

Drova: Forsaken Kin

# GOTHIC IN 2D?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deck13 Spotlight** Studio: **Just2D** Termin: **15.10.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Drova heißt nicht Gothic, hat aber doch einiges mit Piranha Bytes' Glanzzeiten zu tun. Wir testen das neue 2D-Rollenspiel für euch vor allen anderen. Von Gerald Weßel

Zwischen Gothic und Drova: Forsaken Kin liegen Welten, und doch sind beide untrennbar miteinander verbunden. Das Erstlingswerk des deutschen Sechs-Mann-Studios Just2D trägt die Seele der Rollenspiellegende aus dem Ruhrpott in sich. Dabei übertrifft Drova das Vorbild sogar stellenweise.

## Vertrautes Grundgerüst

Wer durch die 2D-Welt von Drova läuft, wandelt auf Piranha Bytes' Pfaden. Denn mit Gothic teilt sich Drova vieles – allem voran Atmosphäre und den generellen Spielablauf. Beim Einstieg erwartet Veteranen des Subgenres aber die erste Überraschung: Es

gibt einen Charaktereditor, der am ehesten dem aus Dark Souls entspricht. Ihr könnt das Aussehen eurer Heldin oder eures Helden anpassen, ein Startgeschenk für geringfügige Boni wählen sowie (tatsächlich!) einen Namen festlegen.

Nach dem von Xardas-Sprecher Bodo Henkel vertonten Intro steht ihr als schmalschultriges Häufchen Elend in der geheimnisumwitterten Welt Drova. In der Hand haltet ihr einen Kristall, der zu einem Druiden gebracht werden muss. Doch um zu dieser obersten Kaste in einem der zwei Hauptlager vorgelassen zu werden, müsst ihr in einem der beiden den Treueeid leisten. Zuvor gilt es aber,

einflussreiche Leute von euch zu überzeugen, stärker zu werden und überhaupt erstmal zu verstehen, wer in diesem angeblichen Land der Götter was zu sagen hat.

Abseits von Kämpfen verbringt ihr eure Zeit mit Reden, Erkunden und Sammeln. Euer Können mit Waffen wie Speeren, Äxten, Schwertern oder Bögen verbessert ihr bei Lehrern, sobald ihr erste Lernpunkte durch Stufenaufstiege erhalten habt. Kommt euch das eventuell bekannt vor? Na klar! Mit dieser Inspiration gehen die Entwickler auch offen um. Wer genau hinschaut, entdeckt etliche Anspielungen in Dialogen, Quests oder eben komplette Features aus Gothic, wie etwa die nachvollziehbaren Tagesabläufe aller Einwohner der Welt. Dazu gehören in Drova: Forsaken Kin übrigens auch Frauen und sogar einige Kinder. Rollenspielliebhaber mit guten Erinnerungen an die frühen 2000er-Jahre erspähen zudem viele Parallelen zu The Elder Scrolls 3: Morrowind oder Baldur's Gate 2. Drova will altmodisch sein, bedient sich aber allenthalben an modernen Ideen und Komfortfunktionen.



### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr das Gothic-Gefühl vermisst.
- ... euch Atmosphäre wichtig ist.
- ... ihr es oldscoolig mögt.

### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... moderne 3D-Grafik für euch ein Muss ist.
- ... ihr zwingend eine Sprachausgabe braucht.
- ... ihr einen typischen Magier spielen wollt.

## WIE SICH DIE WELT ENTWICKELT

Die erste grobe Skizze von Drova verrät kaum mehr als Umriss. Erst später im Spiel (nach etlichen Abenteuern) verdient die Weltkarte auch wirklich ihren Namen.



Faszinierend ist die Art, wie Drova die Orientierung im Spiel anhand von Ingame-Karten ermöglicht. Anfangs habt ihr keine Ahnung, wo ihr euch befindet, eine Minimap gibt es nicht. Jede Karte muss wie in Gothic zuerst gefunden werden, egal ob Darstellungen einzelner Regionen wie des Dusterwalds oder der größten Stadt Nemeton.

Anschließend könnt ihr darauf eigene Markierungen eintragen. Jedenfalls sofern ihr Tinte besitzt, die ihr findet, kauft oder stiehlt. Eure eigene Position seht ihr dabei jederzeit.

Um euch in eurer Umgebung zurechtzufinden, habt ihr zusätzlich Zugriff auf den Suchmodus. Darin bewegt sich eure Figur deutlich langsamer als gewöhnlich durch die Welt, erhält aber auch über Objekte in der Umgebung Informationen. So deckt ihr Verstecke auf, untersucht Leichen oder findet zusätzliche Materialien für das umfangreiche Crafting-System. Zur Stärkung für den Kampf braut ihr euch Tränke, kocht Nahrung als lang anhaltende Buffs oder fertigt Pfeile. Aber all das natürlich nur, wenn ihr die entsprechenden Handwerksfähigkeiten gelernt und das jeweilige Rezept gelesen habt.

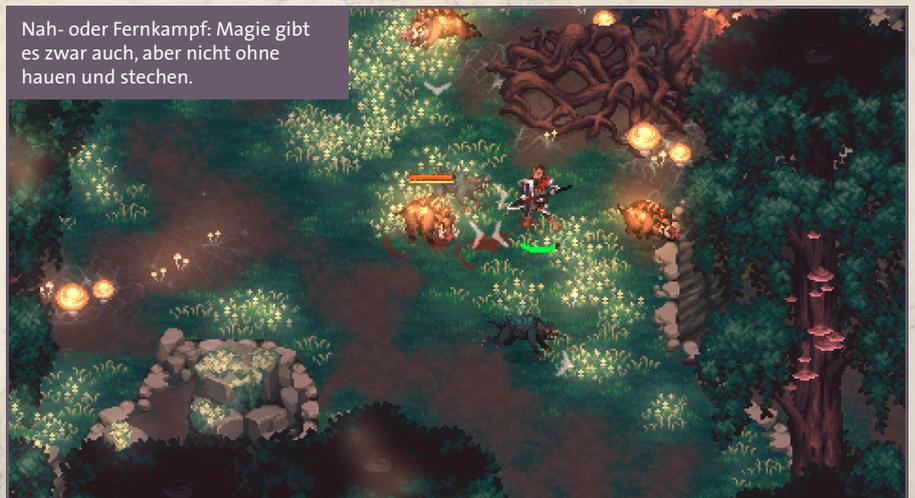
### Die Tücken des Kampfsystems

Die Kämpfe an sich spielen sich wie eine Mischung aus Gothic und Souls-likes. Wobei

der Fokus aufgrund der euch doch rigide einschränkenden Ausdauerleiste eher bei letzteren Spielen liegt. Durch Treffer baut ihr Fokus auf, mit dem ihr besondere Attacken auslöst oder vor allem später Zauber webt. Dazu gehören etwa Feueratem, Giftnebel oder mächtige Effekte, die euren Schaden steigern oder euch zum hinterhältigen Angriff in Nebel hüllen.

Jeder Nahkampfangriff wirkt etwas weiter, als er an sich dürfte. Ihr stoßt quasi eine kleine Schockwelle mit jedem Schlag von

Nah- oder Fernkampf: Magie gibt es zwar auch, aber nicht ohne hauen und stechen.



euch weg. Je schwerer die Waffe, desto weiter die Reichweite. Speere und Äxte stechen hierbei besonders heraus. An Fernkampfwaffen nutzt ihr Bögen mit beiden Händen oder eine Schleuder für Steine in der Nebenhand. Letztere kann mit Speeren oder Schwertern kombiniert werden. Alternativ nehmt ihr einen Schild an die Seite.

Die Vielfalt an Waffentypen ist in Drova relativ gering, da ihr je nach Typ eben auch festgelegt seid, ob ihr mit einer oder zwei Händen kämpft. Eine kleine Axt oder eine mächtige Zweihänderklinge sucht ihr beispielsweise vergebens. Ähnliches gilt für Zauber und Spezialangriffe: Sie alle bereiten Spaß und sind nützlich, aber es sind doch überschaubar viele.

Die meisten Menschen kippen besiegt erstmal nur um und stehen dann wieder auf, um sich per Trank direkt zu heilen. Euch bleiben dazwischen einige Sekunden Zeit, in den Taschen zu wühlen. Rüstungen sind tabu, aber alles andere lässt sich einstecken – also exakt wie in Gothic. Tieren entnehmt ihr mit den entsprechenden Jagdfähigkeiten Krallen, Felle oder Sekret, auch das kennen Gothic-Spieler.

Allerdings seid ihr nicht optional derart blutrünstig wie einst auf Khorinis: Umbringen könnt ihr niemanden, wenn er vor euch liegt. Entweder stirbt derjenige direkt beim Kampf oder wird ohnmächtig. Nur durch Quests kann es zu Tötungen von Hilfslosen kommen. Das Kampfsystem brilliert im Duell mit einzelnen Menschen, Monstern oder Tieren. Sobald es mehrere werden, gestalten sich die Keilereien rasch hektisch. Das kann nerven, fällt aber je nach Skillung unterschiedlich schlimm aus. Schwerverüstete können sich etwa mehr entspannen als flinke Assassinen mit Dolchen.

### Eine meistens glaubhafte Welt

Drovas Zentrum – wenn auch nicht geografisch – ist Nemeton. Die in Sagen verklärte Stadt ist längst nicht so fantastisch wie ersehnt, aber kommt einem sicheren Ort in Drova noch am nächsten. Gothic-Veteranen stellen es sich am besten als eine Mischung aus Kloster, Hafenstadt und Altem Lager vor. Das Ruinenlager entspricht hingegen in etwa



Auch in Drova wird auf den Straßen geplaudert, oft sind auch wir Thema.

dem Neuen Lager mit einem ordentlichen Schluck aus der Piratenpulle.

Abseits der zwei Hauptsiedlungen haben sich eine Handvoll weiterer Örtlichkeiten etabliert, die mehr oder minder lose ihrem Tagewerk nachgehen: die Holzfäller, Georgs Bauernhof, die Taverne von Olaf sowie Jäger und Naturvolk. Das Weltdesign verbindet all das gekonnt, allerdings auch etwas arm an Abwechslung, wenn es um Landschafts- und Höhlentypen geht. Trotzdem ist die Welt eine Stärke Drovas. Der Verbund und die Konkurrenz der Fraktionen sind glaubhaft

angelegt. Sie sorgen für die richtige Mischung an Zutaten für die Quests: Feindschaft, Kooperation, Überleben, Verrat und die Geltungssucht einzelner.

Womit Drova seine ansonsten durchgehend starke Immersion allerdings stellenweise ankratzt, sind einige Details. Dazu gehören zum Beispiel unüberwindbare Höhenunterschiede. So sind selbst kleinste Vorsprünge oder Klippen nicht nur unpassierbar, sondern regelrechte Mauern. Der Held kann nicht nur nirgendwo hochklettern, sondern auch nicht hinab. Einzige Ausnah-

me bilden einige markant markierte Abbruchstellen, wo eure Figur automatisch herunterspringt. Klettern ist aber auch hier verboten, und noch schlimmer: Pfeile oder Schleudersteine fliegen weder hoch noch runter. Hier braucht es normale Ab- oder Aufgänge. Der Grund ist klar: Fernkampf wäre bei laufenden und kletterfaulen Gegnern übermächtig. Dennoch fühlt sich diese Starrheit der Welt arg beschränkend an.

Ansonsten ist Drova ein Paradies für Kleptomane. Denn wir haben selten ein Spiel erlebt, in dem Diebestouren so leicht von der Hand gehen und ungestraft bleiben. Beim Klauen erwischt zu werden, war in unserer Testfassung schon ein Kunststück. Allerdings hält sich auch der Nutzen in Grenzen. Selbst der dreisteste Dieb wird bis auf die Befreiung von Geldsorgen früh im Spiel kaum etwas davon haben. Übermächtig werdet ihr dank stibitzter Waffen, Schmuck oder dem Mehr an Tränken nie.

### Das richtige Maß

Drovas Hauptgeschichte ist kein Highlight, doch langweilt sie auch nie. Die Geschehnisse begleiten zumeist entspannt die Erkundung der Welt. Bisweilen lassen sie auch Neugier aufkommen, aber so wirklich schafft es die große Bedrohung durch den näher rückenden Nebel nie, in den Vordergrund zu rücken. Egal ob es um die Flucht aus Drova oder die Herrschaft durch das Er-

## MEINUNG

Gerald Weßel  
@gamestar\_de



Alles in allem kann ich vieles an Drova: Forsaken Kin loben und etliches ohne Probleme genießen. An die fehlende Sprachausgabe habe ich mich nach Minuten gewöhnt, und auch wenn Pixelart nicht meine liebste Kunstform bei Videospieldesign ist, kann ich hier leidlos mit ihr leben. Das Herzblut des sechsköpfigen Teams ist an allen Ecken und Enden zu spüren. Drova ist längst nicht perfekt und gehört auch nicht zur Elite des Genres. Dennoch werde ich beizeiten sicher noch einen weiteren Anlauf wagen, um andere Seiten von Drovas Welt eingehender zu erkunden. Die hat mir nämlich trotz aller Schwachpunkte wirklich gefallen. Mein Treueeid aufs Ruinenlager ist quasi schon mit Blut vorgeschrieben. Wer mit dem Grafikstil leben und die fehlende Sprachausgabe verschmerzen kann, sollte als Liebhaber von Rollenspielen seinen Spaß haben. Ach ja, ihr Gothic-Fans da draußen: Was schaut ihr mich so fragend an? Drova, ist genau das, was ihr jetzt braucht. Letztendlich wisst ihr ja genauso wie Ian und Thorus: »Alles wird gut«. Drova ist genau das geworden und stellt mindestens den optimalen Zeitvertreib beim Warten auf das Gothic-Remake dar.



Diese Anspielung auf eine Zeichnung eines gewissen Novizen aus Gothic 2 findet sich in Drova.



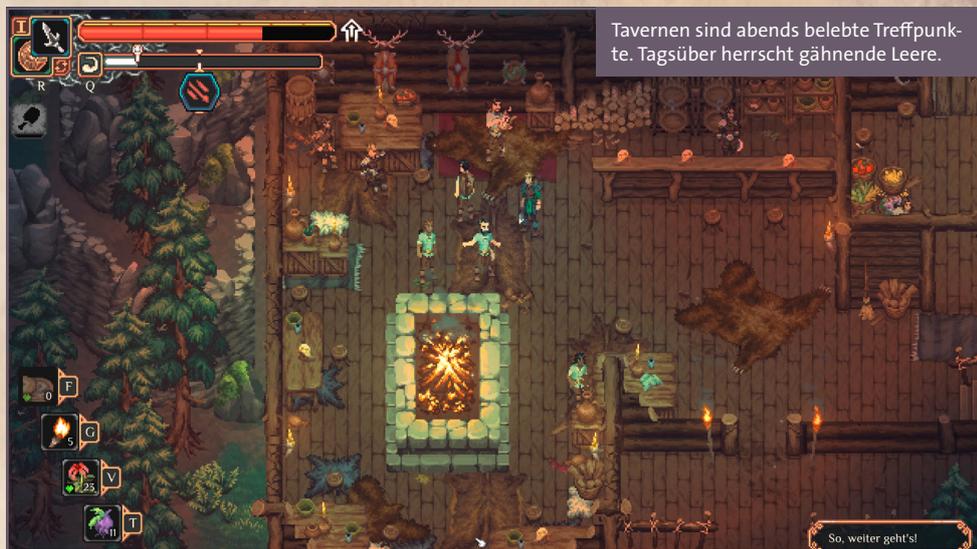
Tauschhandel läuft in Drova genauso ab wie in Gothic 1, nur ohne Erz.

greifen der Göttermacht geht, sie bleibt eher schemenhaft.

Parallel dazu steigt die Figur Gothic-typisch innerhalb der Lager auf; zumindest theoretisch. Auch wenn die beiden Haupt- sowie die Nebenfraktionen eine jeweils einzigartige Stimmung erzeugen, mangelt es am erhabenen Gefühl, irgendwann der Elite im Lager anzugehören; eben so, wie Gothic 1 und 2 es mit Gardisten und Paladinen vorgemacht haben. Toll ist hingegen, dass die Bevölkerung ebenfalls vorankommt. Diverse Charaktere wechseln ihre Position, steigen auf und ab oder treten neuen Fraktionen bei. Hier übertrifft Drova: Forsaken Kin das Vorbild klar.

Sporadisch nimmt die Geschichte auch Fahrt auf und bietet einige gut inszenierte Höhepunkte. Vor allem ein Ereignis in der Mitte der Handlung wirft einen langen Schatten über den Rest der Hauptstory, die ihr durch eure Entscheidungen beeinflusst. Dadurch erlebt ihr unterschiedliche Endsequenzen sowie zuvor Variationen innerhalb des letzten Kapitels.

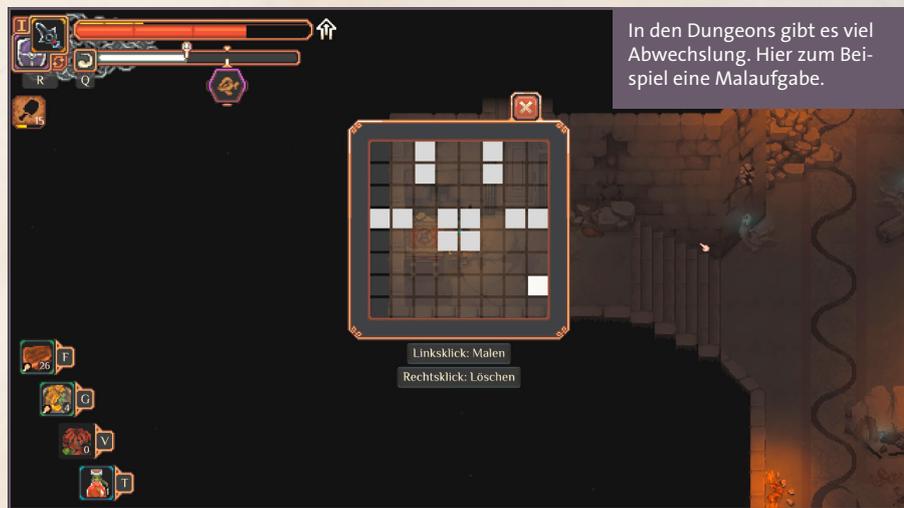
Einzelne Quests glänzen dank clever geschriebener Handlungen und Charaktere mit Seele. In Dialogen wirken die eingestreuten Animationen mitsamt passendem Laut zwar manchmal etwas unbeholfen, aber zumeist unterstreichen sie die Gespräche und Ereignisse angenehm. Gelächter, Weinen oder das Spucken auf den Boden ersetzen natür-



lich keine vollwertige Sprachausgabe, aber ergänzen die ansonsten ohnehin schöne Klangkulisse immer passend. Auch der Soundtrack und insbesondere die Musikstücke, die durch die Lager tönen, können sich hören lassen.

Lobenswert: Nichts wirkt in Drova irgendwie gestreckt oder grindig. Die Hauptgeschichte endet exakt dann, wann und wo wir es als Recke oder Dame ganz am Ende der Nahrungskette erwarten. Dabei mündet sie trotz aller Schwächen in einen das Gameplay sowie die Handlung passgenau abrundenden

finalen Akt. Letztendlich trüben weder die durchschnittliche Geschichte noch die Mängel beim Balancing oder das manchmal etwas hektische Kampfgetümmel das Gesamtbild entscheidend. Drova ist für Fans von Rollenspielen eine klare Empfehlung und für all jene, die den Glanzzeiten von Piranha Bytes nachweinen, tatsächlich fast schon ein Pflichtkauf. Einzig die fehlende Sprachausgabe könnte für einige Spieler und Spielerinnen unverzeihlich sein. ★



## DROVA

FORSAKEN KIN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 5005U / Athlon 64 X2 3800+  
integrierte Grafikkarte  
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 5200U / Athlon II X2 250  
integrierte Grafikkarte  
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ stimmungsvolle Zwischensequenzen ⊕ stylische Pixelart ⊕ atmosphärischer Soundtrack ⊖ fehlende Sprachausgabe ⊖ geringe optische Abwechslung

### SPIELDESIGN



⊕ Suchmodus ⊕ eingängiges Kampfsystem ⊕ viele Handwerksoptionen ⊖ künstliche Mauern ⊖ geringe Ausrüstungs- und Zaubervielzahl

### BALANCE



⊕ angenehme Lernkurve ⊕ spürbare Charakterentwicklung ⊕ mehrere Schwierigkeitsgrade ⊖ Kämpfe manchmal hektisch ⊖ Diebstahl zu simpel

### ATMOSPHÄRE/STORY



⊕ kreative Quests ⊕ glaubhafte Spielwelt ⊕ realistische Tagesabläufe ⊖ geringes Feedback innerhalb der Fraktionen ⊖ unspektakuläre Hauptgeschichte

### UMFANG



⊕ 30 bis 40 Stunden ⊕ mehrere Enden ⊕ Arena ⊕ zwei unterschiedliche Haupt- und einige Nebenfraktionen ⊕ Dungeons mit cleveren Rätseln

### FAZIT

Drova schafft es, einem Gothic nahekommen, nur Optik und fehlende Sprachausgabe könnten manche Spieler abschrecken.

