

Lost Ark

KEIN ÜBLICHES
MMORPG

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Amazon** Entwickler: **Smilegate, Tripod** Termin: **11.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



Lost Ark beeindruckt uns mit phänomenalen Kämpfen, einer Menge Inhalte und einer gelungenen Story. Aber für einen Award reicht es dann doch nicht. Von Dennis Zirkler

Als Lost Ark 2014 erstmals mit einem umwerfenden Gameplay-Trailer angekündigt wurde, staunten wir nicht schlecht. Vollkommen überraschend präsentierte uns der koreanische Entwickler Smilegate den feuchten Traum eines jeden Action-Rollenspielers: riesige Monsterhorden, fulminante Fertigkeiten und eine wunderschöne Spielwelt. Zwar wusste damals noch niemand so genau, was für ein Spiel Lost Ark einmal werden sollte, aber bei einer Sache waren sich alle einig: dass dieses Spiel so schnell wie möglich auch zu uns kommen muss! Über sieben Jahre hat es dann aber noch gedauert, bis wir auch hierzulande offiziell unser Abenteuer in der Spielwelt Arkesia beginnen dürfen – und das gratis, denn Lost Ark kostet keinen Cent, es ist Free2Play.

Zuvor ging Lost Ark bereits in Südkorea, Russland und Japan erfolgreich an den Start, und wir konnten immer nur neidisch hinüberblicken. Doch diese Zeiten sind jetzt vorbei. Was euch Lost Ark zum Europa-Release bietet und ob hinter der hübschen Grafik mit den tollen Effekten auch ein genauso gutes Spiel steckt, klären wir im Test.



Die Kämpfe strotzen nur so vor bombastischen Effekten.

Sieht aus wie Diablo, aber ...

Wer zum ersten Mal Spielszenen aus Lost Ark zu Gesicht bekommt, wird zunächst ganz sicher an Action-Rollenspiele wie Diablo denken – schließlich bewegt man hier ebenfalls seinen Charakter per Mausclick in der Iso-Perspektive durchs Spiel und zerlegt

teilweise riesige Horden von Monstern mit Magie und Waffengewalt. Aber das war's dann auch schon mit den Gemeinsamkeiten. Statt eines klassischen Action-RPGs bekommt ihr mit Lost Ark nämlich ein waschechtes MMORPG à la World of Warcraft serviert. Und das fängt schon bei der Charaktererstellung an, in der Perfektionisten stundenlang am Aussehen ihres Charakters feilen und jedes noch so kleine Detail feintunen können: Ganze 15 verschiedene Klassen sind zum EU-Release an Bord, von der jede ihren ganz eigenen Spielstil bietet. Krieger, Bogenschützen, Magier, Kampfkünstler und Schurken stehen in verschiedenen Varianten zur Auswahl.

Yoda gegen Count Dooku? Nicht ganz, aber ebenfalls sehr dramatisch.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch der Sinn nach effektreichen Kämpfen steht.
- ... ihr ein kurzweiliges MMO sucht.
- ... ihr euer MMO auch in Iso-Perspektive mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Loot-Spirale wie in Diablo erwartet.
- ... ihr vor Level 50 eine Herausforderung erwartet.
- ... ihr dem Asia-Look nichts abgewinnen könnt.



Dungeon-Bosse verlangen von euch Agilität, um ihren Angriffen auszuweichen.

Die typische MMO-Dreifaltigkeit aus Tank, Heiler und DPS müsst ihr bei eurer Wahl jedoch nicht beachten. Alle Klassen teilen genügend Schaden aus, ähnlich wie in Guild Wars 2. Jedoch werden Klassen wie der Paladin, der Pistolenlanzer und die Bardin, die ihre Gruppe mit Schilden und anderen Support-Fertigkeiten unterstützen können, gern gesehene Gruppenmitglieder sein.

Tolle Kämpfe

Sobald ihr – direkt auf Level 10 und ohne wirkliche Einführung in die Story – erstmals die Spielwelt Arkesia betretet, werdet ihr umgehend bemerken, dass die grundlegenden Gameplay-Funktionen von Lost Ark eine extrem hohe Qualität aufweisen. Allen voran die Kämpfe, die naturgemäß das wichtigste Element in einem guten Hack&Slay sind, können uns im Test überzeugen.

Egal ob als Zauberin oder Krieger: Das Wirken eurer Fertigkeiten funktioniert stets butterweich, die aufwendigen Animatio-

nen und Effekte vermitteln euch ein tolles Machtgefühl, und ihr könnt euch an ihnen wahrscheinlich gar nicht sattsehen, weil das Zerlegen der Feinde einfach unheimlich befriedigend ist.

Die Skills knallen auch noch nach 30 Stunden Spielzeit genauso beeindruckend wie beim ersten Mal – wenn nicht sogar noch mehr. Jede Fähigkeit lässt sich nämlich mit Talentpunkten verstärken und haut dann nochmal etwas eindrucksvoller rein. Ihr könnt dieses System aber auch nutzen, um eure Helden noch weiter an eure eigenen Vorlieben anzupassen. Als Beispiel: Die Schattenjägerin kann sich etwa nach dem Aufladen ihrer ultimativen Klassenfähigkeit in eine mächtige Dämonin verwandeln. Das muss sie aber nicht, wenn ihr das nicht wollt. Stattdessen könnt ihr ihre Skills so anpassen, dass sich der Ladebalken ihres Ultimate-Angriffs überhaupt nicht mehr füllt und sie stattdessen in ihrer Menschengestalt spürbar stärker ist.

Insgesamt laufen die Gefechte deutlich taktischer als in Diablo oder Path of Exile ab: Alle Fertigkeiten besitzen Abklingzeiten und wollen gut getimt eingesetzt werden, um mächtige Kombos ausführen zu können. Das stumpfe Spammen eines Haupt-Skills, auf den euer kompletter Build ausgelegt ist? Das funktioniert in Lost Ark nicht.

Ein weiterer großer Unterschied zu klassischen Action-RPGs ist das Loot-System: In Lost Ark dreht sich alles um euer Item-Level. Das erhöht ihr, indem ihr neue Ausrüstung mit höheren Werten anlegt. Große Aha-Momente wie etwa beim Ausrüsten von einzigartigen Items in Path of Exile, die eure Spielweise komplett ändern können, gibt es nicht. Stattdessen schaut ihr immer wieder in euer Inventar, ob an irgendeinem Teil euer gefundenen Beute ein kleiner Pfeil nach oben zu sehen ist. So werdet ihr stärker, wirklich spürbar ist das allerdings nicht – was auch daran liegt, dass die Feinde in der semi-offenen Spielwelt bis Level 50 sehr leicht zu bezwingen sind.

Unser Ziel ist es, alle sieben Teile der Arche zu finden.



Die Inszenierung

Doch bevor ihr überhaupt an den Punkt gelangt, an dem ihr euch in den Endgame-Dungeons durch Hunderte Monster pro Minute metzelt, steht euch erstmal ein langer Weg bevor, denn zunächst warten Story und Quests auf euch. Die Geschichte von Lost Ark ist schnell erklärt, wenn man nicht zu viel spoilern will. Vor langer Zeit erschuf der Gott Regulus zwei Welten: Arkesia steht für Licht und Ordnung, Petrania für Dunkelheit und Chaos. Während die Spielwelt Arkesia durch die Macht der Arche, einem mächtigen Artefakt der Götter, wächst und gedeiht, leidet Petrania und versinkt im Chaos.

Der Dämonenkönig Kazeros, Herrscher über die Unterwelt, fällt deshalb mit seiner



Mit unserem eigenen Schiff erledigen wir Nebenquests auf Inseln und bereisen neue Kontinente.

Legion in Arkesia ein, und das Land versinkt im Krieg. Den Göttern wird es zu bunt, sie zerschlagen die Arche, verteilen ihre Einzelteile auf den sieben Kontinenten Arkesias und sperren Kazeros in ein Gefängnis unter einem Vulkan ein. Nach 500 Jahren des Friedens wollen die anderen Dämonenfürsten ihren Anführer nun befreien – und um dies zu verhindern, müssen wir als Spieler alle Teile der Arche in der Welt finden und wieder zusammensetzen.

Euer Abenteuer beginnt im Königreich Rethramis, und schnell werdet ihr merken, weshalb in Lost Ark deutlich mehr von World of Warcraft als von Diablo 3 steckt. Der Leveling-Prozess sieht nämlich genauso wie in jedem anderen Themepark-MMORPG aus: Die Geschichte, die mit Inhalts-Updates fortgesetzt wird, führt euch über diverse Kontinente durch die sehr abwechslungsreiche Spielwelt. Wälder, Wüsten, Eiswelten und sogar futuristische Steampunk-Zonen durchquert ihr auf dem

Weg zu Level 50, in denen Hunderte von Quests erledigt werden wollen.

Die Qualität schwankt dabei allerdings stark. Zuerst mal die positiven Beispiele: Viele Aufträge der Haupthandlung treiben die Geschichte rund um die Suche nach der verlorenen Arche immer wieder mit opulent inszenierten Kämpfen und vollständig auf Deutsch vertonten Zwischensequenzen voran. Als großes Highlight konnten uns insbesondere die Story-Dungeons überzeugen, die ihr alleine, mit Freunden oder zufälligen Mitspielern absolviert.

Nebenmissionen aus dem Zufallsgenerator

Weniger überzeugend sind hingegen die Nebenaufgaben, die ihr überall in den Questgebieten annehmen könnt. Hin und wieder gibt es durchaus kreative Ideen, etwa wenn wir als dämonischer Clown verkleidet eine feindliche Basis infiltrieren. Aber die überwältigende Mehrheit sind

genretypische Fleißaufgaben vom Typ »Töte zehn Feinde«. Immerhin müssen wir Lost Ark hier aber zugutehalten, dass die Nebenquests jederzeit smart und benutzerfreundlich umgesetzt wurden. Wann immer wir eine Nebenquest annehmen, lässt sie sich in der Nähe der nächsten Hauptquest oder auf dem Weg dahin erledigen – und keine der Aufgaben dauert im Normalfall länger als ein, zwei Minuten. Müssen wir zum Beispiel zehn Feinde umhauen, stehen diese passenderweise immer in Fünfergruppen herum. Dadurch schafft es Lost Ark, dass sich der Grind – also das ständige Wiederholen von ähnlichen Aufgaben – oftmals gar nicht so sehr nach nerviger Fleißarbeit anfühlt. Das schafft so nicht jedes MMO.

Das komplette Abenteuer bis Level 50 und dem damit verbundenen Start des Endgames dauerte bei uns rund 18 Stunden. Wer wirklich alle optionalen Missionen erledigt und viel Zeit mit den Nebenbeschäftigungen verbringt, wird aber deutlich länger brauchen. Die meiste Erfahrung bekommt ihr nämlich für das Abschließen der Storyaufgaben, von denen es jederzeit genügend gibt.

So oder so wird es euch aber nie an Abwechslung mangeln, denn Lost Ark steckt bis oben hin voll von spannenden Aktivitäten: Überall auf der Welt könnt ihr nach gut versteckten Mokokosamen suchen, Handwerksberufen wie Bergbau und Angeln nachgehen, in eurem Piratenschiff kleine Inseln mit Extraquests abklappern und eure persönliche Festung mit neuen Gebäuden und Dekorationen zubauen.

All diese Sachen müsst ihr natürlich nicht machen, aber sie belohnen euch mit allerlei coolem Kram wie Haus- und Reittieren, Verbrauchsgegenständen wie Heiltränken und sogar kleineren permanenten Boni, die euren Charakter stärker machen.

Als Clown verkleidet schleichen wir uns in einen dämonischen Zirkus.



PvP ist mehr als nur Nebensache

Eine der besten Nebenbeschäftigungen im ganzen Spiel ist das PvP. Hier treten wir in drei unterschiedlichen Modi entweder alleine oder als Team gegen andere Spieler an. Der wichtigste und meistgespielte Modus ist allerdings das Team-Deathmatch: Vier Minuten lang hauen sich hier zwei Teams aus je drei Spielern in einer kleinen Arena gegenseitig auf die Rübe, am Ende gewinnt

das Team mit den meisten Kills. Klingt erstmal ziemlich simpel, ist aber überraschend anspruchsvoll. Wie bereits beschrieben, laufen die Kämpfe in Lost Ark deutlich taktischer ab, als es auf den ersten Blick scheint – und besonders im PvP wird das schnell offensichtlich, wenn man sich mal selbst ins Colosseum wagt. Im Grunde könnt ihr euch die Gefechte wie eine Mischung aus dem Arena-Brawler Battlerite und den Team-Fights

in League of Legends vorstellen: Die eigene Positionierung, das Timen von Abklingzeiten und das Antizipieren von feindlichen Bewegungsabläufen spielt eine bedeutende Rolle.

Aufgrund des hohen Tempos müsst ihr innerhalb von Sekundenbruchteilen Entscheidungen am laufenden Band treffen. Als Beispiel: Seht ihr etwa eine feindliche Zauberin, die euer Team aus der Distanz ungestört zerlegt, solltet ihr als Nahkämpfer versuchen,

GRAY HAMMER MINE

Die Dungeons in Lost Ark haben ziemlich oft einen Indiana-Jones-Vibe. Wir zeigen euch das mal am Beispiel der Gray Hammer Mine.



Ganz zu Beginn müssen wir die Ranken, die den Weg versperren, mit zuvor eingesammelten Feuerfliegen vertreiben.



Im Anschluss nehmen wir einen großen hölzernen Aufzug tiefer in die Mine hinein.



Vor einem großen Tor müssen wir nun 32 Gegner ausschalten, damit sich der Weg für uns öffnet.



Nachdem wir weitere Gegner vermöbelt und Gefangene befreit haben, füllen wir Sprengstoff in ein Fass.



Damit sprengen wir einen Haufen Felsen, die uns dummerweise den Pfad zur Minenlore versperren.



Mit der Lore geht es dann fast wie Indiana Jones auf Schienen zum letzten Abschnitt des Dungeons.



Kurz vor dem Ziel müssen wir noch einen gefährlichen Zwischenboss und seine Gang besiegen, um an einen Schlüssel zu gelangen.



Unsere letzte Aufgabe in der Gray Hammer Mine ist es, den Boss auszuschalten. Das ist Lost-Ark-typisch nicht sonderlich schwierig, der Dungeon hat aber trotzdem Spaß gemacht.

Neben Erzen sammeln wir auch Holz und Pflanzen.



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Euch kann ich es ja sagen: Ich hatte Angst vor Lost Ark. Das hatte mit den üblichen Klischees zu tun (»lieh, japanische Anime-Figuren!«), aber auch mit der Furcht, der In-Game-Shop könnte ähnlich viele Vorteile zum Kauf anbieten wie in den asiatischen Versionen. Am Ende hat sich nur eine Angst bewahrheitet: die um meine Freizeit. Denn Lost Ark ist gut. Richtig gut. Meine Zauberin entfesselt ein Effektfeuerwerk, das mir kein anderes Hack&Slay bietet, ich fühle mich wie ein blutrünstiger Gandalf auf Speed und säge mich durch die Monsterhorden, als gäbe es kein Morgen. Das Spielgefühl ist einfach großartig, und es steckt so viel in diesem Spiel – komplett für lau! Schätze suchen, mit dem eigenen Piratenschiff über die Weltmeere schippern, meine eigene Basis aufbauen, Dungeons, Bosse, eine überraschend coole Story, wow. Wenn man den ungewöhnlichen Einstieg (jeder Charakter steigt sofort auf Level 10 ein) verkraftet und sich damit zufriedengibt, dass Lost Ark einen vor dem Endgame nicht wirklich fordert, dann gibt's keinen Grund, die nächsten Wochen nicht in diesem ausgezeichnet kurzweiligen MMO zu versinken. Es sei denn, ihr habt Angst?!



In den Chaos-Dungeons warten kurzweilige Gemetzel mit hunderten von Gegnern.

sie zu jagen und Druck auf sie aufzubauen. Dabei müsst ihr aber ständig viele Sachen im Hinterkopf behalten. Kann sie gerade ihre Ausweichfähigkeit nutzen? Welche ihrer Fähigkeiten klingen gerade ab und vor welchen muss ich mich bei meinem Angriff in Acht nehmen? Welche ihrer Teamkameraden sind in der Nähe, um meine Verfolgung gegebenenfalls zu unterbrechen? Wir sehen hier definitiv einen Modus, der das Potenzial hat, mehr als nur eine kleine Nebenbeschäftigung zu sein, zumal eure Ausrüstung

dabei überhaupt keine Relevanz hat und alle mit den gleichen Karten spielen. Auch wenn die vielen Stuns und Crowd-Control-Fähigkeiten anfangs etwas überwältigend sind, ist bei uns mit jeder weiteren Partie der Ehrgeiz gestiegen, den PVP zu meistern.

Einstieg ins Endgame

Während die Leveling-Phase bis Stufe 50 hauptsächlich aus viel zu einfachen Dungeons und noch einfacheren Quests besteht, wendet sich das Blatt rapide, sobald

man erst einmal im Endgame von Lost Ark angekommen ist. Ja, auch hier könnt ihr weiterhin questen, beispielsweise auf den vielen im Meer verteilten Inseln oder in fortgeschrittenen Zonen, und wirklich anspruchsvoll wird es auch dort nicht.

Doch viele der Endgame-Inhalte, die ihr für weiteren Charakterfortschritt absolvieren müsst, haben es wirklich in sich. Wir gehen sogar so weit und sagen: Lost Ark wird gegen Ende vielen Spielern zu hart sein – sie wissen es nur noch nicht. Aber fangen wir mit den einfachen Sachen an.



Die Bosse in den Abgrund-Dungeons haben spezielle Mechaniken. Hier müssen wir etwa in kurzer Zeit einen Schild zerstören.



Der Erfolg beim Schleifen der Fähigkeitssteine basiert auf reinem Glück.

Kein Problem sollten zumindest die Chaos-Dungeons darstellen, in denen ihr einfach nur in kurzer Zeit hunderte Monster vernichten müsst. Diese erinnern an die Rifts aus Diablo 3, können optional auch mit bis zu drei Mitspielern bestritten werden, sind innerhalb weniger Minuten erledigt und lassen sich beliebig oft wiederholen. Hier bekommt ihr endlich das riesige Gemetzel in bester Action-RPG-Manier, das die Storykampagne viel zu selten geboten hat. Aber auch hier gibt es noch keine wirkliche Herausforderung für euch.

Die Wächter-Raids sind die zweite der drei großen Endgame-Säulen: Auch hier könnt ihr als Gruppe aus bis zu vier Spielern auf Beutejagd gehen. Doch statt hordenweise Kanonenfutter geht es lediglich einem einzigen mächtigen Boss an den Kragen. Diesen müsst ihr wie in den Monster-Hunter-Spielen zunächst ausfindig machen und dann bekämpfen, bis er die Flucht ergreift und ihr erneut die Verfolgung aufnehmt. Hier zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an: Nicht nur stehen eurer Gruppe insgesamt nur drei Wiederbelebungen und eine begrenzte Anzahl an Heiltränken zur Verfügung, auch erfordern die Kämpfe mit den Wächtern ein wachsendes Maß an Taktik und Reaktions-

schnelligkeit, das mit jedem neuen Boss zunimmt. Jeder der aktuell 19 im Spiel befindlichen Wächter erfordert eine eigene Herangehensweise: Der Riesenskorpion Nacrasena erhellt etwa das Kampfgebiet mit Blitzschlägen, verbuddelt sich und verfolgt euch unter der Erde, beschwört kleine Skorpione, schlägt mit Klauen und Schwanz um sich und, und, und. Er ist also eine echte Gefahr. Allerdings könnt ihr ihm viele dieser Fertigkeiten nehmen, wenn ihr gezielt seinen Schwanz attackiert. Solche Feinheiten, die über das bloße Erhöhen von Lebenspunkten und Schadenszahlen hinausgehen, machen jede Begegnung zu einer einzigartigen und spannigen Herausforderung.

Die größte Stärke des Endgames sind allerdings die aufwendig inszenierten Abgrund-Dungeons, die man noch am ehesten mit den Schlachtzügen eines WoW oder anderer MMORPGs vergleichen kann. Dem entsprechend wird hier auch erstmals eine Gruppe vorausgesetzt, die ihr per Matchmaking-Funktion innerhalb weniger Sekunden finden könnt.

Wir würden euch aber raten, es lieber direkt mit einer gut koordinierten Gruppe aus (Gilden-)Freunden zu versuchen – denn hier wird es bockschwer. Die Bosse in den

Wächter-Raids besitzen lediglich bestimmte Fähigkeiten und Spezialangriffe, die ihr euch einprägen müsst. In den Abgrund-Dungeons kommen jetzt noch zusätzliche Bossmechaniken hinzu, die von der kompletten Party beachtet werden müssen. Ein einziger Spieler kann hier im Alleingang dafür sorgen, dass ihr stundenlang mit demselben Encounter beschäftigt seid.

Als Beispiel der Kampf mit dem König der Phantomlegion: Sobald dieser eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten verloren hat, teleportiert er sich in die Mitte des Raumes,

MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb



Ich bin jetzt auf Level 27 und fühle ... nichts. Mir sind die Charaktere egal, allen voran vermutlich meiner. Mir ist die Handlung egal. Mir ist egal, ob ich einen dieser Samen übersehen oder irgendeine Vista (man kennt sie aus Guild Wars 2) verpasst habe. Mir ist egal, welche Klamotten ich trage und welche Gegner ich umhaue. Und der Grund dafür ist ganz, ganz simpel: Ich kann diese Welt nicht spüren. Moment, doch, kann ich. Ich spüre mich nämlich eingesperrt. In Levelschläuchen und repetitiven Aufgaben. Ich kann kaum etwas entdecken, das abseits von Kartenmarkierungen liegt. Ich werde einerseits geführt wie in einem Rail-Shooter, aber andererseits mit Mechaniken überhäuft, die dem Spiel wohl eine Art Tiefe verleihen sollen, deren Sinn sich mir aber zumindest jetzt noch nicht erschließen will. Warum soll ich gleich NPCs mit Tand und Songs bewerten? Damit die mich mögen und irgendwann nett zu mir sind? Kurz und bündig: Lost Ark ist nichts für mich. Ich werde es nicht weiterspielen, auch wenn ich ein bisschen Lust aufs PvP hätte. Aber hey, ich habe schon das Spiel genannt, an dessen PvP-System sich Lost Ark orientiert. Bleibe ich doch einfach bei dem.



Eine weitere Mechanik: Die Wächter zeigen euch durch ihre Färbung, wie man gegen sie vorgehen kann.



hüllt sich in eine Barriere und beschwört Geisterschwerter, die euch verfolgen. Euer Ziel ist es nun, diese Barriere zu zerstören.

Wie geht das? Sobald ein Spieler ein Geisterschwert berührt, bekommt er für zwei Sekunden einen Debuff, der es ihm ermöglicht, den Boss anzugreifen. Greift man ohne diesen Debuff an, stirbt das komplette Team. Nimmt ein zweiter Spieler das Geisterschwert auf, bevor der Debuff des vorherigen Spielers abgelaufen ist, stirbt das komplette Team. Wird die Barriere nicht zerstört, bevor das knappe Zeitlimit abgelaufen ist – nun ja, ihr könnt es euch wohl denken.

Das komplizierte Meta-Game

Auch wenn diese Endgame-Aktivitäten alle ihren Reiz haben und insbesondere die Abgrund-Dungeons mit ihren harten, aber immer verständlichen Mechaniken für große Frust- wie auch Erfolgsmomente sorgen, kann uns der Endgame-Grind nicht vollends motivieren. Und das liegt gar nicht daran, dass die Inhalte keinen Spaß machen, sondern vielmehr an der Art und Weise der Progression. Denn statt neue Ausrüstung oder Item-Sets, die euch einen merkbaren Stärkezuwachs gewähren, bekommt ihr überall nur Upgrade-Materialien. Damit könnt ihr eure vorhandenen Gegenstände aufwerten, spürbare Veränderungen halten sich aber in Grenzen, da alle Items lediglich Stat Sticks sind. So nennen MMO- und Action-RPG-Spieler Ausrüstung, die zwar tolle, hohe Werte bringt, aber darüber hinaus keine nennenswerten Eigenschaften besitzt. Uns fehlt hier einfach dieser Aha-Moment, wenn man nach zig Durchläufen sein Wunsch-Item endlich in den Händen hält.

Besondere Talente gibt es zwar auch in Form der Gravuren, aber das System dahinter ist unnötig verkompliziert: Diese Gravuren werden mit Büchern gelernt und anschließend im Charakterfenster angelegt. Damit erhaltet ihr eine bestimmte Anzahl Gravurpunkte. Je mehr Punkte, desto höher der Bonus. Allerdings stecken diese Punkte nicht nur in den ausrüstbaren Gravuren, sondern auch auf Accessoires wie Ohrringen, Ringen, Halsketten und Fähigkeitssteinen. Die Steine müsst ihr vorher aber erstmal schleifen,

und der Zufallsfaktor entscheidet dabei, wie viele Punkte ihr so bekommen könnt. Später kommen dann Juwelen und Runen hinzu, die ihr in eure Fertigkeiten dübeln könnt, um diese mit höherem Schaden, kürzeren Wirkzeiten oder verringerten Abklingzeiten zu tunen. Eine motivierende Loot-Spirale sucht man in Lost Ark also vergeblich.

Das steckt im In-Game-Shop

Auch wenn sich Lost Ark unserer Meinung nach als ein gutes und auf Hochglanz poliertes MMO herausgestellt hat, steht und fällt das alles mit dem In-Game-Shop. Lassen sich hier mit echtem Geld handfeste Pay2Win-Vorteile kaufen, kann man das Spiel trotz des fehlenden Preisschilds quasi direkt wieder vergessen – egal wie toll und hübsch es ist.

Zum Glück ist sich Publisher Amazon Games aber der Tatsache bewusst, dass westliche Spieler extrem empfindlich auf jegliche Form von Pay2Win reagieren, und hat den in Asien allgegenwärtigen Shop für die hiesigen Spieler deutlich entschärft. Zusätzliche Versuche für Chaos-Dungeons oder Wächter-Raids, wie man sie in anderen Regionen kaufen kann, gibt es in Europa nicht. Im Shop finden sich hauptsächlich Dekorationen für eure im Spielverlauf ausbaubare Festung sowie verschiedene Haustiere. Manche dieser Pets könnt ihr euch auch per Twitch Drops verdienen. Die Haus-

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Eigentlich habe ich als hartgesottener Path-of-Exile-Spieler bislang darauf gewartet, dass Diablo 4 oder Path of Exile 2 irgendwann endlich mal frischen Wind ins Genre bringen. Alle drei Monate immer wieder die zehn Akte der (für mich) total abgenutzten PoE-Kampagne durchzuspielen, fühlt sich halt irgendwann wie Arbeit an. Doch dann kam Lost Ark, das ich bis zur ersten Beta im vergangenen Sommer gar nicht mehr so richtig auf dem Schirm hatte – und hat mich jetzt voll in seinen Bann gezogen. Klar, Lost Ark ist kein richtiges Action-Rollenspiel, sondern ein waschechtes MMO mit Kämpfen aus der Iso-Perspektive. Und ein bisschen vermisse ich schon, dass ich hier nicht mit viel Glück plötzlich ein super seltenes Unique Item finden kann. Aber Smilegate macht dennoch enorm viel richtig, und man merkt schon in den ersten Stunden, welche Qualitäten in diesem Spiel stecken. Meine einzige Sorge ist der In-Game-Shop: Dieser ist in seinem aktuellen Zustand äußerst fair gestaltet, aber was hindert Amazon daran, nicht in Zukunft in Pay2Win-Gefilde vorzustößen? Ich drücke jedenfalls die Daumen, dass dieses Spiel nicht irgendwann dadurch kaputtgemacht wird.

tiere gewähren kleinere passive Boni, aber andere Pets mit den gleichen Boni lassen sich auch durchs Spielen freischalten.

Lediglich die Kristalline Aura – also der 30-tägige Premium-Status für umgerechnet zehn Euro – sticht heraus. Zwar sind fast alle der hier enthaltenen Boni mehr oder weniger irrelevant, allerdings seid ihr beim Erforschen von neuen Festungs-Upgrades und beim Abschließen von Festungsmissionen – dem Lost-Ark-Pendant zu WoWs Missionstisch – zehn Prozent schneller.

Wirklich ausschlaggebend ist allerdings keiner dieser Vorzüge. Theoretisch schreitet man hier etwas schneller voran, in der Praxis

Dem Schmied können wir einen Song vorspielen. Dann mag er uns mehr.



SERVERPROBLEME

Amazon und Smilegate haben es nicht geschafft, zum Release ausreichend Kapazitäten zur Verfügung zu stellen, geschweige denn angemessen schnell auf den riesigen Spieleransturm zu reagieren. Die Folge: Käufer der Founder's Packs sind an die Server-Region Mitteleuropa gebunden und können aufgrund extremer Server-Last nur mit starken Einschränkungen spielen: Warteschlangen auf beliebten Servern, überlastete Log-in-Server und kaputtes Matchmaking. Außerdem verschwindet bei einigen Spielern zeitweise die Kristalline Aura. Dafür ziehen wir drei Wertungspunkte ab.

machen sich diese Tempoboni aber nicht bemerkbar. Nur wer wirklich rund um die Uhr spielt und immer zum Ablauf eines Forschung-Timers parat steht, bekommt hier einen kleinen Vorteil gegenüber Nichtzahlern. Außerdem werden mit der Aura einige Komfortfunktionen eures Pets freigeschaltet, sodass ihr von überall in der Spielwelt auf Dienste wie den Briefkasten oder das Auktionshaus zurückgreifen könnt. Praktisch, aber nicht spielerentscheidend.

Ist Lost Ark Pay2Win?

Neben dem In-Game-Shop gibt noch zwei weitere Optionen, in denen ihr eure mit Echtgeld gekauften königlichen Kristalle investieren könnt. Zum einen wäre da die Währungstauschbörse, in der Spieler die Prämiümwährung für Gold an andere Spieler verkaufen. Und ausgerechnet dieses Gold spielt im Endgame eine große Rolle, denn hiermit kann man im Auktionshaus wichtige Upgrades wie Gravuren oder Upgrade-Materialien kaufen.

Außerdem existiert mit Maris Geheimladen ein zweiter In-Game-Shop in Lost Ark, dessen Angebot alle 16 Stunden wechselt. Hier könnt ihr für blaue Kristalle, die ihr gegen königliche Kristalle, In-Game-Gold oder als Questbelohnung bekommt, Upgrade-Materialien kaufen, die ihr ansonsten nur aus den Endgame-Aktivitäten erhaltet. Das Angebot hier ist allerdings stark begrenzt, und durch reines Spielen bekommen wir



An bestimmten Stellen bietet Lost Ark Vistas nach dem Vorbild von Guild Wars 2 an.

deutlich mehr Ressourcen, als zu kaufen sind. Ein schnellerer Fortschritt im Endgame ist vor allem dank des Auktionshauses durchaus möglich, wenngleich auch sehr kostspielig. Theoretisch kann man sich, wenn man viele tausende Euro in die Währungsbörse und anschließend ins Auktionshaus steckt, sogar komplett bis zum maximal möglichen Gear-Score-Level kaufen. Dennoch sehen wir hier kein klares Pay2Win vorliegen, da es einfach keine entscheidenden Vorteile gegenüber Free2Play-Spielern gibt.

Auch ohne den Einsatz von Echtgeld könnt ihr in Lost Ark alle Inhalte erleben und mit erspieltem Gold jedes Item im Spiel erlangen, selbst die Charakter-Skins aus dem Echtgeld-Shop oder den Founder's Packs. Ihr werdet nie an eine harte Paywall stoßen, die euch dazu nötigt, Kristalle zu kaufen. Als normaler Durchschnittsspieler bekommt man allerdings nichts davon mit und hat erst recht keine Nachteile, wenn sich andere Leute durch den Content kaufen wollen.

Im PvP – dem einzigen Modus, in dem ihr direkt gegen andere Spieler antretet – sind sowieso alle Werte genormt. Daher basiert die Klassenwahl hier mehr auf persönlichen Vorlieben als auf dem Balancing. Wer echtes Geld investiert, bekommt in Lost Ark Komfortfunktionen und schnelleren Fortschritt im PvE. Und wer im Endgame voranschreiten

will, muss ohnehin gut genug spielen, um die immer anspruchsvoller werdenden Inhalte bezwingen zu können.

Abschließend können wir euch Lost Ark aber getrost empfehlen: Das grundlegende Gameplay macht extrem viel richtig, es gibt mehr als genug Inhalt, um wochenlang beschäftigt zu sein. Und auch ohne Echtgeldeinsatz kann hier jeder ans Ziel gelangen. ★

LOST ARK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 / AMD Ryzen 3
GTX 460 / AMD HD 6850
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 / AMD Ryzen 5
GTX 1050 / Radeon RX 560
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

➤ hübsche Iso-Perspektive ➤ eindrucksvolle Fertigkeiten ➤ butterweiche Animation ➤ gute Zwischensequenzen ➤ gelungene Synchronisation

SPIELEDISIGN

★★★★☆

➤ wuchtige Kämpfe ➤ jede Klasse spielt sich einzigartig ➤ gelungene Endgame-Bossmechaniken
❌ belanglose Nebenquests ❌ repetitives Endgame

BALANCE

★★★★☆

➤ kein übertriebener Grind ➤ gut ausbalancierte Klassen ➤ zieht im Endgame massiv an
❌ bis Level 50 zu einfach ❌ unnötig kompliziertes Meta-Game

ATMOSPHÄRE/STORY

★★★★☆

➤ stimmiger Soundtrack ➤ Dungeons mit Indy-Flair ➤ solide Geschichte mit überraschenden Wendungen
❌ einprägsame Storycharaktere ❌ abrupter Einstieg

UMFANG

★★★★★

➤ 15 Klassen ➤ über 2.000 Quests ➤ motivierende Collectibles ➤ viele optionale Endgame-Aktivitäten
➤ motivierender und anspruchsvoller PvP-Modus

ABWERTUNG

Warteschlangen, überlastete Log-in-Server und kaputtes Matchmaking. Außerdem verschwindet bei einigen Spielern zeitweise die Kristalline Aura.

FAZIT

Lost Ark ist ein gutes MMO mit haufenweise Inhalten, aber auch mit unnötig komplizierten und repetitiven Mechaniken.

82

-3

79



Die Klamotten für weibliche Charaktere in Lost Ark sind immer noch fragwürdig.