Drakensang - FAQ

Beigesteuert von Administrator
Montag, 29. Mai 2006

Nachfolgend haben wir mal alle bisher bekannten Fakten zu DSA-Drakensang aufgelistet. Vieles davon ist noch nicht endgÃ¼ltig festgelegt, von daher kann es bis zum Release Ende 2007 noch viele Ã„nderungen bzw. ErgÃ¤nzungen 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 verkÃ¶rpern. Gemeinsam bestehen sie unter Leitung eines Spielleiters innerhalb dieser Fantasywelt Abenteuer, fechten KÃ¤mpfe aus, lÃ¶sen Aufgaben und gewinnen dadurch im Laufe der Zeit immer mehr Erfahrung, durch die sich die FÃ¤higkeiten und statistischen Werte ihrer jeweiligen Figuren immer mehr verbessern. Je nach gewÃ¤hlter Klasse werden KÃ¤mpfer stÃ¤rker und erfahrener im Umgang mit ihren Waffen, Zauberer lernen neue, mÃ¤chtigere Magie und Diebe werden geschickter und erfolgreicher.

Die ersten Rollenspiele dieser Art wurden an englischen UniversitÃ¤ten 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 WÃ¼rfeln. Diese WÃ¼rfel (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 WÃ¼rfeln in Verbindung mit verÃ¤nderlichen Werten ihrer Spielfiguren und einer durch den Spielleiter vorgegebenen Rahmenhandlung Abenteuer zu erleben und mit dieser Welt und ihren Bewohnern zu interagieren.

In den 80Â´er Jahren wurde das Spielprinzip solcher Rollenspiele erstmals auf das Medium "Computer" Ã¼bertragen, zuerst als Spielhilfe fÃ¼r den Spielleiter, spÃ¤ter als komplett eigenstÃ¤ndiges 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 verÃ¶ffentlicht, 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-jÃ¤hrigen 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 ergÃ¤nzt werden, vor allem hinsichtlich des Magiesystems (es wird eine Auswahl der sinnvollsten und effektivsten Zauber geben) und des Kampfsystems. Hierbei soll es spezielle AngriffsmanÃ¶ver und taktische Optionen geben, die es der vier-kÃ¶pfigen Abenteurergruppe ermÃ¶glichen, im Team noch effektiver zu agieren. Der Kampf kann jederzeit gestoppt werden (Ã¤hnlich wie bei Baldurs Gate), um jeder Figur neue taktische Anweisungen oder Angriffsbefehle zu geben. LÃ¤uft der Kampf weiter, reagieren die Charaktere entsprechend. AuÃŸerdem kÃ¶nnen gezielt bestimmte KÃ¶rperregionen der Gegner anvisiert werden und im Gegensatz zur 4. Edition des Originalregelwerks finden Stufenaufstiege fÃ¼r die Charaktere statt.

Zu der vier-kÃ¶pfigen Basisgruppe kÃ¶nnen sich im Laufe des Spiels noch weitere Figuren hinzugesellen, die man aus der BevÃ¶lkerung 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 NPCÂ´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 kÃ¼rzlich 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 schwÃ¶ren heute noch auf diese Reihe, kein einziges Rollenspiel kam seitdem in Punkto "ErzÃ¤hldichte", "SpannungsbÃ¶gen" 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 KÃ¤mpfen wieder auf, schaffte es aber nie, die erzÃ¤hlerische Klasse von Baldurs Gate zu erreichen. Drakensang mÃ¶chte das Ã¤ndern.

Im Gegensatz zu den meisten derzeit erhÃ¤ltlichen 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 verÃ¤ndert werden, indem man alte Charaktere entlÃ¤sst und dafÃ¼r neue aufnimmt. Es gibt mehrere Klassen und Rassen zur Auswahl, darunter auch Zwerge und Elfen.

Das DSA-Universum erweitert sich stÃ¤ndig, 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 SchauplÃ¤tze und Regionen wiedererkennen, neue Abenteurer werden eine bis ins kleinste Detail erprobte und Ã¼ber Jahrzehnte gewachsene Welt vorfinden. FÃ¼r die detailgetreue Umsetzung sorgen mehrere langjÃ¤hrige DSA-Autoren (Mark Wachholz, Anton Weste, Momo Evers und Stefan Blanck), die das Projekt begleiten. Eigens fÃ¼r Drakensang wurde eine Ã¼ber 1000-seitige Hintergrundgeschichte entwickelt, die dem Spiel in Form von einzigartigen Charakteren, SchauplÃ¤tzen, Quests und Dialogen Leben einhauchen sollen. Letztere sind fÃ¼r die ErzÃ¤hlung einer Geschichte besonders wichtig. Erst durch die Kommunikation mit den Bewohnern Aventuriens (der DSA-Welt) erfÃ¤hrt der Spieler wichtige Neuigkeiten, bekommt Aufgaben und wird mit der Welt vertraut. Um diese Dialoge nicht ausufern zu lassen und den Spieler durch TextwÃ¼sten zu langweilen, werden sie konsequent auf ein MindestmaÃŸ reduziert und konzentrieren sich darauf, dem ungeduldigen Spieler rasch das wesentliche zu vermitteln. Neugierige Spieler kÃ¶nnen jedoch innerhalb der Dialoge weitere GesprÃ¤chsoptionen anklicken, um so nÃ¤here Informationen Ã¼ber eine Region und ihre Bewohner zu bekommen. Auch untereinander sollen die Charaktere innerhalb der Gruppe miteinander interagieren, was Ã¤hnlich wie bei Baldurs Gate zu durchaus reizvollen AnimositÃ¤ten oder auch romantischen Entwicklungen fÃ¼hren kÃ¶nnte. Rein technisch sollen besonders redegewandte Charaktere erweiterte Dialog-Optionen erhalten.

Die zu erforschende Welt (Drakensang soll vor allem im Mittelreich Adventuriens spielen) klingt gigantisch: Umgerechnet 900 Quadratkilometer gilt es zu erforschen, darin zahlreiche Burgen, kleinere DÃ¶rfer und Ansiedlungen, aber auch ganze StÃ¤dte. Vor allem die Hauptstadt der Region (den Namen haben die Entwickler bisher nicht verraten), dÃ¼rfte ihresgleichen in anderen Rollenspielen suchen: Sie soll Ã¼ber 3000 Bewohner haben, hat Level-Designer Sven Fahrenwald in einem Interview verraten, viele davon bieten dem Spieler auf Nachfrage quest-relevante Informationen oder vergeben AuftrÃ¤ge, die Gold und Ruhm versprechen. Gereist wird in diesem Land Ã¼ber grÃ¶ÃŸere Distanzen mittels einer Karte, wie das schon beim 3. Teil der Nordlangtrilogie (Schatten Ã¼ber 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 vielfÃ¤ltige, individuelle Kampfanimationen und taktische Optionen ergÃ¤nzt, was den Ablauf dynamischer und schneller machen soll. Gleichzeitig hÃ¤ngt der Ausgang eines Kampfes nicht wie bei Aktion-Rollenspielen (Diablo, Sacred, TitanQuest) von der "Feuergeschwindigkeit" der Maustaste ab, sondern basiert vor allem auf den FÃ¤higkeiten der einzelnen charaktere und dem intelligenten Einsatz derselben innerhalb der Gruppe. Ein typisches Beispiel dafÃ¼r wÃ¤re, das ein oder zwei KÃ¤mpfer sich den Gegnern im Nahkampf stellen, wÃ¤hrend Zauberkundige den Kampf mit Magie fÃ¼hren und die Gegner mit magischen Geschossen attakieren bzw. die VerbÃ¼ndeten mit Heilzaubern und Gebeten unterstÃ¼tzen. WÃ¤hrenddessen schleicht sich der Dieb der Gruppe von hinten an einen Gegner ran und streckt ihn mit einem hinterhÃ¤ltigen Angriff (besonders hoher Schaden weil Ã¼berraschend) nieder.

Optisch gleicht die Welt Aventuriens in vielerlei Hinsicht dem spÃ¤ten Mittelalter Europas. Viele Stadtteile, GebÃ¤ude und Burgen im Spiel haben historische Vorbilder, die das Grafikerteam um Art Director Martin ElsÃ¤ÃŸer teilweise persÃ¶nlich und vor Ort im Umland ThÃ¼ringens und Sachsens studiert hat. BildbÃ¤nde und Fotos sowie historische Dokumente Ã¼ber mittelalterliche StÃ¤dte und Bauwerke ergÃ¤nzen den Fundus an Quellenmaterial. Dadurch finden sich selbst kleinste Details wie Fachwerk, spezielle Giebelformen und regionale bauliche Eigenschaften wie die sgn. 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 InnenhÃ¶fe und Wehranlagen wurden 1:1 umgesetzt, da zur damaligen Zeit jede bauliche MaÃŸnahme in einer Burg einem konkreten, militÃ¤rischen Zweck diente. Wendeltreppen drehten immer links herum, da man logischerweise davon ausging, das die meisten Krieger das Schwert in der Rechten hielten. Verteidiger, die sich auf solch einer Treppe nach oben zurÃ¼ckzogen, hatten also viel mehr Bewegungsspielraum fÃ¼r ihre Waffenhand als die von unten nahenden Angreifer, die durch die MittelsÃ¤ule der Treppe behindert wurden. Insgesamt soll die Optik im Spiel sich eng am DSA-Original halten, dazu dÃ¼rften auch Artworks der bekannten DSA-Zeichner Zoltan und Boros beitragen. Wettereffekte sollen fÃ¼r zusÃ¤tzlichen Realismus in der Darstellung sorgen.

Was gibt es bereits an Infos Ã¼ber die Hintergrundgeschichte ?

Nicht viel - leider...

Allerdings lÃ¤ÃŸt der Name "Drakensang" und die Region (Mittel-Adventurien) bereits Raum fÃ¼r Spekulationen zu. Es kÃ¶nnte sich danach um die sgn. Drachen-Quest handeln, bei der die Abenteurer eine Reihe gefÃ¤hrlicher PrÃ¼fungen absolvieren mÃ¼ssen, um am Ende den magischen Schild von Fendral in ihren Besitz zu bringen. Erschwert wird das ganze durch eine unheimliche Mordserie, die die Region erschÃ¼ttert. AuÃŸerdem soll ein gefÃ¤hrliches Monster mit unersÃ¤ttlichem Blutdurst durch das Land streifen, auf der Suche nach neuen Opfern...

Wird es mehrere LÃ¶sungswege und Enden geben ?

DarÃ¼ber 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 LÃ¶sung verschiedener Quests ergeben. Die Haupt-Aufgabe dÃ¼rfte aber unabhÃ¤ngig von der jeweiligen Gruppe immer die gleiche bleiben.

In wieweit wurden die Original-DSA-Regeln Ã¼bernommen ?

Wie schon in dem Ãœberblick berichtet basiert Drakensang auf der vierten (aktuellen) Version des DSA-Regelwerks. Vieles davon wird im Spiel 1:1 Ã¼bernommen, anderes muss entsprechend dem Medium Computer angepasst werden. Bei der Charaktererschaffung wird es voraussichtlich verschiedene Archetypen (KÃ¤mpfer, Magier, Priester, Dieb) geben, die je nach gewÃ¤hlter Rasse und Klasse bis zu einem gewissen Grad angepasst werden kÃ¶nnen. Im Gegensatz zum Originalregelwerk wird es auch Stufenanstiege fÃ¼r die Helden geben. Dieses "Aufleveln" wird aber ausschliesslich auf Basis von Erfahrungspunkten passieren, andauerndes "Ãœben" einer Fertigkeit (z.B. stÃ¤ndiges RumhÃ¼pfen um Athletik zu verbessern) gibt es hier nicht. Beim Magiesystem wird die extrem umfangreiche Auswahl an OriginalzaubersprÃ¼chen auf ein Ã¼bersichtlicheres MaÃŸ zusammengeschrumpft - nur die wirklich wichtigen und effektiven Zauber werden

verfÃ¼gbar sein, was aber immer noch ein ganzer Haufen sein dÃ¼rfte, nach derzeitgem Stand etwa 50 verschiedene.

AuÃŸerdem werden offenbar aus dem DSA-Universum bekannte NPCÂ´s bei Drakensang auftauchen, ein erstes Indiz dafÃ¼r sind Charakterskizzen, die u.a. den Erzdruiden "Archon Megalon" zeigen.

Gibt es inhaltliche BezÃ¼ge zur alten Nordland-Trilogie ?

Jein - natÃ¼rlich 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 SpielstÃ¤nde oder Charaktere aus diesen drei Teilen Ã¼bernehmen kÃ¶nnen. 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 BildschirmauflÃ¶sung betrug zumeist 640x480 oder weniger und bei den Prozessoren wurde der 486Â´er grade von der ersten Generation der Pentium-CPUÂ´s abgelÃ¶st - ganz zu schweigen von Physik-Engines) wÃ¤re solch ein Unterfangen Ã¤uÃŸerst 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" trÃ¤gt. Die Version 3 dieser Software ist derzeit in der Entwicklung. ErgÃ¤nzt 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 WÃ¤ldern und Pflanzen. Optionale Effekte moderner Grafikkarten wie Shader-Modell 3.0 und HDR werden ebenfalls unterstÃ¼tzt.

Die 3D-Welt wird dabei nicht wie beispielsweise bei Oblivion vom Computer berechnet, sondern sie wird Ã¤hnlich wie in der Gothic-Reihe von Hand modelliert, was aufwÃ¤ndiger ist, aber dafÃ¼r auch individuellere Landschaftsmerkmale ermÃ¶glicht. Vor allem kÃ¶nnen OberflÃ¤chen-Texturen Ã¼berlappend dargestellt werden, was viel unregelmÃ¤ÃŸigere Strukturen ermÃ¶glicht. HÃ¶hlen kÃ¶nnen ÃœberhÃ¤nge haben, im Fels kann es LÃ¶cher oder kleinere HohlrÃ¤ume geben. Die Welt wird optisch abwechslungsreicher und damit glaubhafter.

Bei den Animationen der Charakter-Modelle greift man auf das Motion-Capturing-Verfahren zurÃ¼ck. Dabei werden mÃ¤nnliche und weibliche Darsteler live in verschiedenen BewegungsablÃ¤ufen gefilmt und diese werden anschliessend auf die Computermodelle Ã¼bertragen. Diese Technk ermÃ¶glicht eine realistische Darstellung von komplexen BewegungsablÃ¤ufen.

Die im Spiel verkommenden AusrÃ¼stungsgegenstÃ¤nde und da vor allem die Waffen werden mit groÃŸer Sorgfalt und mit vielen, kleinen Details erschaffen. ZusÃ¤tzlich zu einer individuellen Farbtextur fÃ¼r jede Waffe gibt es noch eine sgn. Specular Map, die Glanz und Reflektion des Metalls definiert. Dadurch schimmern die Metallteile einer Waffe deutlich intensiver als die hÃ¶lzernen Bestandteile wie zum Beispiel die SchÃ¤fte. Dritter im Bunde der grafischen Hilfsmittel ist die sgn. Normal Map, die jedem Gegenstand eine eigene Struktur oder Maserung verleiht und ihn so plastischer und damit realistischer erscheinen lÃ¤ÃŸt. Um die gigantische Anzahl an verschiedenen GegenstÃ¤nden, vor allem Waffen und RÃ¼stungen, nicht fÃ¼r jeden Rasse und damit verbunden KÃ¶rpergrÃ¶ÃŸe mehrfach erschaffen zu mÃ¼ssen, lassen sich die Dimensionen jedes Gegenstands in einem eigens dafÃ¼r entwickelten Editor an jeden gewÃ¼nschte GrÃ¶ÃŸe anpassen. Das hat den angenehmen Nebeneffekt, das man gefundene AusrÃ¼stungsgegenstÃ¤nde auch jederzeit selber anlegen und sich damit bewundern kann, egal ob man einen hÃ¼hnenhaften 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 erfahrungsgemÃ¤ÃŸ in den seltensten FÃ¤llen auch eingehalten), lÃ¤ÃŸt vermuten, das sich Drakensang noch

nicht mal in einem Alpha-Stadium befindet. Laut mehreren Ã„uÃŸerungen von Entwicklern ist die Welt bereits grÃ¶ÃŸtenteils fertig erstellt, allerdings sind die meisten SchauplÃ¤tze darin noch nicht designed und werden derzeit von Platzhaltern ausgefÃ¼llt. Auch die Charakter-Modelle (einen ersten Blick darauf konnte man in einem kurzen Video von der E3 werfen) sind noch vorlÃ¤ufig und werden in der Endversion wohl anders aussehen. Von Quests braucht man da gar nicht erst zu reden, sie werden bei der Rollenspiel-Entwicklung immer erst zuletzt mit Hilfe von geeigneten Scriptsprachen entwickelt und getestet. Selbiges gilt fÃ¼r die Laufwege von Monstern und NPCÂ´s, auch sie werden erst ziemlich spÃ¤t festgelegt und getestet. Denn erst wenn sÃ¤mtliche Objekte und rÃ¤umliche Strukturen endgÃ¼ltig in der Welt ihren Platz gefunden haben, lassen sich die Bewohner exakt positionieren und in Bewegung setzen. Ansonsten kommt es zu dem unerwÃ¼nschten Effekt, das NPCÂ´s an einzelnen Elementen "festhÃ¤ngen" oder durch sie hindurchlaufen. Eine bekante Achillesferse vieler 3D Rollenspiele und Shooter. Davon ausgehend dÃ¼rfte Drakensang hÃ¶chstens zur HÃ¤lfte fertig gestellt sein - optimistisch geschÃ¤tzt...

Link zu unserem Forum

Link zur FanPro-Seite zu Drakensang

Link zum Anaconda Forum zu Drakensang