

Was macht eigentlich...

VANGUARD SAGA OF HEROES

Online-Rollenspiele entfalten ihr Potenzial oft erst nach Wochen. Hat das bei Vanguard nun geklappt?

In der Märzausgabe haben wir das Online-Rollenspiel **Vanguard: Saga of Heroes** getestet und kamen zu keinem guten Ergebnis (62 Punkte). Hat der Entwickler Sigil das Programm verbessert? Und wie spielt es sich in höheren Levels?

Der Startpunkt entscheidet

Beginnen Sie als Goblin in Kojan, führen Sie motivierende Quests vom Startpunkt bis hin zur ersten größeren Siedlung. Erst dort treffen Sie aber auf Trainer für Crafting und Diplomatie, während ein Vulmane (Wolfsmensch) in Thestra sofort damit beginnen kann, sich in Sachen Handwerk oder Überzeugungskunst auszubilden. Dafür verbringt er seine Zeit bis zirka Level 10 in einem begrenzten Gebiet. Ähnlich geht es Ihnen auch als Kurasha (Kat-

zenwesen) aus Dalia: Portale bringen Sie in die jeweiligen Haudrauf-Zonen um die Startiedlung, in der zudem alle wichtigen NPCs nah beieinander stehen. Es ist also von der Wahl der Rasse und den dazugehörigen Startgebieten abhängig, ob Ihnen das Spiel einen kurzweiligen oder zähen Einstieg mit viel Hin- und Herlauferei beschert. Die Absicht hinter den unterschiedlichen Einstiegen: inhaltliche Vielfalt. Das Ergebnis: teils Frust bei der falschen Wahl, also ein Balance-Problem.

Löcher im Spielfluss

Die Klasse entscheidet, wie leicht Ihnen das Spiel zu Beginn von der Hand geht: Ein Mönch prescht durch die Monster und steigt dementsprechend schnell auf, ein Nekromant levelt zwar langsamer, stirbt aber selten und verliert so weniger Erfahrungspunkte. Die Psioniker, vornehmlich auf Unterstützungszauber ausgelegt, tun sich recht schwer, teilen sie doch nur wenig Schaden aus und benötigen deswegen an sich zwingend eine Gruppe. Da die Server recht leer sind, kommen Partys selten zustande. Spieler, die diese Klasse angehen wollen, sollten von vornherein auf eine feste Gruppe zurückgreifen können.

Bei allen von uns gespielten Charakteren plumpsten wir nach einer Weile in eine Art Loch: Mal ging es in der Diplomatie nicht weiter, weil uns »Präsenz« fehlte, dann wieder kamen wir an Punkte, an denen die Monster entweder zu niedrig wa-

UNTERSTÜTZUNG AUS DER COMMUNITY

Eine Fülle an Informationen über die höheren Levels von **Vanguard** verdanken wir Mitgliedern von »Die Wächter der Weisheit« (www.gamestar.de QUICKLINK: [8870](#)). Die Gilde spielt schon geraume Zeit Online-Rollenspiele – gerne auch die von der sperrigen Sorte, etwa **Dungeons & Dragons Online**. GameStar sagt vielen Dank für die freundliche Unterstützung.

ren, um uns ausreichend Erfahrungspunkte zu bescheren, oder zu hoch, um sie alleine zu schaffen. Ähnliches wissen auch die Mitglieder der »Wächter der Weisheit« zu berichten. Stopper wie diese sollte Sigil dringend beheben, denn sie sind einer der Hauptgründe, warum Langzeit-Spieler **Vanguard** den Rücken kehren.

Töte und sammle!

Die Gestaltung der Quests bleibt auch in höheren Levels genretypisch: Ein Großteil der Aufgaben beschränkt sich auf die Schemata »Töte zehn XYZ und bring mir fünf ZYX!« oder »Bring diesen Gegenstand zu jener Person!« Abwechslungen sind selten, dafür aber dann umso gelungener: Mal müssen wir einen Mann mit geklautem Bier betrunken machen, damit er uns eine wichtige Information gibt, mal drei Gefangene an einen Wolf verfüttern. Das riesige Vieh bringt uns dann auf seinem Rücken zum Ende der Quest.

Ärgerlich aber, dass gerade die Aufgaben mit den tollen Belohnungen sehr öde sind: 20 Stunden haut man Monster und muss am Ende noch Geld bezahlen, um das Einhorn oder den Schattenwolf zu bekommen. Die angekündigten Flugtiere sind noch nicht eingebaut. Lediglich in einer Quest sitzt man auf einem Greifen, der folgt aber einer festen Route.

Wozu Diplomatie?

Die Karriere als Diplomat, eines der Herausstellungsmerkmale von **Vanguard**, ist momentan nur reizvoll, wenn man die wirklich hübschen Geschichten lesen möchte, die mit den Verhandlungen (ähnlich einem Sammelkarten-Spiel) einhergehen. Hier können Sie wie beim Monstertkloppen Geld und Ausrüstung gewinnen (unter anderem bereits zu Beginn ein Pferd) und bei besonders gelungener



Beim **Craften** müssen Sie schnell auf Komplikationen reagieren.

DAS MEINEN »DIE WÄCHTER DER WEISHEIT«

Für Viel-Spieler

Die Möglichkeiten, die dieses Spiel von seinen Anlagen her bietet, sind sehr umfangreich – hier waren Leute am Werk, die Online-Rollenspiele lieben. Wie viele Stunden man allein damit verbringen kann, die Welt zu erkunden – man sollte sich Urlaub dafür nehmen! Und was man alles bauen kann – für sich selbst, für seine Gildenkollegen und Freunde oder für den Verkauf! Doch Vanguard ist noch längst nicht fertig. Ich empfinde es als eine Frechheit von Sony (Sigil ist in meinen Augen unschuldig), mich als zahlenden Betatester einzusetzen.
Thorben Flöring, 34, Sporttrainer

Monoton

Die schöne Welt, die vielseitigen Charaktere und Dinge wie selbstgebaute Häuser und Schiffe täuschen nicht darüber hinweg, dass es Vanguard an Tiefgang fehlt. Das Programm ist in erster Linie ein Grind-MMO (»grinden«: monotone Handlungen, um zu leveln). Es fesselt nur, solange es relativ neu ist und wenn man regelmäßig eine gute Gruppe findet. Sobald jedoch die Eintönigkeit Einzug hält (bei mir war es nach drei Monaten soweit), ist der »Auslog-Faktor« groß. Was soll man machen, was man nicht schon tausendfach gemacht hat?
Benjamin Danneberg, 27, Student

Kein schlechtes Online-Rollenspiel

Die hohe Quest-Dichte des Spiels gefällt mir gut. So kann ich ohne größere Schwierigkeiten alleine spielen und kurzfristig Erfolge erreichen. Ständig so zu spielen wird aber schnell langweilig. Den meisten Spaß hat man, wie sollte es anders sein, in der Gruppe. Vanguard ist bei weitem kein schlechtes Online-Rollenspiel. Es hat mir in den ersten beiden Monaten sehr viel Spaß gemacht und mich auch noch nach dem großen Motivationsabfall vor den Rechner gelockt. Auf Dauer ist es jedoch für mich nicht ausreichend.
Lars Schmitt, 30, Fachhochschullehrer



Die **Gegner** sind recht hübsch. Hier verhaun wir zusammen mit einem Jäger eine aggressive Pflanze.

Überzeugungsarbeit Buffs auf die Spieler in einem Gebiet verteilen. Ankündigt war aber, dass der Diplomat von enormer Wichtigkeit für das Gildenleben sein würde und dass man durch geschickten Einsatz des Kartenspiels etwa Zugänge in besondere Dungeons erhalten sollte. Letzteres haben wir aber noch nicht erlebt, die Diplomatie scheint bisher zweitrangig.

Die Krux am System

Lukrativer und aktuell noch deutlich sinnvoller ist eine Karriere als Handwerker. Das Crafting-System ist das bisher umfangreichste von allen Online-Rollenspielen. Nur in **Vanguard** können Sie etwa mit einem selbstgebauten Schiff zur See fahren. Wer jedoch ein guter Handwerker werden will, steht die meiste Zeit am Werkpult. Zwar steigen Sie dabei auch im Level auf, aber von der abwechslungsreichen Landschaft erleben Sie nur etwas, wenn Sie Rohstoffe »ernten« gehen.

Die Krux am Crafting ist, dass Spieler alles herstellen können. Damit alle produzierten Gegenstände einen Handelswert

haben, gibt es entsprechend wenig Wertvolles, das Monster fallen lassen. Wer sich also weder für Diplomatie noch für Handwerk interessiert und nur Computergegner verdrischt, wird selten besondere Belohnungen finden. Sigil hat hier schon nachgebessert, es fallen zum Beispiel mittlerweile mehr Schmuckstücke. Jedoch könnte sich das langfristig wiederum negativ auf den Spielmarkt auswirken.

Noch lange nicht ausgereift

Bugs gibt es auch nach drei Monaten noch genügend. Der häufigste Fehler ist der Komplettabsturz, der gerne beim Wechsel in eine andere Zone auftritt. Auch in Sachen Ausrüstung ist nicht jeder Fehler behoben. So sieht man Helme noch immer nicht an den Spielerfiguren. Gut: Sigil hat die Animationen verbessert.

Nach drei Monaten können wir feststellen, dass **Vanguard** an Reiz gewonnen hat. Wir sind herumgekommen und haben schöne Landstriche erkundet. Wir haben uns mit imposanten Monstern geprügelt und nette Quests erlebt. Das alles wirkt

HOCH ZU VIEH



Bevor Sie so schöne **Reittiere** nutzen können, müssen Sie sich durch eine extrem langweilige Reihe von Verklapp-Aufträgen ackern.

sich positiv auf die Wertung aus – jedoch ist **Vanguard** noch nicht ausgereift genug, um zu einem echten Hit zu werden. **PET**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 04/07

Aufwertung

Grafik 7 → 8
 Atmosphäre 3 → 7
 Umfang 7 → 9
 Items 5 → 9



ANDREJ PLANCAK

Mir graut schon vor der nächsten Zwangspause. Denn so witzig manche Quests auch sind: Regelmäßig erreiche ich den Punkt, an dem ich Aufgaben nur noch in der Gruppe erledigen kann. Finde ich keine Mitstreiter, gibt es kaum Ausweichmöglichkeiten. Als Überredungskünstler läuft ohne die richtigen Klamotten rein gar nichts. Interessant: Gerade diese Durststrecken wecken in mir den Erkundungsdrang nach lösbaren Missionen. Einen roten Faden hingegen vermisste ich auch weiterhin. Vanguard ist unterhaltsam, hinterlässt bei mir aber einen unfertigen Nachgeschmack.



»Mangelnde Führungsqualitäten«

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Vanguard ist auf Gilden zugeschnitten. Auch als Solist können Sie einigen Spaß im Programm haben, stoßen aber irgendwann an die Grenze, über die es ohne Gruppe gar nicht mehr hinausgeht. Vanguard richtet sich zudem an Menschen, die kein Problem damit haben, wenn sie in einem Online-Rollenspiel richtig ackern müssen. Wer sich reinkniet, wird aber auch enorm toll belohnt – etwa mit einem besonderen Reittier oder dem ersten selbstgebauten Schiff. Das sind große Momente, aber mir persönlich reichen die nicht als Wiedergutmachung für all die Mühen im Vorfeld.



»Harte Arbeit!«

SELBST IST DER HANDWERKER



Spieler mit dem entsprechenden Skill dürfen **Häuser** und sogar **Schiffe** bauen. Das kostet aber einiges an Lebenszeit.