

Drakensang Online

Der Free2Play-Neustart der Rollenspielserie verlief vor einem Jahr eher holprig, ist inzwischen aber mit über 8,5 Millionen registrierten Freizeithelden mächtig ins Rollen gekommen. Was ist passiert?! Von Heiko Klinge



Die PvP-Modi wie **Capture-the-Flag** sind prinzipiell unterhaltsam, leiden aber immer wieder an unfair zusammengewürfelten Teams.



Unsere **Waldläuferin** setzt im Kampf mit einem Bossgegner auf eine Pilzfalle und ihren Präzisionsschuss.

Kontrollbesuch

WAS **Action-Rollenspiel** WER **Bigpoint Berlin**
WO **GameStar.de/Quicklink/7155** GELD **kostenlos**

Auf DVD XL: Kontrollbesuch-Video

Als **Drakensang Online** im Juli 2011 erschien, hatte es mit seinen Serienvorgängern **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ungefähr so viel gemein wie **Diablo 3** mit **Dragon Age**. Die schlechte Nachricht für Fans der Reihe: Daran hat sich nichts geändert. Nach wie vor metzelklicken wir uns in klassischster Action-Rollenspiel-Bauart durch Hundertschaften an Monstern, hamstern tonnenweise Gegenstände und führen Dialoge nur deshalb, weil sie uns die nächste »Töte dies«- oder »Sammel das«-Quest liefern.

Die gute Nachricht für alle anderen: Bis auf das generelle Spielprinzip haben die Entwickler kaum einen Stein auf dem anderen gelassen und so eine uninspirierte, umfangarme Klickmaschine in eine überraschend unterhaltsame, langfristig motivierende

und außerdem noch kostenlose Alternative zu **Diablo 3** und **Torchlight 2** verwandelt.

Gerade mal zwei Heldenklassen, fünf überschaubare Oberwelt-Gebiete und eine Handvoll Dungeons: Ein großes Problem von **Drakensang Online** war zu Beginn vor allem der mickrige Spielumfang. Selbstverständlich, dass die Entwickler hier nachgebessert haben. Weniger selbstverständlich, in welchem Maßstab das passiert ist. Fast 40 Abenteuerspielplätze dürfen wir nun erkunden. Und da ist mittlerweile wirklich alles dabei, was das Genre so hergibt: Wälder, Sümpfe, Höhlen, Kerker, Zwergenminen, Wikingerdörfer und natürlich auch der obligatorische Lava-Dungeon. Besonders gut gefallen hat uns das neueste Gebiet »Atlantis«, das mit seiner antiken Architektur wohligh an den Genre-Klassiker **Titan Quest** erinnert und sogar mit Unterwasser-Dungeons überrascht. Wer wirklich alles sehen und das derzeitige Maximallevel 40 erreichen möchte, ist in **Drakensang Online** wochen-, wenn nicht monatelang beschäftigt.

Deutlich überschaubarer schaut es an der Heldenfront aus: Neben Drachenkrieger und Zirkelmagier gibt es mit dem Waldläufer nur einen einzigen Neuzugang, der – wer hätte es gedacht – vor allem auf Fernkampf, Fallen und Tierbeschwörung setzt. Damit wäre zwar das klassische Triumvirat aus Haudrauf, Zauberer und Fernkämpfer komplett, wirklich ungewöhnliche Kampffähigkeiten suchen wir jedoch vergebens.



Verlangt Selbstbeherrschung

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

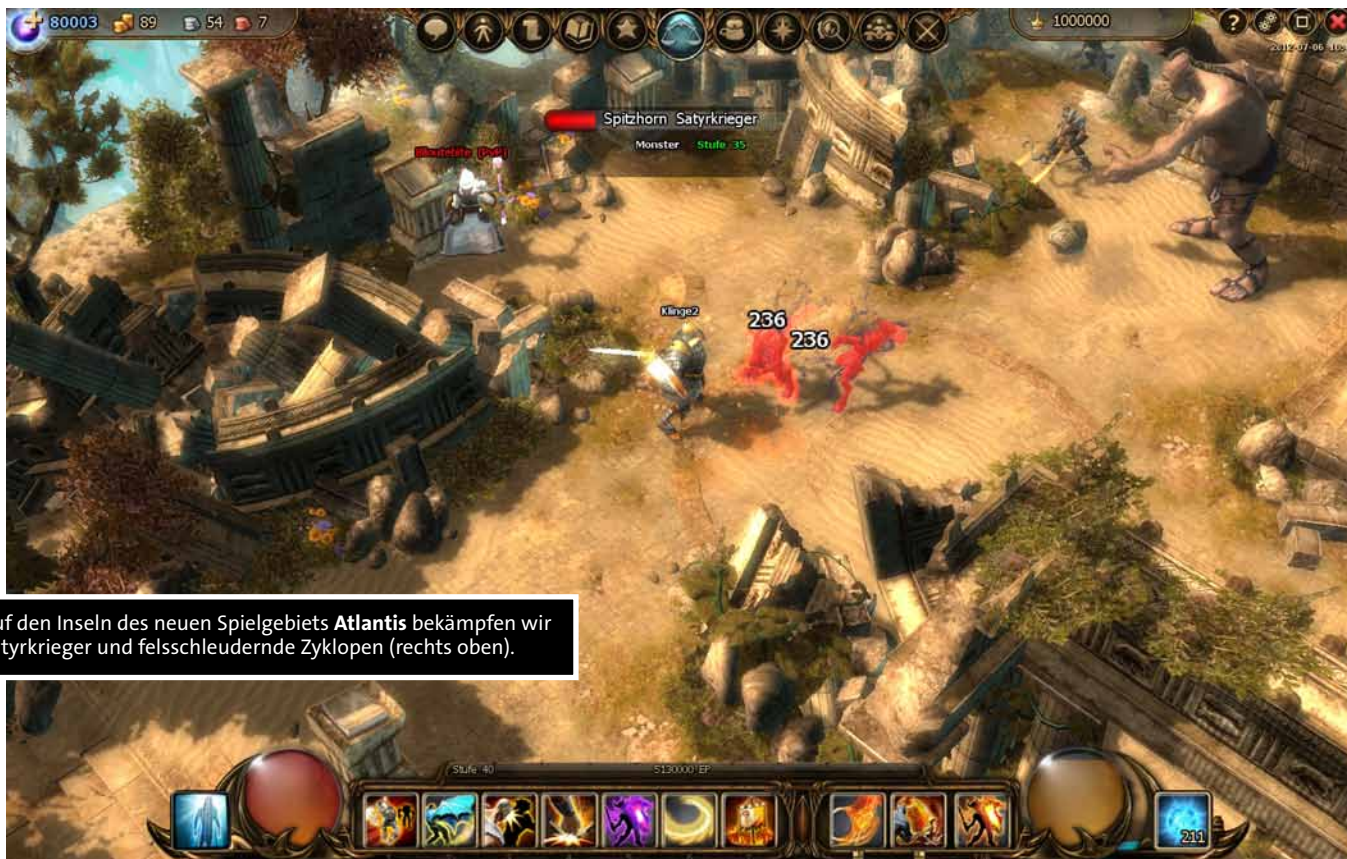
Ich habe zwei unterhaltsame Wochen mit **Drakensang Online** verbracht und bislang 1,99 Euro ausgegeben. Bei vielen Vollpreisspielen hatte ich weitaus weniger Spaß für weitaus mehr Geld. Zumal dank der grundlegenden Reform des Skill-Systems auch Kostenlosspieler alles sehen und bezwingen können, sie brauchen halt nur länger.

Ein wenig Disziplin sollten Sie dennoch mitbringen. Zum einen, weil es natürlich an jeder Ecke verlockende Investitionsmöglichkeiten für Ihr hart erarbeitetes oder bezahltes Andermant gibt. Zum anderen, weil **Drakensang Online** trotz der gerade wegen seiner simplen Mechanik einen ähnlichen Motivationszog erzeugt wie seine Vollpreis-Konkurrenten. Also einfach mal ausprobieren, kostet ja nichts.

Auch die Monster bestechen zwar mittlerweile durch ihre Artenvielfalt vom kleinen Goblin bis zum riesigen Zyklopen, spulen ansonsten aber nur das Standardprogramm aus Nah- und Fernkampf plus ein wenig Beschwörungs- und Verlangsamungsmagie ab. Da auch Resistenzen nur eine untergeordnete Rolle spielen, bleiben echte Überraschungs- und Aha-Momente in den Kämpfen die Ausnahme. Einzig bei den Endgegnern bekommen wir es mit an-

Was ist neu bei Drakensang Online

- komplett überarbeitetes Skill-System
- zwei große neue Gebiete: Nordlande und Atlantis
- ein zusätzlicher Held: Waldläufer
- viele Items, Monster und Dungeons
- Deathmatch- und Capture-the-Flag-PvP



Auf den Inseln des neuen Spielgebiets **Atlantis** bekämpfen wir Satyrkrieger und felsschleudernde Zyklopen (rechts oben).

spruchsvolleren Angriffsmustern zu tun, auf die wir uns taktisch einstellen müssen.

Auch wenn wir in 95 Prozent der Fälle immer die gleichen Manöver aneinanderreihen, sind die Kämpfe fast durchweg unterhaltsam, was vor allem an den schicken Spezial- und Physikeffekten liegt. Wir fühlen uns einfach so richtig schön mächtig, wenn wir eine Horde Skelette erst per Frostwind schockgefrieren und anschließend mit einem Feuerball nicht nur die Skelette, sondern auch die Umgebung in ihre Einzelteile zerlegen. **Drakensang Online** wurde im Verlauf der zahlreichen Updates immer weiter aufgehübscht und sieht in seinen besten Momenten nur wenig schlechter aus als Über-Konkurrent **Diablo 3** – was vor allem deshalb bemerkenswert ist, weil das Spiel standardmäßig komplett im Browser läuft.

In **Drakensang Online** kommen wir zwar auch als Einzelkämpfer gut voran, mehr Spaß macht es aber natürlich in der Gruppe. Mitstreiter finden sich dank eines neuen Spielersuche-Menüs und der vollen Server meist binnen Sekunden. Eine Ausnahme zur Regel bilden jedoch ausgerechnet die Dungeons, die im Gegensatz zu den Oberwelten instanziiert werden. Hier sind wir nach wie vor auf die Chat-Funktion angewiesen, um eine passende Gruppe zu finden. Das ist vorsintflutlich und vor allem deshalb ein nerviges Ärgernis, weil die teils knüppelhaften Endbosse eine Gruppe fast schon zwingend voraussetzen. Noch ärgerlicher: Das sagt uns keiner. Wenn man also als Level-26-Held die Level-26-Quest »Töte Khalys« annimmt und bereits bei der ersten Flächenattacke der mächtigen Nekromatin aus den Latschen kippt, dann möchte man sei-

nen nächsten Feuerball am liebsten in Richtung Entwickler schleudern.

Wer seine Wut über unfaire Bossgegner stattdessen an anderen Spielern auslassen möchte, kann in **Drakensang Online** an Arenakämpfen teilnehmen, in denen sich Helden entweder im Deathmatch auf die Mütze hauen oder Capture-the-Flag spielen. Wenn sich gleichstarke Teams zusammenfinden, kann das erstaunlich Spaß machen, weil sich

Auch ohne Moos was los.

die Fähigkeiten der Klassen tatsächlich gut ergänzen. Dummerweise patzt aber immer mal wieder das Matchmaking, sodass wir regelmäßig entweder hoffnungslos unter- oder überlegen sind. Auch hier müssen die Entwickler noch nachbessern und außerdem weitere Spielmodi sowie Arenen nachschieben, um gerade hochstufige Spieler langfristig bei der Stange zu halten.

Denn je länger wir spielen, desto mehr können wir ausgeben. Die Spielwährung Andermant finden wir zwar auch in spärlichen Mengen beim Gegner, den schnellen Reichtum gibt's aber nur gegen echtes Geld. Die schnelle Armut bekommen wir hingegen kostenlos, denn an jeder Ecke des Spiels locken mehr oder weniger sinnvolle Investitionsmöglichkeiten: Wir können mit Andermant Reisezeiten verkürzen, nach dem Tod an Ort und Stelle wieder auferstehen und natürlich haufenweise Gegenstände kaufen.

Drakensang Online lässt sich jedoch anders als zu Beginn auch ohne Geldeinsatz gut

spielen, was vor allem am grundlegend veränderten Skillssystem liegt. So benötigen wir keine (find- und kaufbaren) Essenzen mehr, um starke Fähigkeiten auszulösen. Alle Skills werden stattdessen durch Stufenaufstiege automatisch freigeschaltet und sind von da ab ohne Einschränkungen einsetzbar. Die ehemals so wichtigen Essenzen dienen nur noch der optionalen Schadenserhöhung, was aber lediglich bei Endgegnern sinnvoll ist – und dafür hatten wir eigentlich immer genügend Essenzen im Inventar.

Außerdem belohnt **Drakensang Online** nicht nur Geldausgeber, sondern auch Vielspieler. So bekommen wir bei regelmäßigen Logins durchaus wertvolle Geschenke oder können uns an einer Werkbank aus vier Gegenständen der einen Kategorie einen Gegenstand der nächsthöheren zusammenbasteln. So weit, so fair – wirklich gierig ist **Drakensang Online** eigentlich nur noch bei den so genannten Kristallen der Wahrheit, die wir zwingend zum Identifizieren von Gegenständen benötigen, aber auch bei langem Spielen viel zu selten finden. **HK**

TERMIN 1.8.2011	PREIS kostenlos	USK ab 12 Jahren
Drakensang Online Action-Rollenspiel		
Publisher	Bigpoint	
Entwickler	Bigpoint Berlin	
Sprache	Deutsch, Englisch, 19 weitere Sprachen	
SOUND	6	7
BALANCE	6	8
ATMOSPHÄRE	6	7
UMFANG	4	8
QUESTS	5	6
CHARAKTERSYSTEM	6	7
ITEMS	6	8

NEUWERTUNG
72