Magie & Kampf

Beigesteuert von Avantenor
Montag, 22. Januar 2007

Magiesystem
Welche Arten von Magie und Zaubern wird es geben?
Das arkane Magiesystem, wie es die Magier einsetzen, wird umgesetzt. Geweihte und die Umsetzung des Karmasystems müssen die Entwickler wegen des Aufwands und Zeitgründen wegfallen lassen. Da sich Karma- und Magiesystem grundsätzlich unterscheiden, möchte Radon Labs für Geweihte nicht einfach eine simple Abwandlung des Magiesystems integrieren, sondern verzichtet vorerst ganz darauf.
- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Welche Zauber werden alles umgesetzt?
Genaueres ist auch hier noch nicht bekannt. Radon Labs spricht von ca. 40-45 Zaubern, die umgesetzt werden sollen. Übliche Zauber wie Balsam Salabunde, Ignisphaero Feuerball, etc. werden mit Sicherheit darunter sein.

Eine vorläufige Liste aller bereits bekannten Zauber findet Ihr hier.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Gibt es andere Besonderheiten?
Die Stärke der Zauber kann vom Spieler variiert werden. Das hat allerdings Auswirkungen auf die Wirkungsdauer und die Wahrscheinlichkeit des Gelingens.

Kampfsystem
Was für ein Kampfsystem hat Drakensang? Welche Besonderheiten hat es im Vergleich zu anderen Spielen?
Das Kampfsystem von Drakensang bietet ein jederzeit auf Tastendruck pausierbares Echtzeitkampfsystem, vergleichbar mit BioWares Baldur's Gate oder Neverwinter Nights. Entscheidend für den Ausgang der Kämpfe sind dabei nicht die Geschicklichkeit und Geschwindigkeit im Umgang mit der Maus, sondern Charakterwerte und taktische Maßnahmen, die der Spieler ergreift. Das weiterhin unsichtbar im Hintergrund laufende Regelwerk von DSA wird dabei so genau wie möglich umgesetzt, die eigentlich rundenbasierten Kampfaktionen des Regelwerks jedoch in Echtzeit wiedergegeben. Für jede Kampfrunde wird dabei ein Zeitfenster von einigen Sekunden definiert, in dem die Aktionen der Charaktere in der Reihenfolge ihrer Initiative-Werte ausgeführt werden. Die Helden der Gruppe schlagen zuerst zu, bevor die Initiative an die Monster übergeht. Der Erfolg von Attacke und Parade wird dabei durch den Computer unsichtbar im Hintergrund ausgewürfelt.
In Drakensang kommt das Trefferzonen-System der erweiterten DSA-Grundregeln zum Einsatz. Bei einem Treffer ermittelt der Computer die getroffene Krörperregion. Der Rüstungswert an dieser Stelle bestimmt über den erlittenen Schaden. Weiterhin ist der Einbau von Attackemanövern mit der gesamten Party angekündigt. Die Wahl der richtigen Formation kann ebenfalls Einfluss auf den Kampfverlauf haben.
s. a.: Regelessays @ DSA4.de (externer Link)

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Welche Waffen werden in Drakensang vorhanden sein? Wird es zum massiven Einsatz von Heiltränken kommen?
Drakensang bedient sich aus den Vorgaben durch das Regelwerk. Alle gängigen Waffentypen wurden laut Bernd Bayreuther auf der RatCon 2006 direkt übernommen, seltenere, magische Waffen soll es ebenfalls geben. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen gibt es im DSA-System relativ wenig Waffen +1, +2, +6, ...
Insgesamt sollen es ca. 180 unterschiedliche Waffen, 200 Rüstungs- und Kleidungsteile und nochmal 300 sonstige Gegenstände sein.

Radon Labs möchte die für DSA untypische, massenhafte Verwendung von Heiltränken prinzipiell vermeiden und auch auf die anderen Heilmöglichkeiten des Regelwerks setzen, z. B. Heilzauber oder mit Hilfe von Kräuterkunde. Es wird noch überprüft, ob die DSA-eigenen Regenerationsregeln für das Spiel ausreichend sind. Drakensang soll allerdings auch kein Action-RPG werden, sodass Heiltränke nicht zum wichtigsten Ausrüstungsutensil avancieren dürften.