

# VOM BESTSELLER ZUM ROLLENSPIEL-GEHEIMTIPP

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **EuroVideo** Entwickler: **King Art Games** Termin: **2016**

Auf DVD: Preview-Video

Die Zwerge sind eine der erfolgreichsten deutschen Fantasy-Serien, jetzt dürfen sich Buchfans endlich auf eine Rollenspielumsetzung freuen. Wir hatten die Entwickler zu Gast und haben uns für die Preview eine frühe Version angeschaut.

Von Maurice Weber

Eine der größten deutschen Fantasyserien stürmt auf den Bildschirm: Mit Die Zwerge entwickelt das Bremer Studio King Art (The Book of Unwritten Tales) eine Rollenspielumsetzung zum ersten Zwergeroman von Markus Heitz. Darin schlüpfen wir in die Rolle von Tungdil Bolofar und ziehen mit einer Schar von Gefährten aus, um das geborgene Land vor einer dämonischen Invasion zu bewahren und in taktischen Echtzeitschlachten hunderte Orks zu verdreschen.

Das Spiel soll im Frühjahr 2016 erscheinen. Noch dieses Jahr ist aber für Ende August eine Kickstarter-Aktion geplant. Nicht, um die Grundfinanzierung sicherzustellen, sondern wie schon bei The



Im Lauf der Reise scharen wir zwölf Gefährten um uns, darunter den kampflustigen Zwergenkrieger Boëndil »Ingrimmsch« Zweiklinge und seinen Zwillingbruder.

Book of Unwritten Tales 2, um das Spiel noch mit ein paar Stretchgoals aufzubereiten. Im Vorfeld schaute Chefentwickler Jan Theysen mit einer frühen Pre-Alpha des Spiels in der Redaktion vorbei und stellte uns das Spiel vor.

## Vom Buch auf die Weltkarte

Eins gleich vorneweg: Wer das geborgene Land als riesige offene Welt erkunden will, der kommt in Die Zwerge nicht vollends auf seine Kosten – King Art schöpfen nicht aus dem kolossalen Budget eines Skyrim und gehen die Sache deswegen anders an. Wir berei-

sen die Spielwelt zugweise auf einer Weltkarte und mit jeder Reiseetappe vergeht ein Tag. Trotzdem soll es jede Menge zu entdecken geben, über 200 Orte können wir ansteuern. Darunter finden sich ebenso Schlachtfelder wie Orte zum friedlichen Erkunden. Wir beginnen das Spiel genau wie seinerzeit das Buch mit Tungdil, der als einziger Zwerg im Stollen seines Magier-Ziehvaters Lot-Ionan lebt. In solchen Gebieten beschäftigen wir uns vor allem mit Entdeckungstouren und treiben die Story durch Dialoge voran. Rätsel sollen wir eher selten lösen, allerdings warten versteckte Items darauf, von uns gefunden zu werden.

Allzu groß fallen die einzelnen Gebiete aber nicht aus, Lot-Ionans Enklave fasst nur ein paar Bildschirme. Außerdem ist sie in unserer frühen Vorschauversi-





In den Schlachten spielt Physik eine wichtige Rolle, so eine Explosion kann die anstürmenden Orkhorden direkt von der Brücke fegen.

on noch kaum bevölkert. Nur mit der Magd Frala wechseln wir ein paar Worte. Jetzt aber schon nett: Wie in Pillars of Eternity bestehen die Gespräche nicht nur aus Dialogzeilen, sondern werden auch von einem (hier sogar vertonten) Erzähler untermalt, der teils direkt aus dem Buch vorliest. Wir fühlen uns sofort in Zwergenstimme versetzt, auch der optische Stil fängt die Bücher gut ein. Wie Jan Theysen uns erzählte, schrieben sich die Entwickler tatsächlich jedes beschriebene Detail zu den Charakteren aus den Büchern heraus und ergänzten das um eigene Elemente, wenn die Geschichte nicht genügend Details für eine Spielfigur lieferte.

**Mit Giselbart nach Helms Klamm**

Wie wir aus dem Buch wissen, bleibt Tungdil nicht lange in Lot-Ionans Stollen. Was als harmloser Botengang beginnt, schleudert den nicht allzu weltgewandten Zwerg in eine Invasion dunkler Mächte. Gut also, dass sich ihm auf der Reise bis zu zwölf Gefährten anschließen, die ihm beim Orkprärgeln unter die Arme greifen. Tungdil und seine Freunde erlebten wir allerdings noch nicht in Aktion, stattdessen zeigten uns die Entwickler eine Szene aus dem Prolog: Wie die Orks viele Jahrhunderte zuvor erstmals über die schützende Gebirgskette ins geborgene Land brechen, indem sie die Zwergverteidiger an der Grenze auslöschen. So tritt König Giselbart Eisenaug mit seinen Getreuen zum letzten Gefecht an.

Eine Brücke spannt sich über einen Gebirgspass, und darauf stürmen an die hundert Grünhäute heran. Bei den Schlachten wollen die Entwickler klotzen statt kleckern und werfen uns eindrucksvolle Gegnermassen entgegen. Und erreichen damit genau ihr Ziel: Wir fühlen uns sofort an Gimli und

Aragorn erinnert, die auf der Brücke nach Helms Klamm den Uruks zeigen, wo der Hammer hängt. Genauso herzhafte schmettern die Zwerge Orks in den Abgrund, in den Kämpfen dreschen wir nämlich dank Physikengine mit ordentlich Schmackes drein. Wenn Giselbart seinen Hammer schwingt, wirft er getroffene Feinde zurück, und sie stoßen wiederum Gegner hinter sich weg, gern auch über den Brückenrand. Noch mehr Chaos stiften wir, wenn wir mitten in die feindlichen Reihen stürmen und sie alle aus dem Weg kegeln.

**Giselbart, wie hältst du's mit der Taktik?**

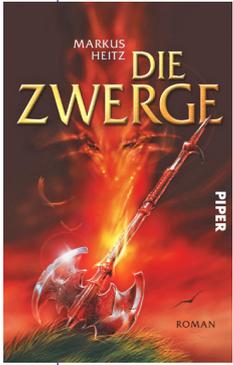
Das klingt alles verdächtig nach Action-Rollenspiel, und tatsächlich sah Die Zwerge bei unserer Präsentation ein wenig so aus. Die kleinen Recken metzelten sich recht sorglos durch die Orkhorden und wurden selbst mit einer erdrückenden Überzahl spielend fertig.

Aber wir sahen ja auch eine Pre-Alpha-Version, im fertigen Spiel sollen die Gefechte trotz Echtzeit um einiges taktischer ablaufen. Vor allem, weil jedes Gruppenmitglied nur eine begrenzte Zahl an Aktionspunkten für starke Fähigkeiten hat. Sind die verbraucht, können sich unsere Gefährten nur noch normal bewegen und Standardangriffe loslassen. Das soll uns ermutigen, eifrig zwischen den Gruppenmitgliedern zu wechseln und alle ihre Aktionen auszuschöpfen. Ob wir dabei frei pausieren können, um wie in Baldur's Gate bequem Befehle zu erteilen, steht laut den Entwicklern noch nicht fest.

Verbrauchte Aktionspunkte kriegt nicht jeder auf die gleiche Weise zurück: Ein Krieger sackt vielleicht neue Punkte ein, wenn er Schaden anrichtet, ein Unterstützer tankt durch Heilaktionen auf. Außerdem werden wir drauf achten müssen, dass unseren Zwergen keine Orks in die Flanke fallen. Und



Im Prolog erleben wir das letzte Gefecht von König Giselbart Eisenaug.



## Die Buchvorlage

Die Zwergenreihe von Markus Heitz begann 2003 mit dem Roman »Die Zwerge«. Das Buch hatte der Heyne-Verlag in Auftrag gegeben, nachdem »Die Orks« des britischen Autors Stan Nicholls in Deutschland zum Bestseller avancierte. Auch die Zwerge stellten ein klassisches und beliebtes Fantasyvolk ins Rampenlicht, das sonst eher Nebenrollen besetzt. Hier drehte sich alles um Tungdil Bolofar, der als Findelkind bei den Menschen aufwächst und im Laufe des Buches seine zwergische Identität erforscht und als Held das geborgene Land rettet. Abgesehen vom zwergischen Protagonisten eine recht klassische Fantasy-Story, aber eine durchweg spannende und unterhaltsame, das Buch sicherte sich schnell eine große Fangemeinde. Es folgten noch weitere Serien von anderen Autoren in der gleichen Tradition, etwa »Die Elfen«. Die Zwerge etablierten sich aber als das erfolgreichste Völkchen, weshalb die Serie inzwischen fünf Bände umfasst und als einzige auch ins Englische übersetzt wurde. Weitere Bände hat Markus Heitz nicht ausgeschlossen, außerdem erzählen die »Legenden der Albae« die Geschichte der Erzfeinde der Zwerge.

fiesere Monster wie Oger und die Albae-Dunkelkelfen sollen uns vor größere Herausforderungen stellen. Für jedes Fünftel verlorener Lebenspunkte ziehen sich Helden eine Verletzung zu und beginnen dann die nächsten Schlacht entsprechend angeschlagen. Pro Reisetag verheilt eine Wunde, Verletzte müssen auch mal geschont werden.

### Zwerge, Magier, Schauspieler

In jede Schlacht nehmen wir bis zu vier unserer Recken mit. Bislang haben wir nur zwergische Krieger gesehen, das volle En-

semble wird aber eine recht diverse Truppe. Der unglaubliche Rodario ist zum Beispiel nicht der größte Kämpfer, aber ein umso größerer Schauspieler. Er kann über sein menschliches Aussehen kurzerhand ein Orkkostüm stülpen und damit hinter die feindlichen Linien schleichen, um Katapulte auszuschalten. Dazu gesellen sich weitere illustre Gestalten wie die Kampfmagierin Andôkai und ihr Beschützer Djerun, eine gewaltige dämonenartige Rüstung.

Allerdings wird die Charakterentwicklung nicht so umfangreich ausfallen wie etwa in Pillars of Eternity: Wir leveln jeden Charakter bis Stufe 10 und können alle paar Stufen zwischen zwei Talenten wählen. In der Schlacht haben wir vier Slots für Fähigkeiten oder spezielle Items wie magische Amulette, die sich vor jedem Kampf neu bestücken lassen. Damit fällt auch der Ausrüstungspart vergleichsweise überschaubar aus, denn er beschränkt sich auch auf Items für diese Slots. Wir statten nicht jeden Helden ständig mit komplett neuen Rüstungen, Stiefeln, Handschuhen und dergleichen aus. Dafür haben wir noch einen fünften Slot für passive Eigenschaften, die wir ebenso auswechseln können. So stärkt ein »Anführer« Verbündete in seiner Nähe. Insgesamt bietet das Spiel damit doch einig Raum für strategische Vielfalt.

### Fire Emblem auf Zwergisch

Sehr spannend klingt der Plan, dass bestimmte Gruppenmitglieder besonders gut zusammenarbeiten sollen – sofern sie sich auch gut verstehen. Die Burschen bringen alle ihre eigene Hintergrundgeschichte mit und melden sich in Dialogen zu Wort. Die Entwickler nennen hier das Konsolen-Strategierollenspiel Fire Emblem als ihr Vorbild. Wir sollen unsere Gefährten im Lauf des Spiels besser kennenlernen und Bandschmieden, die spielerische Vorteile verleihen. Das fällt bei manchen leichter als bei anderen. Die Zwillinge Boindil und Boëndal sind unsere ersten Wegbegleiter und ein eingespieltes Gespann, sie kommen schon

von Haus aus bestens miteinander klar. Solche Teams kämpfen dann motivierter zusammen, wodurch etwa einer einen Teil aller Aktionspunkte gutgeschrieben kriegt, die sein Partner verbraucht. In Aktion gesehen haben wir die Gruppendialoge noch nicht, aber schon Fire Emblem und Baldur's Gate haben ja gezeigt, dass solche Dynamiken für großartige Momente sorgen können.

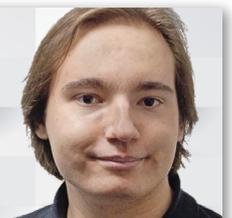
### Entscheidungsfreiheit oder Buchtreue?

Was die Story angeht, hält sich das Spiel in weiten Teilen an die Buchvorlage. Das bedeutet natürlich auch, dass wir keine unterschiedlichen Enden erleben können. Die Entwickler hoffen schließlich, später mit Umsetzungen der Folgebücher an das Spiel anzuknüpfen. Trotzdem wollen sie die Hauptgeschichte mit zahlreichen neuen Nebenquests ausschmücken. Die Entwickler deuteten an, dass möglicherweise sogar Markus Heitz selbst ein paar davon beisteuern wird. Ein Kickstarter-Stretchgoal könnte auch sein, dass Heitz einen ganz neuen Begleiter dazudichtet.

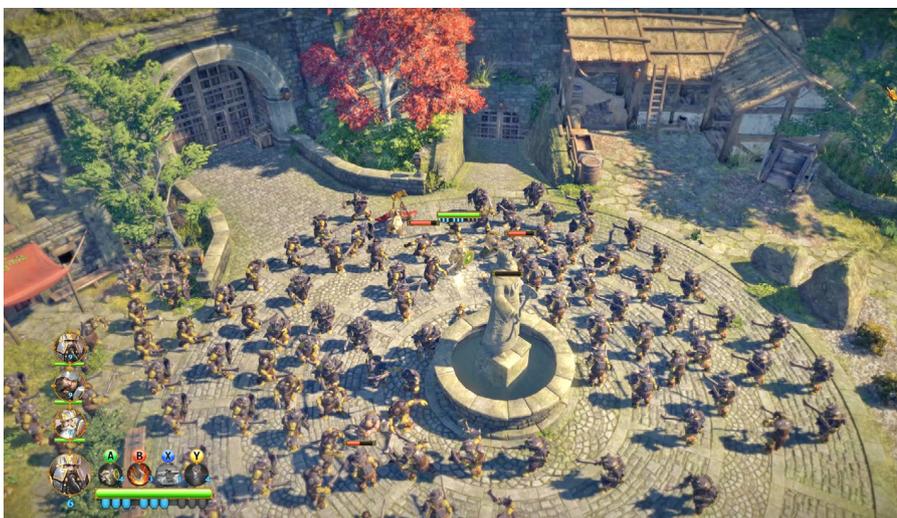
Und ein bisschen Entscheidungsfreiheit sollen wir dann doch haben. Als Tungdil die Schlachtpläne dreier Orkhäuptlinge belauscht, können wir uns ihren Armeen in den Weg stellen – oder auch nicht, dann ziehen sie marodierend durchs Land. Alle drei auszuschalten, wird nicht leicht, aber sonst brennen sie Dörfer nieder, in denen wir noch Quests abstauben könnten. Markus Heitz hat kein Problem mit solchen Abweichungen: King Art sollen bitte vor allem ein gelungenes Spiel machen. Nach dem, was wir bislang gesehen haben, sind sie auf einem guten Weg dazu. ★



Maurice Weber  
@Froody42



King Art könnten hier ein heißes Eisen für Zwergefans im Feuer haben. Die Zwerge wird vielleicht nicht das allergrößte und komplexeste Rollenspiel, aber als vergleichsweise kleines Studio muss es ja nichts Schlechtes sein, sich auf eine schaffbare Größe zu beschränken und das dann gekonnt durchzuziehen. Und mit seinen taktischen Massenschlachten und einer zwölköpfigen Schar an Charakterköpfen könnten die Zwerge Rollenspielern doch einiges bieten. Natürlich habe ich bislang nur eine sehr frühe Version gesehen, und gerade der Anspruch der Kämpfe lässt sich noch kaum abschätzen. Bei den Dialogen mache ich mir weniger Sorgen: King Art haben schon mit The Book of Unwritten Tales bewiesen, dass sie schreiben können, und hier schöpfen sie obendrein aus einer starken Vorlage. Und die Zwergenatmosphäre stimmt schon in dieser frühen Version, ich bin also erstmal optimistisch. Bei Vraccas!



Das Spiel wirft uns regelrechte Massen an Orks entgegen, wir sollen uns aber nicht einfach durchmetzeln können – die Kämpfe sollen Taktik erfordern.