



Stormreach wie es leibt und lebt. Überall ist Magie, wie zum Beispiel die Leuchtturmflackel, die von Geisteshand schwebt und ihre Runde dreht.

Mega-Preview

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Rollenspieler haben schon lange auf ein Online-Game gewartet, dass nach den D&D-Regeln funktioniert. Im März 2006 soll es endlich so weit sein.

Willkommen in Eberron!
Oder besser gesagt in Stormreach. Einer prächtigen Metropole inmitten des wilden Kontinents Xen'drik. Hier spielt das kommende Fantasy-MMORPG aus der Spieleschmiede Turbine.

Charaktererstellung

Wie in anderen Rollenspielen geht es bei DDO ums Sammeln von Schätzen, Töten von Monstern und Lösen von Rätseln. Alles ist eingebettet in das 3.5er D&D-Regelwerk. Sprich Erfahrung sammeln, um eine Stufe aufzusteigen und besser zu werden, gehört genauso dazu, wie das Suchen nach wertvoller Ausrüstung. Doch bevor es losgeht, braucht man erst einmal einen neuen Charakter. Der Spieler kann unter fünf

Rassen und neun Klassen, wie etwa dem Krieger, dem Magier oder dem Schurken wählen. Es fällt auf, dass sowohl die Gnome, Halb-Elfen und Halb-Orks, wie auch der Druide und der Mönch noch nicht implementiert sind. Zumindest die Klassen sollen aber per Patch schnellstmöglich nachgeliefert werden.

Die Rasse bestimmt das Aussehen und vor allem spezielle Eigenschaften des Charakters. So kann sich ein Halbling besser im Schatten verstecken als ein Elf, allerdings ist das Spitzohr dafür immun gegen Schlafzauber. Neu sind die Warforged, lebende und denkende Golems. Anders als die anderen Klassen, tragen sie keine Rüstungen, sondern erhöhen ihre Rüstungsklasse mit Hilfe von Talenten, sind dafür aber auch vor einer ganzen Reihe von negativen



Fünf Rassen und neun Klassen stehen zur Wahl.

Einwirkungen gefeit. Die Klasse stellt die Ausrichtung und Spezialisierung des Charakters dar. Jeder dieser Klassen spielt sich komplett anders, da jede einzelne etwas anderes beherrscht, aber auch bestimmten Beschränkungen unterliegt. So kann ein Magier etwa

zaubern, allerdings keine Rüstung tragen. Dies kann man mit Talenten ändern. Jeder Charakter darf alle paar Stufen zwischen verschiedenen Talenten wählen, die ihn zum Beispiel besonders flink machen, ihm einen Spezialangriff gewähren oder ihn den Umgang mit einer exotischen Waffe, wie einem



Beim Aussehen hat der Spieler freie Hand. Es gibt unzählige Möglichkeiten, seinen Charakter zu designen.

Bastardschwert, lehren. Bei der Gesinnungsauswahl vermisst man die bösen Gesinnungstypen. Unverständlich: Auch Götter und folglich Domänen wurden nicht eingebaut. Zum Schluss darf man noch sein Äußeres verändern und fertig ist er frisch gebackene Held.

Die Welt von DDO

DDO spielt fast ausschließlich in der Stadt Stormreach. Dies mag am Anfang zwar nach wenig klingen, allerdings gibt es an jeder Ecke etwas zu tun. Nur eines vorweg: Eine große zusammenhängende Welt, wie in anderen MMORPGs, gibt es nicht.

Während in der Stadt alle Spieler des Servers anzutreffen sind, werden die

Abenteuer in Instanzen bestritten. Das heißt, sobald ein Dungeon betreten wird, ist man mit seiner maximal sechsköpfigen Gruppe allein. Zwar gibt es Raids und Dangerzones, in denen man auch anderen Spielern begegnet oder in großen Gruppen loszieht, allerdings bilden diese eher die Ausnahme.

Die Straßen von Stormreach dienen als Treffpunkt der Spieler, dem Verkaufen von Ware und nicht zuletzt den NPCs als Wohnort. Die Stadt ist in sieben Bezirke unterteilt. Will man den Stadtteil wechseln, muss man lediglich durch ein großes Tor gehen. Anfangs kann man sich nur im Hafenviertel aufhalten. Den Zugang zum zentralen Marktplatz und somit zu den anderen Vierteln, muss man sich erst verdienen. Eine übersichtliche Karte zeigt



Mit der übersichtlichen Map lassen sich die gesuchten Personen und Orte schnell finden.

einem alle Questgeber, Händler und anderen wichtigen Punkte an. Auf Wunsch kann man eine Art Wegweiser zu einem vorher definierten Ziel einschalten.

Sobald man einen Auftrag von einem NPC erhalten hat, findet sich dieser in einem Questlog wieder. Dort erfährt man den Startpunkt,

Inhalt, Schwierigkeitsgrad und als praktische Neuerung auch die Länge der Quest. Das kann einiges an Zeit sparen und hilft beim Planen des Spielabends. Hat man nur eine halbe Stunde Zeit, absolviert man eben ein kurzes Quest, soll's länger dauern, begibt man sich in einen mittleren oder gar langen Dungeon.



In den Tavernen kann es mitunter recht voll sein. Hier finden sich viele Mitspieler (blaue Schrift) und NPCs (gelbe Schrift) ein. Zudem kann nur hier regeneriert werden.



Im Gruppensuch-Tool kann man schnell einer Party joinen.

Jetzt muss nur noch eine Gruppe gefunden werden. Anders als in anderen MMORPGs, kommt man hier alleine nämlich nicht weit. Spätestens nach den ersten fünf Aufträgen muss der Solospieler resignieren. DDO folgt klar seiner "Pen and Paper"-Vorlage und richtet sich gezielt an Gruppen. Mitspieler findet man bequem über ein Gruppensuchtool.

Dort kann jeder Spieler sein Begehr eintragen. Angaben sind Name des Quests, Klasse und/oder Stufe der gewünschten Mitstreiter. Sobald das erledigt ist, kann jeder andere Spieler, der den Voraussetzungen entspricht, eine Anfrage zur Gruppenaufnahme senden. So hat man schnell das fehlende Glied gefunden. Wenn das zu unpersönlich oder passiv ist, kann sich auch einfach in eine Taverne begeben. Dort lungern meist eine Reihe von Abenteurern herum, die Rollenspiel betreiben, regenerieren oder ebenfalls auf der Suche nach einer Gruppe sind. Erleichtert wird dies durch ein "Suche-Gruppe-Symbol", das jeder Spieler über dem

Kopf seines Charakters einblenden lassen kann. Andere Spieler in einer Taverne anzuquatschen hat außerdem den Vorteil, dass man schon vorher weiß, mit wem man es zu tun hat. So erfährt man schnell, nützliche Infos von seinem Gegenüber.

Die Taverne ist der einzige Ort, in dem Charaktere regenerieren, sprich verlorene Lebenspunkte und verbrauchtes Mana auffrischen. Zwar geht das recht langsam von statten, doch verkauft der Wirt die eine oder andere Mahlzeit, die einem dabei hilft, wieder schnell auf die Beine zu kommen.

Dungeons

Nach einer Erfrischung in der Taverne und einer gefundenen Gruppe kann es losgehen. Gechattet wird per Party- oder Gildenchat. Alternativ kann man sich über ein angeschlossenes Mirkofon innerhalb der Party unterhalten. Einen globalen Chat, wie es ihn zum Beispiel in WoW gibt, wird man bei DDO nicht finden. Der einzige Weg mit



Wer eine Gruppe sucht, lässt dies einfach über ein deutliches Symbol über seinem Kopf anzeigen. So sind Mitspieler schnell gefunden.

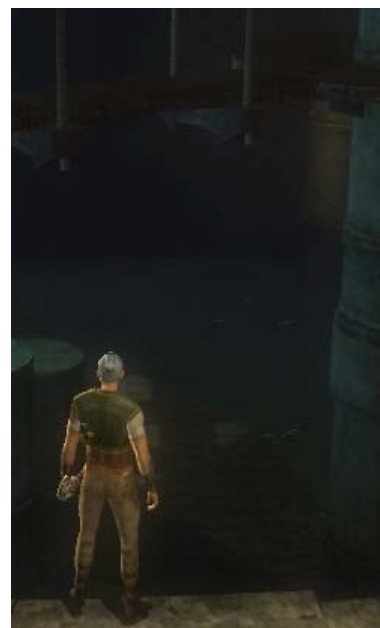
anderen zu kommunizieren ist direkt neben ihnen zu stehen oder über eine "Flüstern-Funktion". Somit wird verhindert, dass der Bildschirm mit Spam ala "Verkaufe Gegenstand X für Y Gold!!!" verstopft wird.

Ist alles geklärt und die Gruppe hat sich am Eingang des Dungeons eingefunden, geht das eigentlich Abenteuer los. Hierbei macht DDO seinem Namen übriggens alle Ehre. Quests werden fast ausschließlich im Untergund erledigt. Tageslicht, wie etwa den Wald um Stormreach herum, sieht man nur selten. Die Dungeons sind dafür aber schön und abwechslungsreich designed.

Kaum hat man die Instanz betreten, hört man die dunkle Stimme des Spielleiters, der einem den Raum beschreibt. Generell ertönt er immer wieder mal, um z.B. allzu böse Gegner oder besonders atmosphärische Räumlichkeiten zu beschreiben.

Was sofort auffällt, sind die abwechslungsreichen Ziele, die es zu erfüllen gilt. So soll man mal eine Gefangene befreien, ein Kasino im Namen der Kirche aufmischen oder das Frachtgut eines Händlers vor Eindringlingen beschützen. Das 08/15-Muster anderer MMORPGs entfällt. Generell gibt es immer meh-

rere Ziele pro Quest. Die Hauptziele müssen erfüllt werden, um die Quest zu erfolgreich zu bestehen. Optionale werden mit zusätzlicher Erfahrung belohnt, sind aber nicht zwingend. Die recht komplex gehaltenen Höhlen, Keller, Kanäle oder Gruften, bergen



Hier sollte man aufpassen, wohin man seinen nächsten Schritt setzt.

häufig viele Geheimnisse. So werden die optionalen Ziele erst angezeigt, wenn man etwa eine bestimmte Region besucht oder einen speziellen Gegenstand findet, was das Erkunden doppelt so spannend macht. Man weiß vorher nie, wie eine Mission enden wird.

Wie in D&D üblich lauern in einem gutem Abenteuer aber nicht nur Monster, sondern



In dieser Kathedrale kommen die schönen Licheffekte besonders zu Geltung. Licht und Schatten bestimmen übrigens auch, wie gut man sich verstecken kann.

auch Fallen und nicht zuletzt Rätsel. Und gerade hier zeigt sich, was die unterschiedlichen Charaktere ausmacht. Jeder Einzelne wird mal gebraucht. So kann nur der Dieb tödliche Fallen finden und entschärfen, der intelligenter Magier eine Rune an der Wand betätigen, der starker Krieger ein verrostetes Stahlschloss aufbrechen und der athletische Waldläufer das Sims erreichen, auf dem eine fette Truhe thront.

Häufig sind auch Kombinationen von Nöten. Ein Beispiel: Der Elf bemerkt im Vorbeilaufen eine Geheimtür (Entdecken-Check), weiß allerdings nicht wo genau sie sich befindet. Der Dieb der Gruppe muss also ran. Dieser sucht die Wände ab (Suchen-Check) und findet die Tür. Hinter der Geheimtür befindet sich ein schwerer Hebel, den nur der starke Barbar betätigen kann. Ist dies erledigt, hört man eventuell eine Tür knirschen, oft geschieht aber auch nichts, und man muss erst einmal herausfinden, was der Hebel bewirkt hat. Allerdings artet das nie in langwierige Sucherei aus

und das Rätsel ist meist schnell gelöst. Schon bald tauchen die ersten Gegner auf. Diese verhalten sich erfreulicherweise recht intelligent. So greift ein einsamer Kobold den ebenfalls einsamen, schwachbrüstigen Magier gerne an, geht aber laufen, sobald er eine Abenteurergruppe erblickt und holt per Alarmgong oder laute Rufe seine Freunde herbei. Auch wechseln die Gegner wenn möglich zu einer Fernkampfwaffe, sollte der eigene Charakter etwa auf einem Sims stehen. Gegner greifen gerne verwundete Helden gezielt an oder springen geschickt zur Seite, wenn ein Schwert nach ihnen sticht.

Die Widersacher in DDO reagieren zudem auf Geräusche. Sollte man zum Beispiel aus einem Versteck hinaus auf einen Wolf schießen, der Schuss verfehlt und landet krachend in einer Tonne hinter ihm, wird er sich schnüffelnd in Richtung Fass begeben, um herauszufinden, was dort los ist. Dies ermöglicht zum Beispiel Ablenkungsmanöver.

Kampfsystem

Das Kampfsystem von DDO stellt eine taktische Neuerung auf dem MMORPG-Markt dar. Ein Beispiel:

Eine Gruppe geht wacker durch ein Verließ. Plötzlich entdecken sie hinter einem Durchgang ein paar Kobolde. Sogleich kommen die Biester todesmutig angelaufen.

Während der Magier seinen Zauber vorbereitet, stellt sich der Krieger in den Durchgang und blockiert diesen. Durch die Kollisionsabfrage zwischen Monster und Spieler, müssen die Kobolde erst einmal an dem Kämpfer vorbei, bevor sie den hinten stehenden Zauberer erreichen können. Während der Krieger die einprasselnden Schläge mit seinem Schild abblockt,



Um weiterzukommen, muss man einen Schalter finden, der die Brücke herablässt. Was einen allerdings dahinter erwartet, bleibt im Dunkeln verborgen...



Ein Beispiel für ein sehr kurzes Quest: Die Kiste darf nicht zerstört werden, bevor der Timer abgelaufen ist. Gar nicht so einfach, wenn aus jeder Ecke Kobolde gelaufen kommen und manche sogar mit Brandfackeln werfen.

erreicht ihn plötzlich ein magisches Geschoss eines Kobold-Schamanen. Der Magier zögert nicht lange und hypnotisiert einen Gegner neben dem Schamanen, der diesen sofort angreift. Mittlerweile hat der Waldläufer die Kobolde mit seinem Bogen dezimiert. Der Krieger greift zu seiner Axt und erledigt den Rest. Die klassische Charakterverteilung des "Tanks", "Healers" und

"Damagedealers" existiert nicht. Zwar ist es gewiss möglich seine Gruppe so aufzubauen, doch führen auch viele andere Wege zum Ziel. So ist eine Party, die nur aus Magiern besteht, ohne weiteres möglich und auch spielbar. Vielfalt wird also geboten.

Der Kampf in DDO steuert sich sehr aktiv. Das bedeutet, dass man Schläge, Blöcke, Ausweichmanöver etc. selbst steuern muss.

Zudem trifft einen die Waffe des Gegners nur, wenn sie es "physikalisch" auch machen würde. Wer schnell einen Hechtsprung vollführt, wird eben nicht getroffen, oder bekommt zumindest seine Rüstungsklasse erhöht. Der eher behäbigere Krieger im Gegenzug, hebt im richtigen Augenblick seinen Schild oder kreuzt die Waffen, um gegnerische Angriffe zu blockieren und somit einen Teil Schaden zu absorbieren. Zwar funktionieren diese Fähigkeiten je nach "Skillung" besser und schlechter, aber eine aktive Steuerung wird vorausgesetzt. Ein Kämpfer, der nur vor einem Gegner steht, draufhaut und sich auf seine Hitpoints verlässt, wird nicht lange leben. Gezielte Schläge, gekonnte Paraden, rechtzeitiger Rückzug und Umsicht sind also gefragt. Schließlich macht der Gegner davon ebenso Gebrauch. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase, gehen die Bewegungen leicht von der Hand und harte Kämpfe werden durch geschicktes

Taugt Eberron?

Als Verfechter der Vergessenen Reiche, war ich natürlich schon etwas enttäuscht, als ich hörte, das DDO nicht auf Faerûn spielt. War Eberron nicht dieses neue Kampagnensetting? Noch ganz klein und völlig unberührt? Ich hatte meine Zweifel, ob das D&D-Feeling auf so einer, mir noch recht unbekannten Welt, überhaupt rüberkommen würde. Doch ich kann sie beruhigen. Eberron versprüht mit seinen großen Luftschiffen, den bunten Lichtern und manchen extremen Glaubensorden zwar seinen eigenen Charme, doch bleibt die Stimmung zum Glück erhalten. In den Abwasserkanälen ist es mir dann auch egal, ob ich mich nun unter Baldur's Tor oder Stormreach befinde. Sobald ich das erste markante Japsen eines Kobolds höre, weiß ich, dass ich D&D vor mir liegen habe und darauf kommt es schließlich an. Ich denke, ich werde mich mit Eberron schon anfreunden. Denn so klein, scheint es ja nun nicht zu sein, wenn eine einzelne Stadt schon so viel zubieten hat.



Rätsel wie diese sind in DDO keine Seltenheit. Hier muss man die Platten so drehen, dass der Lichtfluss alle vier Ecken erreicht.

Gameplay in ihrer Dramatik unterstrichen. Wer übrigens a la Counter Strike unkoordiniert und wild um den Gegner läuft, wird mit einem kommenden Patch mit einem Malus auf seine Rüstungsklasse belohnt. Ein "Quasi-Gelegenheitsangriff" also.

Taktisch empfiehlt es sich, einen Gegner mit mehreren Charakteren anzugreifen, da dies Boni auf die Angriffswürfe gibt, allerdings sollte man ebenso darauf achten, nicht eingekreist zu werden. Magier sollten zudem schnellstmöglich außer



Da hat unser Kleriker Pech gehabt. Er konnte nicht alle Untoten mit seiner göttlichen macht einschüchtern. Jetzt muss er sich auf seinen Flegel verlasse. Stichwaffenrichten bei Skeletten übrighens keinen Schaden an.

Gefecht gesetzt werden, da sie mit flächendeckenden Zaubern, wie etwa einem Feuerball, ganze Gruppen mit nur einem Schlag auslöschen können. Oft ist dies aber schwerer, als gedacht, da sie praktisch immer Geleitschutz dabeihaben. PvP wird es in DDO übrigens in keinsten Weise geben. Dies macht auch Sinn, da die Charaktere des D&D-Systems nicht "balanced" sind und es auch nicht brauchen. So ist ein Magier am Anfang einem Krieger in einem Duell hoffnungslos unterlegen, hat aber später Fähigkeiten, von denen die meisten nur träumen können. DDO ist eben ein Gruppenspiel und zudem eines, dass versucht die D&D-Regeln möglichst genau umzusetzen. Jeden Monat einen Patch herauszubringen, der Werte an Zaubern und Charakteren ändert, würde das Spiel zerstören. Eine Arena, in der sich zwei Gruppen oder Gilden gegenüberstehen, wäre zwar denkbar, ist aber nicht vorgesehen.

Magie

Für die Zauberwirker hast sich DDO eine Neuerung überlegt. Da in einem Computerspiel naturgemäß mehr Gegner vorkommen, als in der heimischen "Pen and Paper" Runde, erwies sich die übliche Spruchbegrenzung pro Tag als nicht spielbar. Allerdings wollten die Entwickler das Flair von D&D nicht zerstören. Somit entschied man sich für einen Mittelweg. Zauberwirker haben nun Mana. Dieses regeneriert allerdings nicht. Manatränke sind höchst selten und auch nur für den Notfall gedacht.

Regenerieren kann man innerhalb eines Dungeons nur an Ruhesteinen. Diese gibt es in der Regel pro Verließ nur einmal und können auch nur einmal verwendet werden. Man sollte also mit Bedacht zaubern. Die Ruhesteine tauchen nämlich oft erst nach der Hälfte des Dungeons auf und sind manchmal sogar versteckt. Somit bleibt das taktische



Zwei weitere Schwierigkeitsgrade können freigeschaltet werden.

Mana leer ist. Hexer haben weniger Slots, dafür aber mehr Mana zur Verfügung. Allerdings erhalten sie neue Zaubern nur bei einem Stufenaufstieg. Magier hingegen können gefundene oder gekaufte Zaubern in ihr Zauberbuch schreiben und somit ihre Auswahl vergrößern. Die meisten Zaubern treffen das vorgegebene Ziel, ganz nach Regelwerk, automatisch, allerdings erfordert es schon ein wenig Übung, einen flinken Kobold mit "Brennende Hände" zu erwischen, dem mittelalterlichem



Ein Kleriker stärkt die Gruppe mit einem Zauberspruch. Eigenschaften, wie die Wirkungsdauer von Zaubern, kann über Talente erhöht werden.



Links ein Ruhestein, rechts ein Wiederbeleugsobelisk. Ihre Benutzung sollte wohlüberlegt sein, sie können beide nur einmal verwendet werden.

Flammenwerfer sozusagen. Viele Zauber benötigen übrigens, ganz nach "Pen and Paper" Manier, Reagenzien, die es bei speziellen Händlern zu kaufen gibt. Was negativ auffiel, ist das Fehlen jeglicher Lichtzauber, zumal es in einigen Höhlen zappenduster ist. Die Nachtsicht einiger Rassen ist leider auch nicht implementiert.

Generell merkt man beim Spielen kaum, dass das Magiesystem so gravierend

geändert wurde. Der vorsichtige Einsatz von Magie und das Knobeln vor jedem Abenteuer, welche Zauber man nun vorbereiten soll, sind erhalten geblieben. Somit spielen sich Magier genauso taktisch wie auf dem Papier. Da es kein PvP in DDO gibt, fällt allerdings auch Friendly Fire aus dem Rahmen. Dies ist in Betracht möglicher Lags und einem somit falsch gezieltem Feuerball aber verständlich. Gerüchte zufolge, wird aber überlegt, ob Zauber wie

"Schmierer" auch eigene Partymitglieder ausrutschen lassen.

Belohnungssystem

Einer der größten Unterschiede zu anderen Rollenspielen ist das in DDO vorkommende Belohnungssystem. Erfahrung gibt es nicht pro getötetem "Mob", sondern allein durch erfüllen von Quests. Somit lassen sich die Missionen auf vielfältige Art und Weise lösen. Man muss nicht jedes einzelne Monster töten, sondern kann als Schurke auch durch den gesamten Dungeon schleichen. Ein Magier könnte einfach jeden Gegner einschläfern, usw.

Ausrüstung und Gegenstände werden übrigens nicht von Gegnern fallengelassen, sondern finden sich in meist gut bewachten Truhen wieder. Um eine Item-Hatz wie in anderen Online-Rollenspielen zu vermeiden, erhält jeder, der in die Truhe schaut mehrere



Ob dieser tanzende Zwerg vielleicht unter Tasha's Lachanfall leidet?



Der Kobold schlägt wild um sich. Innerhalb der von uns gezauberten Rauschwolke kann er nichts sehen. Wir übrigens auch nicht.



Erbeutete Gegenstände können bei jedem Händler verkauft werden.

für ihn reservierte Gegenstände. Was in den Truhen drin ist, bleibt aber immer noch dem



In dem riesigen Markttelt kann man bessere Ware kaufen, als bei so manchem Straßenhändler. Allerdings hat man anfangs auch noch keinen Zutritt zum Stadtviertel in welchem es steht.

Zufall überlassen. Im Inventar ist genug Platz für die meisten Fundsachen, allein zahllose "Sammmergegenstände" können leicht alles verstopfen. Diese kann man nicht verkaufen, sondern nur bei Sammlern, die sich in der Stadt verstreut aufhalten, abgeben und erhält dann ein Dankeschön.

Gibt es in einem Dungeon

nichts mehr zu tun, kann man sich per Mausklick herausteleportieren lassen, um sich den Rückweg zu sparen. Generell geht das jederzeit, allerdings gibt es, sobald man den Dungeon wieder betritt, für die Erfüllung der noch offenen Quests weniger Erfahrungspunkte. Sollte man aber fünf Minuten warten, wird die Mission zurückgesetzt und kann von neuem begonnen werden.



Bei einem Trainer kann man eine Stufe aufsteigen und gesammelte Aktionspunkte in Verbesserungen eintauschen.



Wenn man tot ist, sieht man die Welt nur noch sehr wage und verschwommen.

zweitens muss man den Dungeon ja wieder neu betreten, was quasi einen weiteren Abzug bedeutet.

Tod ist man aber erst mit -10 Trefferpunkten. Ab null Hitpoints wird man ohnmächtig, darunter verliert man jede Runde (sechs Sekunden) einen Lebenspunkt, bis man stirbt. Jedes mal besteht dabei eine geringe Chance, sich zu stabilisieren, um keine weiteren Trefferpunkte zu verlieren. In dieser Zeit können Mitspieler zu einem eilen und versuchen mit Hilfe ihres Heilen-Skills und einer Heilertasche die Verletzungen zu behandeln. Gelingt dies, hat man wieder einen Trefferpunkt und kann seiner Gruppe folgen. Natürlich kann ein Kleriker auch einfach einen Heilzauber sprechen.

Hat man genug Erfahrung gesammelt, steigt man eine Stufe auf. Anders als in der Vorlage, geht es in DDO aber nur bis Stufe 10. Da dies den meisten Spielern wohl zu wenig wäre und es auch ewig dauern würde, bis man aufsteigt, entschied man sich bei Turbine dafür, eine Stufe in vier Unterstufen zu unterteilen. Auf jedem dieser Minilevel kann man sich eine von vielen Klassen- und Rassenspezifischen

Leben und Tod

Sollte ein Charakter sterben, ist dies nicht weiter tragisch. Man erscheint als Geist neben seiner Leiche und lässt einen Seelenstein zurück, den andere, noch lebende, Gruppenmitglieder aufnehmen können. Man selbst kann sich nur in einem kleinem Radius um den Seelenstein bewegen. Somit muss man einem Mitspieler bis zu einem Wiederbelebungs-Obelisk folgen, welche sich neben den Ruhesteinen befinden. Alternativ besitzt ein hochstufiger Kleriker die Möglichkeit, gestorbene Kameraden wieder auferstehen zu lassen. In beiden Fällen wird einem ein kleiner Teil seiner Erfahrungspunkte abgezogen.

Sollte alle Stricke reißen, kann man in einer nahen Taverne wiederbelebt werden. Doch allzu häufig sollte das nicht passieren. Erstens gibt dies einen größeren Erfahrungspunkteabzug und



Hier kann einem schon mal schneller die Luft ausgehen, als erwünscht.



Die Luftschiffe in Eberon werden von Luftelementaren oben gehalten.

Verbesserungen leisten. Diese gewähren einem z.B. mehr Mana oder bessere Skillchecks. Insgesamt kann man davon aber immer nur vier gleichzeitig besitzen, um nicht zu sehr dem Regelwerk untreu zu werden. Zwar kommen jede richtige Stufe bessere Wahlmöglichkeiten hinzu, doch dient dies eher der Individualisierung des Charakters und stören weder den Spielverlauf, noch lassen sie einen übermächtig werden.

Bei jeder vollen Stufe geschieht der Stufenaufstieg nach bekannten D&D-Regelwerk. Ein netter Unterschied zu

anderen D&D-Spielen ist allerdings, dass man zum Aufsteigen einen Trainer aufsuchen muss. Diese stehen in der Stadt herum und sind durch ein Symbol über ihrem Kopf als solche gekennzeichnet. Das macht zwar keinen wirklichen Unterschied wirkt aber realistischer und erzeugt ein gewisses Flair. Ist man ein Magier und will eine Klassenkombination mit einem Schurken eingehen, begibt man sich eben zu einem Schurkentrainer und lässt sich den ein oder anderen Trick beibringen. Die Stufenbegrenzung soll mit Patches nach dem Release langsam erhöht werden.

Durch das ausgeklügelte D&D-System ist es des Weiteren kaum möglich seinen Charakter zu "verskillen". Jede Fähigkeit wird irgendwie, irgendwann einmal gebraucht. Zudem haben durch die vielfältigen Möglichkeiten, die Abenteuer zu bestehen, auch Exoten einen Platz in der Gruppe. Die Zeiten, in denen Sprüche wie "Was? Dein Kämpfer hat kein Schild?" oder "Einen Kleriker, der nicht nur heilt, wollen wir nicht." aufkamen, sollten endgültig der Vergangenheit angehören.

Unterschiede zum "Pen and Paper"

Da DDO in Echtzeit abläuft, mussten einige Dinge aus der "Pen and Paper"-Vorlage natürlich geändert werden. So wurden einige Talente geändert oder es kamen sogar Fähigkeiten hinzu. Besonders aufgefallen sind die gut gelungene Umsetzung der meisten Skills und die sinnvolle Anpassung der Kampftalente auf das DDO-Kampfsystem. Die Skills wurden in aktive und passive Fähigkeiten unterteilt. So muss Entdecken oder Konzentration nicht manuell

angewählt werden, während Suchen oder Heilen aktiviert werden muss. Die meisten passiven Skills wurden sinngemäß umgesetzt. Hat man zum Beispiel einige Punkte in Springen gesteckt, kann die Spielfigur höher springen. Während ein behäbiger Charakter im Kampf nur einen Seitwärtsschritt als Ausweichmanöver hinbekommt, macht ein Anderer mit ein paar Punkten in Turnen schnelle Rollen und bekommt dabei sogar seine Rüstungsklasse erhöht. Der Rüstungsmalus wurde deutlich merkbar eingebaut. So kann ein Charakter mit gutem Schwimmen-Skill lange Tauchgänge wagen und bewegt sich wie ein Fisch im Wasser, während ein Zwerg in Plattenrüstung und Turmschild so grazil wie eine Bleiente schwimmt und für keine drei Sekunden die Luft anhalten kann. Da heißt es Rüstung ablegen, bevor es ein Unterwasserlabyrinth zu durchqueren gilt, an dessen Ende vielleicht ein Haufen Gold wartet.

Kampftalente wurden teils stark verändert, um den neuen Anforderungen zu entsprechen. So ist "Thunder" nun ein Talent und bewirkt bei erfolgreichem Treffer die Senkung



Das Skillssystem gleicht in vielen Aspekten der "Pen&Paper"-Vorlage.



Der Regen sieht in DDO besonders gut aus. Eine Wassergischt auf dem Boden und sogar kleine Plätscher auf der Spielfigur kann man erkennen.



Die Magieeffekte sind allesamt schön und stimmig umgesetzt. Nichts wirkt zu bunt oder gar kitschig.

der gegnerischen Rüstungsklasse (zur Erinnerung: Eigentlich zerstört es einen Gegenstand, wie z.B. das Schild des Gegners).

Zauber wurden so geändert, dass sie in Echtzeit spielbarer sind. So sind Heilzauber zum Beispiel automatisch Distanzzauber. Schade ist, dass man bei "Monster beschwören" immer dasselbe Vieh vor die Nase gesetzt bekommt. Eine Auswahl an verschiedenen Monstern wäre schöner gewesen. Die meisten Fähigkeiten bleiben allerdings in ihrer Funktion erhalten. Was den hartgesottenen Rollenspieler anfangs skeptisch dreinschauen lässt, stört nach einer Weile nicht mehr, sondern fügt sich nahtlos in das neue System ein.

Anders hingegen sieht es mit kompletten Neuerungen aus oder Features, die es nicht in DDO geschafft haben. Hier wird der ein oder andere lieb gewonnene Dinge vermissen oder sich an neuen Begebenheiten stören. So gibt es nun "Glancing Blows". Das heißt, sobald man mit einer zweihändig gehaltenen Waffe zuschlägt, besteht eine Chance einen

weiteren Gegner zu treffen, der sich in Reichweite der Schlagbewegung aufhält. Diese Treffer verursachen zwar deutlich weniger Schaden, dieser kann aber wiederum mit Talenten gesteigert werden. Was fehlt, sind unter anderem Tiergefährten. Es gibt weder den Vertrauten des Magiers, noch den Tiergefährten des Waldläufers. Sehr gewöhnungsbedürftig sind auch manche Klassenspezifischen Talente. Ein Ranger bekommt beispielsweise automatisch seinen Stärkemodifikator auf den Schaden mit Bögen addiert, eine Eigenschaft, die man im "Pen and Paper" nur über Kompositbögen erreichen konnte. Die schießen dafür nun weiter, als normale Bögen.

Den Nicht-D&D-Spieler wird's nicht stören, alte Hasen haben daran zu knabbern. Zum Glück sind die Auswirkungen aufs Gameplay eher gering, so dass man leicht darüber hinwegsehen oder sich auch einfach daran gewöhnen kann. Denn: Ein Waldläufer spielt sich immer noch wie ein Waldläufer, ein Zwerg immer noch wie ein Zwerg.

Grafik

Es muss darauf verwiesen werden, dass der Redaktion nur eine grafisch reduzierte Beta-Version vorlag.

Grafisch ist DDO sehr schön gestaltet. Zwar könnte die Polygonanzahl an manchen Häusern und dem Boden ein wenig höher sein, aber dennoch wirkt alles sehr stimmig und passend. Besonders die Lichteffekte unter Tage und die teils kniehohen Nebelbänke lassen einiges an Atmosphäre aufkommen. Die Texturen sind sehr schön, mit einem Elder Scrolls IV kann das natürlich nicht mithalten, doch handelt es sich hierbei auch um ein Online-Game. Erfrischend wirkt der realistische Look der Charaktere und der Umgebung. Comichelden, wie in WoW wird man hier nicht finden. Dadurch kann das Spiel eine dichtere Atmosphäre aufbringen, ein großer Pluspunkt.

Die Animationen wirken flüssig und kein bisschen verkrampft. Einen fließenden Tag-Nacht Wechsel gibt es allerdings nicht. Die Helligkeit und Bewölkung wechselt zwar leicht, eine

tiefe Nacht fehlt allerdings. Dafür sehen Wettereffekte wie Regen sehr schön und realistisch aus.

Fazit

DDO hat großes Potenzial ein richtig gutes Spiel zu werden. Durch die vielen Gelegenheiten zu gutem Rollenspiel werden garantiert auch viele Fans der "Pen and Paper" Vorlage einen Blick darauf werfen. Durch viele Neuerungen und der klaren Ansage, sich nicht nach der Masse zu richten, sondern D&D möglichst genau umzusetzen, beschreitet Turbine zwar ein gefährliches, allerdings auch mutiges Pflaster. Ganz so wie die Helden in Dungeons & Dragons Online. Das Spiel soll in Deutschland ab dem 28. März erhältlich sein. Die monatlichen Kosten werden sich an den üblichen Preisen für MMORPGS orientieren.

Andrej Plancak