

Drakensang - FAQ

Beigesteuert von Administrator
Monday, 29. May 2006

Nachfolgend haben wir mal alle bisher bekannten Fakten zu DSA-Drakensang aufgelistet. Vieles davon ist noch nicht endgültig festgelegt, von daher kann es bis zum Release Ende 2007 noch viele Änderungen bzw. Ergänzungen geben...

Was ist ein Rollenspiel und speziell "Das schwarze Auge" (DSA) ?

DSA ist das bekannteste Pen&Paper-Rollenspielsystem im deutsch-sprachigen Raum, vergleichbar mit dem amerikanischen Dungeons&Dragons-System. Eine Spielgruppe besteht dabei aus drei oder mehr Personen, die jeweils eine fiktive Figur in einem Fantasy-Universum mit jeweils eigenem historischen und kulturellen Hintergrund verkörpern. Gemeinsam bestehen sie unter Leitung eines Spielleiters innerhalb dieser Fantasywelt Abenteuer, fechten Kämpfe aus, lösen Aufgaben und gewinnen dadurch im Laufe der Zeit immer mehr Erfahrung, durch die sich die Fähigkeiten und statistischen Werte ihrer jeweiligen Figuren immer mehr verbessern. Je nach gewählter Klasse werden Kämpfer stärker und erfahrener im Umgang mit ihren Waffen, Zauberer lernen neue, mächtigere Magie und Diebe werden geschickter und erfolgreicher.

Die ersten Rollenspiele dieser Art wurden an englischen Universitäten von Studenten entwickelt und gespielt, danach kam die Idee solcher Rollenspiele in die USA. Dort entwickelte die Firma TSR daraus das erste kommerzielle Rollenspiel (Dungeons&Dragons) mit einem festen Regelwerk, ersten Hintergrundinformationen zu Welten, Klassen und Rassen und verschiedenen, mehrseitigen Würfeln. Diese Würfeln (vier-seitig, sechs-seitig, acht-seitig, 10-seitig, 12-seitig, 20-seitig) und verschiedene Tabellen und Regeln erlauben es den Spielern, sich innerhalb einer fiktiven Welt zu bewegen und durch das Zufallsprinzip beim Würfeln in Verbindung mit veränderlichen Werten ihrer Spielfiguren und einer durch den Spielleiter vorgegebenen Rahmenhandlung Abenteuer zu erleben und mit dieser Welt und ihren Bewohnern zu interagieren.

In den 80er Jahren wurde das Spielprinzip solcher Rollenspiele erstmals auf das Medium "Computer" übertragen, zuerst als Spielhilfe für den Spielleiter, später als komplett eigenständiges Spiel mit eigenen Welten, Regeln und Figuren. Eines der ersten Rollenspiele (damals noch mit einfacher Zeichensatz-Grafik) war Net-Hack, das auf vielen Uni-Rechnern lief.

"Das schwarze Auge" wurde bisher dreimal in Form eines Computerspiels veröffentlicht, alle drei Teile wurden unter dem Namen "Nordland-Trilogie" (1993-1996) bekannt und verkauften sich insgesamt 2,4 Millionen mal. Drakensang ist nun nach einer fast 10-jährigen Pause das erste Rollenspiel, das wieder im DSA-Universum angesiedelt ist. Dabei findet die mittlerweile vierte Edition des Regelwerks Verwendung, wobei die Basisregeln durch individuelle Erweiterungen ergänzt werden, vor allem hinsichtlich des Magiesystems (es wird eine Auswahl der sinnvollsten und effektivsten Zauber geben) und des Kampfsystems. Hierbei soll es spezielle Angriffsmanöver und taktische Optionen geben, die es der vierköpfigen Abenteurergruppe ermöglichen, im Team noch effektiver zu agieren. Der Kampf kann jederzeit gestoppt werden (ähnlich wie bei Baldurs Gate), um jeder Figur neue taktische Anweisungen oder Angriffsbefehle zu geben. Läuft der Kampf weiter, reagieren die Charaktere entsprechend. Außerdem können gezielt bestimmte Körperregionen der Gegner anvisiert werden und im Gegensatz zur 4. Edition des Originalregelwerks finden Stufenaufstiege für die Charaktere statt.

Zu der vierköpfigen Basisgruppe können sich im Laufe des Spiels noch weitere Figuren hinzugesellen, die man aus der Bevölkerung der Welt rekrutieren kann.

Die Hintergrundgeschichte zu Drakensang inklusive der Details hinsichtlich der Spielwelt wird von erfahrenen DSA-Autoren entwickelt, das betrifft auch die umfangreichen Dialoge mit NPC's (Nicht-Spieler-Charakteren).

Wer steckt dahinter ?

Entwickelt wird Drakensang von der Berliner Softwareschmiede "Radon Labs", die u.a. "Projekt Nomads" programmiert haben. Die Firma ist im Bezirk Berlin Mitte zu finden und umfasst derzeit etwa 50 Leute. An Drakensang arbeitet das Team seit dem Jahr 2003.

Als Publisher fungiert die Hamburger Firma Dtp, die sich in den letzten Jahren vor allem mit Adventures auf dem dt. Markt einen guten Namen gemacht haben, darunter "Runaway", "Black Mirror" und das kürzlich erschienene "Dreamfall". Einen ersten Abstecher ins Rollenspiel-Millieu wagten sie mit dem 2005 erschienenen RPG "Dungeon Lords".

Was genau erwartet uns bei Drakensang ?

Bernd Beyreuther, einer der Chefs von Radon Labs, nannte den neuen DSA-Teil treffend "Baldurs Gate in 3D". Das bezieht sich einerseits auf das rundenbasierte Kampfsystem, welches die Entwickler der Black Isle Studios in ihren Rollenspielen Baldurs Gate 1+2 verwendet haben, andererseits aber auch auf die dichte, detaillierte Hintergrundgeschichte und die individuell gestalteten Biografien der wichtigsten Charaktere im Spiel. Fans der Reihe schwärmen heute noch auf diese Reihe, kein einziges Rollenspiel kam seitdem in Punkto "Erzählweise", "Spannungsbau" und "glaubhafte Charakterdarstellung" so nahe an ein gutes Buch wie Baldurs Gate. Neverwinter Nights (im AD&D-Universum angesiedelt) griff zwar das Prinzip des Gruppen-Abenteuers mit individueller Charakterentwicklung und taktischen Kämpfen wieder auf, schaffte es aber nie, die erzählerische Klasse von Baldurs Gate zu erreichen. Drakensang möchte das ändern.

Im Gegensatz zu den meisten derzeit erhältlichen oder noch geplanten Rollenspielen steuert man in Drakensang eine Gruppe von Helden, wobei man zu Beginn des Spiels mit einem Hauptcharakter beginnt und um den sich danach weitere Charaktere scharen. Die Zusammensetzung der Gruppe kann dabei jederzeit verändert werden, indem man alte Charaktere entlässt und dafür neue aufnimmt. Es gibt mehrere Klassen und Rassen zur Auswahl, darunter auch Zwerge und Elfen.

Das DSA-Universum erweitert sich ständig, mit jeder neuen Publikation, sei es ein Roman, ein neues Abenteuermodul oder eine neue Ausgabe der DSA-Hauszeitung "Aventurischer Bote" erweitert sich auch die Welt des schwarzen Auges. Um dem gerecht zu werden, haben die Entwickler viele Infos aus den diversen Publikationen direkt ins Spiel einfließen lassen. Alte Hasen im DSA-Universum werden also viele liebgewonnene Schauplätze und Regionen wiedererkennen, neue Abenteurer werden eine bis ins kleinste Detail erprobte und über Jahrzehnte gewachsene Welt vorfinden. Für die detailgetreue Umsetzung sorgen mehrere langjährige DSA-Autoren (Mark Wachholz, Anton Weste, Momo Evers und Stefan Blanck), die das Projekt begleiten. Eigens für Drakensang wurde eine über 1000-seitige Hintergrundgeschichte entwickelt, die dem Spiel in Form von einzigartigen Charakteren, Schauplätzen, Quests und Dialogen Leben einhauchen sollen. Letztere sind für die Erzählung einer Geschichte besonders wichtig. Erst durch die Kommunikation mit den Bewohnern Aventuriens (der DSA-Welt) erfährt der Spieler wichtige Neuigkeiten, bekommt Aufgaben und wird mit der Welt vertraut. Um diese Dialoge nicht ausufern zu lassen und den Spieler durch Textwästen zu langweilen, werden sie konsequent auf ein Mindestmaß reduziert und konzentrieren sich darauf, dem ungedulden Spieler rasch das wesentliche zu vermitteln. Neugierige Spieler können jedoch innerhalb der Dialoge weitere Gesprächsoptionen anklicken, um so näher Informationen über eine Region und ihre Bewohner zu bekommen. Auch untereinander sollen die Charaktere innerhalb der Gruppe miteinander interagieren, was ähnlich wie bei Baldurs Gate zu durchaus reizvollen Animositäten oder auch romantischen Entwicklungen führen könnte. Rein technisch sollen besonders redegewandte Charaktere erweiterte Dialog-Optionen erhalten.

Die zu erforschende Welt (Drakensang soll vor allem im Mittelreich Aventuriens spielen) klingt gigantisch: Umgerechnet 900 Quadratkilometer gilt es zu erforschen, darin zahlreiche Burgen, kleinere Dörfer und Ansiedlungen, aber auch ganze Städte. Vor allem die Hauptstadt der Region (den Namen haben die Entwickler bisher nicht verraten), dürfte ihresgleichen in anderen Rollenspielen suchen: Sie soll über 3000 Bewohner haben, hat Level-Designer Sven Fahrenwald in einem Interview verraten, viele davon bieten dem Spieler auf Nachfrage quest-relevante Informationen oder vergeben Aufträge, die Gold und Ruhm versprechen. Gegeist wird in diesem Land über große Distanzen mittels einer Karte, wie das schon beim 3. Teil der Nordlangtrilogie (Schatten über Riva) der Fall war.

Wichtigstes Unterscheidungs-Merkmal von anderen Computer-Rollenspielen soll neben einer guten Geschichte vor allem auch das Kampfsystem sein. Alle Kampfentscheidungen und Regelchecks laufen dabei rundenbasiert im Hintergrund ab, das Geschehen selber findet aber in Echtzeit statt und kann jederzeit per Tastendruck pausieren um dem Spieler Gelegenheit zu geben, neue taktische Anweisungen an seine Gruppe zu geben. Dabei wird die Darstellung

durch vielfältige, individuelle Kampfanimationen und taktische Optionen ergänzt, was den Ablauf dynamischer und schneller machen soll. Gleichzeitig hängt der Ausgang eines Kampfes nicht wie bei Aktion-Rollenspielen (Diablo, Sacred, TitanQuest) von der "Feuergeschwindigkeit" der Maustaste ab, sondern basiert vor allem auf den Fähigkeiten der einzelnen Charaktere und dem intelligenten Einsatz derselben innerhalb der Gruppe. Ein typisches Beispiel dafür wäre, dass ein oder zwei Kämpfer sich den Gegnern im Nahkampf stellen, während Zauberkundige den Kampf mit Magie führen und die Gegner mit magischen Geschossen attackieren bzw. die Verbündeten mit Heilzaubern und Gebeten unterstützen. Währenddessen schleicht sich der Dieb der Gruppe von hinten an einen Gegner ran und streckt ihn mit einem hinterhältigen Angriff (besonders hoher Schaden weil überraschend) nieder.

Optisch gleicht die Welt Aventuriens in vielerlei Hinsicht dem spätem Mittelalter Europas. Viele Stadtteile, Gebäude und Burgen im Spiel haben historische Vorbilder, die das Grafikerteam um Art Director Martin Elsäßer teilweise persönlich und vor Ort im Umland Thüringens und Sachsens studiert hat. Bildbücher und Fotos sowie historische Dokumente über mittelalterliche Städte und Bauwerke ergänzen den Fundus an Quellenmaterial. Dadurch finden sich selbst kleinste Details wie Fachwerk, spezielle Giebelformen und regionale bauliche Eigenschaften wie die sog. Wetterfront (eine Schieferverkleidung zum Schutz vor Regen) in den Modellen wieder. Selbst eine ganze Burg (Grimmzahn) wurde so auf Grundlage historischer Originalquellen rekonstruiert und im Spiel zu neuem Leben erweckt. Dabei achteten die Grafiker darauf, alle verwendeten Materialien (Stein, Holz, Eisen) korrekt und an der richtigen Position wiederzugeben. Auch die zu verteidigungszwecken verschachtelten Innenhöfe und Wehranlagen wurden 1:1 umgesetzt, da zur damaligen Zeit jede bauliche Maßnahme in einer Burg einem konkreten, militärischen Zweck diente. Wendeltreppen drehten immer links herum, da man logischerweise davon ausging, dass die meisten Krieger das Schwert in der Rechten hielten. Verteidiger, die sich auf solch einer Treppe nach oben zurückzogen, hatten also viel mehr Bewegungsspielraum für ihre Waffenhand als die von unten nahenden Angreifer, die durch die Mittelstufe der Treppe behindert wurden. Insgesamt soll die Optik im Spiel sich eng am DSA-Original halten, dazu dürften auch Artworks der bekannten DSA-Zeichner Zoltan und Boros beitragen. Wettereffekte sollen für zusätzlichen Realismus in der Darstellung sorgen.

Was gibt es bereits an Infos über die Hintergrundgeschichte ?

Nicht viel - leider...

Allerdings läßt der Name "Drakensang" und die Region (Mittel-Adventurien) bereits Raum für Spekulationen zu. Es könnte sich danach um die sog. Drachen-Quest handeln, bei der die Abenteurer eine Reihe gefährlicher Prüfungen absolvieren müssen, um am Ende den magischen Schild von Fendral in ihren Besitz zu bringen. Erschwert wird das Ganze durch eine unheimliche Mordserie, die die Region erschüttert. Außerdem soll ein gefährliches Monster mit unersättlichem Blutdurst durch das Land streifen, auf der Suche nach neuen Opfern...

Wird es mehrere Lösungswege und Enden geben ?

Darüber ist auch noch nicht viel bekannt - durch den Fokus auf eine Gruppe sollten sich aber allein schon durch eine unterschiedliche Zusammensetzung der Heldentruppe Unterschiede bei der Lösung verschiedener Quests ergeben. Die Haupt-Aufgabe dürfte aber unabhängig von der jeweiligen Gruppe immer die gleiche bleiben.

In wie weit wurden die Original-DSA-Regeln übernommen ?

Wie schon in dem Überblick berichtet basiert Drakensang auf der vierten (aktuellen) Version des DSA-Regelwerks. Vieles davon wird im Spiel 1:1 übernommen, anderes muss entsprechend dem Medium Computer angepasst werden. Bei der Charaktererschaffung wird es voraussichtlich verschiedene Archetypen (Kämpfer, Magier, Priester, Dieb) geben, die je nach gewählter Rasse und Klasse bis zu einem gewissen Grad angepasst werden können. Im Gegensatz zum Originalregelwerk wird es auch Stufenanstiege für die Helden geben. Dieses "Aufleveln" wird aber ausschließlich auf Basis von Erfahrungspunkten passieren, andauerndes "Üben" einer Fertigkeit (z.B. ständiges Rumhüpfen um Athletik zu verbessern) gibt es hier nicht. Beim Magiesystem wird die extrem umfangreiche Auswahl an Originalzaubersprüchen auf ein übersichtlicheres Maß zusammengeschumpft - nur die wirklich wichtigen und effektiven Zauber werden

verfügbar sein, was aber immer noch ein ganzer Haufen sein dürfte, nach derzeitigem Stand etwa 50 verschiedene.

Außerdem werden offenbar aus dem DSA-Universum bekannte NPC's bei Drakensang auftauchen, ein erstes Indiz dafür sind Charakterskizzen, die u.a. den Erzdruiden "Archon Megalon" zeigen.

Gibt es inhaltliche Bezüge zur alten Nordland-Trilogie ?

Jein - natürlich basieren alle DSA-Spiele bis zu einem gewissen Grad auf den selben Wurzeln, immerhin ist es eine Welt. Aber Drakensang wird KEIN Nachfolger der Nordlandtrilogie werden, insofern wird man auch nicht alte Spielstände oder Charaktere aus diesen drei Teilen übernehmen können. Schon allein vom technischen Standpunkt her (vor 10 Jahren dominierten als Betriebssystem noch DOS und Windows95, es gab grade mal die ersten grafischen Beschleunigerkarten mit der Voodoo1, die Bildschirmauflösung betrug zumeist 640x480 oder weniger und bei den Prozessoren wurde der 486'er grade von der ersten Generation der Pentium-CPU's abgelöst - ganz zu schweigen von Physik-Engines) wäre solch ein Unterfangen äußerst schwierig.

Welche Software-Technik findet in der Entwicklung ihre Anwendung ?

Die 3D-Welt wird mit Hilfe einer Game-Engine realisiert, die von Radon Labs selbst entwickelt wurde und den Namen "Nebula-2" trägt. Die Version 3 dieser Software ist derzeit in der Entwicklung. Ergänzt wird sie von mehreren Software-Werkzeugen, die auch in anderen Entwicklerstudios eingesetzt werden, darunter die aus dem RPG "Oblivion" bekannte "Speedtree-Engine" zur realistischen Darstellung von Wäldern und Pflanzen. Optionale Effekte moderner Grafikkarten wie Shader-Modell 3.0 und HDR werden ebenfalls unterstützt.

Die 3D-Welt wird dabei nicht wie beispielsweise bei Oblivion vom Computer berechnet, sondern sie wird ähnlich wie in der Gothic-Reihe von Hand modelliert, was aufwändiger ist, aber dafür auch individuellere Landschaftsmerkmale ermöglichen. Vor allem können Oberflächen-Texturen überlappend dargestellt werden, was viel unregelmäßigere Strukturen ermöglichen. Höhlen können überhängen haben, im Fels kann es Lücken oder kleinere Hohlräume geben. Die Welt wird optisch abwechslungsreicher und damit glaubhafter.

Bei den Animationen der Charakter-Modelle greift man auf das Motion-Capturing-Verfahren zurück. Dabei werden männliche und weibliche Darsteller live in verschiedenen Bewegungsabläufen gefilmt und diese werden anschließend auf die Computermodelle übertragen. Diese Technik ermöglicht eine realistische Darstellung von komplexen Bewegungsabläufen.

Die im Spiel vorkommenden Ausrüstungsgegenstände und da vor allem die Waffen werden mit größter Sorgfalt und mit vielen, kleinen Details erschaffen. Zusätzlich zu einer individuellen Farbtextur für jede Waffe gibt es noch eine sog. Specular Map, die Glanz und Reflektion des Metalls definiert. Dadurch schimmern die Metallteile einer Waffe deutlich intensiver als die hölzernen Bestandteile wie zum Beispiel die Schäfte. Dritter im Bunde der grafischen Hilfsmittel ist die sog. Normal Map, die jedem Gegenstand eine eigene Struktur oder Maserung verleiht und ihn so plastischer und damit realistischer erscheinen lässt. Um die gigantische Anzahl an verschiedenen Gegenständen, vor allem Waffen und Rüstungen, nicht für jeden Rasse und damit verbunden Körpergröße mehrfach erschaffen zu müssen, lassen sich die Dimensionen jedes Gegenstands in einem eigens dafür entwickelten Editor an jeden gewünschten Größe anpassen. Das hat den angenehmen Nebeneffekt, das man gefundene Ausrüstungsgegenstände auch jederzeit selber anlegen und sich damit bewundern kann, egal ob man einen höhnhaften Nordmann oder einen eher gedrungenen Zwerg spielt.

Ob Besitzer von zwei oder mehr parallel geschalteten Grafikkarten (SLI) oder Dual-Core-Prozessoren davon profitieren werden, ist derzeit noch nicht bekannt.

Wie weit ist die Entwicklung bisher gediehen ?

Die Tatsache, das als Release-Datum derzeit das vierte Quartal 2007 genannt wird (und solche Daten werden bei Spiele-Entwicklungen erfahrungsgemäß in den seltensten Fällen auch eingehalten), lässt vermuten, das sich Drakensang noch

