

DSA: Book of Heroes

Post by "BruderTjorben" of Aug 10th 2019, 5:35 pm

Hallo liebe Orkis!

Das Panel ist gerade beendet und ich muss sagen ich bin total begeistert! Wie sind so eure Eindrücke?

[Quote from https://wildriver.games/dsa](https://wildriver.games/dsa)

Info

Das Schwarze Auge (DSA) ist ein Rollenspielsystem, das Spielergruppen Abenteuer in der Fantasy-Welt Aventurien erleben lässt. DSA hat eine lange Tradition; die erste Version erschien bereits 1984. Book of Heroes entsteht in enger Zusammenarbeit mit dem Rechteeinhaber, Ulisses Spiele, dessen Mitwirkung sicherstellt, dass das kommende Spiel auch den Ansprüchen der Rollenspiel-Fans genügt.

Book of Heroes ist ein klassisches Action-Rollenspiel mit übersichtlicher Draufsicht und setzt auf schnelle, intensive Dungeon-Crawls im Koop (bis zu vier Spieler) auf prozedural generierten Karten. Solospiel mit KI-Kameraden ist aber natürlich auch möglich - und das reichhaltige Rollenspiel-Universum von DSA sorgt mit vielen bekannten Figuren, Orten und Ereignissen für den idealen Rahmen.

[Quote from https://wildriver.games/dsa](https://wildriver.games/dsa)

Erscheinungsdatum Q2/2020 | Plattformen PC | Genre Action-Rollenspiel | Spieler 1 | Altersfreigabe In Prüfung

Bildquellen:

<https://www.facebook.com/Ulisses.Spiele/>

<https://wildriver.games/dsa>

Post by "Yelemiz" of Aug 10th 2019, 7:44 pm

Bin mal sehr gespannt. Klingt vielversprechend. Und der Baldur's Gate look ist auch nett. 😊

Post by "Kearnaun" of Aug 10th 2019, 8:56 pm

Also da bin ich auch sehr gespannt. Sieht auf jeden Fall nach etwas aus das näher im Auge zu behalten lohnt. 😍

Post by "Erastäus von Salvunk" of Aug 10th 2019, 9:18 pm

[Quote from Yelemiz](#)

Bin mal sehr gespannt. Klingt vielversprechend. Und der Baldur's Gate look ist auch nett. 😊

Da stimme ich zu. Baldurs Gate hat mich jahrelang motiviert, allerdings auch die vielen guten Modifikationen, die es schon damals dazu gab. Ich denke, dass auch das für mich ausschlaggebend sein wird. Wird es eifrige Fans geben, die trotz fehlendem Editor (Baldurs Gate hatte auch keinen), Mods schreiben werden, die für Langzeitmotivation sorgen werden. Habe ich das eigentlich richtig verstanden, dass es keine große Kampagne gegen wird, sondern "nur" Einzelaufträge? Falls ja, könnte das schon ein kleines Manko sein. Nichts gegen Einzelaufträge, aber irgendwie sollten diese schon in einer größeren Kampagne eingebettet sein.

Post by "GTStar" of Aug 11th 2019, 1:50 am

Es gibt jeweils einzelne Abenteuer à 1-3 h, keine zusammenhängende Story, ja. So habe ich es verstanden.

Es werden jeweils einzelne Dungeoncrawls, allerdings liegt der Fokus mehr auf Rätseln als auf Kämpfen, im Vergleich mit klassischen Crawls.

Die Figurenmodelle waren übrigens noch nicht so hübsch, da soll aber laut Nadine noch dran gearbeitet werden.

Post by "Erastäus von Salvunk" of Aug 11th 2019, 10:54 am

Danke dir für die Info. Die Grafik wäre mir nicht so wichtig. Für mich sind die Geschichte, der Hintergrund, die Meisterpersonen wichtiger. Dass es keine zusammenhängende Geschichte gibt, finde ich sehr, sehr schade. Ich will das aber nicht schlechtreden. Ich werde mir das fertige Produkt auf jeden Fall mal anschauen!

Post by "GTStar" of Aug 11th 2019, 7:03 pm

Ich kann auch nicht sagen, ob es gar nicht zusammenhängt. Aber jede Instanz entspricht quasi einem "Abenteuer".

Nadine "musste" (als Gamerin) für Ulisses testspielen und meinte, das wäre genau das, was sie immer habe spielen wollen. Von daher bin ich mal zuversichtlich.

Post by "BruderTjorben" of Aug 11th 2019, 7:34 pm

Aufgrund dessen, dass das ganze von Ulisses bzw. Ulisses-MitarbeiterInnen überwacht wird, bin ich auch sehr zuversichtlich, dass da was Gutes bei rum kommt

Post by “Quandt” of Aug 11th 2019, 8:38 pm

Hört sich super interessant an und das Baldursgate-Design gefällt mir auch. Bin sehr gespannt.

Post by “Reissklaue” of Aug 11th 2019, 9:43 pm

[Quote from Quandt](#)

Hört sich super interessant an und das Baldursgate-Design gefällt mir auch. Bin sehr gespannt.

Dito.

Post by “Wechselbalg” of Aug 11th 2019, 10:08 pm

Gab es bei der Präsentation eigentlich schon bewegte Bilder zu sehen, um die Richtung des Spiels etwas genauer beurteilen zu können? Für ein taktisch geprägtes Spiel im Stile der Infinity Engine D&D Titel könnte ich mich durchaus erwärmen, während ein (laut Werbetext) Action Rollenspiel mich angesichts des äußerst durchschnittlichen Fimbuls vom gleichen Studio jetzt weniger reizen würde.

Post by “Erastäus von Salvunk” of Aug 11th 2019, 10:23 pm

Für alle, die es sich nochmal anschauen wollen:
<https://www.twitch.tv/videos/4...filter=archives&sort=time>

Ab ca. 2:16:00 beginnt die Vorstellung.

Post by "GTStar" of Aug 11th 2019, 10:38 pm

[Quote from Wechselbalg](#)

Gab es bei der Präsentation eigentlich schon bewegte Bilder zu sehen, um die Richtung des Spiels etwas genauer beurteilen zu können? Für ein taktisch geprägtes Spiel im Stile der Infinty Engine D&D Titel könnte ich mich durchaus erwärmen, während ein (laut Werbetext) Action Rollenspiel mich angesichts des äußerst durchschnittlichen Fimbuls vom gleichen Studio jetzt weniger reizen würde.

Ja, gab es. Aber nur Szenen, wo die Helden herumliefen. Keine Aktionen.

Was ist ein Fimbuls?

Die Seite ist übrigens vom Publisher, nicht vom Entwickler. Für die Entwickler ist es wohl das Erstlingswerk.

Post by "Wechselbalg" of Aug 11th 2019, 10:47 pm

Ach so. Hatte da nur kurz über die Seite von Wildriver Games geschaut und mich noch nicht tiefer eingelesen. Unter deren Label erschien Fimbul für PC und PS4, was ein von der Spielzeit her sehr kurzes Action RGP war, das zwar einen interessanten Hintergrund, aber eine ziemlich langweilige Spielmechanik hatte und auch durchweg mäßige Kritiken bekam. Wenn das nicht das gleiche Team ist, ist es ja schon mal gut.

Schaue mir morgen dann das ganze noch mal in Ruhe an. Die anfangs gezeigten Szenen haben mich jetzt eher unterwältigt, aber Michael Hengst involviert ist natürlich eine nette Sache.

Post by "himeyuri" of Aug 11th 2019, 11:09 pm

[Quote from GTStar](#)

Nadine "musste" (als Gamerin) für Ulisses testspielen und meinte, das wäre genau das, was sie immer habe spielen wollen. Von daher bin ich mal zuversichtlich.

Was soll sie denn auch anderes sagen? Als Ulissesmitarbeiter ein DSA-Game schlechtreden?

Ich warte da erstmal ab. Alles, was bisher gezeigt wurde, ist recht nichtssagend, Grafik lala, anscheinend keine große Story, zum Gameplay lässt sich außer ein paar Designmotiven nichts sagen. Das kann von grottig bis super alles werden, aber zumindest den ganz großen Wurf sehe ich da eher nicht kommen bisher. Mit der Zeit wissen wir mehr.

Post by "GTStar" of Aug 12th 2019, 12:45 am

Natürlich nicht, aber sie wirkte schon ungespielt begeistert. Und sie sollte ja auch entscheiden, ob das Spiel überhaupt für DSA infrage kommt.

Ein großer Wurf wird das garantiert nicht. Das ist kein AA-Titel. Aber vielleicht ein kleiner.

Post by "Mallikai" of Aug 12th 2019, 12:48 am

Quote

Was soll sie denn auch anderes sagen? Als Ulissesmitarbeiter ein DSA-Game schlechtreden?

Anscheinend wurde sie schon beim Ausprobieren gefragt, um die Frage zu klären, ob das Spiel (das ursprünglich nicht für speziell für DSA entwickelt) ne DSA-Lizenz bekommt und hatte da als "Ulisses-Gamerin" nicht wenig Einfluss. Da ich nicht denke, dass Ulisses sich die ganze Geschichte ausgedacht hat, um uns übers Ohr zu hauen, wird Nadines wohl schon Fan von dem Spiel sein.

Post by “hexe” of Aug 12th 2019, 8:57 am

Ein Aktion RPG am PC macht Spaß, besonders mit weiteren Mitspielern. Das wissen wir seit Diablo 1. Aber die Welt dahinter ist eher egal... wird sich zeigen, ob es einen Mehrwert hat, wenn DSA drauf steht oder nicht - neben Werbezwecken.

Post by “Ectheltawar” of Aug 12th 2019, 11:33 am

Aktuell wüsste ich noch nicht ob ich mich darauf freuen soll, oder es schon vorab direkt von meiner persönlichen "Beobachtungsliste" streichen soll. Bei den Bildern kommt mir persönlich schnell Diablo in den Sinn, aber auf ein Hack+Slay im DSA-Universum kann ich verzichten. Orientiert es sich hingegen mehr an Baldurs Gate, könnte das durchaus ein spannender Titel werden. Wenn es am Ende ein reiner Dungeon Crawler wird, kann ich drauf verzichten. Hoffe mal das im Laufe des Jahres noch mehr Informationen kommen.

Post by “GTStar” of Aug 12th 2019, 11:34 am

Wer Englisch kann, sollte sich die Entwicklerseite (auch die Newsseite, wo sie mehr Einblick geben) unbedingt mal anschauen. Da geht es zwar noch um das Noname-Produkt, bevor es mit DSA verschmolzen ist, aber das hört sich alles schon mal sehr gut an: <http://randompotion.com/>

Quote

Bringing the Tabletop to Your Desktop

We strongly believe in the positive power of roleplaying games. They help players hone their real life skills of teamwork, creativity and problem solving.

That is why we are a game studio specialised in collaborative social play.

- Positive social interaction. The game mechanics encourage civil and story relevant interaction and deter malignant behaviour.
- Character-driven roleplaying. Our games bring roleplaying to the front through core game mechanics.
- Our game is your story. Your choices drive the narrative through procedural content generation.
- Collaborative problem solving. Our games are all about cooperation and working together as a team to overcome various obstacles.

Display More

Quote

The vertical slice of the game concept is now ready and the team is looking for a publisher to join for the production phase. Project Scoundrel is a co-operative multiplayer roleplaying game with procedurally generated levels for a group of 3-5 people. The game is a blend of Baldur's Gate, Vermintide and Darkest Dungeon, where all the player characters have their own secrets and motivations.

The main difference of Project Scoundrel compared to other multiplayer RPGs is the focus on social collaboration instead of battles that are rare, quick and deadly in the game. Player characters have plenty of tools to avoid combat, and the enemies are usually placed in locations which contain optional content, making it a choice to go through a fight. The aim has been to develop a game that has the feeling of a tabletop role-playing game.

The primary goal of the game is to give the players unique experiences they'd love to talk about with their friends or share on Twitch, Youtube, and other channels. Social mechanics are designed to bring lively interactions to the game that will give players unforgettable memories.

Post by "GTStar" of Aug 12th 2019, 9:34 pm

Bei [Crystal](#) wird auch schon über das Spiel diskutiert. Dort hat auch jemand ein [Youtube-Video](#) ausgegraben, wo das Prinzip des Spiel erklärt wurde, bevor es zu DSA wurde (der Kontakt dafür wurde ja erst zur Gamescom 2018 hergestellt). Ist sehr sehenswert.

Einiges hat sich seitdem aber geändert, wie längere Abenteuer und die Einbindung in die Hintergrundwelt.

Post by “GTStar” of Aug 12th 2019, 10:35 pm

Und auch die [Gamestar](#) berichtet schon darüber.

Post by “GTStar” of Aug 13th 2019, 12:28 am

Hier findet ihr übrigens die [Facebook-Seite von Random Potion](#) und hier ihr [Twitter-Account](#). Und das ist die [WildRiverGames-Seite](#).

Und das ist der [Blog von Arto Koistinen](#) (seines Zeichens Lead Designer von Random Potion, der auch bei der RatCon auf der Bühne stand) mit einem interessanten [Blogbeitrag](#), darüber, was gute PC-RPGs ausmacht.

Weitere Links:

[4Players](#) (mehr Screenshots)

[Golem](#)

[Gamodrome](#)

[Nerdy Bookahs](#) (u.a. Screenshot des Heldenbogens)

[unity Connect \(Project Scoundrel\)](#) (mit noch mehr Screenshots vom Ursprungsspiel)

Post by "GTStar" of Aug 13th 2019, 9:59 pm

Ganz wichtig (und bitte auch so weiter kommunizieren):

Quote

[Random Potion @Random Potion](#)

[7 Std.Vor 7 Stunden](#)

It's great to see there's so much interest in the [#BookOfHeroes](#)! However, we want to correct one thing that seems to be quite prevalent in the coverage: Book of Heroes is NOT a Diablo clone. It's closer to Baldur's Gate, NWN, etc.

https://twitter.com/Random_Potion

Post by "GTStar" of Aug 14th 2019, 4:13 pm

Und der Trailer ist inzwischen auch online 😊

<https://www.youtube.com/watch?v=WnINgmq-58Y>

Weitere Links zu Berichten (aber die bieten inhaltlich nix Neues) findet ihr bei <https://nuntiovollo.de/2019/08/...-spielemagazinen-trailer/>

Post by "Aurentian" of Aug 14th 2019, 11:46 pm

Bin ich der einzige, dem der Zwerg auf dem Cover nicht gefällt? Ich meine: ok, die ersten Yüce-Zwerge sahen auch nicht besser aus. Aber ich sehe da aktuell eher einen generischen DnD dwarven rogue als einen aventurischen Zwerg.

Post by “Ectheltawar” of Aug 15th 2019, 9:15 am

[Quote from Aurentian](#)

Bin ich der einzige, dem der Zwerg auf dem Cover nicht gefällt?

Keine Sorge, bist Du nicht. Aber es ist auch nicht nur die eigentliche Darstellung, als vielmehr dann auch noch das es ein Zwergen-Assassine (zumindest taucht der Klassenname im Trailer auf) ist. Keine Ahnung ob die Entwickler wirklich viel Ahnung von DSA haben, oder letztlich alle eher DnD im Hinterkopf haben. Bin am Ende wirklich gespannt wie viel DSA wirklich im Spiel steckt.

Post by “Erastäus von Salvunk” of Aug 15th 2019, 9:43 am

Ich wage zu bezweifeln, dass die Entwickler viel mehr als den Namen von DSA kennen. Ich hoffe da eher auf Nadine Schäkel (hat sie keinen Account hier?) und [Niko Hoch](#) , die hoffentlich ein Auge darauf haben werden. 😊

Post by “GTStar” of Aug 15th 2019, 2:50 pm

[Quote from Erastäus von Salvunk](#)

Ich wage zu bezweifeln, dass die Entwickler viel mehr als den Namen von DSA kennen. Ich hoffe da eher auf Nadine Schäkel (hat sie keinen Account hier?) und [Niko Hoch](#) , die hoffentlich ein Auge darauf haben werden. 😊

Nadine hat die Entwickler ja instruiert und das Bild ist von Tia Rambaran, die von Ulisses vermittelt wurde. Vielleicht lässt sich daran ja noch schrauben.

Post by “Nottel” of Aug 15th 2019, 9:48 pm

[Quote from Erastäus von Salvunk](#)

Ich wage zu bezweifeln, dass die Entwickler viel mehr als den Namen von DSA kennen. Ich hoffe da eher auf Nadine Schäkel (hat sie keinen Account hier?) und [Niko Hoch](#) , die hoffentlich ein Auge darauf haben werden. 😊

Schaue Dir am besten den Stream dazu an. Die Redaktion hat einen direkten Draht zu den Entwicklern.

Post by “GTStar” of Aug 16th 2019, 12:48 am

[Quote from Nottel](#)

[Quote from Erastäus von Salvunk](#)

Ich wage zu bezweifeln, dass die Entwickler viel mehr als den Namen von DSA kennen. Ich hoffe da eher auf Nadine Schäkel (hat sie keinen Account hier?) und [Niko Hoch](#) , die hoffentlich ein Auge darauf haben werden. 😊

Schaue Dir am besten den Stream dazu an. Die Redaktion hat einen direkten Draht zu den Entwicklern.

Korrekt. Alles, was die bei Random Potion entwerfen (Designs, Quests, Monster, etc.) geht erst bei Niko und Nadine über den Tisch und muss von denen freigegeben und getestet werden.

Post by “GTStar” of Aug 17th 2019, 12:15 am

Orkenspalter TV hat auch noch ein Interview auf der RatCon geführt und die bisherigen Infos schön zusammengefasst:

<https://www.youtube.com/watch?v=0UUXZ7py5No>

Post by "GTStar" of Aug 19th 2019, 12:19 am

Quote

Random Potion Is Developing a New The Dark Eye Computer Game

Wild River Games, Ulisses Spiele and Random Potion announce Dark Eye - Book of Heroes!

Random Potion has been working on a new project, The Dark Eye - Book of Heroes, that was announced on Saturday 10th August in Ratcon Limburg roleplaying game convention. The Dark Eye is the most popular tabletop roleplaying game in Germany with over 30 years of history and an active and dedicated fanbase. It aims to bring the tabletop feeling into a digital game. Instead of hack'n' slash the game has a focus on social interaction and puzzles - though combat also remains an option.

"Our main goal with the game has been to bring a new, more tabletop-like experience to the digital medium and as such The Dark Eye is a perfect fit for us. The game has deep and detailed lore accumulated over decades. It provides content for us to draw from for a long time", says Creative Director Arto Koistinen. "One of the cool aspects of rules is that it gives the players plenty of options other than just plain old combat. That helps us to bring more varied experience to the Book of Heroes."

Display More

<http://randompotion.com/news/>

Post by "GTStar" of Aug 23rd 2019, 12:47 am

Der Stream von Orkenspalter TV mit Arto (auf der Gamescom):

<https://www.twitch.tv/videos/470680293?t=01h22m18s> (kommt aber bald auf Orkenspalter TV-Youtube)

Highlights (alles ohne Gewähr und tw. schon bekannt):

- Definitiv kein Action-RPG (das wurde wohl auf der Publisher-Seite falsch dargestellt und so

kam das Gerücht in die Welt), sondern ein klassisches RPG.

- "Dungeon Crawler" trifft es nicht, weil es falsche Assoziationen weckt. Aber man wird viel in Dungeons unterwegs sein. Man ist aber auch an der Oberfläche unterwegs, bspw. in Wäldern, Ruinen (aber die sind auch dungeonartig aufgebaut)
- Es soll das "echte" Tischrollenspiel an den PC bringen, also viel Interaktion miteinander.
- Es soll dieses Gefühl mit dem verbinden, was Leute, die keine klassischen RPGs kennen auch direkt abholt. Daher der Ansatz des "ursprünglichen Dungeon-RPG".
- Echtzeit, aber auf KR basierend. Die sind aktuell 4 Sekunden lang (kann aber noch variieren).
- Taktisch, kein wildes Klicken.
- Hauptsächlich Regeln aus dem GRW, auch ein paar aus den Erweiterungsregeln. Vieles wurde aber auch gestrichen (bspw. Boote fahren)
- Soloplayermodus wird eine Pausefunktion haben, Multiplayer nicht (da das zu nervig für die Mitspieler würde).
- Solo mit bis zu +3 KI-Helden oder Multiplayer mit 2-4 Helden.
- Level orientieren sich an Fähigkeiten der Charakter und sind auch umfangreicher, wenn man mit 4 Helden spielt als wenn es nur bspw. 2 sind.
- Man zählt weniger in "Räumen" als in "Encounters", was Gegner, Puzzle usw. umfasst (bspw. generiert das Spiel einen "10 Encounter-Level")
- Hardware: Es muss definitiv kein Highend-Rechner sein (siehe auch Steam-Seite).
- Grafikdetails sind reduzierbar.
- Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwerge.
- 12 Professionen, darunter Geweihte der Rondra (da sie einer Art Paladin nahekammt).
- Bisher positive Reaktionen auf der Gamescom.
- Videos kommen noch, aber vieles der Grafik ist noch nicht fertig, daher hält man sich noch zurück.
- Wirtshaus zum Schwarzen Keiler ist der Hub, von wo aus man startet, wo man andere Spieler oder KI-Helden trifft, wo man shoppt und seinen Charakter steigert. Ggf. gibt es da auch noch mehr Features.
- Alle Level sind wiederspielbar, da sie immer neu generiert werden.

- Alle Charaktere haben eine Backgroundstory, die sich auf die Level auswirkt. Bspw. "jemand hat meine Eltern getötet" oder "ich will der beste Schwertkämpfer werden" usw. So kann man in Dungeons bspw. Briefe finden, die dabei helfen.
- Man hat ein paar Optionen bei der Charakterauswahl (immer 4 in jedem Schritt, aber man kann immer alles neu "würfeln").
- Charaktererstellung ist als "Kartenspiel" (mit den neuen Inrah-Karten) eingebaut.
- Sehr viel Austausch mit Nadine Schäkel.
- Collector's Edition ist Ulisses Sache.
- Arto ist kein DSA-Experte (er kannte Satinavs Ketten und hat sich inzwischen durch die englischen Regelbücher etc.) gelesen, aber er spielt seit 30 Jahren P&P. Er hat aber keinen Favoriten. Angefangen mit Rune Quest, danach D20. DSA erinnert ihn an Rune Quest. Er ist am liebsten Gamemaster.
- Er hat auf der RPC wohl eine Runde DSA gespielt (Runde von Jeanette Marsteller), das hat ihm gut gefallen
- In BoH tauchen kleine W20-Symbole über den Helden auf, wenn gewürfelt wird.
- Es gibt auch ein Kampf-Log mit allen Infos zu den gewürfelten Werten.
- Es gibt nicht nur Kampf und sie integrieren gerade immer mehr Nicht-Kampf-Aktionen ins Spiel.
- BoH spielt im Mittelreich. Ggf. auch noch außerhalb.
- Spielt in der aktuellen Zeit.
- RPC war für ihnen "eine Rollenspiel-Convention, wie ich sie von zuhause kenne".
- Kommt Frühling 2020 auf Steam.
- Team besteht inzwischen aus 10 Leuten (anfangs 6). Einige spielen RPGs, interessiert an der Thematik sind alle.

Post by "GTStar" of Aug 24th 2019, 11:35 am

Man soll sich ja eigentlich nicht selbst zitieren, aber **diese und alle anderen bisher bekannten Infos**

findet ihr nun gesammelt hier:

[DSA - Book of Heroes: Was bereits über das neue DSA-PC-Spiel bekannt ist](#)

Post by "Julian" of Aug 24th 2019, 1:26 pm

Vielen, vielen Dank fürs Zusammentragen, [GTStar](#) ! 😊