

Pagan Online

WASD HILFT AUCH NICHT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Wargaming.net** Entwickler: **Mad Head Games** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Auf DVD: Test-Video

Das Action-Rollenspiel ist für zwischendurch gar nicht übel, aber ...

Von Sascha Penzhorn

Pagan Online ist ein Action-RPG mit Fantasy-Setting und hat damit reichlich hervorragende Konkurrenz. Anders als bei vielen vergleichbaren Spielen steuert ihr eure Helden hier aber standardmäßig über WASD. Schießen, zaubern und angreifen aus der Bewegung heraus. Alternativ gibt's zwar auch eine Point&Click-Steuerung, darauf ist das Gameplay aber nicht ausgelegt. Zudem ist die Steuerung per Gamepad mit zwei Analog-Sticks möglich – zumindest theoretisch. Die funktionierte bei unserem Test aber wenig bis überhaupt nicht. Überhaupt läuft trotz mehrerer Monate in Steams Early-Access-Programm einiges noch nicht so ganz rund.

Auf Kurzweil getrimmt

Grundsätzlich machen die Kämpfe Spaß. In Missionen latscht ihr eine Karte ab, neue Räume werden bei Betreten versiegelt, dann ploppen überall um euch herum haufenweise Monster hervor. Die macht ihr platt, dann regnet es Beute, dann geht es weiter. So arbeitet ihr euch von Raum zu Raum, bis die Mission erledigt ist. Die Levels sind dabei nicht zufallsgeneriert, sondern relativ kleine Maps, die sich im Verlauf der Kampagne sehr häufig wiederholen.



Held Hector zieht mit seiner Donnerbüchse und seinen Hausratten in die Schlacht.

Die meisten Missionen sind kurz und knackig und oft in fünf bis zehn Minuten erledigt. Über abgestaubte Ausrüstung und Erfahrungspunkte werden die gegenwärtig zehn spielbaren Helden stärker. Das macht eine Weile Spaß und eignet sich vor allem prima für ein paar schnelle Runden zwischendurch. Und weil solche Kloppereien mit Freunden im kooperativen Multiplayer bekanntlich den meisten Spaß machen, könnt ihr auch mit einem Freund losziehen. Zumindest, wenn ihr keine der acht Story-Kapitel umfassenden Kampagnenmissionen spielen möchtet, denn die funktionieren

derzeit nur solo. Nebenmissionen funktionieren im Multiplayer, solange ihr nicht mehr als einen Freund habt. Die maximale Gruppengröße in der von uns getesteten Release-Fassung lag bei zwei Spielern – in der Zukunft sollen es mal vier Spieler werden.

Flache Charakterentwicklung

Die zehn Helden sind grundsätzlich spaßig und abwechslungsreich. Der Steampunk-Schütze Hector ballert Gegner mit seiner Donnerbüchse weg und wird von zwei Ratten unterstützt, die Geschütztürme aufstellen und damit Gegner aufs Korn nehmen. Held Damir kämpft derweil mit Wurfaffen und hat einen riesigen Grizzly als Begleiter, der wahlweise als Tank oder Schadensausweiler fungiert. Damit kann man sogar kurzzeitig die Kontrolle über seinen Bären übernehmen und ihn und einen Mitspieler heilen.

Charakterentwicklung wie in Diablo 3 sollte man nicht erwarten. Die Helden verfügen über eine Handvoll Fertigkeiten und ein paar passive Buffs in einem überschaubaren Talentbaum. Stärker wird man in erster Linie über Ausrüstung, die sich zwar auf die Werte, aber nicht auf das Aussehen auswirkt. Einzige Ausnahme sind die Waffen und einige Endgame-Gegenstände, ansonsten ändert sich die Optik eines Helden ausschließlich über freischaltbare Skins. Apropos: Den ersten Helden könnt ihr zu Spielbeginn frei auswählen, den Rest schaltet ihr im späteren Spielverlauf stückweise frei.



Pagan Online hat seine Probleme und Schwächen, doch die Bosskämpfe sind klasse.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich wünsche Mad Head, dass sie die Probleme schnellstmöglich in den Griff kriegen. Aber selbst dann wäre Pagan Online allenfalls ein knapp überdurchschnittliches Spiel mit merkwürdigen Designentscheidungen. Wieso muss ich Helden stückweise freischalten? Wieso hat Ausrüstung keinerlei Einfluss auf das Aussehen der Figuren, die stattdessen über freischaltbare Skins angepasst werden? In einem Buy2Play-Spiel ohne Cash Shop. Immerhin: Das Kampfsystem macht Laune, die Helden sind abwechslungsreich und eine Weile ganz spannend, auch wenn sie alle nur über winzige Talentbäume und jeweils bloß eine Spielweise verfügen. Auch die Bosskämpfe sind richtig klasse. Das tröstet mich aber nicht über die immer gleichen Umgebungen und Karten und die sehr kurzen, kaum abwechslungsreichen Missionen hinweg.

Die Bosskämpfe rocken

Die Missionen spielen sich allesamt sehr ähnlich – ihr begeben euch von Raum zu Raum und nietet Monster um. In Nebenmissionen müsst ihr auch mal ein Ziel verteidigen oder Feindwellen zurückschlagen. Für Abwechslung sorgen die Bosskämpfe, die mit jedem Kapitel größer und anspruchsvoller werden. Einige Kämpfe sind in Phasen unterteilt und Draufhauen reicht meist nicht aus – etwa, wenn ihr einen Drachen erst anketten und zu Boden zerren müsst, bevor ihr ihm etwas anhaben könnt. Das eindeutige Highlight von Pagan Online, von dem sich andere Action-Rollenspiele gern ein paar Endgegner-Scheiben abschneiden dürfen!

Dazu packen die Entwickler eine passable Story aus der slawischen Mythologie. Die kommt aber nur sehr träge in Fahrt, bietet jedoch ein paar nette Zwischensequenzen und sehr viele gut vertonte englische Dialoge.



Mittels Crafting stellen wir neue Ausrüstung her und schmieden Gegenstände um.



Zwischen den Kämpfen gibt's Story-Sequenzen. Die Präsentation ist okay.

ge und deutsche Bildschirmtexte. Dabei gibt es noch einige Lücken, sodass gerade bei Fähigkeitsbeschreibungen und im Talentbaum haufenweise englische Texte erscheinen. Und die stecken, im Gegensatz zu den überwiegend guten deutschen Textzeilen, voller Rechtschreib- und Grammatikfehler.

Löcherige Lagerkiste

Das wohl wichtigste Element jedes Action-RPGs ist die Beute. Und die gibt's hier reichlich, sowohl über Missionen als auch über Crafting. Gerade in den ersten Spielstunden kommt es öfter mal vor, dass ihr legendäre Waffen für Helden erbeutet, die ihr noch gar nicht freigeschaltet habt. Wie gut, dass Pagan Online eine Lagerkiste bietet. Blöd nur, dass der Inhalt dieser Kiste ohne ersichtlichen Grund gelöscht wird. Unsere gesammelte Beute verschwand mehrmals auf zwei Accounts und zwei verschiedenen Systemen. Ein Blick in die Foren zeigt, dass wir mit diesem Problem nicht alleine sind. Und wir haben nicht die Early-Access-Version, sondern die Release-Fassung getestet.

Nebenher setzte auf beiden Testsystemen vor allem im Koop oft die Musik aus. Auf höherer Schwierigkeitsstufe friert zudem bei größeren Monster-Spawns gerne mal für ei-

nen Augenblick das Spiel ein. Wer sich nicht daran stört, dass der Koop-Modus derzeit nur mit einem Mitspieler und in der Kampagne überhaupt nicht funktioniert, sollte zumindest abwarten, bis die größten technischen Mängel behoben sind. Wer ohne WASD-Steuerung leben kann, findet im Genre aber auch diverse hervorragende Alternativen. ★

PAGAN ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6700 / Athlon II X3 455
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-3470 / Ryzen 3 2300X 4-Core
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 560
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicke Helden und Monster
- cool inszenierte Bosse
- altbackene Grafik
- kaum Abwechslung in den Umgebungen
- Musik hat Aussetzer

SPIELDESIGN



- spaßiges Kampfsystem
- tolle Bosskämpfe
- grausige Gamepad-Steuerung
- mangelhafter Multiplayer
- mühsames Feilschen von Helden und Skins

BALANCE



- drei wählbare Schwierigkeitsgrade
- gut ausbalancierte Helden
- WASD-Steuerung belohnt Skill
- nervige Bonus-Herausforderungen
- höchster Schwierigkeitsgrad nahezu unerschaffbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- passable Story
- schicke Zwischensequenzen
- gute englische Sprecher
- lückenhafte Übersetzung
- Geschichte kommt nur langsam in Fahrt

UMFANG



- zehn spielbare Helden
- acht Story-Kapitel
- Crafting-System
- zahlreiche kosmetische Skins und Pets
- kaum unterschiedliche Karten

ABWERTUNG

Verschundene Gegenstände, grausige Gamepad-Steuerung und andere technische Probleme und Bugs sorgen regelmäßig für Frust.

60

-5

FAZIT

Mittelklasse-Action-RPG mit WASD-Steuerung und actionlastigem Kampfsystem. Technische Probleme trüben den Spielspaß.

55