

WORLD OF SLAYCRAFT

EIN SONDERBAND FÜR DUNGEONSLAYERS

VON CHRISTIAN KENNIG



Kostenloser Download
Keine monatlichen Gebühren
Instanzierte Dungeons
Mounts & Housing
Dynamische Kämpfe
Epische Quests

DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

OFFLINE ONLINE

In diesem nicht ganz ernst zunehmenden Sonderband für Dungeonslayers widmen wir uns augenzwinkernd (etwas Vorkenntnisse vorausgesetzt) den sogenannten Online-Rollenspielen. Die Evolution wird umgedreht und das digitale Geschehen zurück an den Spieltisch geholt - mit all seinen Beschränkungen, Macken und Sonderbarkeiten. Hier wird online gespielt, aber offline - dafür ohne monatliche Grundgebühren.

LOGIN

Zunächst sei gesagt, dass sich nicht viel ändert: Charaktererschaffung und Probenmechaniken sowie Kampf und Magie verändern sich nicht. Allerdings gibt es ein paar Sonderregeln und allgemeine Richtlinien, die es zu beachten gilt.

DIE SPIELWELT

Zwar kann jede herkömmliche Spielwelt verwendet werden, wer sich jedoch schon selber virtuell auf Wanderschaft begeben hat, sollte an Hand seiner Erinnerungen ruhig auf solch einen digitalen Hintergrund zurückgreifen, nicht nur wegen der kurzen Laufwege dieser Welten. Wenn die Spieler selbst dort schon online tätig waren, umso besser.

TAG UND NACHT

Der Tages- und Nachtwechsel geht schnell von statten (wechselt nach einer realen Spielstunde, außer während Kämpfen), hat aber auch keinen weiteren Einfluss, da - außer besonderen Quest-NSC - niemand in der Welt jemals schläft.

FEINDLICHE UMWELT

Die die Spielwelt bevölkernden wilden Tiere, gefährlichen Monster und bösen NSC werden mächtiger, je weiter die Charaktere sich vom Kampagnenstartpunkt entfernen. Erst mit ansteigender Stufe können sie sich also weiter hinaus in die Welt wagen.

SIEDLUNGEN

Diese bestehen aus äußerst wenigen Häusern, bei denen es sich hauptsächlich um Funktionsgebäude handelt, statt - wie zu erwarten - um einfache, normale Behausungen. Diese sind zudem irgendwie immer verschlossen und ihre Bewohner gehen scheinbar nie vor die Tür. Gasthäuser, Schmieden, Läden und Geschäfte sind dagegen zu jeder Tages- und Nachtzeit geöffnet. Die Stufen von Wachen in größeren Siedlungen liegen meist um 5 höher als die normale Maximalstufe.

NSC, GEGNER & AGGRO

Zwar sind die Bewohner der Spielwelt keine roboterhaften Papageien, dennoch sind sie sehr wortkarg und ignorieren bohrendes Nachfragen.

NSC

Diese verhalten sich stets gleich, erzählen in der Regel immer dasselbe und benutzen immer die gleichen Floskeln. Weder erinnern sie sich an die Charaktere (es sei denn, sie haben für sie eine Quest absolviert), noch bauen sie zu ihnen eine Beziehung auf. Freundliche NSC kann man weder provozieren noch angreifen.

STEHENDE BEGEGNUNGEN

Gegner verharren für gewöhnlich an einer Stelle oder wandern in kurzen, immer gleichen Marschrouten umher.

AGGRO

Auf Sicht greifen Feinde nicht automatisch an, erst muss der Aggroradius betreten werden:

Nähert sich ein Charakter einem Gegner, der über mehr LK verfügt, greift dieser an, sobald man sich ihm auf 1m pro 2LK Unterschied nähert.

Beispiel:

Der Krieger nOob (LK 24) nähert sich unbeschwert winkend einem Troll (LK 50). Der Troll wird erst angreifen (dann jedoch ohne zu zögern), wenn nOob sich ihm 13m genähert hat (50-24=26; 26/2=13) bzw. ihn vorher attackiert.

PATZER

Ein Patzer wird nicht als Fehlschlag des Charakters interpretiert, stattdessen wird auf folgender Tabelle gewürfelt, was dem Onlinespieler geschehen ist:

ONLINE-PATZER

W20	Patzer
1-13	Nichts weiteres geschieht
14	Telefon klingelt
15	Getränk umgekippt
16	Jemand stört
17-19	Du lagst
20	Server down

Telefon klingelt

Ein Telefongespräch lenkt den Spieler für W20/2 Runden vom Spielen ab (-2 auf alle Proben).

Getränk umgekippt

Durch eine unachtsame Bewegung ist ein Getränk über die Tastatur gekippt. Erst wenn diese W20/2 Rd. gesäubert wurde, verfällt der Malus von -5 auf alle Proben.

Jemand stört

Familienangehörige, Nachbarn oder die Post sorgen dafür, dass der Spieler W20/2 Rd. nichts machen kann.

Du lagst

Ein Verbindungsfehler sorgt dafür, dass der Spieler W20 Rd. nur jede zweite Runde agieren kann.

Server down

Der gesamte Server stürzt ab. Aktuelle Kämpfe werden abgebrochen und sind wieder ungeschehen. Zeit und Ereignisse werden zurückgedreht und man beginnt an der letzten Stelle, an der nicht gekämpft wurde.

DAS QUESTSYSTEM

Quests sollten weder auf Charakterspiel noch große Hintergrundstories oder Rätselraten ausgelegt sein. Im Gegensatz zum normalen Dungeonslayers gibt es in der Onlinevariante deutlich mehr Quests, wengleich auch von weitaus kleineren Umfang (schon das Aufsuchen eines bestimmten NSC kann eine Quest sein).

QUESTGEBER

Diese erkennt man schon aus der Ferne deutlich an einem gelben Ausrufezeichen, was über ihren Köpfen schwebt (ein Phänomen, was für die Bewohner der Spielwelt nichts ungewöhnliches ist). Wird eine Quest angenommen und erledigt, erscheint ein gelbes Fragezeichen über dem Kopf des NSC, bei dem man die Quest einlösen kann.

QUESTS ABBRECHEN

Geht eine Quest schief, kann man sie jederzeit abbrechen und erneut annehmen. Feinde, die in der letzten Stunde realer Spielzeit getötet wurden, bleiben bis zum Ablauf dieser Zeitspanne weiterhin tot, danach erscheinen sie erneut. Der Questgeber und andere NSC erinnern sich nach einem Questabbruch nicht mehr an Handlungen und Dialoge mit den Charakteren in Zusammenhang mit der letzten Quest!

TYPISCHE QUESTS

nOOb-Quests (5EP)

Hierbei geht es um einfache Aufträge, wie zu einem bestimmten NSC in der Nähe gehen oder ein Buch aus einem Regal holen.

Erkundungs-Quests (10EP)

Diese beinhalten das Aufsuchen eines bestimmten Gebietes oder das Betreten (nicht weiter als W20m) eines Dungeons.

Sammelquests (var. EP)

Ob harmlose Kräuter oder pro SC ein Hasenohr, einen Hauer eines Keilers oder eine Wolfspfote - scheinbar wird alles von irgendwem benötigt.

Dungeonquests (var. EP)

Sobald die Spieler ein richtiges Dungeon aufsuchen, befinden sie sich in einer Instanz. Gegner, die mehr als eine Stunde realer Spielzeit tot sind, erscheinen erneut, für den Rückweg sollten also besser die Ruhesteine benutzt werden (siehe unten).

ERHOLUNG, HEILUNG & TOD

ERHOLUNGSBONUS

Waren die Charaktere zum Ende des letzten Abenteuers in einer sicheren Siedlung, erhalten sie zum nächsten Spiel einen Erholungsbonus von 10% auf die EP.

Pro 2 Wochen Spielpause steigt dieser Bonus um 5% (bis maximal 100%).

NATÜRLICHE HEILRATE

Nach einem Kampf erholen sich Charaktere schnell (1LK/Rd.) von alleine.

TOD

Charaktere sind wie in einem Online-Rollenspiel unsterblich: Stirbt ein Charakter, erscheint er beim nächsten Friedhof (W20 Runden entfernt) als Geist, wo er sich gleich wiederbeleben und vollständig heilen lassen kann, was ihn allerdings ein Goldstück pro Stufe kostet und ihm die nächsten 10 Minuten realer Spielzeit -1 auf alle Proben beschert, wird kein Heilzauber auf ihn gewirkt. Alternativ kann er aber auch in Geistergestalt zu seiner Leiche laufen und sich dort mit der Hälfte seiner Lebenskraft, ohne einen Malus, wiederbeleben.

TOD IN DUNGEONS

Charaktere, die in einer Instanz sterben, erscheinen außerhalb am Friedhof. Sobald sie als Geist die Instanz wieder betreten, werden sie automatisch wiederbelebt (LK/2).

AUSRÜSTUNG & BEUTE

WAREN

Diese kosten überall gleich, egal wo man ist. Verkaufte Waren sind gerade einmal 10% des Neupreises wert und können innerhalb einer Spielsitzung jederzeit zum selben Preis zurück gekauft werden.

BEUTEAUFTEILUNG

Um Beute wird stets per Stechen gewürfelt, eine sachliche Schatzaufteilung entfällt. Dabei sagt jeder Spieler an, ob er wirklich Bedarf an der Beute hat, oder ob es reine Gier ist, da er den Schatz eigentlich nicht braucht bzw. nicht benutzen kann. Gewürfelt wird per Stechen (höheres Ergebnis siegt). Spieler, die aus Gier handeln, dürfen nicht würfeln, wenn es bedürftige Spieler gibt.

SEELENGEBUNDENE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände werden an einen Charakter gebunden, sobald er sie benutzt. Kein anderer Charakter kann den Gegenstand danach noch verwenden.

RUHESTEINE

Jeder Charakter besitzt einen Ruhenstein, den er an jedes beliebige Gasthaus, in dem er sich gerade befindet, binden kann. Einmal pro Spielsitzung kann der Spieler seinen Charakter mit dem Ruhenstein zu diesen Bindepunkt teleportieren (Steinaktivierung dauert 5 Rd.).

TASCHENPLÄTZE

Ein Charakter kann Stufe x 5 Gegenstände maximal bei sich tragen - dabei ist es egal, ob es sich um einen einfachen Apfel oder einen schweren Bihänder handelt, jeder Gegenstand belegt einen Taschenplatz. Eine Ausnahme bilden Kräuter, Tränke & Munition, welche bis zu 10x in einen Taschenplatz passen.

REITTIERE

Erst ab der 10. Stufe kann man Reiten lernen, was 100GM kostet. Ab der 20. Stufe kann man sich ein episches Reittier zulegen (Laufen +50%, dieses kostet 500GM) und/oder fliegen (500GM) auf auf einem Flugwesen (500GM) lernen.

ONLINE-TALENTE

Diese Talente haben den Vorteil, dass sie auf alle "Online"-Charaktere des Spielers angewendet werden.

ADD-ON I-III ② TALENTPUNKTE

Pro Rang kann der Spieler eine Probe pro Spielsitzung wiederholen.

ASOZIAL I-V ② TALENTPUNKTE

Pro Rang sinkt die Dauer von "Jemand stört" um 2 Runden.

GEÖLTES MOUSEPAD I-V ② TALENTPUNKTE

Pro Rang kann der Spieler einen Patzer pro Spielsitzung ignorieren.

PREMIUMACCGOUNT I-V ② TALENTPUNKTE

Pro Rang sinkt jede Lag-Dauer um 2 Runden.

WASSERD. TASTATUR I-V ① TALENTPUNKT

Senkt den Malus von "Getränk umgekippt" pro Rang um 1 und die Dauer um 1Rd.

WORLD OF SLAYCRAFT

Ein Sonderband für Dungeonslayers

Cover:

Paul C. Butler (Zwerg)

Eugene Jaworski (Ork)

Christian Kennig (Karte & Layout)

©2009 Christian Kennig

MACH'S MAL AFK

ONLINE-ROLLENSPIELE BEDIENEN SICH EINZELNER MECHANIKEN UND SPIELELEMENTE DER PEN'N'PAPER-ROLLENSPIELE UND HABEN IHREN MEDIENBEDINGTEN BESCHRÄNKUNGEN EIN IMAGE VON TUGENDEN VERPASST.

WAS NUN, WENN MAN WIRKLICH AM TISCH SPIELEN WÜRDE, WAS DIE MMORPG-WELT ROLLENSPIEL NENNT? WENN NSC EIN GELBES AUSRUFZEICHEN ÜBER DEN KÖPFEN HÄTTEN, STEHENDE BEGEGNUNGEN DIE WANDERNDEN ABLÖSEN WÜRDEN, MAN AM FRIEDHOF SICH WIEDERBELEBEN KÖNNTE UND ES AB UND AN LAGT?

WORLD OF SLAYCRAFT BIETET:

- EINE NICHT BIERERNST ZUNEHMENDE IDEE**
- REGELN, UM OFFLINE ONLINE ZU ZOCKEN**
- KOSTENLOSE DOWNLOADS UND GEBÜHRENFREIES SPIEL**
- TYPISCHE QUESTS & INSTANZIERTER DUNGEONS**
- MOUNTS UND HOUSING, LAGS UND SERVERCRASHS**