

Unbended

Ein Teil des ehemaligen Sacred-Teams um den Seriengründer Franz Stradal will es noch einmal wissen. Sie wollen ihren eigenen Gegenentwurf zu Sacred 3 schaffen, das aus ihrer Sicht mit der Serie nichts mehr zu tun hat. Von Andre Peschke

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **DAS Team (Unbended ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2016** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch** Status: **zu 5 % fertig**

Das ist kein **Sacred**, konstatieren wir in unserer Vorschau zu **Sacred 3**. Eine Aussage, der Franz Stradal, Erfinder der Serie, gerne beipflichtet. Anfang April hat er sein Projekt »UnSacred« gestartet, ein Gegenentwurf zur Fortsetzung von Koch Media und Keen Games, die mit den Klassikern wenig gemein hat. Vor gut 12 Jahren erschufen Stradal und sein Team bei Studio 11 in Aachen den ersten Prototypen von **Sacred**. Ein Spiel, das für die damalige Presse zunächst als **Diablo**-Klon aus Deutschland galt, ein eigentlich wahnwitziges Unterfangen. Aber der Titel machte seinen Publisher Ascaron

reich – und kostete ihn mit dem zweiten Teil dann Kopf und Kragen. Das erste **Sacred** allerdings war einer der ersten internationalen Erfolgstitel aus Deutschland, programmiert von einem winzigen Team von anfangs gerade mal 15 Entwicklern. Ein Team, dem man bis heute anmerkt, wie stolz sie darauf sind, dass sie gegen die ganz Großen angetreten sind und – entgegen aller Prognosen – erfolgreich waren.

Doch die Erfolgsstory wiederholt sich bisher nicht. Kurz nachdem die erste Webseite zu »UnSacred« online geht, trudelt ein Fax bei Stradal ein. Was genau darin steht, will er lieber nicht sagen. »Sagen wir so: Der neue

Eigentümer der Marke Sacred hat mir erklärt, warum wir den Namen besser ändern sollten, und das auf eine Art und Weise, die ich auch verstanden habe«, sagt er ver-

»Wir haben bewiesen, dass wir es können«

schmitzt. Mit dem Schuss vor den Bug ist der Name **UnSacred** Geschichte und damit auch die Webseite, auf der Stradal und sein Team aus ehemaligen **Sacred**-Entwicklern erste Spenden von Fans eingesammelt ha-



Franz Stradals Sacred-Checkliste

Wir haben Sacred-Erfinder Franz Stradal gefragt, welche zehn Dinge für ihn unbedingt in Unbended vorkommen müssen, damit es wirklich dem Geist der Sacred-Spiele gerecht wird.

- ❖ **Charakter-Archetypen** »Man sollte beim Charakter auf einen Blick erkennen können, wie er sich spielt und wofür er in der Welt steht.«
- ❖ **Open World** »Das Erforschen der Welt halte ich für einen der wichtigsten Aspekte eines Rollenspiels.«
- ❖ **Quests** »Insbesondere finde ich Charakterquests wichtig, die den Figuren eine Geschichte geben, sie mit Leben füllen.«
- ❖ **Flexibles Skillssystem** »Kein Multiclassing. Die Entscheidung für bestimmte Fähigkeiten muss Konsequenzen haben.«
- ❖ **Items, Loot und Crafting** »Ohne Items ist ein Charakter oder Skill-system kaum vorstellbar. Crafting bietet zusätzlich die Möglichkeit, einzigartige Dinge zu erschaffen.«
- ❖ **Gegner mit unterschiedlicher KI und Taktik** »Sie machen die Welt lebendig und repräsentieren ihre unterschiedlichen Regionen.«
- ❖ **Eine Welt voller NPCs** »Sie transportieren die Geschichte und machen die Welt lebendig.«
- ❖ **Humor** »Humor gehört zum Leben. Ein Spiel, das nur ernste und negative Inhalte präsentiert, kann nicht lebendig wirken.«
- ❖ **Multiplayer** »Meine liebste Art, ein Rollenspiel zu spielen, ist im Koop-Modus mit PvP. Inklusiv Friendly Fire. Auf Hardcore.«
- ❖ **Reittiere, Teleporter, Exploration** »Der wichtigste Punkt ist das Erforschen der Spielwelt. Und um diese Welt zu erkunden, halte ich Teleporter und Reittiere für ideal.«

Die Klassen



Vorsicht, trickreich: Der **Gambler** ist ein magiebegabter Taschenspieler und die erste enthüllte Klasse von **Unbended**.



Unbeugsam und nur seinem Kodex verpflichtet: Der **Klingenmeister** ist der Experte für mächtige Nahkampfangriffe und dicke Schwerter.



Wer diese **junge Frau** genau ist und welche Charakterklasse sie darstellt, dürfen wir noch nicht verraten.

ben. Rund 5.000 Euro müssen sie zurücküberweisen. Die Finanzierungskampagne fängt wieder bei null an. **Unbended** – unverborgen – nennen sie ihr Projekt nun. Es ist ein Titel so unverhohlen trotzig wie das ganze Ansinnen, den neuen Rechteinhabern zu zeigen, wie das geht, ein **Sacred** mit der **Sacred-DNA** zu machen. Doch der Neustart hat dem Team zunächst einigen Wind aus den Segeln genommen. Nur rund 70 Prozent der ehemaligen Unterstützer sind auf die neue Seite zurückgekehrt. Die neu gestartete Vorfinanzierung stockt bei 4.000 Euro. Das Team entwickelt dennoch unverdrossen weiter, finanziert sich derzeit aus eigener Tasche: »Auch Sacred hat etliche Rückschläge überlebt, und außer uns hat keiner daran geglaubt. Dabei stehen wir mit 4.000 Euro echt gut da, wenn man bedenkt, wie wenig wir bisher vorzeigen können«, so Franz Stradal. Dass die Fans unter den gegebenen Umständen skeptisch sind, kann er verstehen. Aber letztlich, denkt er, sei sein Team eine vergleichsweise sichere Investition: »Wir haben bewiesen, dass wir es können«.

Bereits seit 2010 arbeitet er an dem Konzept, auf dem **Unbended** basiert. Ein Spiel, das die wichtigen **Sacred**-Elemente (siehe Kasten) beibehält, aber die alte Formel weiterentwickelt. Es soll mehr Story geben, mehr Charakterentwicklung, mehr Eigenschaften, mehr zu erforschen, ein schnelleres Kampfsystem als in **Sacred 2** und natürlich vor allem eine offene Spielwelt. Hierfür hat das Team ein neues, vergleichsweise düsteres Fantasiereich namens **Aetherra** entworfen, das irgendwo zwischen Fantasy

Mehr als eine Seifenblase?

und Horror angesiedelt ist. Dort geschehen kurz nach Spielbeginn merkwürdige Dinge: Einst blühende Landstriche verwandeln sich schleichend in bedrohliche, dunkle Gegenden, in denen merkwürdige Kreaturen hausen. Erst nach und nach wird klar, dass die Veränderungen durch den Drift hervorgerufen werden, ein zunächst unerklärliches Phänomen, das möglicherweise durch die unbedachte Anwendung von Magie ins Leben gerufen wurde. Der erste Entwurf dieser neuen Spielwelt entsteht jedoch nicht am Computer, sondern auf einer drei mal drei Meter großen Leinwand. So

wie einst John Carmack mit seiner Megatexture-Technologie träumt auch das Team hinter **Unbended** von einer Spielwelt, die ein einziges, riesiges Gemälde ist, voll von Details und einer klaren, künstlerischen Handschrift. Die vorgezeichnete Spielwelt wollen sie anschließend mit einer 3D-Technologie hinterlegen, die sie durch Lichteffekte und Animationen zum Leben erweckt. Wie sie das genau anstellen, sagen sie noch nicht. Die einzige Vorgabe, auf die sich Franz Stradal festgelegt hat, lautet: Nichts einplanen, von dem er nicht überzeugt ist, dass sein Team es auch umsetzen kann.

Das ist jedoch nur eine Messlatte für die Umsetzbarkeit. Stradals Vision besteht darin, all den beliebten Rollenspielkomponenten eine größere Bedeutung zu verleihen und Füllmaterial zu entsorgen. Dafür wird er ein neues Handwerkssystem entwickeln, das eine echte Daseinsberechtigung hat. Jedes Objekt, das der Spieler selbst herstellt, soll einzigartig sein, bis hin zu kompletten

Endgame-Setrüstungen. Das Gleiche gilt für Beute. Der Spieler soll lieber etwas weniger Loot einsacken, das dafür echte Bedeutung hat, anstatt endlose Mengen von Schrott. Er soll Fähigkeiten entwickeln, die tatsächlichen Nutzen haben – Schlösser knacken oder das Schmieden etwa – und nicht nur einen statistischen Wert um einen Prozentpunkt erhöhen. Möglicherweise wird er ein Haus haben, in das er seine gefundenen Ressourcen und Wertsachen teleportieren kann, anstatt sie mit sich rumzuschleppen. Das würde das typische Rollenspiel-Inventar entschlacken, das Franz Stradal zu plump erscheint. Endgültig entschieden ist in dieser Hinsicht aber noch nichts, denn bisher ist das Projekt kaum mehr als eine Idee. Ein Gegenentwurf. Der visionäre Protest eines Entwicklerteams, das längst in alle Winde zerstreut war, es jetzt aber doch noch einmal wissen will. Wie viel mehr als ein Konzept diese Vision wirklich ist, werden die kommenden Monate zeigen. Rund 40.000 Leute, so die grobe Planung, müssen Interesse signalisieren: durch Spenden, Forenregistrierungen, Facebook-Likes. Die **Sacred**-Community, falls sie **Unbended** wirklich haben will, muss für das Team sichtbar werden. Dann geht es weiter. »Das wären rund ein Prozent der 4,5 Millionen Spieler, die sich ein **Sacred** gekauft haben«, rechnet Franz Stradal vor. Die Chancen, findet er, stehen also ziemlich gut. Die Vorarbeit der letzten vier Jahre, glaubt er, würde eine Fertigstellung von **Unbended** bis 2016 durchaus realistisch machen. Das am Ende so mancher seinem Vorhaben ziemlich skeptisch gegenüberstehen wird, ist ihm aber trotzdem klar. »Andererseits jedoch«, sagt er, »bei Sacred haben sie uns ja am Anfang auch ausgelacht.« **AP**