Dragon´s Dogma
Strategieführer

(Von JS / Vers. 10.9.2012)

Dragon´s Dogma (DD) aus dem Hause Capcom ist ein faszinierendes, aktionsgeladenes und zurecht sehr erfolgreiches Fantasyrollenspiel für die XBox 360 und die PS3. Es verbindet herkömmliche Elemente - freie Welt, Questenfülle, epische Geschichte, Charaktergruppe, vielfältige Gegner, massig Ausrüstung jeder Art - mit einem innovativen und langzeitig motivierenden Konzept aus dem Bereich der MMORPG: dem Vasallensystem, das erlaubt, neben dem Hauptcharakter eine Art Zweitcharakter auszubilden und anderen Spielern auf der ganzen Welt als Gruppenmitglied zur Verfügung zu stellen.
Ich spielte DD mittlerweile zehnmal durch, brachte eine Erzmagierin, Magische Bogenschützin, einen Kämpfer und einen Assassinen mitsamt Vasallen auf Stufe 200 und habe jede Klasse auf Rang 9. Den Offline-Urdrachen machte ich mehr als hundertfünfzigmal nieder und den Onliner bisher zwölfmal; darüber hinaus verbrachte ich viel Zeit mit der Lektüre zahlreicher Artikel und Forenbeiträge anderer Spieler, um mehr über das Spiel und dessen Geheimnisse zu lernen.
Daher habe ich mich dazu entschlossen, einen kleinen Strategieführer zu verfassen, um euch dieses großartige Spiel näherzubringen, wichtige Fragen schon im Vorfeld zu klären und einen Überblick über die großen und kleinen Facetten von DD zu vermitteln. Sehr wichtig ist aber zu bedenken, daß man DD auch ohne die folgenden Kenntnisse entspannt und mit großem Spaß durchspielen kann; es ist kein MMO-Spezialistenspiel, das intensive theoretische Beschäftigung erfordert!
Die Inhalte dieses Strategieführers sind ein Sammelsurium aus eigenen Erfahrungen, fremden Berichten (zuvorderst dem hervorragenden Bericht von Asturgis, einem exzellenten DD-Könner) und Forenbeiträgen. Bei speziellen Fragen stehe ich gerne im Forum von Dragons-Dogma-Game zur Verfügung (Link siehe folgend).

1. Wichtige Links

Wer sich näher mit DD beschäftigt, findet unter folgenden Links ebenso fundamentales wie wertvolles Wissen in zumeist englischer Sprache:

DD-Wiki:
http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Dragon%27s_Dogma_Wiki
Foren:
http://www.gamefaqs.com/xbox360/626514-dragons-dogma/faqs
http://www.gamefaqs.com/xbox360/626514-dragons-dogma/answers?type=-1
http://www.gamespot.com/dragons-dogma/forum/
http://www.dragons-dogma-game.de/component/kunena/listcat.html
Tips, Strategien, Komplettlösung:
http://achievement-slayer.com/2012/07/30/dragons-dogma-character-maxing-guide/
http://www.inferno.trivadeon.com/showthread.php?t=2218
http://www.inferno.trivadeon.com/showthread.php?t=2232
http://www.gamona.de/games/dragon-s-dogma,komplettloesung-xbox-360:article,2109890.html

2. Charakter- und Vasallenerschaffung

Man erschafft in DD einen Hauptcharakter (HC) und einen Hauptvasallen (HV); beide kann man mit einem umfangreichen Gestaltungswerkzeug nach eigenem Geschmack formen und etwas später im Spiel zunächst einmalig und noch später beliebig oft umgestalten. (Dazu muß man nur die entsprechenden Metamorphose-Artikel im Angebot des älteren Mannes beim Riftstein im Vasallenlager erwerben.)

2.1 Gestalt und Werterelevanz

Im Gegensatz zu anderen Computerrollenspielen erkennt man bei der Charaktererschaffung keine direkte Werterelevanz, doch die Statur eines Charakters nimmt Einfluß auf wichtige Spielwerte:

Gewicht in kg	Tragkraft in kg	Ausdauer-regeneration	Ausdauer-verbrauch	Niederschlags-resistenz
-49	40	+28%	+10%	Keine
50-69	50	+24%	+5%	Gering
70-89	65	100%	100%	Moderat
90-109	75	-16%	-5%	Hoch
110+	100	-36%	-10%	Sehr hoch

= Schwere Charaktere: Weniger Ausdauerverbrauch, lahmere Regeneration.

Die Größe beeinflußt u.a. die normale Schrittweite und -geschwindigkeit (das Sprinten ist für alle gleich schnell): Ein 140 cm großer Charakter braucht 65 Sekunden für eine Strecke, für die ein 174 cm großer ca. 53 Sekunden und ein 209 cm großer ca. 42 Sekunden benötigt.

Das Gewicht bestimmt zudem die einzelnen Belastungskategorien:

Belastung (je in kg)	**-49**	**50-69**	**70-89**	**90-109**	**110+**
Sehr leicht	< 10	< 10	< 15	< 20	< 20
Leicht	10	10	15	20	20
Mittel	20	20	25	40	45
Schwer	30	40	45	55	70
Sehr schwer	35	45	55	65	85
Überladen	40	50	65	75	100

Auch Größe, Geschlecht und/oder Muskelmasse müssen noch Einfluß auf diese Werte haben, sonst berechnet das Spiel sie teilweise fehlerhaft.
Bsp.: Meine Erzmagierin ist 178 cm groß, wiegt 67 kg und ist normal muskulös; sie erreicht "Mittel" seltsamerweise mal bei 25, mal bei 30 kg. Mein Kämpfer ist 199 cm groß und wiegt 89 kg bei guter Muskelmasse, auch er erreicht "Mittel" (leider) bei 25 kg. Mein Assassine ist 178 cm groß, wiegt 64 kg und ist eher drahtig; er erreicht "Mittel" bei 30 kg. Ich werde meinen Kämpfer daher wieder 1 Kategorie schwerer machen, denn 25 kg sind für einen Plattenpanzerträger schlichtweg zuwenig.
Darüber hinaus haben große Charaktere eine größere Armlänge, können durch tieferes Wasser waten, sind aber leichter zu treffen usw. usf.
Ich rate in jedem Falle zu Charakteren, die - wie man es auch immer einrichtet - nicht zuviel Probleme mit der Ausdauer haben. (Dabei ist zu bedenken, daß sich die Belastung auch auf sämtliche Ausdaueraspekte und die Geschwindigkeit auswirkt.) Man braucht im Spiel ständig viel Ausdauer und läuft (besonders beim ersten Durchgang) unzählige Stunden durch die Welt - da ist alles, was das befördert oder verbessert, eine große Erleichterung. Die Ausrüstung kann man problemlos auf die bis zu vier Charaktere der Gruppe verteilen (HC, HV, 2 Leihvasallen), so daß "viel Beute bei geringer Tragkraft" keine nennenswerte Rolle spielt.

2.2 Vasallenerschaffung/-ausbildung/-verleih

Es bleibt jedem Spieler selbst überlassen, wie er seine beiden Charaktere gestaltet, aber es ist dabei ein sehr wichtiger Punkt zu beachten: Sofern man nicht konsequent offline spielt, wird der eigene Vasall auf die Server Capcoms hochgeladen und kann von dort mittels der mystischen Sphäre des Rifts von anderen Spielern für ihre eigenen Gruppen und Abenteuer angeheuert werden. Darüber hinaus bevölkert Capcom die Welten aller Spieler mit willkürlich ausgewählten Vasallen ähnlicher Stufe von anderen Spielern. Das führt des öfteren übrigens zu netten Spielerlebnissen und zu so manch unerwarteten Wiedersehensmomenten mit ehemaligen Gruppenmitgliedern und "Abenteuerkumpels".
Es ist möglich, bis zu zwei Leihvasallen in die Gruppe zu integrieren, und es ist jedem Spieler zu empfehlen, sich auf dieses System einzulassen. Denn wurde der eigene Vasall ausgeliehen und schließlich wieder entlassen, bringt er oftmals wertvolles Wissen von seinen Aktivitäten mit und darüber hinaus die wichtigen Riftkristalle (RK), mit denen man selbst wiederum höherstufige und daher teurere Vasallen ausleihen kann. Der eigene Vasall gewinnt also durch das Spiel anderer immer mehr an Erfahrung und steigert seinen Wert in vielfältiger Art und Weise: Monsterbekämpfung, Questwissen und Weltenkenntnis.
Daher ist es wünschenswert, daß der eigene Vasall möglichst häufig und gern von anderen Spielern angeheuert wird. Um das zu erreichen, sollte man auf folgendes achten: Aussehen, Ausrüstung, Fertigkeiten und Profil.

Aussehen

Das Aussehen ist von einiger Wichtigkeit, weil fast niemand gerne mit "lustigen" Grottenolmen durch seine Welt zieht - doch der Rift ist voll von Vasallen höchst zweifelhaften Aussehens. Dagegen sind viele im Leihsystem erfolgreiche Vasallen wohlgestaltet, vernünftig proportioniert und haben eine typischerweise als angenehm empfundene Erscheinung. Und da die meisten Computerspieler nach wie vor männlich sind, werden weibliche Vasallen den männlichen häufig vorgezogen.
Verblüffend oft werden darüber hinaus Vasallen angeheuert, die einem bekannten Vorbild ähneln, also all die Gandalfs, Legolasse, Gimlis, Conans usw. Erst neulich erlebte ich, daß meine Freundin sich nach guter Vorauswahl für eine Magierin entschied, die Vampirella hieß und dem Vorbild aus dem bekannten Film täuschend ähnlich sah. Ich war darob amüsiert und hätte sie wohl auch angeheuert.

Ausrüstung

Für die Ausrüstung gilt dasselbe, sie sollte irgendwie zusammen passen und ein harmonisches Ganzes ergeben - sofern man auf den Stil achten möchte. Notfalls verzichte ich persönlich lieber auf ein paar geringe Werteverbesserungen zugunsten eines stilvollen Äußeren. Es gibt so viele Kleidungs- und Rüstungsteile in DD, daß es kein Problem sein sollte, für jede Klasse etwas Stimmiges zu finden. Bei manchen ist das einfacher und aus einem Guß möglich (z.B. bei Magienutzern, Kämpfern, Kriegern), bei manchen etwas schwieriger und mehr Stückwerk (z.B. bei Streichern). Es ist ein dauerndes Abwägen zwischen Effizienz und Aussehen, und die einen Spieler finden das wichtig, andere überhaupt nicht. Ich achte z.B. stets auf das Aussehen meiner Leihvasallen und ob sie ihrer Stufe entsprechend vernünftige Ausrüstung haben. Magier mit diesen albernen Kapuzen oder Lumpies mit minderwertiger Kleidung engagiere ich nie, auch wenn Werte und Profile in Ordnung sind.

Das Augenmerk sollte somit einer angemessen guten Ausrüstung gelten: stufenbezogen, möglichst verbessert und wohlausgewählt. Auf hohen und sehr hohen Stufen (ab ca. 100) ist das für das normale Abenteuern nicht mehr ganz so nötig, aber darunter spielt die Ausrüstung eine große Rolle, da sie sich erheblich auf die Werte des Charakters auswirken kann. Eine intensivere Beschäftigung mit den Ausrüstungsmöglichkeiten ist daher geboten. Ich gab die beste und am besten verbesserte Ausrüstung immer zuerst meinem Vasallen, denn das fördert die Leihhäufigkeit deutlich und relativiert die Schwächen der KI ein wenig.
(Witzig ist übrigens, daß die Spielwelt Gransys auf Stufe 200 einem Nudistencamp gleicht, weil so mächtige Vasallen außerhalb des gewaltigen Urdrachenkampfes nicht mehr viel Kleidung nötig haben und zahlreiche Frauen daher mit teilweise seeehr luftiger Klamotte in den Rift und damit auch in fremde Welten geschickt werden.)

Fertigkeiten

Jede Klasse setzt sich aus einer Vielzahl von *aktiven Fertigkeiten*, *Kernfertigkeiten* und *passiven Fertigkeiten* (Augmenten) zusammen. Manche davon sind unabdingbar, manche nützlicher als andere und manche nutzlos. Es ist sehr wichtig, daß man auf allen Stufen und für jede gewählte Klasse gute Kenntnisse dieser Fertigkeiten besitzt, um die Charaktere so einzustellen, wie man ihr Spiel betreiben bzw. haben möchte. Ein Kampfmagier hat andere Schwerpunkte als ein Unterstützungsmagier, ein defensiver Kämpfer etwas andere als ein offensiver - das gilt es jeweils rund auszuformen, um das Optimum an Spielfreude am HC und am HV zu haben. Wenn man im Laufe des Spiels beobachtet, daß der HV nicht oder nicht mehr zufriedenstellend agiert, muß man ihn den eigenen Vorstellungen gemäß anpassen. Diese Mühe wird dann auch von anderen Spielern durch gute Bewertungen belohnt. (Mehr dazu im Kapitel über die Klassen.)

Profil

Das Profil ist ein zentraler Punkt bei Ausbildung und Handeln eines jeden Vasallen und das erste, was ich mir anschaue, wenn ich einen neuen Vasallen leihen möchte. Fakt ist leider, daß sich die meisten Spieler keinerlei Gedanken über das Profil ihrer HV machen oder machen wollen und es deshalb massenhaft suboptimale oder gar nutzlose Vasallen im Rift gibt. Es ist allerdings anhand der Profilbeschreibungen und anfänglichen Fragen bei der Vasallenerschaffung auch nicht ganz einfach, aus den einzelnen Profilmerkmalen schlau zu werden. Es gibt:

Aggressiv, *Dezimierend*, *Strategisch*, *Opportunistisch*, *Unterstützend*, *Beschützend*, *Vorsichtig*, *Neugierig* und *Sammler*

Das Netz ist voll von Diskussionen über die optimale Zusammensetzung, und je mehr man liest, desto verwirrter kann man werden, da es IMMER einen Spieler gibt, der mit der einen oder anderen Kombination völlig zufrieden ist. Daher möchte ich im folgenden nur Anregungen geben und keine Dogmen aufstellen (also kein JS´ Dogma):
Für Asturgis gibt es (außer für Magier) nur zwei relevante Merkmale: Aggressiv und Strategisch. Das sind in der Tat gute Merkmale für viele Spielstile und Klassen, ich möchte das Feld aber etwas weiter abstecken:

Aggressiv: Dieses Merkmal ist sehr gut, wenn der Vasall sich offensiv auf den stärksten Gegner konzentrieren soll. Und da es immer einen stärksten Gegner auch in den Mobs gibt, hört der Vasall nach dem Tod eines Bosses nicht plötzlich mit dem Kämpfen auf.

- Erzmagier, Krieger, Waldläufer sowie offensive Kämpfer und Magier arbeiten gut mit Aggressiv als Primärmerkmal. Aggressive Krieger und Kämpfer neigen jedoch dazu, auf den Bossen viel herumzuklettern und bei gleichzeitig anwesenden Mobs viel zu springen und auszuweichen. Streicher mit Primäraggressiv sind dagegen effektiver, weil sie die schnellsten Kletterer im Spiel sind und Bosse mächtig bedrängen können. Angeblich neigen Streicher und Waldläufer mit Primäraggressiv eher zum Nahkampf (und mit Primärstrategisch zum Fernkampf), aber das konnte ich bisher nicht solide bestätigt finden.
- Bei defensiveren Kämpfern (Tanks) sehe ich Aggressiv mit gemischten Gefühlen, weil ihre häufige Bosskletterei dazu führt, daß sie die Masse der Gegner (inkl. Boss) nicht mehr ausreichend binden.

Dezimierend: Das Gegenteil von Aggressiv. Der Vasall konzentriert sich zuvorderst auf das Monstergemüse, greift es an und/oder hält es unter Kontrolle.

- Kämpfer, Krieger, Waldläufer und Streicher arbeiten gut mit diesem Merkmal, denn wenn alle schwachen Gegner weg sind, werden die Bosse automatisch zu "schwachen" Gegnern und daher attackiert. Defensivere Kämpfer binden zusammen mit dem Gemüse auch immer die Bosse, denn das Spiel unterscheidet bei der Fertigkeit "Schildruf/-trommel" nicht zwischen den beiden Monsterkategorien.
- Erzmagier und Magier mit Dezimierend richten ihre Zauber natürlich zuerst gegen schwache Gegner. Da das Zaubern aber etwas Zeit benötigt, kommt es oft vor, daß der Zielgegner schon platt ist, bevor der Zauber fertig wurde. Dann wird er abgebrochen, das nächste schwache Ziel anvisiert und von neuem gezaubert. Das schränkt die Magienutzer schon stark ein. Bei Magiern geht das noch, weil sie deutlich schneller zaubern als Erzmagier, aber dezimierende Erzmagier sah ich zu häufig im Kampf nur dumm Herumspringen, ohne auch nur einen Spruch zu beenden.

Strategisch: Der Vasall konzentriert sich zuerst auf die feindlichen Fernkämpfer und Magier. Das ist kein schlechtes Merkmal, denn wenn es solche Gegner gibt, sollten sie schnell sterben; gibt es sie nicht, werden die anderen attackiert.

- Waldläufer und Streicher arbeiten gut mit Strategisch, Kämpfer und Krieger auch nicht so schlecht. Ich sah aber schon Kämpfer mit Primärstrategisch, die dann an den gegnerischen Nahkämpfern "hängengeblieben" sind, ohne sie sofort anzugreifen (da es ja keine Fernkämpfer waren, zu denen sie unterwegs waren). Strategische Krieger neigen häufiger zum Herumhüpfen. Daher stelle ich Strategisch vorwiegend als Sekundärmerkmal ein.
- Magier und Erzmagier arbeiten leidlich mit diesem Merkmal, je nachdem, wie schnell die gegnerischen Fernkämpfer niedergemacht werden und wie oft dadurch die Zauber unterbrochen werden.

Opportunistisch: Opportunistisch erlaubt "die breite Anwendung aller Fertigkeiten". Da streiten sich nun die Geister, denn Vasallen sind für den Kampf gemacht, ihre Fertigkeiten auch - wozu also eine "breite Anwendung" der Fertigkeiten, die ja sonst auch angewandt werden? Für die einen Spieler ist Opportunistisch DAS zentrale Merkmal, das zu jeder Klasse paßt. Für andere - u.a. Asturgis - ist es völlig überflüssig.
Ich stehe mit meinen Erfahrungen zwischen den Fronten, denn ich konnte bei keiner Klasse beobachten, daß sich Opportunistisch bemerkenswert nachteilig auf ihr Verhalten auswirkte. Es führt in der Tat zu einer vielseitigen Fertigkeitennutzung, aber das ist bei den anderen wichtigen Merkmalen auch so. Gelegentlich fiel mir jedoch auf, daß opportunistische Vasallen im Kampf weniger zielstrebig waren als anders definierte, und ich überlegte, ob sie sich vielleicht nicht zwischen ihren Fertigkeiten entscheiden konnten. Auffällig ist auch, daß opportunistische Vasallen häufiger in ihrem Inventar herumkramen, Steine und Drachengeifer werfen oder irgendwelche Tränke wegleckern (also vorsichtig mit teuren Wunderelixieren, die die Vasallen schon trinken, wenn sie nur durchnäßt sind). Dennoch denke ich, daß Opportunistisch generell und besonders für (Erz-)Magier ganz gut ist.

- Unterstützungsmagier, die heilen und buffen sollen, arbeiten sehr gut mit Primäropportunistisch und machen beides häufig.

Vorsichtig: Diese Merkmal ist für passive Unterstützungsmagier sehr gut und für Defensivkämpfer, die fast nichts anderes machen sollen, als Gegner zu binden. Ich würde es nie als Primärmerkmal einstellen.

Folgende Merkmale halte ich in fast jeder Hinsicht für suboptimal:

Beschützend: Dieses Merkmal gilt der erfahreneren Spielergemeinde als eines der weniger empfehlenswerten und wird allerhöchstens als Sekundärmerkmal in Erwägung gezogen; lustigerweise haben extrem viele Vasallen Beschützend im Profil. Ein beschützender Vasall bleibt i.d.R. in der Nähe des HC und entfaltet sein ganzes Können als Nahkämpfer erst, wenn selbiger direkt angegangen wird. Er kann in diesem Falle also passiver sein, als gewünscht.

- Kämpfer mit Beschützend tendieren dazu, neben dem HC zu stehen und eifrig alle Monster direkt zu diesem zu locken. Das ist für Fernkämpfer und besonders für Magier genau das Gegenteil dessen, was sie wollen und brauchen können.
- Beschützende Krieger werden erst aktiv, wenn Gegner sich in die Nähe des HC bewegen.
- Beschützende Magienutzer und Fernkämpfer arbeiten mit gutem Zweitmerkmal solide mit, aber wenn der HC ein Nahkämpfer ist, zieht er sie gleich mit ins Nahkampfgetümmel - kein guter Plan.

Beschützend kann allerdings sinnvoll sein, wenn gleiche Klassen zusammenwirken. Ein Nahkämpfer-HC mit Nahkämpfer-Vasall erreicht durch Beschützend, daß der Vasall immer an seiner Seite bleibt und kämpft. Magienutzer-Magienutzer sowie Fernkämpfer-Fernkämpfer dito. Da gilt es - wieder einmal - zu testen, bis man das gewünschte Vasallenverhalten für seinen Spielstil gefunden hat.

Unterstützend: Siehe Beschützend, nur daß der Vasall sich an die anderen Vasallen hält und es noch etwas chaotischer werden kann.

Als sinnlos erachte ich **Neugierig** und **Sammler**, obwohl viele Spieler es schätzen, wenn ihr Vasall für sie das ganze Zeug in der Welt einsammelt. Wenn ein Leihvasall Neugierig oder Sammler im Profil hat, klicke ich ihn gleich weg, denn ich brauche keinen Vasallen, der überall herumstromert und ungewünscht in Kämpfe gerät; und sammeln kann ich auch selbst.
(Ich bitte aber wieder zu bedenken, daß das meine persönliche Meinung und Erfahrung ist. Mit anderen Profilen *können* Vasallen auch gute Arbeit leisten, aber mit den genannten *werden* sie es höchstwahrscheinlich tun.)
Hier nun Beispiele, wie ich bestimmte Vasallentypen einstellen würde:

Offensiver Kämpfer: Aggressiv oder Dezimierend / Strategisch
Defensiver Kämpfer: Dezimierend / Vorsichtig
Krieger: Aggressiv oder Dezimierend / Opportunistisch oder Strategisch
Waldläufer: Strategisch / Aggressiv oder Dezimierend (oder vice versa)
Streicher: Aggressiv oder Dezimierend / Strategisch (oder vice versa)
Offensiver Magier: Aggressiv / Opportunistisch (oder vice versa)
Unterstützungsmagier: Opportunistisch / Vorsichtig
Erzmagier: Aggressiv / Opportunistisch oder Strategisch

Auch die anderen Merkmale verschwinden nicht, nur weil man Primär- und Sekundärmerkmal eingestellt hat. Das Tertiärmerkmal z.B. kann man auf dem Stuhl des Wissens bei der ersten Frage erkennen, und es hat ebenso Einfluß auf das Verhalten des Vasallen wie die anderen, unsichtbaren Merkmale.

Der Vasall lernt darüber hinaus ständig dazu und paßt sein Verhalten (und leider auch des öfteren sein Profil) dem Verhalten des HC und selbst dem Verhalten anderer Vasallen an (zumindest seine Sprechweise).
Bsp.: Ich nutze als Assassine sehr gerne die Fertigkeit "Schneidender Wind". Mein Kämpfervasall hat mit "Stoßexplosion" eine ähnliche Fertigkeit im Repertoire und nutzt diese jetzt deutlich häufiger als zu Beginn.

Einstellung des Profils: Das Profil kann wie folgt bearbeitet werden:

Vasallenerschaffung: Bei den vier Fragen, die anfangs bei der Vasallenerschaffung gestellt werden, sollte man sich schon darüber klar sein, welchen Vasall man haben möchte und welche Eigenschaften er mitbringen soll. Allerdings kann man auch noch während des Spieles alles nach Gutdünken einstellen.

Stuhl des Wissens: Hier kann man i.d.R. das Sekundärmerkmal mit dem Tertiärmerkmal, also dem nächst stärksten, vertauschen oder ähnliche relevante Profilfragen beantworten.

Elixiere: Die Profilelixiere gibt es für günstige RK wieder bei dem Opi neben dem Riftstein im Vasallenlager. Jedes Elixier verändert bzw. verstärkt das entsprechende Merkmal. Es gilt:

- Trinkt man 1 Elixier, das dem Sekundärmerkmal nicht entspricht, wird es zum neuen Sekundärmerkmal.
- Trinkt man 1 Elixier, das dem Sekundärmerkmal entspricht, wird das Sekundäre zum Primären und andersherum.
- Trinkt man hintereinander 2 gleiche Elixiere, die dem Sekundärmerkmal nicht entsprechen, werden sie zum Primärmerkmal, und das alte Primärmerkmal wird sekundär.
- Darüber hinaus gibt es noch ein Neutralisierungselixier, dessen Benutzung aber nur bei großer Unzufriedenheit empfohlen wird, denn es stellt alle Werte des Vasallen, alles Gelernte (allerdings *nicht* das Sternewissen) quasi auf Null zurück. Seine Persönlichkeit wird eliminiert, das gilt dann aber auch für seine ungeliebten Eigenschaften. Nach der Benutzung kann man ihn natürlich so gestalten, wie man es möchte, z.B. erhält man einen wenig neugierigen, wenig sammelnden, dafür aber vielseitig kampffreudigen Krieger durch das Trinken von: 1x Dezimierend, 2x Strategisch, 2x Aggressiv, 1x Opportunistisch. (Das gibt dann unter dem Strich Aggressiv / Opportunistisch mit Tertiär Strategisch.)

Befehle: Durch Steuerkreuz-Befehle und HC-Verhalten ändert sich auch bewußt (oder noch öfter unbewußt) das Profil des HV. Ich rate daher vom zu häufigen Nutzen der Befehle ab. Man sollte stets alle nötigen Elixiere im Lager haben (jeweils 6-8x), damit man vor jedem Rasten das Profil nach kurzer Kontrolle wieder "in Form" bringen kann und nicht ungewollt einen Sammlerkrieger in den Rift lädt.

Redefluß: Die Vasallen können viel oder wenig sprechen; das stellt man auf dem Stuhl des Wissens ein. "Ja" läßt den Vasallen häufig quatschen, "Nein" selten. Außerdem kann man die Ausdrucksweise des Vasallen einrichten. Ich rate dringend zu einem Vasallen, der wenig spricht und nicht hochmütig ist. Dauersabbelnde Protzer als Leihvasallen können einem den letzten Nerv rauben und darüber hinaus auch noch den eigenen Vasallen unerfreulich beeinflussen. Wichtig: Nach jedem Tod des HV muß sein Redefluß neu eingestellt werden.

Doch wie gesagt: Jeder soll seine Charaktere nach seinem Geschmack gestalten, aber wer möchte, daß sein Vasall im Rift Erfolg hat und anderen Spielern Freude bereitet, muß sich wohl oder übel an ein paar grobe Vorgaben halten und etwas Mühe investieren. Vor allem gilt das für das Experimentieren mit den Profilen und Fertigkeiten, denn jedes neue Einstellen erfordert einige Zeit der Beobachtung und die eventuelle Anpassung.

Vasallenkenntnisse (Sternewissen)

Die Vasallen kommen unwissend in die Welt und müssen erst lernen, lernen, lernen. Sind sie anfangs noch zu doof, bei einem Halbdrachen vorne und hinten zu unterscheiden, so wissen sie als Profis sofort, daß man ihm z.B. mit einem Eisstachel ins Herz schießen sollte, um großen Schaden anzurichten.
Diese Kenntnisse nennt man *Sternewissen*, und es wird unterteilt in *Bestiarium*, *Auftragswissen* und *Weltwissen*. Je mehr ein Vasall über Monster lernt, desto effektiver bekämpft er sie. Wenn er etwas über Aufträge weiß, gibt er dem HC wertvolle Tips. Und wenn er sich in der Welt gut auskennt, weiß er, wo welche Monster hausen und wo es interessante Nischen gibt.
Sternewissen ist also immens wichtig, und jeder Spieler ist bestrebt, seinem Vasallen überall das Maximum von 3 Sternen zu bescheren. Das funktioniert durch das eigene Spiel und die eigenen Kämpfe, durch Wissen aus Büchern (Taktikführer und Monsterwissen I und II) sowie durch das Ausleihen des Vasallen an andere Spieler und das Sternewissen, welches sie durch ihr Spiel dem Vasallen mitgeben.
Dummerweise scheint es aber eine Krux zu sein, daß die Sterne-perfektion (also 3 Sterne in ALLEN Punkten) enorm schwierig zu erlangen ist. Monster müssen oft und auf verschiedene Arten bekämpft werden, Aufträge müssen mit allen Optionen erledigt werden, und in der Welt müssen auch die geheimen der 179 Ecken entdeckt werden. Mal kommt der Vasall mit Wissen wieder und erhält keinen Stern darin, mal doch.

Wem also diese Perfektion am Herzen liegt, der muß das Spiel mit demselben Vasallen öfter intensiv durchspielen, auf ein häufiges und fruchtbares Ausleihen hoffen und sich notfalls im Netz Tips abholen. Gute Informationen findet man hier:

http://achievement-slayer.com/2012/07/30/dragons-dogma-character-maxing-guide/
http://www.gamespot.com/dragons-dogma/forum/getting-3-star-knowledge-on-enemies-63406959/?page=0
http://www.gamefaqs.com/ps3/626515-dragons-dogma/answers?qid=326326

2.3 Vasallenbewertung

Kurz und hart: Ich halte das Vasallen-Bewertungssystem für unsozial, undurchdacht und unfair; daraus entsteht Frust. Doch DD ist ein Spiel, es soll Spaß machen und keinen Ärger bereiten. Die Bewertungen führen aber viel zu häufig zu Ärger, der den Spielspaß mindern kann. Das Netz ist voll von grollenden oder deprimierten Spielern, deren gute Vasallen-bewertungen durch gleichgültige oder unfähige Dumbasse kaputtgemacht wurden, und manche Spieler führen richtige Rachefeldzüge und Bewertungskriege, in deren Verlauf sie sich mit 1-Stern-Bewertungen gegenseitig ihre Vasallen schlechtbewerten.
(Zu den Sternen sei gesagt, daß wenigstens aufgerundet wird: 3 und 5 Sterne ergeben 4, 3 und 4 Sterne auch, zweimal 4 und einmal 5 Sterne ergeben seltsamerweise 5. Die Anzahl der Riftkristalle, die ein Vasall mitbringt, hat keinen Einfluß auf die Sternegewichtung.)

Warum halte ich das Bewertungssystem für mies?
- Die Bewertungen zeigen nicht zwangsläufig ein objektives Bild eines Vasallen und von dessen Entwicklung. Ein früherer Dreisterner kann im Laufe seines Vasallenlebens richtig gut werden, aber er kann trotzdem noch lange Zeit seine 3 Sterne behalten, weil das Berechnungssystem seltsam ist. Ich sah schon Top 100 Vasallen, die überall 3 Sterne hatten. Und meine Erzmagierin bleibt auf ihren kompletten 4 Sternen, obwohl sie schon sehr viel mehr 5 Sterne-Bewertungen bekommen hat als jemals 3 und 4 Sterne zusammen. Andererseits gibt es zahlreiche Vasallentrottel, die mit vollen 5 Sternen daherkommen, weil sie viele Kumpels haben, die sie immer und immer wieder bestens bewerten.
- Viele Spieler sind bewertungsuntauglich. Sie machen sich nicht die Mühe einer sachlichen Bewertung, klicken die üblichen 3 Standardsterne durch oder bewerten fragwürdig. Ein Magier, der vor dem Kampf super bufft, im Kampf ständig heilt, gelegentlich mal einen Feuerwall zaubert und sich nicht unterkriegen läßt, ist im Kampf ein GUTER Magier. Aber weil er nicht Gegnermassen niedergemetzelt hat, bekommt er nur 3 Kampfsterne. Ein defensiver Kämpfer dito. Wer nicht weiß, wie und wen man bewertet, sollte auch keine Möglichkeit dazu haben.
- Viele Spieler sind schlechte Vasallenhüter. Sie wissen nicht, welche Vasalleneigenschaften gut sind, welche weniger, und welches Profil ein Vasall haben sollte. Sie können nicht zwischen Offensivcharakter und Defensivcharakter unterscheiden und wählen nach ganz oberflächlichen Betrachtungen. Sie kommen auch nicht auf die Idee, daß bestimmte Klassen viel Ausdauer verbrauchen oder gezielt viel Schaden bekommen. Sie ignorieren auch, daß diese Vasallen Ressourcen dagegen oder dafür brauchen und es gegen bestimmte Schädigungen (z.B. Versteinerung) ganz gut wäre, mal ein Gegenelixier im Gepäck zu haben. Dann sterben die Vasallen mit flauer Standardbewertung oder können keine Leistung bringen und werden ebenfalls mies bewertet. Wer nicht weiß, wie man…
Bsp.: Ich hatte ein ganzes Spiel hindurch einen großartigen Streicher der Stufe 24 (!) dabei, der in der gesamten Zeit nur zweimal umgehauen wurde (Erzhydra rollte drüber, Urdrache schlug drauf) und perfekt kämpfte - selbst dem Urdrachen turnte er auf der Nase herum und kloppte dessen Kopfherzen kaputt. Einen besseren Streicher kann ich mir nicht vorstellen. Er hat auch verdientermaßen volle 5 Sterne in allen Kategorien, aber sein Spieler berichtete mir, er erhalte regelmäßig Bewertungen mit 3 Sternen, manchmal sogar nur 2. Das ist absurd.
Das schlimme daran ist, daß man seinen eigenen Vasallen gut kennt und ständig beobachtet. Und wenn der eigene Vasall im eigenen Spiel perfekt arbeitet, dann aber von anderen Spielern schlechte Bewertungen bekommt, kann an der Fremdbeurteilung etwas nicht stimmen (oder natürlich an der eigenen Urteilskraft).
- Einige "gewitzte" Spieler machen den Lagertrick: Sie packen die Vasallen randvoll mit Beute, bis sie nicht mehr laufen können. Dann werfen sie die Vasallen eine Klippe hinunter, weil alles Zeug toter Vasallen automatisch ins Lager kommt. Anschließend holen sie ihren Hauptvasallen beim nächsten Riftstein wieder. Die Leihvasallen kommen dann mit 3 Sternen zu ihren Erschaffern zurück.
- Der Pfeil der Opferung des Magischen Bogenschützen tötet einen Vasallen, um Kraft zu entfalten. Ergebnis wie beim Lagertrick.
- Was soll der Punkt "Nützlichkeit"? Neugierde und sammeln? Dann müßten ja fast alle Vasallen eine schlechte Bewertung in dieser Kategorie bekommen, denn ihr Hauptzweck ist und bleibt der Kampf, und darauf werden die meisten von ihnen trainiert.
- Was soll der Punkt "Aussehen" in einem Spiel, in dem sich genau das ständig ändern kann - selbst die komplette Physis eines Charakters und sein Geschlecht?

- Am Spielende wissen viele Spieler nicht, daß sie die Vasallen nach der Übergabe der 20 Lazarussteine und dem Sprung in die Wolke nicht mehr entlassen können; die sind dann weg und kriegen Standardbewertungen. Das ist natürlich ganz bitter und niemandes Schuld; es passierte mir leider auch beim ersten Durchspielen.
Bsp.: Meine Vasallen kamen schon mit 275.000 Riftkristallen von einem einzigen Spieler zurück und einem 3er-Standard. Das ist die Summe eines kompletten Spieldurchgangs! Mal im Ernst: Niemand schleppt einen mäßigen Vasallen ein *ganzes* Spiel hindurch mit.

Was bleibt also unter dem Strich?
Das Bewertungssystem bewertet nur bedingt glaubwürdig und schafft ebensoviel Frust wie (im besten Falle) Freude. ABER: Man kann sich dem Unsinn, der Gleichgültigkeit und Doofheit entgegenstellen, indem man einfach mal ein netter Kerl (oder eine nette Kerlin) ist und anderen eine Freude macht. Sowas ist auch in der heutigen Zeit noch möglich.
Viele Spieler haben ihren Vasallen genauso gerne wie man selbst den eigenen, sie durchlebten mit ihm Abenteuer und harte Kämpfe und gestalteten ihn nach ihren Wünschen. Mit einem "Dein Vasall ist häßlich/kampfschlapp/unnütze!" betrübt man sie so, wie man selbst eigentlich nicht sehr gerne betrübt werden möchte.
Außerdem zeigt man mit solcher Unzufriedenheit, daß man sich bei der Vasallenauswahl keine Mühe gegeben hat. Im Rift denke ich bei 75% aller Vasallen - besonders bei Magiern - wenig Schmeichelhaftes (ungeachtet der Bewertungen wohlgemerkt); daher NEHME ich sie dann auch nicht. (Meine Freundin braucht für jede neue Magiersuche z.B. 20-30 Minuten, weil es zuviele schlechte Magier gibt.) Doch die Vasallen, die ich dann wählte, erfüllten auch meine Voraussetzungen und so gut wie immer meine Erwartungen.
Also hole ich bei jeder Entlassung ein der Stufe angemessenes, aber stets großzügiges Geschenk heraus, gebe überall 5 Sterne und schicke einen netten Spruch mit. Ich denke, der Erschaffer wird sich dann freuen und einen guten Moment haben, wie es mir ja auch in einem solchen Falle geht. Und da ich das Bewertungssystem bekanntlich für blödsinng halte, finde ich es auch nicht schlimm, wenn ich "Aussehen 4 Sterne" denke und "Aussehen 5 Sterne" gebe.
Übrigens: Leihbenachrichtigungen ohne Spielernamen (also auf der linken Bildschirmseite) sind automatisierte Leihen, die auch beim kompletten Offlinespiel erscheinen; sie haben keine Bedeutung.

3. Klassen

DD bietet dem Spieler 9 Klassen (engl. Vocations): 3 Grundklassen, 3 Erweiterungsklassen und 3 Hybrid- bzw. Kombinationsklassen. Den Vasallen sind die Hybridklassen verwehrt.
Grundklassen: Kämpfer, Streicher, Magier
Erweiterungsklassen: Krieger, Waldläufer, Erzmagier
Hybridklassen: Assassine, Mystischer Ritter, Magischer Bogenschütze
Die Erweiterungsklassen sind dabei nicht zwangsläufig Verbesserungen der Grundklassen, sondern ähnliche, gleichwertige Klassen. Jede Klasse bietet andere Werteschwerpunkte, aktive Fertigkeiten (die teilweise klassenübergreifend sein können), klassengebundene Kernfertigkeiten und klassenübergreifende Passivfertigkeiten (Augmente).
Eine hervorragende englische Übersicht aller Klassen findet man hier:
https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0AlW0aqZ2hkx1dGlmZzFfRTRlak8wUGNGRTVkeE0xWFE#gid=9
Eine deutsche Übersicht der Fertigkeiten findet man hier:
http://www.4players.de/4players.php/guides/Cheats/26642/143207/Dragons_Dogma.html
Bevor ich weiter in die Materie einsteige, möchte ich betonen, daß man mit jeder Klasse wunderbar spielen und Spaß haben kann. Es gibt im normalen Spiel keinerlei Hürden, die eine Klasse nicht nehmen kann. Erst, wenn man eine Klasse optimieren oder für bestimmte Aufgaben wählen oder perfektionieren möchte (z.B. für den Urdrachenkampf oder für einen fähigen Vasallen), wird es nötig, Kombinationen, Stufenaufstieg und Fertigkeiten gut zu planen bzw. einzustellen. Doch auch hier gilt: Es gibt bei einigen Klassen keinen goldenen Weg, sondern mehrere Wege mit ihren Vor- und Nachteilen. Daher sind meine folgenden Vorschläge auch nur Auszüge der Möglichkeiten, die sich bei der Klassengestaltung ergeben. (Auf die Spezialtricks gehe ich weiter unten ein.)

3.1 Klassenübersicht

Grundklassen

Kämpfer
Kämpfer benutzen Schwert und Schild. Sie sind sehr gute Defensivkräfte durch das Binden von Gegnern und gute Offensivkräfte durch ordentliche Schwertfertigkeiten. Ihr Schwerpunkt liegt zuvorderst auf Verteidigung und Lebenspunkten.
Kämpfervasallen verlieren auf sehr hohen Stufen etwas an Bedeutung, weil sie weniger Schaden machen als andere Nahkampfklassen und ihre defensiven Fähigkeiten nicht mehr so sehr gebraucht werden; dafür sind sie im Kampf allerdings deutlich quirliger als ihre Kriegerkollegen. Für die langsam zaubernden Erzmagier bleiben Kämpfer unvermindert wertvoll.
Optimieren: 1-10 Kämpfer, dann…
11-200 Kämpfer (bester Defensivkämpfer);
11-100 Kämpfer, 101-200 Krieger (mehr Angriff, weniger Verteidigung).
Ränge: Kämpfer 9, Krieger 9, Mystischer Ritter 8 (nur HC), Streicher 2, Erzmagier 1.
Waffenfertigkeiten: *Schwert*: Stoßexplosion, Geweihschleuder, (Seelenspieß), Vollmondhieb, Donnerexplosion, Drachenschlund. *Schild*: Schildtrommel, Schildsturm, Beckenattacke, Behüteter Stachel, (Göttliche Abwehr).
(Gegen fliegende Gegner und große Bosse ist auch Himmelshieb zu empfehlen. Seelenspieß ist für Vasallen weniger gut, weil sie dazu neigen, auch schwache Gegner damit zu attackieren und wertvolle Zeit zu vergeuden. Ähnliches gilt für Göttliche Abwehr: Die Vasallen nutzen das bei schwachen Gegnern und stehen schnell ohne Ausdauer da.)
Kernfertigkeiten: Alle.
Augmente (Rang): Voraussicht (7), Vehemenz (8), Bollwerk (Krieger 1), Grausamkeit (Krieger 3), Schlagkraft (Krieger 9), Geschicklichkeit (Krieger 9), Bewußtsein (Erzmagier 1), Gewandheit (Streicher 2), Zuflucht (Mystischer Ritter 8).
Profil: Aggressiv oder Dezimierend / Strategisch (Offensiver Kämpfer), Dezimierend / Vorsichtig (Defensiver Kämpfer).
Beste Waffen: Ascalon, Schmerzbringer, Erzwächter, Funkelnder Schild.

Streicher
Streicher sind gut mit Dolchen und Kurzbogen. Sie haben viel Ausdauer, sind schnell und können sehr gut klettern - auch an Bossen rauf und runter. Der Streicher ist eine sehr vielseitige Klasse.
Streichervasallen sind auf allen Stufen gute und wendige Begleiter, auch wenn andere Klassen mehr Schaden machen und spezialisierter sind.
Optimieren: 1-10 Streicher oder Kämpfer, dann…
je nach Lust und Anspruch. Die Streicherklasse bietet von allem etwas, und wer mehr Angriff und Lebenspunkte möchte, wählt z.B. von 76-100 Krieger; wer etwas mehr Angriff und Verteidigung möchte, wählt von 76-100 Kämpfer; wer mehr Angriff und Ausdauer möchte, wählt von 76-100 Waldläufer. Ähnliches gilt für Steigerungen ab 100.
Ränge: Streicher 9, Krieger 9, Kämpfer 8, Waldläufer 8.
Waffenfertigkeiten: *Dolche*: Hundert Küsse, Schneidender Wind, Schädelsplitterer. *Kurzbogen*: Fünf Pfeile, Pfeilhagel, Mächtige Dehnung, Splitternder Bolzen.
(Einige Spieler schwören auf Umschlingen und Totaler Neubeginn. Schleuderbrett zusammen mit Schädelsplitterer ist mächtig, aber meinem Gefühl nach benutzen Vasallen das in Kombination zu selten.)
Kernfertigkeiten: Alle.
Augmente (Rang): Gewandheit (2), Dämpfung (3), Schneid (5), Armstärke (7), Beinstärke (9), Vehemenz (Kämpfer 8), Grausamkeit (Krieger 3), Schlagkraft (Krieger 9), Geschicklichkeit (Krieger 9), Flugbahn (Waldläufer 6), Präzision (Waldläufer 8), Stabilität (Waldläufer 8). Bei häufigen Sprungangriffen auch Überlegenheit (5).
Profil: Aggressiv oder Dezimierend / Strategisch (oder vice versa).
Beste Waffen: Himmelsschlüssel, Drachenschmerz, Todesflüstern.

Magier
Magier verwenden Magierstäbe und sind starke Unterstützer. Sie heilen Lebenspunkte und Schwächungen, "buffen" mit magischen Rüstungen und Waffenmagie und sind auch offensiv nicht zu verachten, weil sie relativ schnell zaubern können.
Magiervasallen sind auf hohen Stufen etwas weniger relevant, weil Schutz und dringende Heilung nicht mehr so stark benötigt werden (und Heilung bei großen Mengen zu langsam ist) sowie ihre Angriffszauber für die meisten großen Bosse zu schwach sind.
Optimieren: 1-10 Magier, dann…
11-200 Erzmagier (stärkster Offensivmagier);
11-100 Magier, 101-200 Erzmagier (mehr Leben, weniger Angriff).
Ränge: Magier 9, Erzmagier 9.
Zauberfertigkeiten: *Angriffszauber*: Kamin des Grauens, Feuerwall, Großer Blitzregen, Eisschar. *Unterstützungszauber*: Starke Linderung, Heilende Heiligkeit, Totaler Schutzwall, Heilige Nähe.
(Einige Spieler raten dazu, Magierzauber bei Vasallen nicht auf ihre verstärkten Versionen zu bringen, damit die Zauberzeit möglichst knapp bleibt. Da muß man abwägen, denn die stärkeren Versionen haben einige deutliche Vorteile.)
Kernfertigkeiten: Alle.
Augmente (Rang): Einstimmung (9), Beugung (9), Bewußtsein (Erzmagier 1), Erhaltung (Erzmagier 7), Gravität (Erzmagier 7), Schärfe (Erzmagier 9), Verständlichkeit (Erzmagier 9). Unterstützer sollten Erhaltung/Einstimmung mit Seligkeit (4)/Verewigung (7) tauschen.
Profil: Aggressiv / Opportunistisch (oder vice versa: Offensiver Magier), Opportunistisch / Vorsichtig (Unterstützungsmagier).
Wichtige Gegenstände: Ring des Lindwurmkönigs.
Beste Waffen: Gletscherfinger, Weiße Wendigkeit.

Erweiterungsklassen

Krieger

Krieger benutzen mächtige Zweihandwaffen und sind im Nahkampf die Schadenschefs. Wo ein höherstufiger Krieger hinhaut, steht kein Monstergemüse mehr. Diese brachiale Gewalt bezahlen sie aber mit einer lahmen und manchmal ZU lahmen Angriffsgeschwindigkeit.

Kriegervasallen sind gutmütige Alleskaputtknüppler und mit den richtigen Fertigkeiten auf allen Stufen angenehme Begleiter.

Optimieren: 1-10 Kämpfer, dann…

11-200 Krieger (Nahkampf- und Lebenspunktewunder);

11-100 Krieger, 101-200 Assassine (nur HC: mehr Angriff und Ausdauer, weniger Lebenspunkte).

Ränge: Krieger 9, Kämpfer 8, Streicher 5, Erzmagier 1.

Waffenfertigkeiten: *Zweihandwaffe*: Großer Schwertknauf, Wirbelwind-Hieb, Ausweichschlag, Totaler Vorstoß, Koronasturm, Kriegsschrei.

(Unbeugsamer Hieb dauert viel zu lange im Verhältnis zum Schaden, den er macht; Vasallen hauen damit i.d.R. daneben. Totaler Vorstoß ist gut, muß aber geübt sein, damit man nicht ständig an den Gegnern vorbeirennt. Vasallen nutzen diese Fertigkeit zufriedenstellend.)

Kernfertigkeiten: Alle.

Augmente (Rang): Bollwerk (1), Grausamkeit (3), Verwegenheit (4), Kühnheit (4), Aufprall (8), Schlagkraft (9), Geschicklichkeit (9), Vehemenz (Kämpfer 8), Überlegenheit (Streicher 5), Bewußtsein (Erzmagier 1).

(Verwegenheit und Kühnheit sind nur mit bestimmten Waffenfertigkeiten - Aufladeangriffen - sinnvoll. Überlegenheit ist gut für Kriegervasallen, weil sie gerne Sprungangriffe nutzen.)

Profil: Aggressiv oder Dezimierend / Opportunistisch oder Strategisch.

Beste Waffen: Aureolenklinge, Blutendes Herz, Engelsfaust, Blutdistel.

Waldläufer

Waldläufer können mit Dolchen und dem Langbogen umgehen, der gewaltigen Schaden machen kann und Waldläufer zu exzellenten Urdrachentötern macht. Sie verbrauchen recht viel Ausdauer, erhalten davon aber auch von allen Klassen am meisten.

Waldläufervasallen sind über alle Stufen hinweg nützliche Fernkämpfer - sofern sie ihren Bogen auch häufig genug verwenden.

Optimieren: 1-10 Kämpfer oder Streicher, dann…

11-200 Waldläufer (Ausdauerheld);

11-100 Waldläufer, 101-200 Assassine (nur HC: mehr Angriff, weniger Verteidigung);

11-75 Waldläufer, 76-100 Krieger, 101-200 Waldläufer oder 101-200 Assassine (mehr Lebenspunkte, weniger Ausdauer).

Ränge: Waldläufer 9, Krieger 9, Kämpfer 8, Streicher 5.

Waffenfertigkeiten: *Dolche*: Hundert Küsse, Schneidender Wind, Großes Auslösen, Totaler Neubeginn. *Langbogen*: Elffacher Pfeil, Zehnfacher Wirbel, Kometentreffer, Spiralpfeil.

(Todespfeil und Große Erschöpfung sind ebenfalls gut, müssen aber ausreichend beherrscht werden, daher empfehlen die meisten Spieler eher die oben genannten Fertigkeiten.)

Kernfertigkeiten: Alle.

Augmente (Rang): Flugbahn (6; nur für HC relevant), Präzision (8), Stabilität (8), Dämpfung (Streicher 3; nur für HC relevant), Schneid (Streicher 5), Grausamkeit (Krieger 3), Schlagkraft (Krieger 9), Geschicklichkeit (Krieger 9), Vehemenz (Kämpfer 8).

Profil: Strategisch / Aggressiv oder Dezimierend (oder vice versa).

Wichtige Gegenstände: Finger des Erlösers (Allestöterpfeil).

Beste Waffen: Himmelsschlüssel, Drachenschmerz, Grimmhauer.

Erzmagier

Erzmagier verwenden Erzmagierstäbe und sind die Bereichschadensmacher des Spieles. Sie zaubern Meteorstürme, Tornados, Blitzgewitter, Erdbeben und gewaltige Eisstacheln, auch das Buffen von Waffen beherrschen sie. Sie entwickeln die stärkste Magie, benötigen aber für die meisten ihrer Zauber auch eine lange Zauberzeit.

Erzmagiervasallen sind auf allen Stufen gute Begleiter, bedürfen aber einer Gruppe, die ihnen die nötige Zeit zum Zaubern verschafft.

Optimieren: 1-10 Magier, dann 11-200 Erzmagier.

Ränge: Erzmagier 9, Magier 9, evtl. Magischer Bogenschütze 9.

Zauberfertigkeiten: *Schnelle Zauber*: Kamin des Grauens, Mächtiger Feuerwall, Großer Blitzregen, Giftiges Miasma, Heilige Nähe (bester Waffenbuff). *Langsame Zauber*: Totale Nekromantie, Bolidenhagel, Kraftvoller Eiszapfen, Langer Mahlstrom.

(Einige Spieler raten dazu, Erzmagierzauber bei Vasallen nicht auf ihre verstärkten Versionen zu bringen, damit die Zauberzeit möglichst knapp bleibt. Das mächtige Erdbeben z.B. dauert zum Zaubern so lange, daß ich es selbst für meinen HC nie benutzt habe. Da muß man abwägen, denn die stärkeren Zauberversionen sind deutlich stärker.)

Kernfertigkeiten: Alle.

Augmente (Rang): Bewußtsein (1), Erhaltung (7), Gravität (7), Schärfe (9), Verständlichkeit (9), Einstimmung (Magier 9), Beugung (Magier 9), Magnitude (Mag. Bogenschütze 9). Für Buffer Verewigung (Magier 7).

Profil: Aggressiv / Opportunistisch (Buffer) oder Strategisch.

Wichtige Gegenstände: Ring des Lindwurmkönigs.

Beste Waffen: Drachentanz, Weiße Schwingen.

Hybridklassen

Assassine

Assassinen werden recht schnell wahre Metzelgötter (besonders bei Nacht) und können mit Schwertern, Dolchen, Schild und Kurzbogen umgehen. Besonders mit Dolchen sind sie sehr stark, weshalb die meisten Spieler Dolche bevorzugen. (Obwohl das Schwertspiel - wie auch beim Kämpfer - zweifelsohne großen Spaß macht.) Assassinen gehören zu den besten Urdrachentötern.

Optimieren: 1-10 Kämpfer, dann…

11-200 Assassine (stärkster physischer Angriffswert);

11-100 Assassine, 101-200 Erzmagier (starker Urdrachenkämpfer durch hohen Magieschaden);

11-100 Krieger, 101-200 Assassine (ausgeglichen: mehr Lebenspunkte, mehr Verteidigung, weniger Angriff, weniger Ausdauer).

Ränge: Assassine 9, Krieger 9, Kämpfer 8, evtl. Erzmagier 9.

Waffenfertigkeiten: *Schwert*: Stoßexplosion, Geweihschleuder, Vollmondhieb, Vertrautes Manöver, Donnerexplosion, Große Windmühle, Grausamer Stich. *Dolche*: Hundert Küsse, Schneidender Wind, Meisterliches Töten, Schlangenbiß, Großes Auslösen, Sturmharnisch, Unsichtbarkeit. (Einige Spieler empfehlen auch Totaler Neubeginn.) *Schild*: Schildtrommel (eher für den Kämpfer gut), Schildsturm, Vehementer Rückprall, Furiose Kraftprobe. *Kurzbogen*: Fünf Pfeile, Pentade, Mächtige Dehnung, Luchsaugen.

Kernfertigkeiten: Alle nach gewünschter Waffenart.

Augmente (Rang): Blutdurst (4), Vorrecht (6), Vehemenz (Kämpfer 8), Grausamkeit (Krieger 3), Schlagkraft (Krieger 9), Geschicklichkeit (Krieger 9), Schärfe (Erzmagier 9). Bei Benutzung von Schlangenbiß auch Giftigkeit (8). Beim Spiel ohne Vasallen sollte zwingend Unabhängigkeit (9) gewählt werden.

Beste Waffen: Ascalon, Schmerzbringer, Erzwächter, Funkelnder Schild, Himmelsschlüssel, Drachenschmerz, Todesflüstern.

Mystischer Ritter

Mystische Ritter sind eine Mischung aus Kämpfer und Magier. Sie können mit Einhandwaffen, Magierstäben und vor allem mit dem Schild gut umgehen und darüber hinaus so manchen Zauber wirken. Da sie ihre Angriffskraft aber zwischen physisch und magisch aufteilen müssen, gelten sie als eine der etwas schwächeren Klassen des Spieles. Spezialisierte Mystische Ritter sind jedoch effektiv gegen den Urdrachen.

Optimieren: 1-10 Kämpfer, dann…

11-50 oder 75 Krieger (HC: oder Assassine), 51/76-200 Erzmagier.

Ränge: Mystischer Ritter 9, Krieger 9, Erzmagier 9, Kämpfer 8.

Waffenfertigkeiten: *Schwert*: Stoßexplosion, Geweihschleuder, Vollmondhieb, Donnerexplosion, Steinwald. *Schild*: Heiliger Konter, Dämons Zorn, Heilige Festung, Heilige Trance, Qualvolle Pein. *Magierstab*: Kamin des Grauens, Großer Blitzregen, Mächtiger Feuerwall, Eisschar.

(Die Große Kanone ist zwar langsam, aber gegen entfernte Gegner und den Urdrachen von großem Vorteil. Heilige Raserei verbraucht die Ausdauer der gesamten Gruppe und hat daher einen zu großen Nachteil gegenüber seiner Macht.)

Kernfertigkeiten: Alle.

Augmente (Rang): Hartnäckigkeit (3), Peripherie (3), Zuflucht (8), Voraussicht (Kämpfer 7), Vehemenz (Kämpfer 8), Bollwerk (Krieger 1), Grausamkeit (Krieger 3), Schlagkraft (Krieger 9), Geschicklichkeit (Krieger 9), Bewußtsein (Erzmagier 1), Erhaltung (Erzmagier 7), Schärfe (Erzmagier 9), Verständlichkeit (Erzmagier 9).

(Die Augmente richten sich stark nach der Ausrichtung des Mystischen Ritters. Hartnäckigkeit und Peripherie sind z.B. nur interessant, wenn der Charakter sehr defensiv agiert.)

Wichtige Gegenstände: Ring des Lindwurmkönigs.

Beste Waffen: Ascalon, Schmerzbringer, Totem-Streitkolben, Drachenwahn, Dunkler Buckler, Schimmernder Großschild, Gletscherfinger, Weiße Wendigkeit.

Magischer Bogenschütze

Magische Bogenschützen sind eine Mischung aus Streicher und Magier. Sie beherrschen Dolche, Magierstäbe und Magische Bögen, mit denen sie Energiepfeile verschießen. Als einzige Schützen haben sie bestimmte automatische Zielerfassungen. Da sie ihre Angriffskraft aber zwischen physisch und magisch aufteilen müssen, gelten sie als eine der etwas schwächeren Klassen, obwohl es großen Spaß macht, sie zu spielen. Spezialisierte Magische Bogenschützen sind bemerkenswert effektiv gegen den Urdrachen.

Optimieren: 1-10 Kämpfer, dann…

11-50 oder 75 Krieger (HC: oder Assassine), 51/76-200 Erzmagier;

11-200 Erzmagier (stärkere Magiekampfbetonung).

Ränge: Magischer Bogenschütze 9, Magier 9, Erzmagier 9, Krieger 9, Kämpfer 8, Streicher 5.

Waffenfertigkeiten: *Dolche*: Hundert Küsse, Schneidender Wind, Sonnenfackel, Großes Auslösen, Totaler Neubeginn, Opferung. *Magierstab*: Kamin des Grauens, Großer Blitzregen, Mächtiger Feuerwall, Eisschar. *Magischer Bogen*: Sechs Pfeile, Jagender Pfeil, Explosiver Bolzen, (Große Opferung).

(Die Große Opferung kann gewaltigen Schaden entwickeln, opfert dafür aber einen Vasallen, der sofort im Rift verschwindet. Das ist wohl nur im Notfall eine Option, denn der Vasall ist auch tot, wenn der Schuß nicht trifft. Beseelender Pfeil unterstützt die Gruppe gegen Angriffe und ist als Schutzfertigkeit interessant.)
Kernfertigkeiten: Alle.
Augmente (Rang): Magnitude (9), Widerstand (9), Einstimmung (Magier 9), Bewußtsein (Erzmagier 1), Erhaltung (Erzmagier 7), Gravität (Erzmagier 7), Schärfe (Erzmagier 9), Verständlichkeit (Erzmagier 9), Vehemenz (Kämpfer 8), Schlagkraft (Krieger 9), Überlegenheit (Streicher 5).
(Die Augmente richten sich stark nach der Ausrichtung des Magischen Bogenschützen. Kämpfer-, Krieger- und Streicheraugmente bevorzugen den Nahkampf, die Magienutzeraugmente den magischen Kampf mit Stab und Bogen. Der Bogen als zentrale Waffe sollte Priorität haben.)
Wichtige Gegenstände: Ring des Lindwurmkönigs.
Beste Waffen: Himmelsschlüssel, Drachenschmerz, Gletscherfinger, Weiße Wendigkeit, Drachenhast.

Klassenspezialisierungen

Bei meinen obigen Vorschlägen sah ich zuvorderst auf das allgemeine Spiel der Klassen und auf eine breite Optimierung bei Fertigkeiten und Augmenten. Außerdem wurde auch ein Problem offenbar, das dem freudigen Klassenspiel entgegenläuft: Was nützt mir der optimale Magische Bogenschütze, wenn ich dafür bis zur Stufe 200 einen Krieger und Erzmagier spielen muß? Nun, dieses Problem ist nicht zu lösen, denn hier stehen sich Spielspaß und "Powergaming" unharmonisch gegenüber. Jeder Spieler muß daher für sich selbst entscheiden, ob er 200 Stufen lang die Klasse(n) spielen möchte, die er interessant findet und die ihm Spaß bereiten, oder ob er sich so richtig genüßlich erst nach Erreichen der Stufe 200 verwirklichen kann. Das schöne an DD ist, daß es die erste Wahl ohne Haken ermöglicht. Wer also kein berühmter Urdrachentöter werden will, muß sich wenig Gedanken über die optimalen Klassenanteile für seine Wunschklasse machen.
Folgende übergreifende Charakterwege vereinfachen die Entscheidung ein wenig:
- Ein Charakter 1-10 Magier / 11-200 Erzmagier ist natürlich ein sehr guter Erzmagier und Magier. Er ist aber auch ein guter Magischer Bogenschütze (vor allem mit Magierstab und Bogen) und mit den Himmelsschlüssel-Dolchen ein solider Nahkämpfer. Mit magischer Nahkampfwaffe ist er auch als Mystischer Ritter gut spielbar.
- Ein Charakter 1-10 Kämpfer / 11-200 Assassine ist auch ein sehr guter Kämpfer, Krieger und Waldläufer, ebenso kann er sich mit seinen Nahkampffähigkeiten als Mystischer Ritter gut sehen lassen.
- Physische Kämpfer profitieren ab Stufe 101 sehr stark vom Assassinen, Magiekämpfer vom Erzmagier, weil beide Klassen in ihren Bereichen den jeweils höchsten Schadensbonus haben und Schaden extrem wichtig ist.

Spezialisierung auf Schaden, Schaden, Schaden

Einige Augmente habe ich bei fast keiner Klasse genannt, obwohl sie zu jeder Klasse passen und/oder gehören, die auf maximal möglichen Schaden aus ist. Das sind einige Assassinenaugmente und die Augmente, die Boni geben, wenn der Charakter im roten Bereich seiner Lebenspunkteleiste ist. Wer auf solche Kampfkraft aus ist, benötigt…
Hochgefühl (Kämpfer 7: Stärke +50%),
Zuflucht (Mystischer Ritter 8: Verteidigung +50%),
Gleichmut (Magier 2: Magie +50%),
Blutdurst (Assassine 4: Stärke/Magie +70%, Verteidigung +30% bei Nacht),
Vorrecht (Assassine 6: Schaden +100% gegen ahnungslose Gegner),
Unabhängigkeit (Assassine 9: Stärke/Magie +70%, Verteidigung +30%, wenn ohne Vasallen unterwegs).
Ein allein umherziehender HC mit diesen Augmenten hat in der Nacht und bei kritischen Lebenspunkten (die er z.B. mit giftigen Pilzen erreichen und aufrechterhalten kann): Stärke +190%, Magie +190%, Verteidigung +110% und macht gegen ahnungslose Gegner doppelten Schaden.
Mit *Schärfe* (Erzmagier 9: Magie +20%) oder *Schlagkraft* (Krieger 9: Stärke +20%) statt *Vorrecht* kann er einen der beiden Werte sogar um 210% steigern. Tauscht er noch *Zuflucht* gegen *Vehemenz* (Kämpfer 8: Stärke +10%), *Einstimmung* (Magier 9: Magie +10%) oder *Grausamkeit* (Krieger 9: Schaden von Kernfertigkeiten +10%), macht er weitere 10% mehr Schaden. Hinzu kommen bestimmte Amulette und Gegenstände, die für eine begrenzte Zeit zusätzliche kumulative Prozentboni geben. Zusammen mit den passenden Fertigkeiten kommen auf diese Weise beeindruckende Ergebnisse zustande (z.B. Dolch-Assassine Stufe 200 mit Primär STR 7510 / MAG 2870 und Sekundär 8010 / 925). Beispiele:
Assassine: http://www.youtube.com/watch?v=px1Eus7R3GQ
Waldläufer: http://www.youtube.com/watch?v=rM28q4QI6gI
Erzmagier: http://www.youtube.com/watch?v=-AJ-CtIckNs
Alle Klassen mit magischen Waffen (z.B. Himmelsschlüssel, Ascalon, Aureolenklinge, Engelsfaust usw.) profitieren auf höheren Stufen übrigens von Einstimmung (Magier 9) und Schärfe (Erzmagier 9), selbst wenn sie Stärke als Kampfschwerpunkt haben.
(Weitere Details zu Augmenten siehe Anhang.)

3.2 Das Punktesystem

Das Punktesystem bei DD ist nicht ganz einfach nachzuvollziehen, weil es mehrteilig ist: Erfahrungspunkte (EP), Disziplinpunkte (DP) und Rangpunkte (RP). Mit EP steigert man Stufen, mit RP Klassenränge, und mit DP wechselt man Laufbahnen und kauft sich Fertigkeiten.

Erfahrungspunkte

EP erhält man für das Lösen von Questen und das Besiegen von Gegnern und Monstern. Generell gilt: Je mehr EP, desto besser. Erreicht man eine bestimmte EP-Zahl (wie im Charakterstatus angegeben), steigt man eine Stufe auf, aber von Stufe zu Stufe benötigt man mehr EP für den Aufstieg. Auf sehr hohen Stufen reicht nicht einmal mehr das Besiegen des Offline-Urdrachen zum sofortigen Steigern einer Stufe.
EP und Gruppengröße/-zusammensetzung: Anzahl und Stufe der Mitglieder einer Gruppe wirken sich maßgeblich auf den EP-Erhalt durch Kämpfe aus. Eine Einzelperson erhält am meisten EP, eine volle Gruppe mit Vasallen, die viel höhere Stufen haben als der HC, erhält am wenigsten.
Bsp.: Ein Halbdrache gibt ca. 48.000 EP, wenn er nur vom HC besiegt wird, 39.000, wenn er vom HC zusammen mit dem HV besiegt wird, und nur 22.000-28.000, wenn er von einer Vierergruppe besiegt wird, in der einige Vasallen eine sehr viel höhere Stufe haben als der HC.
EP ernten: Im Netz gibt es viele Tips zur effektiven EP-Ernte mit bestimmten Monsterparcours, und sie alle haben ihre Berechtigung. Ich bin aber zu der Überzeugung gelangt, daß nur der Offline-Urdrache ein relevanter EP-Geber und eine Goldgrube ist. Um ihn konsequent und relativ streßfrei besiegen zu können, muß man etwa Stufe 60-70 sein, gute Ausrüstung haben und ein gutes Team.
Am besten spielt man das Spiel einmal komplett durch und versorgt sich im "Post-Game" (also nach dem Sieg über den Hauptdrachen Grigori) im Grabenbruch mit der nötigen Ausrüstung und allen EP, die für ca. Stufe 65 erforderlich und dort leicht zu haben sind. Dann verbessert man die Ausrüstung so gut wie möglich und veredelt sie beim garstigen Halbdrachen im Teufelsgluthain. (Siehe dazu auch den Punkt Selbstmordernte.) Danach schließt man das Spiel mit dem tödlichen Sieg über den Truchseß und dem Selbstmord mit der Götterbannklinge ab und steigt ins "New Game" ein (= NG+, siehe unten).
Im NG+ sucht man so schnell wie möglich Gran Soren auf und deckt sich bei Fournival mit Pilgerglücksbringern ein. (Sollte man noch Veteranenamulette haben, kann man auch die nutzen und vorher in der Schwarzen Katze in ausreichender Zahl fälschen lassen, da man sie nicht käuflich erwerben kann.) Anschließend geht es zurück nach Kassardis und mit einer guten Vasallentruppe ab zur kleinen Strandbucht, wo nun ein Riftstein steht und direkt in die Arena des Urdrachen führt. Spiel auf "Offline" stellen und los geht´s.
Sobald der Urdrache kurz vor dem Ende ist, aktiviert man einen Glücksbringer oder ein Veteranenamulett und macht ihn nieder; das gibt dann doppelte EP. So steigt man pro Sieg zunächst bis zu 4 Stufen auf (später dann weniger) und erhält mit einer wertvollen Waffe und 20 Lazarussteinen ausreichend Beute, die man bei Bedarf zu Geld machen kann (1 Stein bringt 34.000!). Assassinen oder andere auf den Urdrachen spezialisierte Klassen können ihn auch im Alleingang besiegen und sehr viel mehr EP dafür bekommen: ca. 775.000 (inkl. Erzhydra und Mobs).
Das dauert pro Durchgang mit allem Drum und Dran etwa 10-15 Minuten; effektiver ist kein anderer Parcours. Der Online-Urdrache bringt übrigens noch mehr Beute und EP, ist aber viel schwieriger und stirbt bekanntlich auch nicht alle 8 Minuten; daher taugt er zum Ernten nicht.

Disziplinpunkte

DP stehen aller Vermutung nach in direkter Korrelation zu erhaltenen EP. Es gilt folgende Formel: Gegner und Questen…
…bis 100 EP geben jeweils 37,5% DP,
…von 101-1000 EP geben jeweils 15% DP und
…ab 1001 EP geben jeweils 7,5% DP.
Da Charaktere im Spiel schnell ein Übermaß an DP besitzen, halte ich die gezielte Massenernte von DP für unnötig. Meine Erzmagierin auf Stufe 200 hat mittlerweile 500.000 DP übrig und weiß damit nichts anzufangen.

Rangpunkte

RP entsprechen im Erhalt den DP und gelten für das Verwenden einer Klasse. Hat man mit einer Klasse eine bestimmte Anzahl an RP/DP gesammelt, steigt man um einen Rang auf (max. 9 Ränge).
Kämpfer, Streicher, Magier: 1 - 0, 2 - 500, 3 - 1500, 4 - 3500, 5 - 6500, 6 - 10.500, 7 - 15.500, 8 - 21.500, 9 - 29.000.
Krieger: 1 - 0, 2 - 500, 3 - 1500, 4 - 3500, 5 - 7000, 6 - 11.800, 7 - 18.300, 8 - 26.600, 9 - 37.600.
Waldläufer: 1 - 0, 2 - 500, 3 - 1500, 4 - 3500, 5 - 6650, 6 - 11.150, 7 - 17.150, 8 - 24.650, 9 - 34.150.
Erzmagier: 1 - 0, 2 - 600, 3 - 2100, 4 - 4800, 5 - 8800, 6 - 14.200, 7 - 21.200, 8 - 30.200, 9 - 42.200.
Assassine, Mystischer Ritter: 1 - 0, 2 - 800, 3 - 2600, 4 - 5600, 5 - 10.200, 6 - 16.600, 7 - 25.100, 8 - 36.100, 9 - 50.600.
Magischer Bogenschütze: 1 - 0, 2 - 650, 3 - 2300, 4 - 5100, 5 - 9400, 6 - 15.300, 7 - 23.000, 8 - 32.900, 9 - 46.100.

Schnell Ränge steigern: Am schnellsten steigt man Ränge auf, wenn man entweder große Massen an EP bekommt oder große Massen geringer Gegner mit jeweils bis zu 1000 EP niedermacht. Im ersten Falle steigt man gleichzeitig viele Stufen auf, im zweiten Falle nur relativ wenige Stufen, weil man prozentual mehr RP bekommt.
HV, die längere Zeit tot waren (viele Assassinen ziehen z.B. lieber allein durch die Welt), behalten ihre Todesstufe, nähern sich nach ihrer Rückkehr aber sehr schnell der Stufe ihres HC an. Sie bekommen überproportional viele EP für jeden Kampf, und dieser Umstand wird von vielen Spielern genutzt, um die Vasallen in dieser Phase sehr schnell Ränge anderer Klassen sammeln zu lassen.
Um Ränge ohne Stufenaufstieg zu steigern (weil man z.B. Kriegerränge möchte, aber als Assassine jeweils aufsteigen will), muß man entweder…

…direkt nach jedem Stufenaufstieg von der Hauptlaufbahn zur Nebenlaufbahn wechseln und bis kurz vor dem nächsten Stufenaufstieg mit der Nebenlaufbahn spielen, um dann wieder die Hauptlaufbahn einzustellen und damit die letzten EP bis zum neuen Stufenaufstieg zu sammeln. Das ist etwas mühselig und bedarf der ständigen EP-Kontrolle, aber es funktioniert einwandfrei. (Bei diesem System helfen zur Überbrückung der letzten EP für den nächsten Aufstieg gern die beliebten EP-Krokos weiter, die direkt hinter dem Nordausgang von Gran Soren am Ufer und rechts von der Brücke herumhängen. Es sind ca. zehn Echsen, die einige Tausend EP geben.)
Bsp.: Ein Assassine soll zwar Kriegerränge erhalten, aber keine Kriegerstufen. Sobald er als Assassine eine Stufe aufgestiegen ist, wechselt man direkt danach seine Laufbahn zu Krieger und zieht in die Welt hinaus, um schnell viele EP zu ernten (z.B. Halbdrache, Golems, Zyklopen, Chimären, Echsenmassen). Dabei muß man die aktuelle EP-Menge stets unter "Status" kontrollieren und mit der für den nächsten Aufstieg nötigen EP-Menge vergleichen. Nähert man sich der Aufstiegsgrenze an, konzentriert man sich mehr auf Monster, die weniger EP bringen, damit man nicht plötzlich die Aufstiegsgrenze überschreitet. 8000-5000 EP vor der Aufstiegsgrenze wechselt man die Laufbahn wieder zu Assassine, besucht die "EP-Krokos" und macht sie nieder, bis man den Stufenaufstieg erreicht. Danach wechselt man wieder zu Krieger usw. usf. So erhält man zwischen den Aufstiegen Kriegerränge und bei den Aufstiegen Assassinenstufen.

…Stufe 200 erreichen und kann dann beliebige viele andere Klassenränge ohne weiteren Stufenaufstieg steigern (200 ist Maximum).

4. Ausrüstung und Gegenstände

Inventar: Zum Wesen eines Inventares muß ich nicht viel sagen, es enthält alles, was ein Charakter bei sich führt. Wichtig sind jedoch die Dinge, die es unbedingt enthalten sollte, und daß man die Gegenstände so zwischen den Charakteren verteilt, daß alle möglichst wenig belastet sind. Denn je schwerer ein Charakter tragen muß, desto langsamer bewegt er sich und desto mehr Ausdauer verbraucht er.
Folgende Dinge sollten als Minimum stets mitgeführt werden:

- *Heilungs- und Ausdauerzeug*: Ich bevorzuge Wirksamen Grünlattich und Große Pilze. Beides ist günstig, leicht und kann unabhängig voneinander recht fein dosiert werden. Viele Tränke sind im Leistungsvergleich schwerer oder teurer, allerdings ist Quellwasser von Vorteil, weil es billig ist und die ganze Gruppe betrifft. Ich gebe jedem Vasallen ca. 20x Wirksamen Grünlattich und je nach Klasse 20-40x Große Pilze (Waldläufer verbrauchen viel Ausdauer).
- *2 Wunderelixiere*: Sie heilen jede körperliche und magische Schwächung, sollten aber vom HC getragen und nur im Bedarfsfall an die Vasallen übergeben werden. Sonst trinken die Vasallen gerne mal ein teures Elixier, wenn sie nur in Gran Soren wieder einmal in den Brunnen gefallen sind.
- *Laterne, Spitzhacke, Ölflasche*: Licht, Schürfen und Ersatzöl sind damit sichergestellt. Vasallen nutzen diese Werkzeuge übrigens auch.
- *Verdienstmedaille*: Sie verschafft bessere Preise in Gran Soren.
- *4 Skelettschlüssel*: Du kommst aus dem Gefängnis frei und öffnest verschlossene Türen in den Verliesen der Welt, besonders in der Skelett-Kellerwohngemeinschaft nahe dem Blauen Turm.
- *Reisesteine*: Diese Steine sind nützlich und wichtig. Mein HC trägt einige davon stets bei sich, mein HV auch immer mindestens einen.
- *Ring des Lindwurmkönigs* (Original): Magienutzer (immerhin 4 Klassen) zaubern dadurch merkbar schneller.
- *1-2 Lazarussteine*: Im Falle des Falles ist Wiederbelebung alles.
- *Götterbannklinge*: Wichtig für Spielende und Selbstmord(-ernte; s.u.).

Andere situativ wichtige Gegenstände (z.B. Fälschung der Goldstatue, Amulette oder bestimmte Tränke) nehme ich nur mit, wenn ich weiß, daß ich sie brauchen werde.
Zu beachten ist, daß viele Lebensmittel im Inventar verderben und faulig werden. Das ist manchmal gewünscht, häufiger jedoch nicht, z.B. beim wertvollen Ambrosiafleisch. Daher sollte man sie rechtzeitig verwenden oder ins Lager verschieben. (Notfalls macht Quellwasser verfaulte Lebensmittel wieder frisch.) Das Verderben hat aber auch einen Vorteil:

Karottentrick: Mit Karottenhandel kann man in kurzer Zeit viel Geld machen kann (ca. 3 Millionen pro Realstunde). Dafür braucht man Startkapital (150.000) und starke, nackte Vasallen mit leerem Inventar. Mit beidem geht man in Kassardis zur Händlerin Iola und kauft die Inventare voll mit Karotten, von denen sie nämlich unendlich viele anbietet. Anschließend rastet man dreimal in der Herberge, bis die Karotten modrig sind (aber nicht vergammelt!). Danach verkauft man sie mit sehr gutem Gewinn und beginnt von vorne. Das Erzmagier-Augment *Überzeugung* steigert diesen Gewinn noch um weitere 15%.
(Achtung: Mit dem neusten Patch wurde der Karottentrick verhindert.)

Ausrüstung verkaufen: Beim Verkauf von Ausrüstung und Gegenständen sollte man vorsichtig sein, denn bei DD hat vieles, was man lange Zeit als wertlos erachtet, irgendwann vielleicht seinen Zweck. Die meisten Gegenstände werden nämlich für das wichtige Verbessern irgendwelcher Ausrüstungsteile benötigt.
Wenn also nicht wirklich Geldnot am Mann ist, rate ich dazu, so wenig wie möglich zu verkaufen - und Materialien schon gar nicht. Selbst die Schädel und Kriegshörner sind für zwei Questen im Spiel wichtig.
Ohne Sorgen kann man allerdings ungebrauchte oder unpassende Waffen, Kleidungs- und Rüstungsteile verkaufen sowie die meisten der Ringe, die man findet. Außer dem Drachenblutring taugen sie nicht viel.
Ausrüstung verbessern: Ausrüstungsverbesserung kann man bei den Händlern Reynard und Mathias sowie beim Schmied Caxton ausführen lassen. Es reicht von 1 bis 3 Sternen und ist sinnvoll, sofern Kosten und Nutzen im angemessenen Verhältnis stehen. Darüber hinaus ist bis zum Erhalt der Topausrüstung stets abzuwägen, ob neue, bessere Ausrüstung nicht günstiger wäre und mehr Nutzen brächte als das teure Verbessern der bisherigen Sachen. Auf jeden Fall aber ist das Verbessern zwingend, wenn man hochstufige Superausrüstung hat und die dann gerne auch frühzeitig vom hilfsbereiten Halbdrachen im Teufelsgluthain veredeln lassen möchte. Eine Drachenveredelung ist die Krone der Verbesserung und sollte auf hohen Stufen unbedingt angestrebt werden. (Wie das geht, beschreibe ich unter dem Punkt Selbstmordernte.)
Für das Verbessern auf 2 oder 3 Sterne benötigt man neben Geld stets auch ein Material, dessen Lagerbestand mit Menge praktischerweise gleich angezeigt wird. Wichtig ist, daß man niemals ein Material komplett ausgibt, denn da man jedes Material beim Fälscher in der Schwarzen Katze beliebig oft duplizieren kann, fehlt dann das Original. Das kann bei seltenen Materialien ziemlich frustrierend sein. Besser ist es also, das Material *vor* dem Verbessern so oft zu duplizieren, daß man *nach* dem Verbessern noch mindestens ein Teil davon im Lager behält.
Ausrüstung tauschen: Im Netz findet ein reger Tausch von Ausrüstung statt, und man schickt sich gegenseitig seine Vasallen, damit der Tauschpartner ihnen die gewünschte Ausrüstung mitgeben kann:
1. Spieler A schickt seinen Vasallen mit einer Klasse in den Rift, welche die gewünschte Ausrüstung auch benutzen oder tragen kann.
2. Im Bedarfsfall trägt man den Tauschpartner in seine Freundesliste ein, damit ihn das Vasallenleihen keine wertvollen RK kostet.
3. Spieler B engagiert den Vasallen, geht aus dem Rift heraus und rüstet ihn mit den gewünschten Gegenständen aus. Ausrüstung, die man einem Leihvasallen anlegt, geht nämlich grundsätzlich in dessen Besitz über und ist damit ein Geschenk an dessen Spieler.
4. Spieler B geht wieder in den Rift und entläßt den Vasallen - natürlich mit kompletten 5 Sternen und eventuell einem vorher vereinbarten Geschenk (Zielkristalle werden z.B. heiß begehrt).
5. Spieler B verläßt den Rift wieder und rastet. Damit erst wird dem Server signalisiert, daß der Leihvasall verschwunden ist. Im Netz kursieren Aussagen, Tauschwaren kämen erst nach 4-12 Stunden beim Tauschpartner an, aber das ist nicht richtig - die Tauschpartner haben dann nur das sofortige Rasten vergessen.
6. Spieler A rastet wenig später ebenfalls. Er erhält dann die Nachricht, Spieler B hätte den Vasallen entlassen, ihm Ausrüstung mitgegeben und ob er diese anbehalten oder ins Lager bringen möchte.
Voilà - fertig ist der Tausch.
Findige Spieler sind natürlich sofort auf die Idee gekommen, ihr wertvolles Zeug zu verschenken und dann einfach einen alten Spielstand vom USB-Stick zu laden, auf dem diese Ausrüstung noch vorhanden ist. Das klappt auch, aber sobald der Server erkennt, daß die Speicherzeiten eines Profils nicht mehr logisch übereinstimmen, verhängt Capcom eine längere Tauschsperre (man munkelt von bis zu 7 Tagen). In dieser Sperrzeit wird jedes Teil, das der Spieler einem Vasallen mitgibt, zu einem wertlosen Steinklumpen. Auf diese Art sind wohl schon Abermillionenwerte bei Tauschvorgängen zu Schrott geworden.
Andere Spieler munkeln, man dürfe nicht zu häufig tauschen, denn das gäbe dann auch eine Tauschsperre. Das kann ich weder bestätigen noch widerlegen; ich habe schon ziemlich viel Zeug in kurzer Zeit getauscht und hatte (bisher) nie Probleme.
Rezepte: DD erlaubt das wilde Mischen und Kombinieren zahlreicher Stoffe und Materialien; selbst seltene, wertvolle Materialien kann man durch die Kombination anderer Materialien erhalten (z.B. die Bleisphäre). Eine sehr gute Übersicht der Rezepte findet man hier:

http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Crafting
http://www.inferno.trivadeon.com/showthread.php?t=2218

In einem deutschen Spiel ist es allerdings nicht leicht, die genauen Übersetzungen zu finden; dafür bedarf es einiger Mühen. Doch das lohnt sich, um dringend benötigtes oder hilfreiches Zeug günstig herzustellen (u.a. Skelettschlüssel oder hervorragende Mittel für die Regeneration von Lebenspunkten und/oder Ausdauer).

5. Allgemeines

Sprungpunkte: Vielfach wurde an DD kritisiert, daß nicht jeder Baumstamm einen eigenen Sprungpunkt hat, wie das viele moderne Rollenspiele bieten (u.a. Oblivion, Skyrim, Fallout, Amalur). Je länger ich das Spiel beim ersten Durchspielen aber spielte, desto mehr wurde mir bewußt, welch guten Nebeneffekt das ständig Bereisen der Welt zu Fuß hat: Im Gegensatz zu Skyrim, das ich auch lange spielte, bekam ich von Gransys mehr und mehr ein sehr dichtes Weltenbild im Kopf. Ich weiß, wo welche Monster sind, wo bestimmte Kräuter wachsen, wo welcher Ort ist und wen ich dort treffen kann. Ich kenne die Wege, die Höhlen, die Wälder, die Ausblicke und die Gefahren auswendig und kann andere blind hindurchleiten. Das ist eine spielerische Tiefe, die ich vorher nicht abschätzen konnte und die mir das Spiel bis heute ans Herz legt. Und da man im zweiten Durchgang (NG+) oder durch Geschenke anderer Spieler bis zu 10 Zielkristalle strategisch gut in der Welt verteilen kann, muß man auch nicht mehr jeden Weg so mühselig zurücklegen wie am Anfang.

Verteilung der Zielkristalle: Man kann bis zu 10 Zielkristalle in der Welt installieren, um sehr viel Laufarbeit zu sparen. Die Verteilung sollte in einem kontinuierlichen Parcours erfolgen, denn sonst springt man später bei der Benutzung jedes Reisesteines wild auf der Karte umher. Ich bin mit folgender Verteilung bisher sehr zufrieden:

Kassardis (Meeresbrisenpfad), Festung Aernst (Kuppen von Vestad), Eroberers Zuflucht, Schattenfeste, Großwall, Katakomben (südlich davon am Flußufer), Hünengrabhügel, Heilquelle, Blauer Turm, Alter Steinbruch (Nordeingang).

So kann man jeden Punkt auf der Karte schnell erreichen und hat es vor allem mit sämtlichen Eskortmissionen sehr viel einfacher.

Selbstmordernte: Die effektive Selbstmordernte ist mit dem Erhalt der Götterbannklinge möglich und erleichtert ganz ungemein das Finden bestmöglicher Ausrüstung im Grabenbruch sowie das Veredeln seiner Ausrüstung bei (Halb-)Drachen. Sie erfordert einiges an Geduld und Mühe, aber ohne sie müßte man eine Unmenge mehr an Geduld und Mühe investieren oder hätte so gut wie keine Chance auf die ersehnten Teile. Der Trick an der Sache ist, daß sich der HC mit der Götterbannklinge selbst umbringen kann und ein ständiges Neuladen damit stark verkürzt wird. (Ohne die Klinge funktioniert es natürlich auch, das Neuladen ist dann nur umständlicher und dauert viel länger.)

Topausrüstung im Grabenbruch: Im Grabenbruch des "Post-Games" nach dem Ende Grigoris gibt es außerhalb der Urdrachenbeute die beste Ausrüstung des Spieles. Einiges davon kann man bei den Händlern Joye und Delec kaufen, das meiste aber findet man nur in den zahlreichen Truhen, die überall in den Kammern verteilt sind.

Mit Hilfe der Wiki oder durch Tips erfahrener Spieler sollte man sich zunächst überlegen, welche Ausrüstung man als beste erachtet:

Waffen: http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Category:Weapons
Rüstungen: http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Category:Armor

Anschließend schaut man nach, in welchen Kammern und Truhen die gewünschten Teile zu finden sind und wie man eine sinnvolle "Erntetour" zusammenstellen kann:

http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/List_of_Everfall_Loot

Schließlich prüft man, wo die Kammern sind und wie man sie erreicht:

http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/The_Everfall

(Es bietet sich bei einem deutschen Spiel dann an, die deutschen Begriffe für die jeweiligen Teile herauszufinden.)

Nach dieser Vorarbeit legt man alle Lazarussteine ab, springt in den Grabenbruch und zur gewünschten Kammer, macht alle Gegner bei der gesuchten Truhe nieder, wirft alle zufällig erworbenen Lazarussteine weg und stellt sich direkt vor die Truhe, *ohne* sie zu öffnen. (Achtung: Vasallen sind manchmal schnell bei der Sache und machen alles auf!) Dann speichert man ab und öffnet die Truhe. Kommt das gewünschte Teil, darf man jubeln, sofort speichern und die Tour fortsetzen. Kommt es nicht, wendet man die Götterbannklinge gegen sich, lädt neu und öffnet die Truhe erneut. So geht es weiter, bis das Teil kommt.

Viele wertvolle Dinge erhält man jeweils mit einer kläglichen Chance von 2%, aber ich kann versichern, daß man irgendwann Erfolg hat, selbst wenn man sechzigmal nachladen muß.

Ausrüstung drachenveredeln: Das Drachenveredeln der Ausrüstung funktioniert ganz ähnlich. Jeder Drache veredelt jedes vom HC getragene Ausrüstungsteil mit einer gewissen Prozentchance. Grigori und der Online-Urdrache veredeln z.B. jedes Ausrüstungsteil zu 100%. Diese beiden Drachen sind allerdings nicht ständig verfügbar und schwer zu besiegen, daher wendet man sich an den hilfsbereiten Halbdrachen im Teufelsgluthain, der praktischerweise eine Lagerstätte gleich nebenan hat. Dieser Halbdrache veredelt Ausrüstung der Stufe 1 mit einer Chance von nur 2%, der Stufe 2 schon mit 6% und der Stufe 3 mit immerhin 18%:

http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Dragon_Forged_Equipment

Man benötigt also verbesserte Ausrüstungsteile mit mindestens 1 Stern. So ausgerüstet, geht man zum Lager, stellt das Spiel auf "Offline", legt alle Lazarussteine ab und macht sich am See entlang auf den Weg zum Halbdrachen. Wer diesen Weg nimmt, mischt nämlich die lästigen Kobolde nicht auf. Kurz vor der "Feindaktivierung" des Drachen speichert man zur Vorsicht ab und schreitet dann zur Tat.

Wenn es nur um die Veredelung geht, sollte man ruhig viele Vasallen mitnehmen, damit der Halbdrache so schnell wie möglich platt ist. Wichtig ist, daß der HC zwar kräftig mitkämpfen darf, daß er aber dem Drachen nicht den Todesstoß gibt. Die Vasallen können Drachen nämlich nicht töten, sondern nur auf 0,1% ihrer Lebenspunkte reduzieren.

Wenn der Drache "das Licht am Ende des Tunnels sieht", schnappt man sich die Vasallen und läuft zurück Richtung Lager, bis man wieder abspeichern kann. Anschließend stürmt man zum Drachen zurück und macht ihn nieder. Wird dabei keine Ausrüstung veredelt, wendet man die Götterbannklinge gegen sich, lädt neu und macht ihn wieder nieder, bis eine Veredelung erfolgt.

Sobald etwas veredelt wurde, speichert man, läuft zum Lager zurück und übernachtet sieben Male. Dann ist der Drache wieder da und kann in beschriebener Weise das nächste Teil (oder gar die nächsten Teile) veredeln. Hat man alles veredelt, stellt man das Spiel auf Wunsch wieder auf "Online" und erfreut sich seiner Superausrüstung.

Romanzenprobleme: DD bietet den Spielern eine ganz rudimentäre Form von Romanzen an, über die alte Dragon Ager nur milde lächeln können. Aber immerhin. Wer oft und freundlich mit den gleichen Personen verkehrt, ihnen Geschenke macht oder gar den Pseudoehering gibt, gewinnt ihre Zuneigung. Das drückt sich beim Ansprechen durch ein markantes Geräusch und rote Bäckchen aus - niedlich. Dumm ist aber, daß im späteren Verlauf des Spieles einer dieser Fans vom bösen Drachenonkel vorübergehend weggeholt wird und nach seiner Rettung in Kassardis landet. Noch dümmer ist, daß es dabei zu homoerotischen Szenen kommen kann, die so manchem Spieler die Kinnlade kippen lassen. Und am dümmsten ist, wenn es sich beim neuen Liebhaber um Asalam oder Caxton handelt, zwei der wichtigsten Personen im Spiel, die man im "Post-Game" dringend in Gran Soren haben möchte.

Um das alles nun zu vermeiden, muß man vorausschauend handeln: Bevor es zur letzten Schlacht am Großwall kommt (Aldous´ Queste Lohn und Verpflichtung - Aufbruch ohne Rückkehr), besucht man - sofern sie in einen verliebt sind - Asalam, Caxton, Arsmith, den Fälscher und Fournival und gibt ihnen, wenn möglich, ohne Waffen (vorher ablegen!) eine saftige Backpfeife. Das bringt einen zwar jeweils in den Kerker, aber diese kleine Unannehmlichkeit kann man ertragen. Danach hat sich ihre Zuneigung abgekühlt, und alles wird gut.

Im Netz wird berichtet, das Herumwedeln mit Waffen direkt vor den Verliebten (so daß sie zurückzucken) würde gleiches bewirken, aber das kann ich nicht bestätigen. Ich wedelte vor Asalam schon zigfach herum, er zuckte wie ein Epileptiker und bekam danach immer noch seine roten Bäckchen. Aber vielleicht klappt es ja mit etwas Glück…

Gefährliche Vasallenstellen: Im Altar des Wassergottes und im Blauen Turm sollten man häufig abspeichern. Die engen Gänge über dem Wasser können Vasallen schnell zum Verhängnis werden, wenn sie durch Angriffe und Pfeilwucht durch die Gegend geworfen werden. Auch auf dem Bergpfad zur Himmelszinnenfestung im Nordwesten muß man aufpassen, denn der dortige Zyklop wischt Vasallen gerne mal die hohen Klippen herunter in das sichere Verderben.

Schadensarten und Waffenverzauberungen: Grundsätzlich werden die beide Schadensarten Stärke und Magie einer Waffenkategorie zusammengerechnet und gesondert mit den verschiedenen Resistenzen des Gegners verglichen.

Bsp.: Ein Kämpfer trägt als Primärwaffe ein Schwert mit Stärke 1000 und Magie 500. Er macht damit 1500 Schaden. Trifft er auf einen Golem, der gegen Magie immun ist, macht er 1000 Schaden, von dem natürlich noch die Resistenz des Golems gegen physischen Schaden abgezogen wird. Trifft er auf einen Schemen, der gegen Stärke immun ist, macht er 500 Schaden.

Die besten magischen Schadensarten gegen eine Vielzahl von Monstern sind Feuer und (vor allem im "Post-Game") Heilig. Daher gelten die Waffen aus der Urdrachenbeute gemeinhin als die besten des Spieles, weil sie permanent mit Heilig verzaubert sind und vielen Gegnern damit unter dem Strich höheren Schaden machen als die stärkeren, aber rein auf normalen Schaden ausgelegten Topwaffen aus dem Grabenbruch. Darüber hinaus werden sie noch stärker, wenn ein Magienutzer sie zusätzlich mit Heilige Nähe verzaubert. Aber Obacht: Andere magische Schadensarten überschreiben permanente Verzauberungen für die Dauer ihrer Wirkung.

KI: Über die KI habe ich anfangs mächtig gewaltig geschimpft, ich war ganz und gar nicht glücklich darüber, wußte aber auch nicht, daß die Vasallen im Laufe der Zeit immer besser werden und erst einmal lernen müssen. Inzwischen bin ich zufrieden, denke aber, daß einige Klassen eine bessere KI haben als andere. Streicher, Magier und Kämpfer sind nicht zu verachten, besonders die Streicher-KI erscheint mir sehr gut zu sein. Kriegervasallen dagegen verlieren stark an Wert, wenn sie zuviele Aufladeangriffe als Fertigkeiten haben, die dann häufig genug ins Leere gehen. Auch Erzmagier sind problematischer, denn da ich selbst 190 Stufen lang und noch länger einen spielte, weiß ich um die Kniffe dieser Klasse. Davon sehe ich aber zuwenig bei der KI, die mit langen Zauberzeiten, guter Positionierung und Timing nicht so recht umzugehen weiß. Alles in allem sollte man bei seinen Vasallen also möglichst wenige Fertigkeiten mit langen Aufladezeiten einstellen.

Auch die Fertigkeitenauswahl je nach Situation ist nicht immer optimal, besonders bei Erzmagiern, Kriegern und Waldläufern. Letztere wählt man natürlich aus, um von ihren Langbögen zu profitieren. Statt dessen hüpfen dann viele von ihnen - obwohl gut ausgebildet - ständig mit ihren Dolchen zwischen den Nahkämpfern herum und lassen das Schießen schön sein. Streicher dagegen scheinen bei richtiger Ausbildung ihre Bögen zu lieben, und selbst dann, wenn sie Primäraggressiv sind, nutzen sie bisweilen weniger ihre Dolche, als ich es mir wünsche.
DLC: Capcom ist bekannt dafür, haufenweise DLC (= herunterladbare Inhalte) an den Spieler bringen zu wollen. Das ist der Firma gutes Recht, aber bisher sehe ich keinen Grund, auch nur einen der bisherigen DLC für DD erwerben zu müssen. Alle neuen Ausrüstungsgegenstände sind - obwohl teilweise wirklich hübsch - schlechter als die guten im Grundspiel, die neuen Frisuren braucht kein Mensch, und die neuen Stimmen sind so übel, daß ich immer hoffe, die Leihvasallen mögen sie bloß nicht haben. Die 100 "Andere Himmel" Extraquesten sind ein einfallsloses Herumlaufen und Medaillensammeln ohne finalen Aha-Effekt - auch etwas, wovon ich nächtens nicht gerade träume. Alles in allem sollte man sich bisher also gut überlegen, ob man die DLC erwirbt oder nicht. Für Anfangscharaktere sind sie gut, aber ab mittleren Stufen belanglos.
Verbindung fehlgeschlagen: Aus irgendeinem Grund bekomme ich bei einem meiner Profile jedesmal, wenn ich raste und mein Vasall keine echten Spielerausleihen hatte, die Servernachricht "Verbindung fehlgeschlagen". Das ist seit ca. Stufe 150 so und hat keinerlei Auswirkungen auf irgendwelche Onlineaktivitäten (Vasall hochladen, Vasallen anheuern, Ausrüstung tauschen, Urdrache). Auch andere Spieler haben diese seltsame Nachricht. Sie kann ignoriert werden.
XBox und PS3: Die Server beider Konsolentypen sind nicht kompatibel und bieten keine Überschneidungen; XBox-Vasallen können daher nicht von PS3-Spielern angeheuert werden und andersherum.

6. Monster

Auch DD hält eine Vielzahl verschiedener Monster parat: große und kleine, starke und schwache, einfache und schwere, gemütliche und garstige. Bisher aber haben im Konsolenbereich Rollenspiel/Hack&Slay nur wenige andere Rollenspiele so viel Wert auf das Können und die unterschiedlichsten Taktiken bei Monstern gelegt (u.a. Dark Souls).
Monsterwissen ist bei DD der Schlüssel zu erfolgreichen Kämpfen und erfolgreichen Vasallen. Auch gewisse Fertigkeiten beim "Beklettern" der Bosse sind äußerst hilfreich. Aber keine Sorge: Das Gros dieses Wissens stellt sich im Verlauf des Spieles von selbst ein, es ist vorher kein eigenes Monsterstudium nötig.
Wenn man aber mehr über Monster erfahren möchte oder mal nicht gut weiterkommt, ist die Wiki wieder die Quelle der Wahl:
http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Category:Enemies

Nützliches Monsterwissen

- **Banditen**: Banditen bleiben einem fast das ganze Spiel über als treue Gegner (anfangs) oder Opfer (ab Spielmitte) erhalten. Banditengruppen sind interessante Testobjekte für das Vasallentraining, weil sie sich i.d.R. aus allen Kampfklassen zusammensetzen, zahlreich sind und nicht beim ersten Anhauchen umfallen. Meinem Gefühl nach wenden Banditen im Laufe des Spieles einige Spezialfähigkeiten öfter an als zu Beginn, aber das kann ich nicht beweisen. Fakt ist aber, daß gelegentliche kritische Treffer von Banditenschützen und Banditenkriegern einen bemerkenswert gewaltigen Schaden machen können.
- **Harpyien, Schneeharpyien, Succubi**: Diese lästigen Fliegeviecher kann man im Laufe eines Kampfes zwar auch als Nahkämpfer bezwingen (sie müssen ja auch mal angreifen), aber besser ist es, sie durch Bogenschützen oder Magier vom Himmel zu holen. Nahkämpfer mit Himmelskampffertigkeit sind auch in Ordnung.
- **Schemen**: Schemen und ihre Monsterpendants sind weitestgehend immun gegen physische Angriffe, was sie ohne Waffe mit magischem Schaden zu sehr schwierigen Gegnern macht. Auch raffen sie Vasallen gern dahin. Man besiegt sie, indem man ihr Erscheinungsgezappele abwartet und im richtigen Moment mit Magieschaden angreift.
- **Gargylen**: Gargylen sind lästige Burschen, weil sie fliegen können und sehr resistent gegenüber fast allem sind (Blitze vertragen sie jedoch nicht so gut). Die Lösung: Draufhauen, Draufhauen, Draufhauen.
- **Zyklopen**: Es gibt verschiedene Arten von Zyklopen, und jene, die Rüstungsteile tragen, sollte man vor dem großen Niedermachen erst einmal von diesen Teilen befreien. Ein guter Platz für den Nahkampf ist der Rücken des Monsters (nicht der Nacken!), denn dort kann es nicht hinreichen und den Charakter wegpflücken.
- **Höllenhunde**: Diese Biester hasse ich von allen Gegnern am meisten, denn sie sind zahlreich, schnell, zappelig, können ein paar Hiebe aushalten und sind mit ihren starken Feuerbällen brandgefährlich. Magier und Fernkämpfer werden von diesen Angriffen am meisten genervt und gestört. Kräftiges Kaputtknüppeln und Eisangriffe erledigen Höllenhunde.
- **Echsenweise**: Echsenweise sind wie normale Echsen zu erledigen: Schwanz ab und Rohgewalt. Das spezielle an Echsenweisen ist nur, daß sie verblüffend gute Resistenzen gegen viele Schadensarten haben.
- **Basilisk**: Der Basilisk hat schon so manche hilflose Gruppe versteinert, ihn sollte man ohne Wunderelixiere im Inventar nicht angehen.
- **Chimäre, Schreckchimäre**: Chimären sind schnell, ruppig und physisch sowie magisch stark. Man besiegt sie am besten, indem man zuerst den Schlangenschwanz abhaut, dann den Ziegenteil tötet und schließlich den Löwen erledigt. Chimären sind sehr empfindlich gegen Feuer; höhere Magienutzer machen eine Chimäre problemlos mit zwei Mächtigen Feuerwällen nieder. Achtung: Schreckchimären können sich heilen, man sollte also schnell zu Werke gehen.
- **Grigori (Hauptdrache)**: Grigori sieht zwar mächig gewaltig aus, ist aber kein Vergleich zum Urdrachen. Als Questgegner ist er etwas einfacher und mit ein wenig Übung schon ab (ca.) Stufe 35 zu besiegen. Dafür muß man mit Hilfe der Katapulte und ihrer Explosivgeschosse immer auf sein Herz zielen und wenn er am Boden liegt genau dieses nach Kräften bearbeiten. Vorsicht aber, wenn er zum Gegenschlag ausholt!
- **Leichname**: Diese ebenso mächtigen wie lästigen Untoten schweben gerne weit über dem Boden und haben einige sehr garstige Zauber auf Lager, z.B. Mahlstrom und Versteinerung. Wunderelixiere sind also hilfreich. Außerdem beschwören sie u.a. auch Höllenhunde, die einem schnell den letzten Nerv (und Lebenspunkt) rauben können.
- **Hydra**: Die Hydra ist empfindlich an ihren Hälsen, man besiegt sie entweder durch gutes Klettern und Kloppen oder durch schiere Meteorartillerie der Erzmagier. Gewaltigen Schaden macht sie, wenn sie über den Charakter hinwegrollt - daher hüte man sich vor ihrem Schwanz.
- **Betrachter**: Die tentakelbewehrten Betrachter sind kniffelig, haben sie doch zeitweise unangenehme Immunitäten, verschwinden ständig und zaubern übles Zeug. Am besten greift man im richtigen Moment (wenn sie ohne ihren magischen Schutz sind) ihre Tentakeln an und schließlich das Auge, sobald es heraushängt.
- **Halbdrache, Lindwurm, Tatzelwurm**: Diese zappeligen, grimmigen Drachenarten haben ein großes Kampfrepertoire, das sie mal so und mal so nutzen. Nervig ist aber grundsätzlich die Fähigkeit, Vasallen JEDER Stufe mit einem Spezialgebrüll auszuschalten. Das kann bei häufiger Nutzung dieses Schreis dazu führen, daß man mehr mit der Wiederbelebung als mit dem Kampf beschäftigt ist. Drachen sind empfindlich gegen Elemente, die ihrem eigenen entgegengesetzt sind (z.B. Halbdrachen gegenüber Eis, Lindwürmer gegenüber Feuer) und gegen Treffer direkt in ihre Herzen.
- **Golems, Eisengolems**: Golems sind weitestgehend immun gegen Magie, was sie für Magienutzer zu schwierigen oder gar unmöglichen Gegnern macht. Man besiegt einen Golem, indem man mit physischen Angriffen gezielt seine magischen Medaillen am Körper attackiert. Diese Medaillen sind bei den schwierigeren und dauerwütenden Eisengolems außerhalb des Körpers und teilweise weit über dem Boden, so daß für den Sieg ein physischer Bogen nötig ist.

Der Urdrache

Der Urdrache ist die unangefochtene Meßlatte alles Kampfkönnens und aller Charaktermacht. An ihm führt irgendwann kein Weg mehr vorbei, wenn man sich selbst und seine Charaktere testen möchte und auf schöne Ausrüstung aus ist. Er ist ein sehr originelles Monster und tritt in zwei Formen auf: Offline und Online. Er ist riesig, garstig, mächtig und kann vieles; sein kritischer Prankenhieb vermag auch hochstufige Charaktere noch mit einem Schlag auszuschalten. Den Offline-Urdrachen sollte man sich vor Stufe 50-60 nicht vornehmen (es kann auch vorher klappen, muß aber nicht). Schafft man es, ihn ohne übermäßig langes, aufreibendes, nervenzerrendes und ressourcenfressendes Ringen zu besiegen, kann man sich seiner Onlineform zuwenden. Ansonsten benötigt man wohl noch etwas Übung und/oder Stufen.
Vor dem ersten Besuch beim Urdrachen finde ich es wichtig, die eigene Gruppe gut vorzubereiten, mit allem Nötigen auszustatten und ausreichend Informationen für den anstehenden Kampf zu sammen. Diese wertvollen Informationen findet man hier:
http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Ur-Dragon
http://achievement-slayer.com/2012/07/30/dragons-dogma-character-maxing-guide/
Dann geht es über den "Post-Game"-Grabenbruch oder ab dem NG+ über den Teleportstein in Kassardis ab in die Arena. (Obacht: Wenn man das Spiel nicht vorher auf "Offline" stellt, macht man Bekanntschaft mit der noch mächtigeren Onlineform des Drachen.) Dort erledigt man die 3 schwächlichen Zufallsvasallen und gibt dem Spiel (bzw. Server) damit das Signal, daß der Urdrache kommen kann. Anschließend positioniert man sich taktisch gut - also nicht in der Mitte des Feldes, wo der Drache einen gleich zu Beginn niederwalzt - und harrt der Dinge, die da kommen. (Erzmagier dürfen schon mal mit dem Zaubern anfangen.)
Eine Kampfrunde dauert mit beiden Drachenformen immer 8 Realminuten. Man kann die Arena jederzeit verlassen und wieder zurückkehren und den Kampf fortsetzen. Der Offlinedrache heilt sich dabei nicht, beim Onlinedrachen sieht das wiederum ganz anders aus, denn er wird von allen Spielern weltweit bekämpft und hat daher enorm viele Lebenspunkte. Die meisten Spieler merken innerhalb der 8 Minuten nicht einmal, daß sie trotz aller Angriffe seine Lebenspunkteleiste reduzieren. Daher dauert der Kampf gegen jede neue Generation dieses Drachen auch viele Realtage. Wenn man nun stirbt oder aus der Arena flieht, heilt man den Drachen dadurch und macht den anderen Spielern das Leben sehr viel schwerer. Das führt natürlich zurecht zu Frust (von dem man allerdings außerhalb des Internets nichts mitbekommt).

Somit sollte man der Fairneß halber eine Begegnung mit dem Onlinedrachen möglichst durchstehen. (Ich las, die Benutzung von Reisesteinen heile den Drachen nicht; dafür habe ich aber keine handfesten Belege.)
Der Kampf gegen den Onlinedrachen ist stets eine Herausforderung, egal, wieviel Charaktermacht und Erfahrung man mitbringt. Der Onliner ist noch viel härter, garstiger, zappeliger und nerviger als der Offliner. Das liegt vor allem daran, daß er sich aufgrund seiner vielen Lebenspunkte wenig von all den Angriffen beeindrucken läßt, die den Offliner regelmäßig zu Boden ringen, kurzzeitig handlungsunfähig machen und vielen Kämpfern wichtige Zeit verschaffen. So sind auch die besten Vasallen gegen den Onliner oftmals eher eine unnütze Belastung denn eine echte Hilfe. Die Zauberer werden ständig bedrängt und brechen ihre Zauber ab, die Nahkämpfer kommen nicht an die wichtigen Herzen des Drachen heran, die Fernkämpfer schießen etwas hilflos durch die Gegend - alles in allem unbefriedigend. Außerdem nehmen sie im Laufe der 8 Minuten viel Schaden, weshalb man vor jeder Runde sicherstellen sollte, daß jeder Vasall 40-60 Wirksame Grünlattiche bei sich hat und man 5-6 Wunderelixiere bei sich trägt. Kurz vor dem Drachentod sind fernkämpfende Vasallen aber wieder sehr nützlich, weil dann jeder Schadenspunkt bei den Drachenherzen wichtig ist. Solange die Vasallen also nicht ständig draufgehen, ist ihre Anwesenheit kein Problem.
Darüber hinaus nervt, daß die Kämpfer mit dem Augment "Blutdurst" zu Beginn der Nacht die Arena betreten und nur eineinhalb Runden vom Augment profitieren, weil danach im Spiel schon wieder Tag ist; somit müssen sie zwischen den Kampfrunden immer wieder neu rasten, was gerade in der Endphase des Drachenkampfes ("Grace-Period", s.u.) stresstreibend wird. Summa summarum: Der Kampf gegen den harten Online-Urdrachen bringt wenig Spaß und viel Streß und Ärger.
Der Offlinedrache wirft am Ende viele EP und eine schöne Beute ab, der Onlinedrache aber wirft noch mehr EP und noch schönere Beute ab, unter anderem die famose Abyssrüstung, seltene Waffen und mächtige Gesichtsmasken. Das Problem ist dabei aber, daß der Onlinedrache irgendwann nach tagelangem Kampf am Ende seiner Lebenspunkte ist und in eine Phase gerät, die "Grace-Period" genannt wird. In dieser kurzen (meines Wissens knapp dreißigminütigen) Phase kann ihn jeder Spieler mit genügend Macht und/oder Können erledigen. Doch verpaßt man diese Phase oder schafft den Drachentod nicht, hat man Pech gehabt. Selbst dann, wenn man zuvor zehnmal die 8 Minuten durchstand und viel zum Kampf beitrug, erhält man nur einen Trostpreis.
Dieser Umstand führte im Netz schon zu ganz erheblichem und völlig verständlichem Frust. Auch ich erlebte diesen Frust mehrfach und meide den Onlinedrachen, seitdem ich meine Urdrachenwaffen und Abyss-Sets in ausreichender Anzahl habe. Via Twitter gibt es seit einiger Zeit aber die sehr schöne Möglichkeit, die "Grace-Period" abzusehen und den Urdrachen im richtigen Moment herauszufordern:
https://twitter.com/UrDragonXBOX360 (PS3: /UrDragonPS3)
Sicher gilt es dabei abzuwägen, ob man mit sich selbst als Abstauber der Vorarbeit anderer leben kann. Aber das ist noch allemal besser, als regelmäßig nur kurz in der Arena nachzugucken, wieviel Leben der Drache noch hat, und bei unbefriedigendem Ergebnis wieder aus der Arena zu fliehen - zum Nachteil der anderen Spieler.
Ich für meinen Teil habe an den Onlinedrachen schon so häufig Zeit, Energie und Ressourcen ohne Beuteerfolg verschwendet, daß ich mir solche Gedanken nicht mehr mache und eifrig bei Twitter mitlese.
Viel Spaß beim schlimmsten aller Gegner! :-)

7. Questhinweise (Vorsicht: Spielgeheimnisse!)

Komplettlösungen und Questtips:
http://www.gamona.de/games/dragon-s-dogma,komplettloesung-xbox-360:article,2109890.html
http://dragonsdogma.wikia.com/wiki/Dragon%27s_Dogma_Walkthrough
http://www.rarityguide.com/articles/articles/2467/1/Dragons-Dogma-Walkthrough-Part-1-Prologue-Quest/Page1.html
http://vgfaq.com/walkthroughs/dragons-dogma-walkthrough-introduction/
http://www.ign.com/wikis/dragons-dogma
http://www.inferno.trivadeon.com/showthread.php?t=2218
http://www.inferno.trivadeon.com/showthread.php?t=2232

Begriffsprobleme: Die Übersetzung ins Deutsche ist verhältnismäßig gut gelungen, gelegentlich schafft aber eine inhomogene Begrifflichkeit Probleme. Geröll und Schutt sind z.B. gleichzusetzen, ebenso ist mit Eisenschrott das Material Alteisen gemeint.

NG+: Wenn man das Spiel nach einem gewissen Schema beendet, kann man danach mit denselben Charakteren inklusive aller Fertigkeiten und Besitztümer ein neues Spiel beginnen. So kann man die Charaktere weiter steigern, Vergessenes nachholen und Neues austesten. Außerdem muß man keine Angst mehr vor jeder Banditenbande haben. Fein.
Dieses Schema ist: Den Hauptdrachen Grigori bekämpfen und töten, danach im Grabenbruch des "Post-Games" die 20 nötigen Lazarussteine sammeln, anschließend die Leihvasallen ehrenvoll entlassen, dann die Lazarussteine abgeben und mit der Götterbannklinge im Gepäck in die helle Wolke springen.
Das bringt einen in den Rift, wo man den großen (aber leichten) Endgegner, den Truchseß, trifft. Man läßt sich auf sein Kampfgeplänkel ein und wählt schließlich nicht den friedlichen Abschluß des Vergessens, sondern die letzte Konfrontation mit dem Truchseß und mit den Schatten alter Bekannter. Die erledigt man nebenbei, woraufhin es zum Endkampf zwischen Team HCHV und Team Truchseß & Friend kommt. Diesen "Friend" (= Vasall des Truchseß´) sollte man unbedingt vor dem Truchseß abfertigen, da er mehr als 50.000 EP bringt. Danach besiegt man den Truchseß und erfüllt ihm formlos die Bitte nach Erlösung durch die Götterbannklinge. So nimmt man selbst den Platz des Truchseß´ ein und kann als Gott unsichtbar durch die Welt wandern. Ist man dessen überdrüssig, tötet man auch sich selbst mit der Götterbannklinge und verfolgt den Verlauf der Geschichte. Danach wählt man im Hauptmenü nicht "Neues Spiel", sondern "Spiel laden". So startet man das NG+.

Questvielfalt: Schwarze Bretter bieten ständig neue Questen, ebenso gibt es in den einschlägigen Orten (z.B. in Kassardis) immer mal wieder eine neue Queste im Verlauf des Spieles (z.B. "Ein unschuldiger Mann" im Kapitel der Herzogsquesten). Es bietet sich also an, in regelmäßigen Abständen alle Orte und Schwarzen Bretter abzugrasen. Man sollte ruhig alle Schwarzbrettquesten annehmen, denn irgendwann im Laufe des Spieles erfüllt man die meisten von ihnen automatisch.

Kapitelquesten/Schwarze-Brett-Questen: Im Auftragsbuch gibt es zwei Arten von Questen: Die Haupt- und Nebenquesten (ich nenne sie Kapitelquesten) mit dickem, braunem Hintergrund hinter dem Questtitel, und die Schwarzbrettquesten mit schmalem Hintergrund.
Erstere sollte man vor jedem Kapitelabschluß erledigt haben, weil sie sonst wegfallen, letztere bleiben das ganze Spiel über erhalten. Ausnahme: Schwarzbrettquesten, die sich auf typische Gegner des "Pre-Games" beziehen (z.B. Banditen, Wölfe) sollte man vor der Schlacht gegen den Drachen Grigori erledigen, weil es diese Gegner danach etwas seltener gibt. Als spezielle Schwarzbrettquesten gibt es noch Eskortquesten, die nur relativ kurze Zeit aktiv sind und die man nach der Annahme sofort erledigen muß.

Eskortquesten: Diese Questen sind im Verhältnis zur Belohnung langwierig und können anfangs, wenn man noch keine Zielkristalle installiert hat, ebenso nervenaufreibend wie spannend sein. Besonders auf langen Wegen durch gefährliche Gebiete erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß der Schützling ums Leben kommt. Die Queste ist dann gescheitert, aber der Schützling kommt nach einiger Zeit wieder ins Spiel zurück. (Gleiches gilt auch für getötete Questgeber, z.B. bestimmte Banditenchefs.)

Kassardis-Questen und Quina-Queste: Die anfänglichen Kassardis-Questen sollte man vor dem Aufbruch nach Gran Soren erledigen, sonst gelten sie teilweise als gescheitert. Die Quina-Queste kurz nach dem Sieg über die Hydra sollte man ebenfalls schnell angehen, denn sobald man in Gran Soren die Vasallengilde betritt und den dortigen Auftrag annimmt, gilt sie als gescheitert. (An den Banditen auf dem Weg zum Hexenwald kann man notfalls vorbeirennen.)

Dieb in Kassardis: Dieses flinke Scheusal fängt man nicht durch Hinterherlaufen, sondern indem man sich an eine taktisch gute Stelle stellt, einfach auf ihn wartet und im richtigen Moment zugreift.

Valmiro: Valmiro zieht es in die Ferne, aber er kommt dabei immer zu Schaden. Wenn man die Queste, ihn zu suchen, annimmt, sollte man gleich 10x Grünlattich mitnehmen. Man findet Valmiro am Strand vor Kassardis, beim Vasallenlagertor und schließlich im Hexenwald.
Auch die zweite Questreihe um Valmiro sollte vorbereitet werden: Kommt man mit Wirksamem Grünlattich, einer Laterne, Saurem Ambrosiafleisch und einem teuren Pilgerglücksbringer zu ihm, kann man die Queste schnell abschließen und sich viel Laufarbeit sparen.

Reynard: Der fahrenden Händler Reynard sollte zu Beginn des Spieles unbedingt schnell vor den Goblins gerettet werden. Er hält später eine dreigeteilte Queste parat, in deren Verlauf er Alteisen, Toxinium (nicht Splitter!) und die sechs Tagebuchseiten erbittet. Diese Questen schaltet man jeweils frei, indem man viel Zeug bei ihm kauft und ihn häufig anspricht. Am Ende der Questreihe verschwindet Reynard allerdings von der Bildfläche; das ist nicht tragisch, sollte aber wegen der gefälschten Unschuldspapiere für Fournivals Prozeßqueste erst nach dieser erfolgen. Kauft Reynard auch ständig seinen Schutt von Gran Soren ab; den werdet ihr später noch brauchen.

Kisten mit Tagebuchseiten: 1 = Vasallenlager, 2 = Untergeschoß der Katakomben, 3 = Innenhof in Gran Soren (nur über die Dächer zu erreichen), 4 = Lager südwestlich des Giftsumpfes in der Nähe des Großwalles, 5 = Seelenschinderschlucht, 6 = Alter Steinbruch.

Madeleine: Die kesse Madeleine gehört im Spielverlauf zu den wichtigsten Händlern des Spieles (besonders für weibliche Charaktere und Magienutzer), sofern man ihr immer schön finanzielle Unterstützung gewährt. Außerdem bringt sie noch einige Folgequesten. Wenn man ihre verspielt-gierige Art also nicht haßt, sollte man die Frau immer fördern.

Foliant der Fährnisse: Dieses Buch (Salomets Grimoire) findet man ganz oben auf der Spitze der Burgruine Aernst, und zwar unabhängig davon, was der Banditenboss so erzählt. Auch wenn die Vasallen das nach dem Fund nahelegen, lohnt es sich nicht, das Buch zu fälschen und das Original zu behalten. Es ist nur ein einmaliger Feuerzauber, und gibt man Steffen das Original, ist er später beim Kampf gegen den Greifen im Blauen Turm sehr hilfreich.

Land der unbegrenzten Möglichkeiten: Jasper ist nicht zu jeder Tageszeit in der Stadt, da heißt es warten. Die 30.000 für den Umzug sollte man ihm geben, denn man erhält als Belohnung 40.000 zurück. Für Gutmenschen bietet sich die Möglichkeit, alle Beteiligten zu versöhnen: Zunächst spricht man mit Jasper, dann mit seiner Frau und danach mit seinem Sohn. Danach aber *nicht* mehr mit Jasper, sondern mit Fournival, dem man das Land für 80.000 abkauft. So werden alle glücklich.

Namenloser Schrecken: Sobald die Torwache den Drohbrief überreicht hat, muß man das Nachts (am besten zu Fuß) zum Alten Steinbruch, zur Brücke nordwestlich der Hauptstadt, Richtung Wegeburg, zum Vasallenlager und schließlich nach Kassardis reisen. Es hagelt jeweils Überfälle, bis die roten Kartenmarkierungen weg sind, und am Ende einen netten Bossgegner mit schöner Belohnung.

Von Händlern und Ungeheuern: Sobald man den Auftrag erhält, die Steinbruchpassage freizuräumen, sollte man gleich alle Monster im Steinbruch niedermachen und nicht zwischendurch zum Händler Alon zurückkehren. Er schickt einen sonst wieder zurück. Nach dieser Queste ist der Steinbruch sicher, und Alon macht hier einen guten Laden auf.

Dümmliche Diebe / Banditen kennen keine Ehre: Damit die Vasallen 3 Sterne für diese Questen bekommen, muß man jeweils beide Optionen zum Erfüllen der Questen abschließen. In der Himmelszinnenfestung sieht man allerdings kein Questland, wenn man selbst oder ein Vasall männlichen Geschlechtes ist und in diesem Falle keine Frauenkleidung trägt; man wird unweigerlich angegriffen.

Frauenkleidung gibt es in der Schwarzen Katze, aber die Leihvasallen sollte man vor dem Besuch in der Festung lieber entlassen und danach wieder anheuern, denn man kann ihnen ihre alte Ausrüstung bekanntlich nicht einfach wieder anlegen.

Altar des Wassergottes: Zu dieser Herzogsqueste muß man viel Tragkraft oder kräftige Vasallen mitnehmen, denn die fünf Tafeln wiegen jeweils eine Menge und können von schwächeren Charakteren nicht allein getragen werden.

Statuen: Caxton und Madeleine wollen im mittleren Spiel gerne Statuen haben, um bessere Ausrüstung besorgen zu können. Man sollte ihnen auf keinen Fall gleich die Bronzestatuen geben, denn man kann jedem Händler nur 1 Statue pro Spiel überreichen. Ebenso darf man keinem der Händler eine gefälschte Statue geben!

Die Bronzestatuen gibt es in der Hütte der Hexe Selene und in der ollen Hügelgrabhöhle des Drachengeschmiedeten. Die Silberstatue gibt es durch eine Schwarzbrettqueste und einen Kampf gegen einen Zyklopen in den Grenzkavernen. Der Erhalt der Goldstatue ist schon schwieriger:

Der Tag mit Symone: Fournivals Tochter Symone ist nervig, aber die einzige Möglichkeit, um im Spiel an die später begehrte Goldstatue zu kommen. Sobald man Fournival im Foyer seines Hauses mit Symone stehen sieht und ein grünes Fragezeichen über seinem Kopf, muß man sich vor Questantritt eine Flasche Wasser besorgen und mitführen. Dann übernachtet man in der Herberge, um einen Kontrollpunkt zu setzen (man weiß ja nie). Nun geht man die Queste an, spricht mit Fournival und danach gleich mit Symone, der man mit "Ja" antwortet. Danach geht man an ihrer Seite in die Stadt, ohne sie anzurempeln. Beim Versteckspiel muß man sie schnell finden; sie versteckt sich i.d.R. gleich hinter Arsmiths Taverne. Wieder begleitet man sie über den Markt, bis sie Durst bekommt. Jetzt reicht man ihr sofort die Flasche Wasser. Dann kommt es zum Wettlauf, bei dem man dicht hinter ihr bleibt (ohne Anrempeln natürlich) und sie knapp gewinnen läßt. Voilà, es gibt von Fournival die EP und von Symone die Goldstatue.

Diese Statue überreicht man dem Lieblingshändler seiner Wahl, läßt sie aber vorher fälschen, weil man auch mit der Fälschung im Inventar bessere Preise in Gran Soren bekommt. Wenn man sie Madeleine gibt, sollte man ihr später im Spiel auch die Flucht ermöglichen und den Neubeginn in Kassardis finanzieren, sonst ist sie im "Post-Game" weg.

Fedels Queste: Fedels Queste führt dazu, daß man einen bestimmten Schrieb suchen soll und ihn in der Seelenschinderschlucht schließlich findet. (Gleichzeitig sollte man auch die Schwarzbrettqueste mit den verlorenen Bündeln schon haben, denn diese Bündel findet man an derselben Stelle.) Den gesuchten Schrieb sollte man dann in der Schwarzen Katze fälschen lassen, denn es gibt dafür neben Fedel noch einen anderen Interessenten. So erhält man für das Abgeben beider Schriebe auch zweimal die EP.

Techtelmechtel mit der Herzogin: Ihr solltet den Herzog auf jeden Fall am Mord an seiner jungen Frau hindern, denn ihr kommt so oder so in den Kerker und verpaßt im Falle des Mordes eine schöne Queste in der Heruntergekommenen Manse. Aus dem Kerker marschiert ihr dann wie üblich wieder heraus, und alles ist so, als sie nie etwas gewesen - selbst der Herzog mag euch wieder. Ihr seid eben der Supererweckte.

Greifenqueste: Wenn man mit dem Trupp der Besten den Greifen bekämpfen soll, spart es viel Zeit und Nerven, wenn man die Bestie beim ersten Treffen auch gleich erledigt. Sie flieht dann nämlich nicht zum Blauen Turm. Das ist allerdings beim ersten Durchspielen nicht ganz einfach, und wie man sie bekämpft, ist von Gruppe zu Gruppe verschieden. Sicher ist aber, daß sie sehr empfindlich gegen Feuer ist und man oft ihre Flügel angreifen muß.

Ring des Lindwurmkönigs: Eine Queste des herzoglichen Beraters Aldous verlangt, ein altes Artefakt des Herzogs wiederzubeschaffen: den Ring des Lindwurmkönigs.

Sobald man diesen Ring gefunden hat, bringt man ihn gleich zur Schwarzen Katze und läßt ihn fälschen, damit man selbst das Original behalten kann. Aldous bekommt dann die Fälschung und merkt es nicht. Ins Inventar gelegt, verkürzt der Ring nämlich die Zauberzeiten der vier magienutzenden Klassen um weitere 15%.

Später im Spiel möchte der Herzog mit diesem Ring eine Kiste in seiner Schatzkammer öffnen, aber die Fälschung schafft das natürlich nicht. Den Inhalt der Kiste bekommt man aber trotzdem, indem man sich nach Abgabe der Fälschung des Nachts in die Nähe der Schatzkammer schleicht und darauf wartet, daß der Wächter mal austritt (das macht er wirklich). Diesen Moment nutzt man aus, um in die Kammer zu huschen und mit dem Originalring im Gepäck schnell die Kiste zu öffnen; sie enthält den häßlichen, aber guten Paladinsmantel. Für die ganze Aktion hat man ein Zeitfenster von ca. 10 Sekunden, daher bringt man sich am besten fix mit einem Reisestein wieder in die Stadt zurück und erspart sich den Kerker.

Fournivals Unschuld: Der Händler Fournival mag zwar habgierig sein und eine böse Fantasyheuschrecke, aber er bietet sehr wichtige Dinge zu sehr fairen Preisen an. Daher sollte man während der Prozeßqueste mit allen drei Bittgesuchen, ein bis zwei Zeugen und allen gefälschten Unschuldsdokumenten (von Reynard) dafür sorgen, daß er nicht verurteilt wird - man braucht ihn später noch.

Versorgungsqueste für die Sturmklippenfestung: Den Schlüssel für die Truhenkammer in dieser Festung erhält man, wenn man die Versorgungsqueste des Hauptmanns Ser Daerio perfekt löst:

Man muß *vor* Annahme der Mercedes-Queste direkt mit Julien sprechen, Vorräte für eine Woche verlangen und Ser Daerio das Ambrosiafleisch übergeben. Die Truhen enthalten Meloire-Ausrüstung (Helm, Harnisch).

Mercedes´ Queste: Mercedes ist ebenso amüsant wie arrogant. Bevor man sie bei der Sturmklippenfestung trifft, sollte man sich einen Lazarusstein einpacken. Wenn sie in der Festung gegen Julien antritt, sollte man ihr helfen, indem man Julien gleich umhaut. Danach muß man ihn sofort mit einem Lazarusstein wiederbeleben.

Julien ist dann respektvoll und reumütig, Mercedes gedemütigt. Man erhält von ihr zwar nur eine mäßige Waffe als Belohnung, von Julien im Kerker des Herzogs aber einen sehr guten Schild. (Andernfalls erhält man ihn nicht und dafür eine etwas bessere, aber immer noch mäßige Waffe.)

Blühendes Talent: Im späteren Spiel quartiert sich Quina in der Abtei ein und bittet darum, eine wertvolle Blume zu einem Priester zu bringen. Diese Blume verwelkt schnell, man sollte sie daher sofort zum Hohepriester in der Kathedrale von Gran Soren bringen. Hat man einen Zielkristall übrig, sollte man ihn bei der Abtei installieren, denn man muß Quina die Antwort des Priesters natürlich übermitteln.

Die Drachenzunge: Diese Queste übersieht man nach Abschluß der Queste "Hexenjagd" leicht, denn sie wird erst aktiviert, wenn man kurz darauf noch mal zum Grabstein im Hexenwald zurückkehrt und dort die Schiefertafel aufnimmt. (Nebenbei sollte man das Aufsammeln des wertvollen Königslorbeers nicht vergessen.) Bringt man die Tafel zum Drachengeschmiedeten, ist die Queste erledigt.

Schlacht am Großwall: Diese Schlacht findet oben auf der Burg statt, wo einige Leichname auftreten und viele schöne Gegner beschwören. Da Leichname aber auch gute Beute abwerfen und außerdem Truhen am Platze sind, sollte man das alles gleich aufsammeln, solange noch ein Leichnam lebt. Wenn beide sterben, beginnt nämlich sofort eine Sequenz, die den Charakter zum Fuße der Burg bringt und eine Rückkehr zur Burgspitze unmöglich macht.

Schlacht am Befleckten Berg: Man sollte beim Kampf gegen Grigori nicht vergessen, auf jedem Kampfplatz nach Truhen zu suchen, denn es gibt einige von ihnen, und sie enthalten schöne Sachen.

Anhang

Wichtige Hilfsmittel und Rezepte

Unverderbliche Hilfsmittel	Lebens-punkte	Ausdauer-punkte ca.	Betrifft Gruppe?	Gewicht	Preis	Händler (außerhalb Gran Sorens)	Rezepte (siehe Wiki > Crafting unter…)
Gesundheit							
Kleine Nuß	50	-	-	0,01	65	Reynard	---
Große Nuß	60	-	-	0,04	125	Reynard	---
Grünlattich	120	-	-	0,10	70		---
Wirksamer Grünlattich	350	-	-	0,21	300		Potent Greenwarish
Starklattich	800	-	-	0,39	2000	Teufelsgluthain-Lager	---
Getrocknete Kräuter	300	-	-	0,23	270	Kassardis (Iola)	Desiccated Herbs
Quellwasser	330	-	Ja	0,45	(20)	---	Leere Flasche + Heilquellenwasser
Balsam-Duftwasser	300	-	Ja	0,35	?	---	Balmy Perfume
Balsam-Rauchwerk	500	-	Ja	0,53	8250	Grabenbruch (Joye, Delec)	Balmy Incense
Steinmoos-Umschlag	650	-	-	0,31	1400	Großwall	Stone-Moss Poultice
Gesundheitstrunk	1500	-	-	0,49	3000	Grabenbruch (Joye, Delec)	Salubrious Brew
Fremdländische Arznei	2000	-	-	0,60	4600	Grabenbruch (Joye, Delec)	Foreign Medicament
Ausdauer							
Pilz	-	250	-	0,09	50		---
Großer Pilz	-	450	-	0,18	250		---
Eingemachte Pilze	-	300	-	0,14	800	Kassardis (Iola)	Pickled Mushrooms
Aufmunterungs-Duftwasser	-	300	Ja	0,33	?	---	Rousing Perfume
Aufmunterungs-Rauchwerk	-	600	Ja	0,51	7750	Grabenbruch (Joye, Delec)	Rousing Incense
Nackenfett-Öl	-	600	-	0,27	?	---	Backfat Oil
Ausdauertrunk	-	1550	-	0,54	1300	Alter Steinbruch, Grabenbruch	Staminal Drench
Gesundheit und Ausdauer							
Hartknollenmilch	150	150	-	0,30	850		---
Hartknollensaft	350	400	-	0,45	1750		---
Hartknollentunke	700	650	-	0,60	2500		---
Erlesenes Kräuterbier	550	550	Ja	0,57	4375	Selene	Finest Herb Ale
Weitere wichtige Tinkturen							
Nüchternheitswein	Immun gegen Schwächungen			0,78	6000	Großwall, Grabenbruch (Akim)	Sobering Wine
Wunderelixier	Heilt *alle* Schwächungen			0,59	2500		Panacea
Flüssiger Elan	Verhindert Ausdauerverbauch			0,51	4900	Grabenbruch (Joye, Delec)	Liquid Vim

Daraus folgt, daß von allen Heilmitteln, die bei Händlern stets in ausreichender Zahl angeboten werden, Wirksamer Grünlattich und Große Pilze das beste Preis-/Leistungs-/Anwendungsverhältnis bieten (Vergleich: 1x Hartknollentunke entspricht 2x Wirksamer Grünlattich, 1x Großer Pilz, 1x Pilz; sie wiegt zwar 0,09 weniger, kostet aber 1600 mehr und kann nicht individuell dosiert werden). Da Hartknollenmittel allerdings überall in der Welt herumliegen, kann man sie auch in größerer Zahl mitführen - es ist ein Abwägen. Beim Kampf gegen den Urdrachen bieten sich jedenfalls härtere Regenerationsgeschütze an und vor allem Flüssiger Elan, denn sonst ist man jede halbe Minute dabei, die Ausdauer mühsam wieder hochzupumpen.
Quellwasser ist unschlagbar günstig und heilt die Gruppe, ist aber für seine Leistung relativ schwer.
Weiterhin empfehlenswert: Steinmoos-Umschlag, Starklattich, Gesundheitstrunk, Fremdländische Arznei, Nackenfett-Öl, Ausdauertrunk.

Augmente-Führer

Folgende Augmente erachte ich je nach Klasse und Spielstil als relevant. Andere Augmente haben auch ihren Sinn, aber ich finde sie weniger wichtig. Es gilt die Prioritäts-Reihenfolge "interessant > gut > sehr gut > obligatorisch".

Augment	Rang	Funktion	Obligatorisch für…
KÄMPFER			
Muskelkraft	5	Traglast +10 kg (inkl. Verbesserung der Belastungswerte).	Interessant nur für "Packpferde".
Hochgefühl	7	STR/MAG +50% bei kritischen Lebenspunkten.	Obligatorisch nur für die Schadensmaximierung.
Voraussicht	7	Perfekte Blocks können einfacher ausgeführt werden. (Der Schutzbereich des Schildes wird ausgeweitet.)	Obligatorisch für defensive Kämpfer, sehr gut auch für Mystische Ritter.
Vehemenz	8	STR +10%.	Sehr gut für alle Klassen mit STR-Schaden.
STREICHER			
Gewandheit	2	Schnelleres Erklimmen von Erhöhungen und Monster.	Obligatorisch für alle (Monster-)Kletterer.
Dämpfung	3	Verringert den Rückstoß, wenn ein Bogen abgefeuert wird.	Sehr gut für den physischen Fernkampf. Weniger gut für Vasallen, da die KI Rückstoß ausgleicht.
Überlegenheit	5	STR +30% bei Sprungangriffen.	Sehr gut für Klassen, die häufig Sprungangriffe benutzen, z.B. Streicher und Krieger.
Schneid	5	Halbiert die Zeit der Ausdauerregeneration.	Gut für alle Klassen mit hohem Verbrauch an Ausdauer und für dauerlaufende Entdecker.
Armstärke	7	Halbiert den Ausdauerverbrauch beim Festhalten von Objekten und beim Erklimmen von Erhöhungen und Monstern.	Sehr gut für alle (Monster-)Kletterer.
Beinstärke	9	Laufgeschwindigkeit entspricht der nächst leichteren Gewichtsklasse.	Sehr gut für flinke Kletterer und "Packpferde".
MAGIER			
Gleichmut	2	MAG +50% bei kritischen Lebenspunkten.	Obligatorisch nur für die Schadensmaximierung.
Unheilabwehr	4	Magische Abwehr +30.	Gut für defensive Ausrichtung.
Seligkeit	4	Heilmagie wirkt 50% länger.	Obligatorisch für Magier mit Heilzaubern.
Verewigung	7	Verzauberungen wirken 30% länger.	Sehr gut für Unterstützungszauber ("Buffs").
Einstimmung	9	MAG +10%.	Sehr gut für alle Klassen mit MAG-Schaden.
Beugung	9	Halbiert den Schaden, der während des Zauberns erlitten wird.	Sehr gut für zaubernde Klassen.
KRIEGER			
Bollwerk	1	Physische Abwehr +50.	Obligatorisch für defensive Ausrichtung.
Grausamkeit	3	Stärke der Kernfertigkeiten +10%.	Sehr gut für alle Klassen.
Verwegenheit	7	15% mehr Standfestigkeit, während Angriffe aufgeladen werden.	Gut für offensiv orientierte STR-Kampfklassen mit längeren Aufladezeiten.
Kühnheit	7	Halbiert den Schaden, der während der Angriffs-Aufladezeit erlitten wird.	Gut für defensiv orientierte STR-Kampfklassen mit längeren Aufladezeiten.
Aufprall	8	Gegner werden mit physischen Angriffen besser niedergeschlagen.	Interessant für alle STR-Kampfklassen.
Schlagkraft	9	STR +20%.	Obligatorisch für alle Klassen mit STR-Schaden.
Geschicklichkeit	9	Ausdauerverbrauch -25% bei Benutzung physischer Waffenfertigkeiten.	Obligatorisch für alle STR-Kampfklassen.
WALDLÄUFER			
Effektivität	6	Gegenstände regenerieren 20% mehr Leben und Ausdauer.	Interessant für lange Kämpfe mit viel Verbrauch.
Morbidität	6	Schaden +30% für Gegner, die durch Nicht-Erzmagie geschwächt sind (z.B. Gift, Immobilität).	Interessant bei der häufigen Benutzung solcher Schwächungen (z.B. durch Spezialpfeile).
Flugbahn	6	Pfeile fliegen 30% weiter.	Obligatorisch für den physischen Fernkampf. Weniger gut für Vasallen, da sie nicht auf sehr weit entfernte (= unaktivierte) Gegner schießen.
Präzision	8	Pfeil bleibt auf dem Ziel, auch wenn man sich beim Zielen bewegt.	Sehr gut für den physischen Fernkampf.
Stabilität	8	Verhindert, daß starke Winde die Beweglichkeit einschränken.	Gut beim Kampf gegen (Ur-)Drachen.
ERZMAGIER			
Bewusstein	1	Magische Abwehr +50.	Obligatorisch für defensive Ausrichtung.
Überzeugung	2	Verkaufspreise +15%. (Wenn auch Vasallen diese Fertigkeit haben, wirkt das kumulativ bis zu 60%.)	Gut bei Geldmangel und häufigen Verkaufsaktionen.
Erhaltung	7	Ausdauerverbrauch -15% bei Benutzung magischer Waffenfertigkeiten. (Das gilt z.B. auch für den Bogen des Magischen Bogenschützen.)	Obligatorisch für Magier und Erzmagier, sehr gut auch für die restlichen Magienutzer.
Gravität	7	Mehr Standfestigkeit während des Zauberns.	Gut für zaubende Klassen.
Schärfe	9	MAG +20%.	Obligatorisch für alle Klassen mit MAG-Schaden.
Verständlichkeit	9	Zauberzeit -15%.	Obligatorisch für zaubernde Klassen.
ASSASSINE			
Achtsamkeit	1	Halbiert erlittenen Schaden, solange die Nahkampfwaffe steckt.	Gut für die reine Bogenbenutzung.
Blutdurst	4	Bei Nacht STR/MAG +70% und beide Abwehrwerte +30%.	Sehr gut für jede Klasse.
Vorrecht	6	Doppelter Schaden gegen Gegner, die nicht in Kampfhaltung sind.	Gut für konsequente Fernkämpfer.
Giftigkeit	8	Dreifacher Schaden durch Giftangriffe (z.B. Schlangenbiß-Angriff).	Gut beim häufigen Einsatz von Giftangriffen.
Unabhängigkeit	9	Solo (ohne Vasallen) STR/MAG +70% und beide Abwehrwerte +30%.	Obligatorisch für das Solospiel.
MYSTISCHER RITTER			
Standhaftigkeit	1	Physische Abwehr +30.	Gut für defensive Ausrichtung.
Verstärkung	6	Gerettete Vasallen erhalten für 1 Minute +20% auf beide Abwehrwerte.	Gut für defensives, stark unterstützendes Spiel.
Vergeltung	6	Gerettete Vasallen erhalten für 1 Minute STR/MAG +20%.	Gut für defensives, stark unterstützendes Spiel.
Zuflucht	8	Beide Abwehrwerte +50% bei kritischen Lebenspunkten.	Gut für defensive Ausrichtung und für den Kampf gegen den Urdrachen.
Wiederherstellung	8	Wiederbelebte Vasallen erhalten bis zu 50% ihrer maximalen Lebens-punkte mehr zurück.	Gut für defensives, stark unterstützendes Spiel.
MAGISCHER BOGENSCHÜTZE			
Entdeckung	2	Erweitert das Sichtfeld und den Radius, der auf der Karte aufgedeckt wird; unbekannte Gebiete auf der Karte werden besser entdeckt.	Gut für Entdecker und Geheimnissucher.
Elastizität	6	Halbiert den Fallschaden (schützt aber nicht vor dem Falltod).	Gut im Kampf gegen den Udrachen.
Magnitude	9	50% mehr Wirkung, wenn Gegner mit Erzmagie geschwächt werden (Feuer, Eis, Blitz, Heilig, Dunkelheit).	Gut für die vier Magienutzerklassen, sofern sie mit Schwächezaubern arbeiten.
Widerstand	9	Halbiert Schwächeschaden durch Nicht-Erzmagie (z.B. Gift).	Interessant für stark defensive Ausrichtung.

Lokalitäten

Regionen	
Gransys (Kassardis und Berge)	Meeresbrisenpfad Ungewöhnlicher Strand Streiters Scheidestatt Manamia-Pfad Verlassenes Lagerhaus Kueste von Cobal Menschenverschlingender Wasserfall Wegeburg in den Bergen Mondsichelpass Berghütte
Hexenwald	Haus der Hexe Grab der Wächterin
Kuppen von Vestad	Ruinen von Schloss Aernst Dämmerkluft Wüstenei
Verda-Forst	Bergmanns Geräteschuppen Heilquelle Kavernen der Täuschung Grab des Unbekannten Reisenden Eroberers Zuflucht Blutrote Gestade Reisendenlager
Teufelsgluthain	Rastlager
Ebene von Estan	Kap des Paktschlusses Lagerschuppen Eingestürztes Versammlungshaus Namenlose Kaskaden Bergmannhütte Mondstrahlkliffs Felsen des Wagemuts
Dürrniswald	Abtei Gebetsfälle
Klippen von Barta	Gifthauchsphäre Ophis' Revier Feldlager am Großwall
Unheilsforst	Monsterhöhle Ruinen der Himmelszinnenfestung
Höhen von Deos	Heilquelle Alte Garnison Feldzugsroute Sturmklippenturm
Nordwandhain	Hünenhügel Verlassener Lagerplatz Heilquelle Sturmböental
Grotte von Pastona	Räuberhöhle Schmugglerpassage Krummklingenkap
Gebiete und Orte	
Tropfsteinhöhle	Herrschersäule Lichtwasserbucht Unterstand
Altar das Wassergottes	Opferkammer
Alter Steinbruch	Verlassene Mine
Seelenschinderschlucht	Sims des Springers
Schattenfeste	Unterstand Vestibül des Befehlshabers
Grenzkavernen	Gelände der Prüfungen
Katakomben	Versammlungshalle Geständniskammer
Turm des Blauen Mondes	
Heruntergekommene Manse	Empfangsraum Unterirdischer Gang
Großwall	Vor dem Tor des Großwalls
Tempel des Befleckten Berges	Pfad zum Hort des Drachen Karzer Vorkammer des Tempels Große Halle
Befleckter Berg	Oberhalb des Befleckten Berges Gipfel des Befleckten Berges
Reich des Truchseß´	

Siedlungen	
Kassardis	Dorfpier Dorfkirche Aestellas Allerlei Heraldos Lebensmittelladen 6x Fischerhaus Inez' Taverne Iolas Haus Pablos´ Gasthaus Eigenes Haus Haus des Ältesten Adaro Benitas Haus Scheune Sternenfallbucht
(Vasallen-)Lager	Stützpunkt des Aushebungstrupps Kommandoquartier Übungsgelände
Gran Soren	**Armenviertel** Aquädukt **Jagdgelände** Verlassenes Haus (später:) Madeleines Laden Schwarze Katze Residenz Kaufmannshaus **Handwerkerviertel** Vasallengilde Schmiede Handwerkerhaus Feld Zielkristall Durchgangstor (Post) Zufluchtsstätte (2x) **Städtisches Viertel** Brunnenplatz Asalams Gasthaus zur Einigkeit Camellias Offizin Caxtons Waffenschmiede Arsmiths Taverne Devyns Barbierladen Schloßtor **Oberstadt** Rittergut Fournivals Herrenhaus Dom **Domäne des Herzogs** (Schloß) Garten der Herzogin Zum Aussichtsraum (2x) Audienzsaal Lagerhaus Kontor des Kämmerers Privatgemach des Herzogs Versammlungshalle Besucherraum Schatzkammer Schlafgemach der Herzogin Wachtstation Verlies **Grabenbruch** (Pre) Thron des Flammendieners Zeremonialkäfig (Post) *Kammern*: Wirrnis 1 Ausgang 2 Beklemmung 3 Abwesenheit 4 Zögern 5 Besorgnis 6 Bedauern 7 Tragik 8 Wehklage 9 Schicksal 10 Drangsal 11 Entfremdung 12 Leid 13 Gram 14 Entschlossenheit 15 Erleuchtung 16 Hoffnung
Sonstiges	
Schwarze Bretter	5x
Stühle des Wissens	6x

Gesamt: 179 (+ 11 Bretter und Stühle)