

Lizenz versemelt?

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Willkommen in Sturmkap. Hier, Euer Schwert. Viel Spaß damit. Aber hier mal schnell ein Fass aufmachen wie in anderen Welten – da habt Ihr Euch aber sehr getäuscht!

Sturmkap, so heißt die Stadt, in der Sie Ihr Heldendasein in **Dungeons & Dragons Online** beginnen. Sturmkap, so heißt die Stadt, in der Sie Ihr Heldendasein fristen. Sturmkap, so heißt die Stadt, in der Sie Ihr Heldendasein beenden. Letzteres wahrscheinlich recht bald – denn die Online-Variante des erfolgreichen Pen & Paper-Regelwerks **Dungeons & Dragons** bricht mit vielen gewohnten Online-Rollenspiel-Regeln und verschreckt damit potenzielle Helden. Welche Ironie: Gerade weil **Dungeons & Dragons Online** seinem Namen gerecht werden will und stark am D&D-Re-

gelwerk klebt, gehen die Meinungen über das Spiel weit auseinander. Fans des Systems loben die akkurate Umsetzung ihrer Regeln, wer aus Azeroth oder Norrath schnell mal zu Besuch kommt, vermisst Komfort und einfache Zugänglichkeit. Dazu kommen häufige Server-Lags und lange Ladezeiten.

Unvertraute Gegend

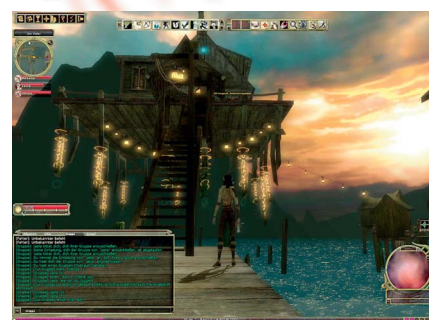
Dungeons & Dragons Online ist nicht in den *Forgotten Realms* (**Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**) angesiedelt, sondern im noch jungen *Eberron*. Fans der Echtzeit-Strategie kennen die lauschige Gegend bereits aus **Dragonshard** von Liquid Entertainment. Im Falle von **D&D Online** sind Sie hauptsächlich in der Stadt Sturmkap (englisch: Stormreach) und deren Dungeons unterwegs. Ein paar Quests führen Sie zwar vor die Tore der Stadt, Sturmkap bleibt trotzdem das größte Areal im Spiel. Klassische Reisen zu Fuß oder Pferd sind nicht nötig: Sie nehmen einen Auftrag an und stehen nach kurzer Ladepause in der Zone zukünftiger Heldentaten. Das Gefühl von Weite wie bei anderen Online-Rollenspielen will dabei nicht aufkommen.

Einen neuen Charakter können Sie aus fünf Rassen und neun Klassen formen. Bei den Rassen dominieren Fantasy-Standards wie Menschen, Halblinge, Elfen und Zwerge. Von den außergewöhnlichen *Eberron*-Völkern haben es nur die maschinengleichen Kriegsgeschmiedeten ins Spiel geschafft. Turbine hebt sich wohl Wand-

ler, Wechselbälger und die mit Geistern verbundenen Kalashitar für Erweiterungspakete auf.

Massenhaft Instanzen

Haben Sie einen Auftrag angenommen, laufen Sie bis vor die entsprechende Tür oder den Katakombeneingang. Bevor Sie das Abenteuer beginnen, teilt Ihnen das Spiel mit, welcher Stufe das Dungeon entspricht und wie groß dieses in etwa ist. Und noch eine kurze Ladepause weiter stehen Sie auch schon im Herzen von **Dungeons & Dragons Online**. Jedes Abenteuer ist eine Instanz, eine eigens für Sie erstellte Kopie eines Quest-Areals. Nur Sie und – falls vorhanden – Ihre Gruppe befinden sich in der aktuellen Zone. Neu ist das nicht, **Guild Wars** liefert das sogar ohne monatliche Gebühr. Wirklich gut gelungen: Ein virtueller Spielleiter führt Sie mit dramatischer Stimme (Englisch,



Trügerisch: Dieser Sonnenuntergang währt ewig.

deutsche Untertitel) an bestimmten Punkten stimmungsvoll durch das Abenteuer. Danach wird es schnell weniger schön: Sie laufen durch oft gleich aussehende Höhlen und Gewölbe, um sich gegen Skelette, Zombies oder Kobolde zu wehren.

Nur im Pulk

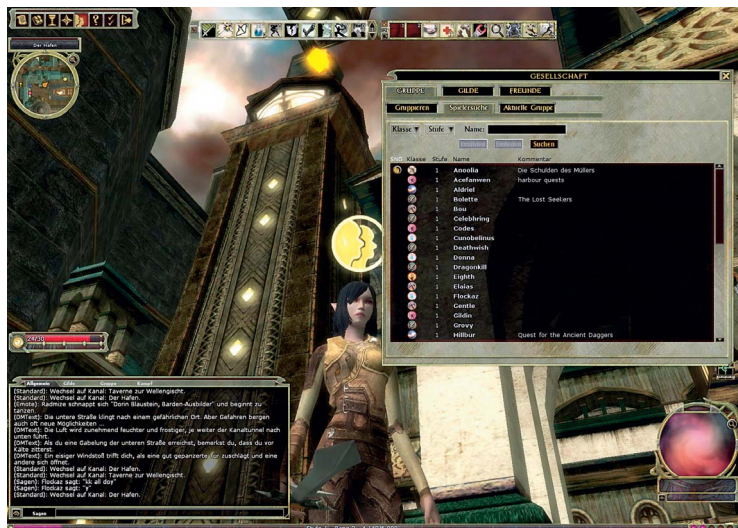
Sollten Sie allein unterwegs sein, ist ein schneller Tod vorprogrammiert, denn die Aufgaben sind eher auf gut balancier-

FEHLERHAFTE INI-DATEI

Dungeons & Dragons Online speichert in der deutschen Version die Zahlenwerte für die Mauseinstellungen falsch ab. In der Voreinstellungs-Datei (»Eigene Dateien\Dungeons & Dragons Online\UserPreferences.ini«) stehen die Werte im deutschen Format mit Kommata getrennt, das Spiel braucht diese Angaben jedoch im US-Format mit Punkten. Öffnen Sie die Textdatei in einem beliebigen Editor, und korrigieren Sie die Werte **MouseLookSmoothing** und **MouseLookSensitivity**. Beispiel: 0,16 wird zu 0.16. Aktivieren Sie schließlich über die Dateieigenschaften den Schreibschutz. Ansonsten gehen die Korrekturen beim nächsten Spielstart verloren.



Vor dem Abenteuer gibt's Infos über das Dungeon.



Über ein Menü markieren Sie sich als Gruppe-Suchender und finden andere Mitspieler.



Kämpfe sind in Dungeons & Dragons sehr **actionreich**, die Reflexe der Abenteurer und das Teamwork der Gruppe spielen daher eine große Rolle.

te Gruppen ausgelegt. Und das ist die eigentliche Krux an **D&D Online**. Denn dieses Finden von Mitspielern ist unnötig kompliziert geraten: Zwar zeigt ein Symbol über den Charakteren die aktive Suche nach Kompagnons an, für welche Quests die Spieler Unterstützung suchen, müssen Sie allerdings im direkten Dialog herausfinden. Und da stolpern Sie gleich über die nächste Hürde: Während Sie beispielsweise in **Guild Wars** per Tastendruck englische Bezeichnungen einblenden, bleiben Sie in **D&D Online** oft im Sprachgewirr mit unseren europäischen Nachbarn stecken. Dazu kommt, dass es nicht einmal Sprechblasen für die Figuren gibt, was die Kommunikation zumindest innerhalb eines Raumes erheblich erleichtern würde.

MARKUS SCHWERTDEL

markus@gamestar.de

In 20 Jahren treffen sich die Designer von D&D Online auf ein Bier und fragen sich: »Wer ist eigentlich auf die Schnapsidee mit dem Monstermetzeln ohne Erfahrungspunkte gekommen?«, und »Was hat den Publisher getrieben, uns dafür in Zeiten von World of Warcraft auch noch Geld zu geben?« Ganz ehrlich: Ich musste mich für den Test regelrecht zwingen, D&D Online zu spielen. Wie Dirk richtig sagt: Das Regelsystem funktioniert am Küchentisch prächtig, doch es reicht eben nicht für ein gutes Multiplayer-Online-Spiel.

»Lieber im Kohlenkeller questen«



Ungewohnte Rangordnung

Derzeit liegt die obere Stufengrenze in **D&D Online** bei 10, was 450.000 Erfahrungspunkten entspricht. Anders als gewohnt unterteilt das System eine Stufe in fünf Ränge. Je nach Klasse gibt es bei bestimmten Rängen Bonustalente, und jeden vierten Aufstieg dürfen Sie eines Ihrer Grundattribute erhöhen. Außerdem investieren Sie Aktionspunkte in Klassenverbesserungen. Für spätere Stufen aufsparen können Sie solche Punkte übrigens nicht, bei jeder Beförderung verfallen nicht benutzte Aktionspunkte. Sehr ungewöhnlich für ein Online-Rollenspiel – aber nicht für ein Pen&Paper-Rollenspiel – ist die Vergabe von Erfahrungs-

punkten. Die bekommen Sie nur am Ende einer Quest oder bei wichtigen Ereignissen. Erlegte Monster lassen manchmal Gegenstände zurück, Ihr Charakter gewinnt nach einem erfolgreichen Kampf jedoch keine Erfahrung hinzu. So dauert der Stufenaufstieg in **D&D Online** deutlich länger als in **World of Warcraft** oder **Everquest 2**.

Alles anders

Wer andere Online-Rollenspiele kennt, wird mit den Kämpfen in **D&D Online** erst einmal Probleme haben. Per Maustaste schlagen Sie auf einen Gegner ein, mit Tabulator visieren Sie in der Hitze des Gefechts gefährliche Widersacher an. Theoretisch können Sie mit konsequentem Drücken der Maus weiterhin um sich schlagen, oder Sie bemühen die automatische Attacke. Zauberkundige Charaktere müssen gemäß der Vorlage Ihre erlernten Zauber in einem Menü vorbereiten und über eine Ruhephase hinweg im Gedächtnis speichern. Erst dann steht dem Einsatz der Zauber über eine der Shortcut-Leisten nichts mehr im Weg. Nun müssen Sie nur noch dafür sorgen, dass Ihnen der Feind nicht aus dem Visier huscht – sonst können Sie ihn auch nicht mehr

treffen. Blocken und Ausweichen steuern Sie mit zusätzlichem Druck auf die Shift-Taste.

DIE COLLECTOR'S EDITION

Für knapp 60 Euro bekommen Fans in der schicken Sammler-Box von **Dungeons & Dragons Online** eine Menge geboten: Neben einer Schnellreferenz für die Tastaturbefehle, einem DIN A3-Poster, jeweils zwei unterschiedlichen Miniatur-Figuren, einer CD-ROM mit exklusiven Artworks und einer Soundtrack-CD freuen sich die Käufer über einen exklusiven Gegenstand im Spiel (Stiefel der Geschwindigkeit) und einem Gast-Zugang für immerhin fünf Tage.



Gegessen und regeneriert wird nur in **Tavernen**.



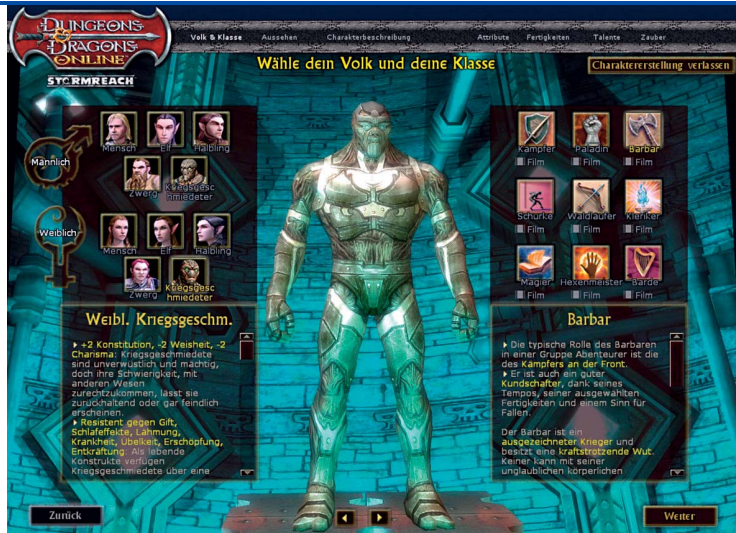
Glück gehabt: Waldläuferin Anoolia entdeckt die **Schallwellenfalle** noch rechtzeitig.

Defensive Aktionen wie auch alle Angriffe werden vom Spiel ausgewürfelt, Ergebnisse blendet **D&D Online** zusätzlich auf einer Würfelgrafik ein. Da alles in Echtzeit abläuft, erinnern die Kämpfe eher an ein Action-Adventure als an ein Online-Rollenspiel. Hier liegt auch eines der größten Probleme: In anderen Computerversionen des D&D-Regelwerks wie **Baldur's Gate 2** können Sie den Kampf pausieren und taktisch vorgehen. Bei einer Pen & Paper-Runde funktioniert das natürlich auch. Gefechte in **D&D Online** laufen jedoch so schnell ab, dass nicht nur die Eigenschaftswerte Ihres Charakters, sondern auch

Ihre Reflexe eine große Rolle spielen. Von Anfang an sind die Abenteuer in Sturmkap auf Gruppen ausgelegt. Solisten finden bis auf die Trainingsmissionen so gut wie keine Aufgaben. Selbst mit einem Sack voll Heiltränken ist die Sache nicht getan – streng nach Vorlage können Sie sich nur in Tavernen oder an speziellen Heil-Obelisken eines Dungeons ausruhen und Energie tanken. So müssen Sie vor einem Abstecher in ein schwieriges Abenteuer erst einmal eine ausgewogene Truppe finden, die sich mit Schutz- und Heilzaubern am Leben erhält.

Gute Stimmung

Was **D&D Online** in Sachen Bedienung unkonventionell und oft umständlich löst, macht es mit der opulenten Grafik teilweise wieder gut. Turbine hat die magische Welt von Eberron prächtig eingefangen, der Einsatz von Leuchteffekten gibt der Optik einen märchenhaften Touch. Allerdings entfaltet sich die ganze Pracht erst auf der Texturdetailstufe »Sehr hoch«, für die eine Grafikkarte mit 256 MB Speicher unbedingt zu empfehlen ist. Insgesamt skaliert die 3D-Engine von **D&D Online** deutlich besser als die von **Everquest 2**. An das eindrucksvollere **Guild Wars** reicht **D&D Online** aber nicht heran. Musikalisch bleibt der Titel weit hinter den orchestralen Glanzstücken in **Everquest 2** und **Guild Wars** zurück. Dafür unterstützen die guten Soundeffekte die Atmosphäre gerade in Kanalisationen und Höhlen sehr gut. Raumklang auf 5.1-Systemen bekommen **Everquest 2** und **World of**



In sieben Schritten erstellen Sie beim Spielstart Ihren **Charakter** nach bewährter D&D-Manier.

WarCraft besser hin. Sehr positiv hingegen ist die bereits eingebaute Sprachfunktion, mit der sich Gruppen über ein an-

geschlossenes Headset bequem ohne Zusatzsoftware unterhalten können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D140**

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Seine Komplexität kann ich dem Spiel nicht vorwerfen, dafür hat sich Turbine mit der Umsetzung des Regelwerks und der typischen Pen & Paper-Atmosphäre zu viel Mühe gegeben. Was ich **D&D Online** aber zum Vorwurf mache: Wieso gibt es keine Kurzinfo für Gegenstände? Wieso ist die Standardbelegung der Maustasten so verdreht? Warum ist die Suche nach Gruppen so umständlich? Wieso gibt es keine Kontextmenüs für Objekte? Hier hätte Turbine etablierte Standards übernehmen können, statt zwinghaft eigene schaffen zu wollen. So bleibt **D&D Online** eine Spielwiese für beinhardt Fans der Regelwerke. Der angekündigte WoW-Killer ist es aber auf keinen Fall.

»Eine Offenbarung – für Fans«



KEINE PREPAID-KARTEN!

Auf der Verpackung von **D&D Online** werden neben dem Lastschriftverfahren und PayPal auch noch Prepaid-Karten (wie Gametime-Cards für WoW) als Zahlungsart angegeben. Dieser Hinweis ist allerdings nicht richtig; Codemasters arbeitet noch daran, dieses System in Europa irgendwann einzuführen.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich wollte es ja wirklich lieb haben, dieses **Dungeons & Dragons Online**. Aber allein die Tatsache, dass es in Eberron und nicht in den wunderbar vertrauten **Forgotten Realms** spielt – och nö! Und sicher, das mit den dauernden Gewölbentypen der Pen&Paper-Vorlage. Doch ich als Mensch, der sich nur die Augen zuhalten muss, um einen klaustrophobischen Anfall zu bekommen, fühle mich in Sturmkap regelrecht eingesperrt. **D&D Online** mag ja unter Nahe-am-Original-Gesichtspunkten ein ganz vortreffliches Stück Software sein. Unter Spielspaß-Aspekten ist es für mich schlicht unerträglich. Ich bleibe bei **Guild Wars**.

»Eingesperrt in Eberron«



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Turbine / Atari	RELEASE (D)	30.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	39 € + 13 €/Monat
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 47 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT **Guild Wars** (85, GS 7/05) Diablo-inspiriert mit tollem PvP in schönem 3D.
Everquest 2 (86, GS 5/06) Episches Online-Rollenspiel mit aufwändiger Grafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,4 GHz Intel	3,4 GHz Intel	3,4 GHz Intel	3,4 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	XP 3200+ AMD	XP 3200+ AMD	XP 3200+ AMD	XP 3200+ AMD
Rad. 1600/1700	GeForce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	GeForce X850 XT	3,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800	DSL	DSL	DSL	DSL	DSL	DSL

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	9 / 10
SOUND	6 / 10
BALANCE	7 / 10
ATMOSPHÄRE	7 / 10
BEDIENUNG	5 / 10
UMFANG	6 / 10
QUESTS	6 / 10
TEAMWORK	10 / 10
KAMPF	7 / 10
ITEMS	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: REGELTRESUES ONLINE-ABENTEUER FÜR GRUPPENSPIELER.

➤ DVD:
Test-Check

➤ GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **D103**