

Nichts für Farmer

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Dungeons & Dragons ist das erfolgreichste Pen&Paper-Rollenspiel der Welt. Nun will es gegen World of Warcraft sowie Everquest antreten und bricht dafür mit beliebten Online-Traditionen.

Schnell, großer Magier«, ruft der Barbar, als ihm ein Kobold in die Waden beißt, »benutze deinen Anti-Waden-beißer-Zauber!« »Äh, tut mir leid«, entgegnet der Magier, »den hab ich in der Taverne vergessen.« Vergessen? Was für eine Art Magier ist denn das? Ganz einfach: einer aus dem **Dungeons & Dragons**-Universum. Die haben zwar eine Menge Tricks auf dem Kasten, können aber immer nur eine begrenzte Anzahl davon in ihre Abenteuer mitnehmen. Klingt nicht gerade benutzerfreundlich, ist im Pen&Paper-Rollenspiel aber so. Und weil Entwickler Turbine die **D&D**-Regeln möglichst genau übernehmen will, ist das in **Dungeons & Dragons Online** eben auch so. Für Fans der Reihe grandios, für **Everquest**- oder **World of Warcraft**-Veteranen oftmals reine Schikane.

Schachtelwelt

Immerhin hat sich Turbine für die Zauberer nicht an den Standard-**D&D**-Regeln orientiert, sondern stützt sich auf das Quellenbuch »Unearthed Arcana«: Demnach müssen sich Magier zwar auch auf eine Reihe

Zauber festlegen, können diese dann aber so lange einsetzen, bis ihr Mana verbraucht ist. Mit komplizierten Regeln erschlägt uns **D&D Online** fast schon bei der Heldenerstellung: Zu den sechs klassischen Attributen wie Kraft oder Intelligenz kommen unzählige aktive und passive Fähigkeiten und noch Dutzende Attacken oder Zauber hinzu. Zum Glück müssen wir die nicht alle selbst einstellen: Auf Wunsch stellt uns **D&D Online** einen Helden zusammen. Mit dem geht's ab auf die Tutorial-Insel, die der eigentlichen Spielwelt vorgelagert ist. Wobei, eine Spielwelt wie in **WoW** gibt's hier nicht. **D&D Online** ist in Instanzen eingeteilt – Levels, die extra für uns und unsere Begleiter erstellt werden. So gibt's zwar kein Schlangestehen bei Monstern, aber auch keine Gegner, die uns beim Herumspazieren Gegenstände und Erfahrungspunkte beschern. Beides gibt's in **D&D Online** ohnehin nicht für Feinde, sondern nur pauschal für absolvierte Quests.

Heile mit Weile

Kämpfe laufen in **D&D Online** actionlastiger ab als etwa bei



Der Trainingsgolem hat keine Chance gegen die flammende Axt unseres Warforged-Barbaren.

Everquest. Wir können blocken und ausweichen, müssen aber auch richtig zielen, sonst gehen Schwerthiebe oder Feuerbälle daneben. Treffer ziehen aber nicht zwangsläufig Wunden nach sich. Denn nun kommt wieder das **D&D**-Regelwerk zum Tragen, das mit unterschiedlichen Angriffs-, Verteidigungs- und Ausweichwerten errechnet, ob und wie viel Schaden wir verursachen. Bekommen wir selbst eins auf den Deckel, heißt es fortan vorsichtig sein:

Im Gegensatz zu **WoW** heilen wir in den Kampfpausen nicht! Wir müssen auf Gesundheits- oder -zauber zurückgreifen und können seltene, in den Instanzen verteilte Heilschreine nutzen – aber nur je einmal. Kraft und Mana regenerieren sich ausschließlich in der örtlichen Taverne, und nur hier kann der Magier seine aktiven Zauber auswählen. Wir können zwar während einer Quest in die Kneipe fliehen – dann bekommen wir allerdings weniger Erfahrungspunkte. **FAB**



Dem Kobold-Hexer braten wir zielsuchende »Magic Missiles« über.

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

fabian@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 23. März 2006

Entwickler: Turbine / Atari
Status: zu 95% fertig

Fabian Siegmund: »Ich fürchte, Turbine setzt sich mit **D&D Online** zwischen die Stühle. World-of-Warcraft- oder Everquest-Spieler werden sich mit den Traditionsbrüchen in **D&D Online** schwer tun. Besonders das beliebte »Farming«, die Jagd nach begehrten Gegenständen und Erfahrungspunkten in ergiebigen Monstergeländen, fällt hier nämlich weg. **D&D**-Veteranen andererseits fühlen sich im Instanzensystem und Wertewirrwarr sicherlich zuhause, haben aber wahrscheinlich kein Interesse an actionlastigen Kämpfen.«

POTENZIAL GUT



► DVD:
Video-Special