



Im Auftrag seines Vaters soll der Held **Cairon** seine Schwester zurückbringen, die mit einem – nicht ganz geheuren – Liebhaber durchgebrannt ist.



Das Schwarze Auge Demonicon

Das Rollenspiel wird umgemodelt, der ehemalige Diablo-Doppelgänger soll zum deutschen *The Witcher* mutieren. Kann der ambitionierte Plan glücken? Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Kalypso Entwickler: Noumena (ehemals Silver Style, Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt, GS 04/09: 82 Punkte) Termin: 2012 Status: zu 50 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7664

Dem deutschen Pen&Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** wird bisweilen nachgesagt, es sei so aufregend wie ein Besuch im Heimatkundemuseum: bodenständig-bieder und ein ganz klein bisschen spießig. Bevor nun eine wütende Horde von Papier-und-Bleistift-Helden vor den Redaktionsräumen Stellung bezieht, fügen wir vorsichtshalber hinzu, dass es sich bei dieser Einschätzung selbstverständlich um ein Vorurteil handelt. Aber wie bei so vielen Vorurteilen steckt auch in diesem zumindest ein Körnchen Wahrheit. Denn was als **DSA** bislang über PC-Bildschirme flimmerte – von der klassischen Nordland-Trilogie bis hin zu jüngeren Spiele-Umsetzungen wie **Drakensang** –, wirkte bei aller spielerischen Klasse in der Tat wie brave Hausmannskost.

Demonicon will zeigen, dass **DSA** auch anders kann, erwachsen und moralisch ambi-

valent, es soll mitspielen im internationalen Genre-Vergleich, wo **Mass Effect** oder **The Witcher** ihre Welten längst grau und ihre Helden zerbrechlich zeichnen. Das ist ein

ambitioniertes Ziel für einen deutschen Entwickler, doch der erste Eindruck stimmt hoffnungsvoll. Wir schlüpfen in die Rolle von Cairon, einem jungen Mann, der mit klassi-



Mit Feuerbällen hält sich Cairon eine Horde Grünhäute vom Leib.



Wie The Witcher soll auch Das Schwarze Auge: Demonicon moralische Zwickmühlen bieten, in denen es keine guten und bösen Entscheidungen gibt. Dazu zählt auch der Kampf gegen diesen **Kannibalen**, einen magiebegabte Bossgegner.



Im Versteck des Kannibalen fliehen uns **eingeschlossene Opfer** um Hilfe an. Die Tür ist nicht aufzukriegen – also beschließen wir, den Menschenfresser zu attackieren.



Wir konfrontieren den **Bösewicht** und bitten ihn, ähem, höflich, seine Speisekammer zu öffnen – was er natürlich ablehnt. Es kommt zum schwierigen Bosskampf.



Nach dem Sieg über den Kannibalen wartet die knifflige **Entscheidung**: Die Gefangenen befreit der Kannibale nur, wenn wir ihn laufen und weiter morden lassen.



Nix da! Schweren Herzens opfern wir die armen Gefangenen und setzen dem monstrosen Treiben ein für allemal ein Ende. Die Ergebnisse und Folgen unserer Entscheidungen zeigt Demonicon in solchen **Zeichentrick-Sequenzen**.

+ Stärken

- + spannende Geschichte
- + viele moralische Entscheidungen
- + düstere und erwachsene Spielwelt

- Schwächen

- schwache Charaktermodelle
- Kämpfe zu arcadelastig
- Held wirkt noch zu beliebig

Hut haben. Um trotzdem ein Bleiberecht zu erwirken, verheiratet Papa die Tochter kurzerhand mit einem einflussreichen Bürger. Schließlich ist Calandra noch Jungfrau – und die sind in den Schattenlanden ein ebenso seltenes wie wertvolles Gut. Verständlicherweise will Calandra allerdings wenig wissen von reichen Lustmolchen und brennt mit einem Liebhaber durch.

An dieser Stelle setzt die eigentliche Handlung ein – und das Spiel. Im Auftrag des Vaters soll Cairon (also wir) das durchgebrannte Schwesterherz wieder einfangen. Und zwar idealerweise im jungfräulichen Zustand. Als guter Bruder können wir den Papa über ein Dialog-Kreismenü à la **Mass Effect** natürlich wissen lassen, was wir von Zwangsehen im Allgemeinen und sexueller Selbstbestimmung im Besonderen halten, aber eine Wahl bleibt uns im Grunde nicht – wenn wir Calandra nicht zurückbringen, fliegt die ganze Familie hochkant raus aus Warunk. Also verfolgen wir das liebste Pärchen in die finsternen Katakomben des so genannten Molchenbergs und stoßen dort auf die ersten Gegner in Form von Zombies und zu groß geratenen Echsen.

Die Echtzeit-Kämpfe spielen sich dabei vergleichsweise actionlastig – für unseren Geschmack mitunter ein bisschen zu sehr. Dass wir Standard-Attacken und Spezialangriffe meist gegen eine latent tumbe Übermacht an Feinden einsetzen, stört uns zunächst nicht; das macht **The Witcher** schließlich auch nicht viel anders. Allerdings vermissen wir in der aktuellen Version von **Demonicon** schmerzhaft eine Lebensenergie-Anzeige bei den Gegnern, die Keilereien wirken dadurch sehr arcade-lastig und erinnern eher an Action-Adventures wie

schem Heldentum in etwa so viel am Hut hat wie der Papst mit Freikörperkultur. Seine Heimat ist eine von Dämonen verwüstete Ödnis, sein Leben ein Gewaltmarsch durch die Hölle, ständig auf der Flucht, zusammen mit seinem Vater und seiner Schwester Calandra. Ihr Ziel: Die befreite Stadt Warunk, Sinnbild von Hoffnung in einer Welt, die keine Hoffnung mehr kennt.

Jungfrauen sind selten

»Moment mal«, werden jetzt all jene sagen, die beim Schwarzen Auge an eine mittelalterliche Aventurien-Idylle denken und an Figuren, die Ardo vom Eberstamm heißen, »das klingt doch überhaupt nicht nach DSA!« **Demonicon** spielt in den Schattenlanden, dem Dark-Fantasy-Setting der DSA-Welt, wo sich Dämonen, Untote und Nekromanten die Klinke in die Hand geben, und wo Mord, Vergewaltigung und andere üble Sachen buchstäblich an der Tagesordnung sind. Die Stadt Warunk beispielsweise wurde zwar von der Dämonenherrschaft befreit – allerdings regieren dort nun die niedersten menschlichen Instinkte. Mit Flüchtlingen wie Cairon und seiner Familie will der vermeintlich freie Moloch nämlich nix am

Batman: Arkham City als an ein Rollenspiel. Auf diesen Schwachpunkt angesprochen versprach uns der Publisher Kalypso inzwischen einen entsprechenden Anzeige-Balken. Spielen mussten wir die Kämpfe übr-

Die Schattenlande



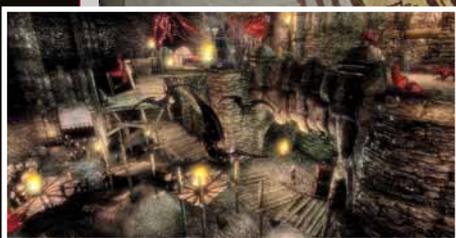
Borbarad-Tempel

Der genaue Standort dieses Tempels ist nur Eingeweihten bekannt. Die hängen übrigens einer Übermenschens-Lehre im Nietzsche-Stil an.



Warunk

Die befreite Stadt gilt als sinnbildlicher Hoffnungsschimmer in einer trostlosen Welt, erweist sich aber schnell als korruptiert.



Wall des Todes

Diese Befestigungsanlage ist momentan noch streng geheim. Was wir verraten dürfen: Das Ding trägt den Namen nicht umsonst.



Der Sumpf

Als ob das Leben in den Schattenlanden nicht schon schlimm genug wäre, ist in den Sümpfen eine mysteriöse Seuche ausgebrochen.



Der Molchenberg

Auf diesem sagenumwobenen Berg wurde Warunk errichtet. Sein Tunnelsystem bietet allerlei düsteren Gestalten Zuflucht.

gens mit einem Xbox-Gamepad, weil **Demonicon** parallel für PC und Konsole entwickelt wird und die Maus- sowie Tastatursteuerung derzeit noch nicht eingebaut sind.

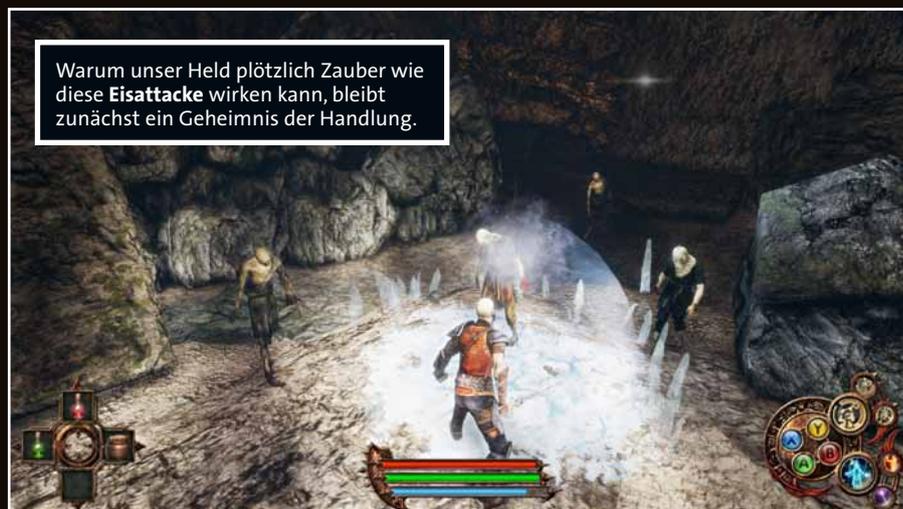
Dass das Kampfsystem die Taktiknatur der bisherigen **DSA**-Umsetzungen über den Haufen wirft, ist sicherlich zum Teil diesem Multiplattform-Ansatz geschuldet. Allerdings erklärt uns der Design-Chef Eric Janot auch, dass man in einer sehr frühen Phase durchaus mit Rundenkämpfen experimentiert habe: »Aber das funktioniert nur mit einer Party, und die wollten wir nicht, weil wir eine sehr intime und persönliche Geschichte erzählen«. Ob die Action-Variante taktisch genug ist, um das komplexe **DSA**-Regelwerk vernünftig abzubilden und langjährige Fans über die fehlenden Rundenkämpfe hinweg zu trösten, lässt sich anhand der gespielten Version indes kaum abschätzen. Zwar durften wir diverse Spezialattacken und Zaubersprüche einsetzen, konnten unseren Charakter allerdings (noch) nicht selbst erschaffen und keine Talentpunkte verteilen. So bleibt offen, wie detailliert die Kämpfe mit dem umfangreichen Talentsystem verzahnt sind. Was wir hingegen jetzt schon sagen können: Das integrierte Kombo-Prinzip funktioniert prima. Wo wir in anderen Action-Rollenspielen gerne mal zum Schluckspecht mutieren, der

permanent an irgendwelchen Tränken nuckelt, holen wir uns bei **Demonicon** verlorene Lebensenergie und Manapunkte, pardon: Essenz, direkt von den Gegnern zurück, indem wir durch wiederholte Treffer eine Kombo-Anzeige in die Höhe schrauben.

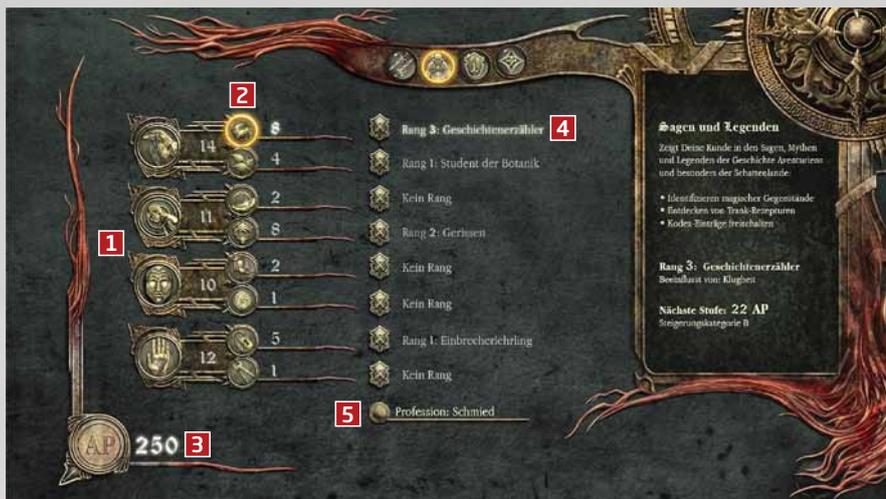
Aufmerksame Leser dürften sich inzwischen am Kopf kratzen und wundern, warum zum Kuckuck das verliebte Pärchen eigentlich ausgerechnet in zombieverseuchte Höhlen durchgebrannt ist. Wir wunderten uns auch, aber gerade, als wir das Dumme-Schnepfen-

Syndrom vermuteten (Sie kennen das bestimmt aus billigen Horrorfilmen: Irgendwo rennt ein wahnsinniger Axt-Mörder rum, und die dumme Hollywood-Schnepfe geht mal gucken, was da draußen so einen Krach macht), überrascht uns **Demonicon** mit einem geschickten Plot-Twist. Der vermeintliche Liebhaber ist nämlich alles andere als lieb, und das weitläufige Tunnelsystem entpuppt sich als Versteck eines Kannibalen. Aus dem Kampf um die schwesterliche Unschuld wird plötzlich ein spannend inszenierter, aber in der aktuellen Version noch nicht voll-

Warum unser Held plötzlich Zauber wie diese **Eisattacke** wirken kann, bleibt zunächst ein Geheimnis der Handlung.



Das Talentsystem



Attribute wie Klugheit oder **Fingerfertigkeit 1** dienen als Basis für je zwei Talente, zum Beispiel **Sagen und Legenden 2** oder **Schlösserknacken**. Um Attribute und Talente zu steigern, benötigen wir **Abenteuerpunkte 3**, die wir für erledigte Monster und erledigte Quests erhalten. Im weiteren Verlauf schalten wir dadurch neue **Talent-Ränge 4** frei; die wiederum bieten handfeste Boni wie neue Kodex-Einträge, die uns über Stärken und Schwächen von Feinden informieren. Bei der Charaktererstellung dürfen wir uns außerdem für einen **Beruf 5** entscheiden. Als Schmied erhalten wir unter anderem einen höheren Attacke-Wert.



Im Kampf-Bildschirm können wir aktive **Spezialangriffe 1** freischalten. Die Wahl reicht dabei vom mächtigen **Wuchtsschlag 2**, der bei einem einzelnen Gegner besonders viel Schaden anrichtet, bis hin zum **Rundumschlag 3**, der sich anbietet, wenn wir von vielen schwachen Feinden umzingelt sind. Im rechten Bereich entwickeln wir unsere passiven Fähigkeiten weiter: Die Chance zum **Kontern von Angriffen 4** sowie zum **Ausweichen 5**. Die **Talent-Stufe 6** der einzelnen Fähigkeiten ergibt sich aus unserem Attacke- und Parade-Wert, die wiederum von Attributen wie Körperkraft abhängen – ganz schön komplex und eng verzahnt also.

ständig zu Ende designer Bosskampf ums nackte Überleben. Das ist clever überlegt, geht uns erzählerisch allerdings einen Tick zu schnell – zumal uns **Demonicon** in dieser ersten halben Spielstunde auch noch mit einem dunklen Familiengeheimnis und einer zunächst unerklärlichen Magiebegabung konfrontiert. Das ist ziemlich viel (und harter) Handlungs-Tobak im Dauerfeuer-Modus.

Richtig gut hingegen gefällt uns, dass **Demonicon** nach dem Menschenfresser-Boss-

kampf nicht kurzerhand zur Rollenspiel-Tagesordnung übergeht, sondern uns stattdessen vor ein moralisches Dilemma nach **Witcher**-Manier stellt. Einige Opfer des Kannibalen sind nämlich noch am Leben und sitzen im Kerker fest – bloß kommen wir da partout nicht rein. Also bietet uns der besiegte Menschenfresser einen Deal an: Er macht den Kerker auf und wir lassen ihn dafür laufen. Eine richtige oder falsche Entscheidung gibt es nicht; alles eine Frage der ethischen Sichtweise. Retten wir die armen

Schweine im Kerker und geben dem Mistkerl die Möglichkeit, weiter an Menschlein zu knabbern? Oder setzen wir dem Treiben ein Ende und erklären die Gefangenen zum Kollateralschaden?

Handlung im Dauerfeuer-Modus

Demonicon erzeugt auf diese Weise eine beklemmende Atmosphäre, unterstrichen von betont erwachsenen und teils kontroversen (Tabu-)Themen wie eben Kannibalismus oder sexueller Selbstbestimmung. Im Gegensatz zu **Mass Effect** verzichten die Entwickler dabei konsequent auf ein Reputations-System. Das, so sagt uns Eric Jannot, ergäbe schlicht keinen Sinn in einer Welt, die kein Schwarz kennt und kein Weiß, sondern nur verschiedene Grautöne. Stattdessen soll uns **Demonicon** unmittelbar mit den Konsequenzen unserer Entscheidungen konfrontieren. Entweder direkt in der Spielwelt oder in kurzen, gezeichneten Erzählsequenzen wie im ersten **The Witcher**. Eines der simplen Zeichentrick-Filmchen haben wir bereits gesehen und für okay, wenn auch sehr minimalistisch und unspektakulär befunden. Ein handfestes Beispiel für



den direkten spielerischen Einfluss unserer Handlungen hingegen konnten wir noch nicht selbst erleben – wir sind gespannt, ob **Demonicon** hier wirklich konsequent bleibt.

Überhaupt beschränkt sich der spielerische Teil unseres Schattenlande-Besuchs weitgehend auf den ersten Akt und die Tunnel unter dem Molchenberg. Weitere Schauplätze wie beispielsweise ein Sumpfgelände, eine eindrucksvolle Tempel-Anlage im grell-weißen Elfenbeinturm-Stil oder die Stadt Warunk selbst wurden uns zwar vorgeführt, befinden sich momentan aber noch mitten im Designprozess und sind demnach nicht mit Quests, NPCs und Monstern gefüllt. Wir rechnen daher mit einem Verkaufsstart gegen Ende 2012 – zumal auch optisch noch eine Menge Arbeit wartet. Das Potenzial der Trinigy-Engine blitzt im aktuellen Stadium zwar immer mal wieder auf, allerdings wirkt das Gespielte und Gezeigte generell noch recht detailarm und ist momentan nur rudimentär beleuchtet.

Es hat sich ausgewürfelt

Für eine frühe Version ist das vollkommen normal und soll nicht als Kritik missverstanden werden; die Charaktermodelle indes müssen wir kritisieren, denn die wurden uns von Eric Jannot auf Nachfrage explizit als fertig bestätigt und hinken dem aktuellen Standard leider deutlich hinterher. Besonders Held Cairon macht einen blassen, teils hölzernen und damit letztlich beliebigen Eindruck. An dieser Stelle also sollten Jannot und sein Team unbedingt nachbessern und sich dabei vielleicht an John Shepard (**Mass Effect**) oder Geralt von Riva (**The Witcher**) orientieren – beide Konkurrenz-Figuren haben eine »Bühnen-Präsenz«, die Cairon und Co. momentan leider noch fehlt. Uneingeschränkt begeistert fällt unser erster Abstecher in die Welt von **Demonicon** folglich nicht aus. Wohl aber optimistisch, weil die Erzählung rund wirkt, das wunderbar unverbrauchte Szenario streckenweise Erinnerungen an **Planescape: Torment** weckt und die moralische Ambivalenz – zumindest in den von uns selbst gespielten



Vorher/Nachher: Bei der Erstankündigung Ende 2008 sah **Demonicon** noch hell, fröhlich und Diablo-ähnlich aus (oben), drei Jahre später herrscht düstere **Witcher**-Stimmung (unten).



Passagen – prima umgesetzt ist. Außerdem vermeidet **Demonicon** den Kardinalfehler einer Lizenz-Umsetzung konsequent: Wir brauchen tatsächlich keine **DSA**-Vorkenntnisse, um uns in der Spielwelt zurechtzufinden. Was nicht zuletzt daran liegt, dass die Entwickler bewusst auf komplexe Talent-Würfeleien der Marke »mach mal eine W20-Probe auf Klugheit« verzichten und stattdessen (wieder ist **Mass Effect** das Vorbild) mit Schwellenwerten arbeiten. Wenn wir unseren Gesprächspartner beispielsweise überreden wollen, brauchen wir dazu einfach einen Talentwert von X, die Würfeleien fällt weg. **Demonicon** beschreitet also Neu-

land: Ein **DSA**-Titel für Spieler, die bei Pen&Paper eigentlich dankend abwinken? Ein deutsches Rollenspiel, das es in Sachen Erzählung mit Bioware und CD Projekt aufnehmen will? Das muss doch eigentlich schiefgehen – oder? Jochen Gebauer / GR



Ambitionierte Ziele

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ein deutsches **The Witcher**? Nein, das muss überhaupt nicht schiefgehen. Trotz der frühen Version wirkt **Demonicon** konzeptionell und erzählerisch erstaunlich gut durchdacht. Ich mag den erwachsenen Ton, die moralische Ambivalenz und die glaubhafte Spielwelt. Allerdings muss ich bei allem Optimismus auch sagen, dass sich anhand der gespielten Version noch nicht abschätzen lässt, ob die fundamentale Spielmechanik tatsächlich funktioniert: die Kämpfe, das Talent-System, die Magie. Außerdem sollten die Entwickler bei der Grafik und beim Charakterdesign noch eine Schippe drauflegen. Und ein moralisch komplexes Erzähl-Rollenspiel braucht einen starken Helden, dem ich die ethischen Dilemmas auch abkaufe. Dazu war mir Cairon im angespielten Abschnitt noch einen Tick zu hölzern und austauschbar.

Potenzial: Gut

Wenn er die **Kombo-Anzeige** rechts hochjagt, entzieht Cairon seinen Feinden Essenzen und heilt sich.

