

Black Prophecy

Das Free2Play-Weltraumspiel fängt mit Warp-Geschwindigkeit an. Doch dann rauscht ein Notruf durchs All: »Houston, uns geht die Luft aus!« Von Daniel Matschijewsky

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Gamigo
Entwickler: Reaktor (Neocron 2, GameStar 02/05: 67 Punkte)
Termin: 21.3.2011 Spieler: unbegrenzt Sprache: Deutsch, Englisch Preis: kostenlos

GameStar.de/Quicklink/7039

Auf DVD: Test-Video

Alltag in einem Online-Rollenspiel: »Oh, da steht ein Gegner. Na, den haue ich zu Klump!« Wir holen aus. Doch statt dynamischer Schwerthiebe reiht das Programm Fortschrittsbalken und aufsteigende Zahlen aneinander, die förmlich herausschreien, dass hier nicht gekämpft, sondern nur gewürfelt wird. Das neue Weltraum-MMO **Black Prophecy** vom **Neocron**-Entwickler Reaktor macht es anders. Hier wird in Echtzeit geschossen, Treffer richten sofort Schaden an. **Black Prophecy** fühlt sich dadurch wie ein waschechtes Actionspiel à la **Freelancer** oder **Darkstar One** an. Und es bietet auch genauso viel unterhaltsame Kurzweil. Wer indes tiefer in die MMO-typische Materie aus Talenten, Charakterklassen, Chats, Gilden und Quests einsteigen will, der sei gewarnt: In der aktuellen Version fällt **Black Prophecy** vergleichsweise dünn aus. Science-Fiction-Fans sollten trotzdem aufhorchen. Zum einen hat

Bugs!

- ✦ Im Prolog funktionieren manche Zonen-sprünge nicht oder sie dauern mehrere Minuten, während der Bildschirm schwarz bleibt. Da hilft nur viel Geduld.
- ✦ KI-Gegner geraten gelegentlich in eine Programmschleife, fliegen dann endlos im Kreis und nehmen keinen Schaden mehr. Einzige Lösung: Die Quest abbrechen und von vorn anfangen.
- ✦ Bei manchen Dialogen mit Auftragsgebern fehlt die deutsche Vertonung.

Aufgrund der Bugs ziehen wir zwei Punkte in der Kategorie Atmosphäre ab.



Unsere Freude über die bildhübsche **Explosion** währt nur kurz. Denn in dieser Mission müssen wir noch 31 weitere Gegner abschießen.



Die actionreichen Gefechte steuern sich flott und eingängig.



Tolle Aha-Momente: Hier fliegen wir auf gigantische Tyi-Kreuzer zu.



Das Schrauben am Schiff sieht kompliziert aus, macht aber Spaß.



Der Auftakt zieht dank spektakulärer Schlachten sofort ins Spiel.



Auf freundlich gesinnten Raumstationen wie dem Spire rüsten wir unser Schiff aus und erhalten Quests.

- +** Stärken
 - + spektakuläre Schlachten
 - + eingängige Steuerung
 - + hübsche Grafik
- Schwächen
 - maues Questdesign
 - dünne Handlung
 - momentan Bugs

Reaktor bereits umfangreiche Updates angekündigt. Zum anderen kostet **Black Prophecy** keinen Cent.

Schon allein der Auftakt von **Black Prophecy** ist das Anspielen wert. Wir geraten als aufstrebender Jungpilot in einen Krieg zwischen den technikorientierten Tyi und den der Biologie zugewandten Geniden. Und was für ein Krieg! Schon in den ersten Minuten ballern wir an Bord einer Raumstation mit Geschützen auf gigantische Schlachtkreuzer, staunen über das bildhübsche, aufwändig beleuchtete All, sehen Jäger in gleißenden Explosionen aufgehen und erleben in einer spektakulären Zwischensequenz, wie das Gefecht eine unschöne Wendung nimmt. Nur wenig später fliehen wir durch einen vereisten Asteroidengürtel, verteidigen den Spire, die Hauptstadt des Nimbus-Sektors, und legen uns mit einem bizarren Alien-Mutterschiff an. Erzählt wird die Handlung durch mit filmreifer Musik unterlegte Videoschnipsel und gut vertonte Dialoge. Der Clou: Im Verlauf des etwa fünf Spielstunden umfassenden Prologs erledigen wir Missionen sowohl für die Tyi als auch die Geniden und lernen so beide Seiten kennen. So fällt die Wahl leichter, wenn wir uns mit dem Erreichen der sechsten Stufe für eine der Fraktionen entscheiden müssen. Wer nun hofft, dass es derart tempo- und wendungsreich weitergeht, den müssen wir enttäuschen. Mit dem Prolog endet auch die Geschichte von **Black Prophecy**. Fortan geht es ohne roten Faden weiter, der Konflikt dient lediglich als Bühne für das Absolvieren standardmäßiger, meist instanzierter Quests; Sie spielen diese Aufträge also weitgehend allein. Zwar hat Reaktor angekündigt, die Handlung durch kostenlose Updates bald fortzusetzen. Wie aber sowohl Einsteiger als auch hochstufige Spieler gleichermaßen plausibel durch nachgereichte Story-Bausteine geführt werden sollen, dürfte dem Team noch Kopferbrechen bereiten.

Missionen erhalten wir an freundlich gesinnten Raumstationen. Bizarr: Während wir so genannte Daily-Quests und Aufgaben, die ansatzweise mit der Hintergrundgeschichte zu tun haben, außerhalb der Station durch einen Funkspruch annehmen können, müssen wir für alle anderen Aufträge landen und die Bar besuchen. So oder so fallen die Quests ideenarm aus. Zwar klingen die Aufgabenstellungen in der Theorie recht cool, so sollen wir beispielsweise ein Reparaturschiff beschützen oder eingefrorene Geschütztürme enteisen. Letztlich beschränken sich die Ziele aber stets darauf, eine bestimmte Anzahl bestimmter Gegner auszuschalten, Checkpoints abzufliegen oder Wracks zu bergen. Schlimmer noch: Folge-Quests erhöhen lediglich die Siegbedingungen. Da werden aus »Töte



Spiel mit Vakuum

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamstar.de

In den ersten Spielstunden hatte ich das Gefühl, eines der besten Online-Rollenspiele aller Zeiten vor mir zu haben, so furios und packend ist der Auftakt. Umso enttäuschender, dass Black Prophecy danach derart abstürzt. Die Geschichte hört kommentarlos auf, die Quests sind öde, und das Werkeln an Schiff und Talenten könnte ebenfalls komplexer sein. Schade um die so temporeichen wie spektakulär in Szene gesetzten Ballereien. Hoffentlich nutzt Reaktor das große Potenzial dieses Spiels und liefert bald neue Inhalte nach. Bis dahin bleiben meine Triebwerke erst mal aus.

zehn Tyi« erst 25, dann 50 und schließlich gar 100. Zwar variieren die wiederholbaren Quests bisweilen ihre Ausgangssituation, und es gibt diverse auf Gruppen ausgelegte Missionen. In seinem jetzigen Zustand kann **Black Prophecy** aber trotzdem bei weitem nicht mit der Quest-Fülle und Vielfalt anderer Free2Play-Titel wie etwa **Runes of Magic** mithalten. Auch der PvP-Teil motiviert momentan nur bedingt. Zum einen balanciert

Töte 25 Tyi, töte 50 Tyi, töte 100 Tyi ...

das Programm die teilnehmenden Spieler nicht aus, so treffen frische Level-6-Recken regelmäßig auf fortgeschrittene Spieler der Stufe 18. Zum anderen gibt es für PvP-Fans derzeit noch wenig zu tun.

Durch erfüllte Missionen, Handel mit anderen Spielern sowie das Plündern gegnerischer Wracks erhalten wir neue Waffen und Ersatzteile für unser einziges Schiff, das wir auf Raumstationen verbessern können. In andere, etwa größere Pötte, steigen Sie nur im Prolog. Beim Schiffsausbau ist allerdings

Taktik gefragt. Lege ich Wert auf Wendigkeit oder Panzerung? Und spezialisiere ich mich auf Energie-, Projektil- oder Sprengwaffen? Allerdings halten sich sowohl die Auswahl an Gegenständen als auch die Möglichkeiten, diese zu modifizieren, arg in Grenzen. Besonders mächtige oder gar einmalige Items, wie man sie aus anderen Online-Rollenspielen kennt, fehlen ebenso wie unterschiedliche Charakterklassen. Zudem gibt das Programm nur wenig Rückmeldung darüber, welche Vor- und Nachteile die unterschiedlichen Waffentypen und erlernbaren Talente haben; zur Testzeit beklagten sich viele Spieler im Chat darüber, sich aus Versehen »verskillt« zu haben. Überhaupt versäumt es das Programm über weite Strecken, Einsteiger an die Hand zu nehmen. Viele Elemente wie etwa die jüngst eingeführte »Konzentration« mussten wir uns mangels entsprechender Tutorials selbst aneignen. Auch hier hat Reaktor angekündigt, Hilfsfunktionen nachzureichen.

In seiner Grundversion ist **Black Prophecy** vor allem eines: zäh. Quests und Abschlüsse bringen nur wenig Erfahrung, abseits der Missionen gibt es in dem kleinen, in Sektoren mit Ladepausen unterteilten Sternensystem nichts zu tun, und die Stufenaufstiege ziehen sich bereits in der Anfangsphase wie ein mehrere Wochen alter Kaugummi. Hier kommt der Premium-Shop ins Spiel, in dem wir Vorteile gegen echtes Geld kaufen können, etwa Erfahrungspunkte-Booster oder Boni, die gefundene Gegenstände im Level aufsteigen lassen. Gut dabei: Es gibt keine besonders mächtigen Waffen zu kaufen, die Spielbalance bleibt also unangetastet. Wer seine Kreditkarte zückt, der spart lediglich Zeit. Allerdings sollte Reaktor über seine Preispolitik nachdenken. Für sechs so genannte XP-Pakete, die eine Stunde lang 50 Prozent mehr Erfahrungspunkte einbringen, müssen wir satte acht Euro berappen. Dann lieber in den sauren Apfel beißen, Daily-Quests aneinanderreihen und Tyi am Fließband abschießen. Das mag Rollenspielern wenig Spaß machen, Action-Fans dürfte das dank der famos in Szene gesetz-

ten Schlachten aber ein Grinsen auf die Lippen zaubern. Zumal es derzeit kein vergleichbar spektakuläres All-Abenteuer zu haben gibt. Ob gegen Geld oder umsonst. **DM**

TERMIN: 21.3.2011 PREIS: kostenlos USK: nicht geprüft

Black Prophecy

Online-Rollenspiel

Publisher Gamigo
Entwickler Reaktor
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz -

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

»Nach dem grandiosen Auftakt geht dem Spiel die Luft aus.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests	
CHARAKTER	simpel	komplex	
FREIHEIT	linear	offene Welt	
KÄMPFE	Action	Taktik	
HANDLUNG	einfach	komplex	

GRAFIK

- 🟢 Klasse Effekte und Explosionen 🟢 hübsches All
- 🟢 stimmige Beleuchtung 🟢 detailarme Schiffe
- 🔴 Inneres der Stationen öde

SOUND

- 🟢 dynamische, nahezu filmreife Musik
- 🟢 krachende Soundeffekte 🟢 gute deutsche Sprecher
- 🔴 nicht alle Dialoge vertont

BALANCE

- 🟢 leichter Einstieg
- 🟢 Waffen und Gegenstände gut ausbalanciert
- 🔴 Quest-Niveau schwankt 🔴 wenig Rückmeldung

ATMOSPÄRE

- 🟢 packende Weltraumschlachten
- 🟢 sehr gut gemachte Zwischensequenzen
- 🔴 abseits der Quests bietet das All nichts 🔴 Bugs

BEDIENUNG

- 🟢 eingängige Shooter-Steuerung 🟢 präzises Zielen
- 🟢 nützliche Tastenkürzel 🟢 übersichtliche Menüs
- 🔴 fehlende Komfortfunktionen

UMFANG

- 🟢 unzählige Quests 🟢 freischaltbare Erfolge
- 🔴 nur eine Handvoll handlungsrelevanter Aufgaben
- 🔴 bislang nur wenige Gebiete

QUESTS

- 🟢 packender, wendungsreicher Auftakt
- 🟢 spezielle Team-Missionen
- 🔴 laufend stupide Fleißaufgaben 🔴 kaum Überraschungen

CHARAKTERSYSTEM

- 🟢 Taktik durch Waffentypen und Bauteile für das Schiff
- 🟢 gut ausbalancierter Premium-Shop
- 🔴 nur wenige Talente und Modifikationen

KAMPFSYSTEM

- 🟢 actiongeladene und kurzweilig
- 🟢 Deckung durch Asteroiden und Raumstationen
- 🔴 kaum besondere Manöver oder Taktiken nötig

ITEMS

- 🟢 Schrott lässt sich verarbeiten
- 🔴 keine besonderen Waffen und Gegenstände
- 🔴 maue Questbelohnungen



Selbst in großen Gefechten haben wir dank der gelungenen Steuerung stets den Überblick.