



# Drakensang Am Fluss der Zeit



Radon Labs hat Wort gehalten: Das zweite Drakensang ist komfortabler, vielseitiger und atmosphärischer als sein Vorgänger. Und sehr viel kürzer.

DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6029

Die Welt von **Das Schwarze Auge** funktioniert so: Piraten plagen die Boote auf dem Großen Fluss, plündern und verbreiten Angst und Schrecken. Dem muss ein Ende gesetzt werden! Wir ziehen los, treffen bald darauf die erste Gruppe der Schiffswegelagerer, und es stellt sich heraus: Die sind eigentlich ganz okay. Raue Gesellen, klar, aber man

kann nett mit ihnen plaudern und ihnen ein paar Streiche spielen. Später besucht man ihr Dorf und hebt in der Taverne zwei, drei Bierchen, wird Trinkkönig, verkuppelt eine Zigeunerin und einen Kapitän, flirtet mit der örtlichen Dirne. Gut, später bringt man 40 oder 50 Einwohner um. Aber das waren die Bösen, dem guten Verhältnis zum Rest der Bande tut das kei-

nen Abbruch. Als sich die Wege schließlich wieder trennen, ist das Verhältnis zu den Freibeutern bestens, die ganze Schiffplündererei war nur ein großes Missverständnis, und hinter allem steckt ein ganz anderer Bösewicht, diesmal ein richtig fieser. Möglicherweise.

Sie merken schon: **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ist Mittelalter-Fantasy mit einem Zucker-

häubchen. Der freundliche, oft augenzwinkernde Grundton zeichnet die deutsche Rollenspiel-Serie **Das Schwarze Auge** aus. Wer gerade aus finsternsten Alle-sind-böse-traue-niemandem-Spielen wie **Dragon Age** oder **Mass Effect 2** kommt, der wird irritiert feststellen, dass in der gemütlichsten Welt Aventurien Frieden herrscht, nirgendwo ge-



Gut in Szene gesetzte und sauber animierte **Zwischensequenzen** begleiten die wichtigsten Quests.



Das Spiel lebt zum großen Teil von seinen sympathischen Charakteren, hier die Elfe **Sanraya Lockenglanz**.

häutete Leichen auf Pfählen stecken und die Leute zwar freimütig über Zwerge («Stumpen»), Elfen («Baumküsser») oder Ratten («Ratten») schimpfen, sich deshalb aber noch lange nicht an die Gurgel gehen. Brauchen die hier überhaupt eine Heldengruppe?

### Erst mal langsam

Klar, brauchen sie natürlich. Aber bis das deutlich wird, vergeht geraume Zeit. Die ersten paar Stunden von **Am Fluss der Zeit** plätschern arg geruhsam dahin. Bevor die Story an Fahrt aufnimmt und die »Jetzt will ich wissen, wie's weitergeht«-Nadel überhaupt das erste Mal leise vibriert, durchlaufen angehende **Drakensang**-Helden ihre Grundausbildung. Die ist zwar in ordentliche Quest-Häppchen unterteilt, aber nächtliche Stadtpatrouillen oder Wolfsjagden schäumen nicht gerade über vor Dramatik. Weil Sie zunächst allein unterwegs sind, fehlt auch der bereichernde Austausch mit den Begleitern. Selbst auf Erkundungstour in Nadoret und Umgebung, der hübsch verwinkelten Hauptsiedlung von **Am Fluss der Zeit**, will der Atmosphäre-Funke anfangs nicht recht überspringen, denn erst einmal gibt es viel, viel zu lernen: Wie funktioniert das komplexe Charaktersystem? Welcher Händler steht wo? Wie heißen all die Questgeber der Stadt? Wo bin ich gerade? Selbst die kleinen Aufgaben, die man Ihnen an jeder Ecke anträgt, sind zunächst eher anspruchslose Botengänge und Hilfsarbeiten; und in den Fässern, die Sie in Nadoret (wie auch an jedem anderen Ort der Spielwelt) auf Schritt und Tritt zerkloppen, liegt stets der gleiche Krusch. So fließt während der Einarbeitungszeit einiges Wasser den Großen Fluss hinunter.



Die **Außenlandschaften** sind ausgesprochen hübsch gestaltet. Hier betritt die Heldengruppe das Dorf Hammerberg.

### Der Brunnenrick

Das Blatt wendet sich erst, wenn nach ein paar Stunden die ersten Mitglieder Ihrer vierköpfigen Truppe beitreten und die Hauptquest ins Rollen kommt. Dann öffnet sich das bis dahin lineare **Am Fluss der Zeit**, und langsam versinkt man in der Atmosphäre von Aventurien. Die lebt, mehr noch als im ersten **Drakensang**, von ihrer Detailfülle, von der Vielfalt liebenswert-kauziger Charaktere und von einem steten Grundrauschen des Humors. Da erzählen sich in der Taverne »Zum Springenden Hirsch« in Nadoret zwei Scherzbolde minutenlang Zwergenwitze, weiter hinten im Schankraum debattieren drei Hobbyphilosophen über Doppelbödigkeiten des Daseins. Auf dem Markplatz schreit ein Zeitungsjunge die Neuigkeiten des Tages heraus, Budenbesitzer preisen ihre Waren. Eine Frau jagt ihren Mann mit dem Nudelholz durch die Stadt, auf dem nahen

Bauernhof windet sich eine junge Frau in Vergiftungsschmerz, weil sie eine Kröte geküsst hat. Dabei wollte sie doch nur einen Prinzen finden! In der Diebesgilde planen »Efferdians elf Spießgesellen« den Coup des Jahrhunderts – hat da jemand »Ocean's Eleven« gesagt? Es sind die Beiläufigkeiten, die das Aventurien aus **Drakensang** mit Charme aufladen. Am Marktbrunnen empfiehlt ein kleiner Junge strahlend, einen Heller in den Schacht zu werfen, dann ginge ein Wunsch in Erfüllung. Später entdeckt man, dass in der Kaverne unter dem Marktplatz die Mutter des Buben steht und die Münzen auffängt. Am Anlegesteg des Dörfchens Hammerberg kommentiert ein Matrosenpaar jedes Mal, wenn man vorbeiläuft, die jüngsten Aktionen der Heldengruppe.

### Kobold der Herzen

Die Kreativität der **Drakensang**-Autoren strahlt vor allem in den

Nebenaufgaben, von denen es in **Am Fluss der Zeit** in bester Rollenspiel-Tradition unzählige gibt. Ein Ochsentreiber schickt uns zum Beispiel auf eine Vermissten-suche, die eine unerwartete Wendung nimmt und eine ebenso originelle wie, nun ja ... nackte Lösung erfordert. In Hammerberg treffen wir einen fieses Schwabbelkapitän Marke »Bierbauch-Prolet«, der so erlesen höflich spricht wie ein Edelmann (und unsere Heldin galant angräbt). Was ist da faul? In den besten Momenten erschafft **Am Fluss der Zeit** erinnerungswürdige Charaktere wie den tranigen Landvogt Enno von Vardock, der mit leidender Stimme erzählt, was in seinem Leben alles schiefgeht; oder den kecken Bosnickel, einen Kobold, den man eigentlich aus einer Zwergenmine vertreiben soll, der einem aber nach kurzer Zeit gar nicht so böse vorkommt, sondern hinreißend schelmisch. Sein ständiges Trie-



Auf der **Reisekarte** bewegen Sie sich auf Ihrem Schiff frei zwischen allen bereits entdeckten Orten.

### Bugs

Unsere Testversion von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** entsprach der Verkaufsfassung. **Drakensang** lief bei uns durchweg ohne Abstürze. Dennoch sind uns Bugs aufgefallen, die das Spielerlebnis aber nicht nachhaltig beeinträchtigen.

- ▶ In seltenen Fällen kann man Gesprächspartnern Fragen über Dinge stellen, **die man noch nicht wissen dürfte**.
- ▶ In seltenen Fällen ist der **Inhalt mancher Fässer nicht anwählbar**.
- ▶ In der Werwolf-Quest in Nadoret blieb der Werwolf nach dem ersten Kampf stehen, statt zu fliehen, und war nicht mehr angreifbar. **Dadurch wurde die Quest unlösbar**. Bei mehreren weiteren Versuchen trat das Problem nicht mehr auf.
- ▶ Die Nebenquest »Hirschkäferjagd« auf dem Jagdgut war bei uns unlösbar. **Der letzte Gegner tauchte nie auf**.



Immer mal wieder treffen Sie auf besonders knackige **Bossgegner** wie diesen Dämon. Manche der Kämpfe sind optional, lohnen sich aber.



Klopperei in der Sauna? Nein, wir brechen aus einem **Gefängnis** aus.



Stumpfsinnig: Wir sollen ein **Verschiebepuzzle** lösen.

zen, Singen und Rästelstellen macht eine an sich öd-lineare Quest zu einem wahren Glanzlicht. Die erste Aufgabe nach Spielbeginn ist es, mit der jungen Ma-

trosin Janah Zunderschwamm suchen zu gehen; das kurze Intermezzo mit der sympathischen Quasselstrippe dauert fünf Minuten und ist schnell vergessen.

Wenn man Janah viel später im Spiel zufällig wiedertrifft, ist das ein Moment echter Freude.

### Angst? Echt?

Die vielen Unter- und Nebenaufgaben kaschieren gekonnt, dass die Haupthandlung von **Am Fluss der Zeit** banal bleibt und etwa so viel Dramatik entfaltet wie das Abzählen von elf Elfen. Das Kernteam um den Krieger Ardo von Eberstamm, den Zwerg Forgrimm und den Dieb Cuano, die **Drakensang**-Veteranen aus dem Vorgänger kennen, ist auf der Suche nach etwas. Dazu schippern Sie von Ort zu Ort, forschen nach der vermissten Sache, aber die ist natürlich immer schon fort. Spannend geht anders. Wenn Sie nach 15 bis 20 Spielstunden endlich den Punkt erreichen, wo sich die erste interessante Zuspitzung ankündigt, entpuppt sich diese als echte Überraschung: nämlich als das Ende des Spiels. Da hatte das erste **Drakensang** gerade erst angefangen. **Am Fluss der Zeit** ist in puncto Levels und Handlung nicht einmal halb so umfangreich wie sein Vorläufer.

Die Diskrepanz zwischen den fein erzählten Randgeschichtchen und der dahinkrückenden Hauptstory ist nur ein Beispiel für seltsame Gegensätze, die den Glanz des zweiten **Drakensang** dämpfen. Ähnliches spiegelt sich in den Schauplätzen: Während die Siedlungen glaubwürdig gebaut sind und voller Ideen stecken, entpuppen sich ausnahmslos alle Kerker, Höhlen und Innenräume als erschreckend uninspirierte Gangreihen, in denen das Spiel Sie scham-

los durch endlose Ketten identischer Räume hetzt. Klar, dass in jedem eine Schar identischer Gegner wartet. So verschenkt **Am Fluss der Zeit** reizvolle Ausgangssituationen. Der zwielichtige Supermagier Archon Megalon schickt Sie zum Beispiel in uralte bosparanische Ruinen, um an Ihnen als Versuchskaninchen »die Natur der Angst« zu erforschen, und das auch noch im Wettstreit mit einem mysteriösen »zweiten Team«. Cool! Nur: Sobald man drin ist, merkt man davon nichts mehr. Am Schluss taucht Megalon auf, dankt einem für die Teilnahme am Experiment, und man erinnert sich: Ah, stimmt, da war doch was mit Angst! Nur was? Es muss wohl damit zu tun gehabt haben, sich eine Stunde lang durch Gargoyles zu hauen.

### Rattendungeon v2.0

Ebenso janusköpfig zeigt sich **Am Fluss der Zeit** bei der Spielbalance. Im Vergleich zum ersten **Drakensang** fällt es deutlich offener aus. An Bord der Thalaria – Ihres Schiffs, das das Spielerhaus aus dem ersten Teil ersetzt – dürfen Sie beliebig zwischen insgesamt sieben nach und nach zugänglichen Orten hin und her schippern, und tatsächlich gibt's dort im Spielverlauf immer neue Dinge zu tun. Die größere Freiheit bedeutet auf der Kehrseite aber auch, dass Sie nun in Situationen gelangen können, denen Ihre Gruppe noch nicht gewachsen ist. Das allein wäre kein Problem, im Gegenteil, dann geht man halt wieder weg. Allerdings gibt es in seltenen

## Mini-FAQ

### Muss ich den Vorgänger gespielt haben?

Es ist sehr zu empfehlen. Um der Handlung folgen zu können, muss man das erste **Drakensang** zwar nicht unbedingt kennen, da **Am Fluss der Zeit** dessen Vorgeschichte erzählt. Aber Sie treffen entlang des Großen Flusses auf Schritt und Tritt bekannte Personen. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, verliert ein gutes Stück Wiedersehensfreude und versteht manche Anspielungen nicht.

### Kann ich meine Gruppe aus dem ersten Teil übernehmen?

Nein. **Am Fluss der Zeit** setzt die Handlung aus dem ersten **Drakensang** nicht fort, sondern spielt im Gegenteil viele Jahre davor. Außer Forgrimm ist kein einziger der Begleiter aus **Drakensang** auch in **Am Fluss der Zeit** dabei. Zumindest nicht als rekrutierbarer Charakter.

### Welchen Kopierschutz hat das Spiel?

**Am Fluss der Zeit** wird durch Securom geschützt. Es ist keine Online-Aktivierung notwendig, und es gibt keine Limitierung der Installationen. Beim Spielstart muss die Original-DVD im Laufwerk liegen.

### Ich bin auf der Suche nach Olbert, werde aber im dunklen Wald von einer unendlichen Schar von Tieren überrannt!

Sie können gegen die Tiere nicht gewinnen. Im Hohlweg, der zum Wald führt, befindet sich an der Felswand eine kleine Ruine, die man im Vorbeigehen leicht übersieht. Darin steht eine Kiste mit einer Rauchfackel. Legen Sie die an, bevor Sie den Wald betreten.

### Ich schaffe den Werwolf / Flussdrachen / Krabbenboss nicht!

Sie sind wahrscheinlich noch nicht stark genug. Kehren Sie später zurück, wenn Ihre Gruppe fortgeschritten ist. Wir empfehlen (auf dem normalen Schwierigkeitsgrad) den Kampf gegen den Werwolf ab Level 9, den Flussdrachen ab Level 10 und das Krabbenmonster ab Level 11. Decken Sie sich jeweils gut mit Hilfstränken ein!

### Huch, das Spiel ist auf einmal zu Ende?

Ja, der Schluss kommt sehr abrupt. Klicken Sie nach dem Abspann aber unbedingt auf »Weiter«. Zum einen können Sie noch einmal mit Ihren Begleitern reden und so einige weitere Hintergründe erfahren, zum anderen dürfen Sie das Abenteuer fortsetzen und alle noch offenen Nebenquests zum Abschluss bringen.





Die Dungeons und Höhlen sind eintönig gestaltet. Und in diesem Fall voll von Riesenkrabben.

festen stürmen oder sich mit Cuano vorsichtig durch den Kerker bis auf die Zinnen schleichen. Generell haben Sie oft die Wahl, ob Sie langwieriges Palaver dadurch abkürzen wollen, dass Sie einfach ein paar Köpfe einschlagen. Die Folgen sind nicht immer vorhersehbar. Wer zum Beispiel ein Heereslager getarnt infiltriert und jede Auffälligkeit vermeidet, hat dort im Endeffekt schwierigere Kämpfe zu meistern als jemand, der gleich mit blanken Schwertern in die Menge rauscht.

### Mirakel mit Soße

Wer das erste **Drakensang** kennt, erlebt bei den Kämpfen und beim Charactersystem keine Überraschungen. Beides ist unverändert. Noch immer drücken Sie in den Gefechten die Pausetaste, legen für Ihre Helden Spezialangriffe und Zauber fest und schauen dann zu, wie sie die Befehle ausführen. Das funktioniert gewohnt gut, erlaubt genügend taktische Flexibilität

und setzt meist voraus, dass man sich auf die Stärken und Schwächen der Gegner einstellt. Deren Auswahl ist angewachsen; ins Repertoire dieser Gegner krabbeln zum Beispiel alte **Das Schwarze Auge**-Favoriten wie Riesenhirschkäfer oder Sumpfranzen. Das immens umfangreiche Charactersystem hat sich nicht erweitert, mit dem Geoden (Zwergenmagier) und dem Stammeskrieger (Barbar) kommen lediglich zwei neue Klassenvarianten dazu. Beide passen sich gut ein, ohne die Bandbreite merklich zu bereichern. Ihr Begleiter Cuano ist nicht nur Dieb, sondern auch Phex-Geweihter und kann Mirakel einsetzen. Diese Gotteszauber stellen eine sehr simple Magievariante dar. Mirakel verbrauchen keine Astralenergie, sondern laden sich nach Benutzung langsam wieder auf. Weil es nur wenige und noch weniger sinnvolle gibt, taugen sie nur als nette Beigabe. Für Diebe wie Cuano gibt es in Aventurien übrigens nicht all-



Neu unter den Gegnern im zweiten Drakensang: die Riesenhirschkäfer.

zu viel zu tun – aber wenn, dann lagern die Einwohner ihre Wertsachen in Truhen neben ihren Häusern statt darin. Es stört sie auch nicht besonders, wenn man die

knackt; wahrscheinlich haben sie schon damit gerechnet. Womöglich gönnen sie uns die Diebeszüge sogar. So ist sie halt, die Welt des Schwarzen Auges. **CS**

## DRAKENSANG: AFDZ

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Radon Labs (Drakensang, GS 09/08: 86 Punkte)	TERMIN (D)	19.2.2010
PUBLISHER	Dtp	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	Klappbox, 1 DVD, 80 S. Handb., A3-Poster
		USK	ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	30 Stunden	GENRE	ROLLENSPIEL
<p>Zäher Einstieg, danach versinkt man in der Spielwelt. Das Ende enttäuscht.</p>		SPIELSTIL	Kampf — Rästel
		CHARAKTERSYST.	simpel — komplex
		FREIHEIT	linear — offene Welt
		KAMPF	Action — Taktik
		HANDLUNG	einfach — komplex

### ANSPRUCH

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
4,0 GHz Intel XP4000+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 Phenom X4/9550 4,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Schauplätze + detaillierte Figuren + hübsche Effekte + gute Animationen - Versatzstück-Dungeons - Nadoret ruckelt	8 / 10
SOUND	+ durch die Bank exzellente Sprecher + alle Dialoge vertont + stimmungsvolle, unaufdringliche Musik + angemessene Effektkulisse	9 / 10
BALANCE	+ viele Hilfestellungen + ausgewogene Klassen + alle Talente sinnvoll - lange Kampffreien - stellenweise frustrierend	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sympathische Spielwelt + viele interessante Charaktere + häufige Zwischensequenzen - teils lange Ladezeiten - unpersönlicher Held	8 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumte, übersichtliche Charakterbögen + flexible Schnellzugriffsleiste + viel Kameraarbeit nötig - Inventar unverständlich	7 / 10
UMFANG	+ große Fülle an Quests + neue Aufgaben an schon besuchten Orten + Handlungsalternativen - kürzer als der Vorgänger - abruptes Ende	9 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ sehr hübsch erzählte Aufgaben + viele Kommentare der Begleiter - banale, spannungslose Hauptquest - eintönige Dungeons	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ umfangreiches Talentsystem + flexible Levelaufstiege + erlaubt vielseitige Lösungswege + nützliche Mitstreiter	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ pausierbare Gefechte + richtige Taktik macht großen Unterschied + Stärken der Gegner wirken sich aus + knackige Bosskämpfe	10 / 10
ITEMS	+ motivierendes Handwerksystem + gut gestaffelte Verbesserungen + sammelbare Kräuter + massenhaft Ausrüstung - vieles unnütz	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Stimmungsvolles Traditions-Rollenpiel.



### Für mich ein Fest!

**Michael Trier:** Am Fluss der Zeit ist ein altdemisches, langsames Rollenspiel. Für Spieler, die vor allem auf Tempo wert legen, ist das sorgsame Austarieren der Charaktere, die Analyse der Kampfsituation nach jeder Aktion bestimmt die Hölle – mir gefällt's. Die kauzigen Charaktere, die liebevolle Spielwelt, die Rundenkämpfe mit Grips machen dieses Spiel zum Fest für Rollenspieler. Trotz Schwächen in der Haupthandlung.



michael@gamestar.de

### Kommt Zeit, kommt Fluss

**Christian Schmidt:** Am Fluss der Zeit ist wie der gutmütige dicke Onkel, der bei Familienbesuchen Anekdoten erzählt: Eigentlich dreht sich's ständig nur darum, dass er Zigaretten holen geht oder den Müll rausbringt, aber das verpackt er in so launige Geschichten, dass man trotzdem gern zuhört. Das neue Drakensang ist kein Meisterwerk des Spieldesigns. Aber wo die Designer schlampfen, reißen's die Autoren raus. Sie machen Aventurien zu einer stimmigen Welt. Durch das vielseitige Charactersystem, die fordernden Kämpfe und die Begleitergruppe bekommen erfahrene Rollenspieler gut zu tun. Haben Sie Geduld mit dem Onkel, wenn er Sie manchmal aus heiterem Himmel beschimpft. Es lohnt sich, denn er unterhält sie alles in allem blendend.



christian@gamestar.de