

Extra schwere Herausforderungen wie dieser **Weltboss** erfordern haufenweise Spieler und Teampay.

⊕ Stärken

- + über 300 Drachen
- + freies Klassensystem
- + komplexes Drachen-Training
- + auch solo gut spielbar

⊖ Schwächen

- langweilige Quests
- fehlende Erklärungen
- noch keine Raids
- Abstürze und Bugs

Dragon's Prophet

Eigentlich ist Dragon's Prophet ein Free2Play-MMO unter vielen. Doch die Drachen wecken bei Pet-Liebhabern die absolute Sammelsucht. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Infernum** Entwickler: **Runewaker (Runes of Magic: The Elder Kingdoms, Test in GS 08/10: 80 Punkte)**
Termin: **18.9.2013** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD XL: Video

Tank, Heiler, Rohstoff-Sammler und Crafting-Helfer, episches Flugmount und unverzichtbarer Kampfgefährte: So ein Drache kann einfach alles! Die edlen Echsen erleichtern Spielern im Free2Play-Rollenspiel **Dragon's Prophet** den Heldenalltag und machen dabei auch noch tierischen Spaß. Zumindest, wenn man die nötige Geduld und Experimentierfreude mitbringt, denn viele Aspekte der Lindwürmer-Aufzucht und -Pflege sind nicht sonderlich intuitiv und werden im Spiel nur unzureichend oder überhaupt nicht erklärt. Und wer mit vergleichsweise komplexen Pet-Mechaniken nichts anfangen kann, sollte doch lieber zu schuppenfreien Online-Abenteuern greifen.

Den ersten eigenen Drachen erhält man nicht etwa nach zahlreichen Spielstunden und Level-Ups als Raid-Belohnung oder womöglich im Item Shop. Vielmehr trifft man die geschuppten Gesellen praktisch überall in den Landschaften und in allen erdenklichen Variationen. Laut Story wurde die gesamte Spielwelt Auratia von den Drachen erschaffen, die sich anschließend mit allen erdenklichen Tierarten gemischt und vermehrt haben. So sind manche Exemplare gefiedert und erinnern an Vögel und Greifen, andere Drachen sind pelzig und kommen wie übergroße Fledermäuse und Wölfe mit ledrigen Schwingen daher. Dann gibt es Gattungen, die aussehen wie Dinosaurier und Krokodile. Diese haben zwar keine Flügel, bewegen sich aber besonders fix auf dem Land oder sogar unter Wasser.

Die DVD-Version



Außer als kostenlosen, rund 8,7 GByte großen Client-Download gibt es **Dragon's Prophet** auch für 10 Euro auf DVD. Die Datenträger-Version enthält ein Starter-Kit mit 23 Items sowie einen exklusiven Umhang und 125 Itemshop-Diamanten (entsprechen rund 1,25 Euro). Auf der Homepage bieten die Entwickler zudem Startpakete im Wert von 50 bis 200 (!) Euro an, die mit noch mehr Items und Diamanten aufwarten. Sowohl die DVD-Version als auch die Zusatz-Pakete lohnen sich aber höchstens für Spieler, die länger dabeibleiben wollen. Gehen Sie lieber erst mal gratis auf Probe-Drachenjagd.

Zähmen kann man grundsätzlich alle Drachen, so lange deren Level nicht massiv die Stufe des eigenen Charakters übersteigt. Einzige Voraussetzung ist, dass man in einem Minigame mittels WASD-Tasten auf dem Rücken des Ungetüms bleibt und nicht abgeworfen wird, bis der qualmende Quälgeist müde wird und sich die Zügel anlegen lässt. Problemlos kann man so bereits wäh-

rend der ersten Spielminuten ein fliegendes Mount ergatteren. Wie es um die Fähigkeiten des neuen Gefährten bestellt ist, stellt sich allerdings erst nach der Bändigung heraus. Ein Drache kann bis zu zehn Fähigkeiten besitzen, die von passiven Crafting-Boni über Heilzauber und Buffs bis hin zu speziellen Nahkampf-Attacken und verheerenden Zaubersprüchen reichen. Sagt uns unser Fang



Die ersten Dungeon-Bosse wie den **Goblin-Häuptling** verdreschen wir zur Not auch solo.



Fliegende Drachen tragen uns durch die teils sehr schönen Landstriche Auratias.

So zählt man Drachen



Diesen friedlichen **Drachen** haben wir als unseren neuen Gefährten auserkoren. Wir nähern uns und verwenden die Zähmen-Fähigkeit über die Hotkey-Leiste.



Unser gefiederter Freund ist gar nicht begeistert und versucht, uns von seinem Rücken zu werfen. Über die WASD-Tasten halten wir die **Balance** und reiten ihn zu.



Geschafft! Ab sofort **fliegen** wir durch die Welt und kämpfen nie wieder allein. Wenn uns die Talente des Lindwurms nicht mehr gefallen, fangen wir einfach einen neuen.

sind: Die computergesteuerten Riesenechsen spielen zwar normalerweise clever und zuverlässig (zumindest, wenn sie sich nicht gegenseitig angreifen), ihnen unterlaufen allerdings auch Patzer. Da kann man sich schon mal ärgern, wenn man durch den Fehler eines KI-Heilers stirbt, den ein fähiger menschlicher Kamerad wahrscheinlich nicht gemacht hätte. Zumal es nach dem Ableben viel weniger Spaß macht, computergesteuerte Drachen anzuschreien als echte Mitspieler (was wir natürlich beides nie tun würden, ähem). Größere Begleitbestien blockieren zudem schon mal die Kamera, was in hektischen Kämpfen nerven kann.

Die Quests und Dungeons in **Dragon's Prophet** sind zwar nicht schlecht, aber auch keine Offenbarung. Immer wieder sollen wir die obligatorischen Wildschweine, Wölfe, Banditen und Zombies umnieten, irgendwelche Blumen pflücken und Dienstbotengänge erledigen. Instanzen existieren in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für einen, drei oder fünf Spieler, und sogar ein Tool zur Gruppensuche ist vorhanden. Auch die üblichen Komfortfunktionen wie Ban-



Im Prinzip sind alle Drachen zählbar (siehe Kasten rechts), die bösen, **korrumpierten Drachen** bilden hier aber die Ausnahme.

so gar nicht zu, können wir ihm auch die Freiheit schenken und weitere seiner Artgenossen einfangen, bis wir die gewünschte Talentkombi ergattert haben.

Im weiteren Spielverlauf zähmen wir immer seltenere und exotischere Kreaturen, von denen manche nur gelegentlich in der entlegensten Ecke eines Dungeons oder während öffentlicher Quest-Events auftauchen. Das regt den Jagd- und Sammeltrieb an und macht regelrecht süchtig, birgt aber auch unnötige Schikanen. So dürfen wir insgesamt nur vier Drachen besitzen (zwei direkt im Helden-Inventar, zwei im Hort), weitere Slots kosten echtes Geld oder hart über Wochen hinweg erarbeitete Spielwährung aus speziellen täglichen Quests. Das ist eine wenig überraschende Einschränkung in ei-

Nacht im Hort aufzuleveln, Fähigkeiten von einer Echse auf die andere zu übertragen und die Gewichtung von Attributen wie Stärke oder Intelligenz zu beeinflussen. Das ist super, wäre aber doppelt so toll, wenn anständig im Spiel dokumentiert. Fortgeschrittene Ingame-Tutorials suchen wir derzeit jedoch vergebens und sind so meist auf die Foren und die – immerhin erfreulich hilfsbereite – Community angewiesen. Auch technisch wirkt **Dragon's Prophet** derzeit alles andere als ausgereift, beispielsweise begegnete uns im Test ein bizarrer Bug: Wenn wir mit einer Gruppe unterwegs waren, griffen sich die Drachen der Spieler gerne mal gegenseitig an – immer wieder ein großes Hallo.

Die vier Charakterklassen verursachen in erster Linie Schaden. So haut der Waffenmeister im Nahkampf drauf, der Windläufer ficht bevorzugt im Fernkampf und so weiter. Dank Echtzeit-Kampfsystem, das Hotkey-Spezialfertigkeiten mit Angriffen auf den Maustasten kombiniert, gehen die Gefechte flott von der Maus. Klassisch auf ihre Rollen festgelegte Tanks oder Heiler gibt es in diesem Sinne allerdings nicht, sie sind für die Dungeons auch nicht zwingend notwendig. Stattdessen geben die Drachen dankbare und fähige Prügelknaben ab, die zudem mit Heilzaubern ihre Frauchen und Herrchen am Leben erhalten. Und wo keine spezialisierten Tanks und Heiler gefordert sind, fällt auch das aus anderen MMOs bekannte lästige Warten auf entsprechend spezialisierte Spieler weg – wir finden das prima! Weniger prima finden wir, dass wir dadurch der Drachen-KI ausgeliefert

Drachen für alle Fälle

nem Spiel, dessen größtes und wichtigstes Element das Zähmen von Drachen ist – natürlich wollen die Entwickler mit der Sammelleidenschaft der Spieler Geld verdienen. Wer sämtliche Schuppenechsen-Slots dauerhaft freischalten will, kann mal eben einen Zehner investieren und hat dann seine Ruhe. Wer weiterhin komplett gratis spielen möchte, muss hingegen viel, viel Zeit ins trockene Spielgeld-Farming stecken.

Zusätzlich zum Sammeln hat man die Möglichkeit, Drachen und deren Fähigkeiten über



Wir vermöbeln einen Räuberhauptmann, unser **Drache tankt** seinen Gehilfen.



Je nach Gattung erinnern die Echsen eher an **prä-historische Vögel** oder Dinosaurier als an Drachen.

ken, Auktionshäuser, Schnellreise-Teleporter und Crafting-Stationen sind vorhanden. Für die nahe Zukunft plant der Entwickler Runewaker (**Runes of Magic**) außerdem den ersten Raid-Inhalt. Ein komplexes Housing-System, kaufbare Landstriche und Gildenkriege mit berittenem Drachenkampf sowie der Möglichkeit, eine eigene Burg zu erobern und Steuern zu erheben – all das ist bereits ins Spiel eingebaut, war bei unserem Testbesuch aber noch nicht völlig ausgereift und wird daher von den Spielern bisher nicht sehr intensiv genutzt. Ein Extralob verdient dafür die abwechslungsreich gestaltete Ausrüstung, die wir erbeuten. Gegenstände lassen sich sogar aufwerten, etwa mit magischen Kristallen. Weniger erfreulich ist, dass die Items bei jeder Reparatur Haltbarkeit verlieren und so irgendwann nutzlos werden, weil sie bei jedem Bienenstich auseinander fallen. Diesen nicht ganz unwichtigen Umstand erklärt das Spiel aber nur nebenbei und nicht deutlich genug.

Der Rest ist Standard

Dragon's Prophet hat noch einige Ecken und Kanten und fühlt sich unfertig an. Teilweise fehlen noch Soundeffekte, was sich besonders in Bosskämpfen schmerzlich bemerkbar macht. Viele Questreihen führen uns wieder und wieder in ein und dasselbe Gebiet zurück, wo wir nicht selten dreimal hintereinander denselben Boss töten sollen. Die riesige Spielwelt ist an und für sich ein Plus, sorgt auf den noch dünn besiedelten Servern aber auch für Einsamkeit. Das Zäh-

men und Trainieren der Drachen ist dennoch ein ungemein spaßiges und in dieser Form einzigartiges Element. Jetzt müssen die Entwickler schleunigst in den weniger überragenden Bereichen des Spiels nachbessern. Also auch bei der Performance, die noch viel zu wünschen übrig lässt. Mit Nvidia-Grafikkarten stürzt die Drachenhatz regelmäßig ab, mit AMD-Karten gibt es zwar keine Treiberabstürze, dafür wandert die Bildrate regelmäßig in den Keller. Und so schick die Spielwelt auch aussieht – so um-



Ein Fall für Liebhaber

Sascha Penzhorn
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Erinnert sich noch jemand an den Jäger in World of Warcraft, bevor die Klasse immer weiter vereinfacht wurde? Als man noch stundenlang nach irgendwelchen ultra-seltenen Pets gejagt, alle erdenklichen Viecher gezähmt und immer bessere Tier-Skills freigeschaltet hat? Mir persönlich fehlt das, und schon darum sagt mir **Dragon's Prophet** so zu. Es ist einfach spannend, den perfekten Drachen auszubilden – oder gleich ein ganzes Team! Einen zaubernden Drachen, der bufft und heilt. Einen starken Drachen, der seine Gegner in Stücke reißt. Und natürlich einen Drachen speziell fürs Crafting. Dass der Rest von **Dragon's Prophet** eher Mittelklasse ist, stört mich darum auch gar nicht – ich habe reichlich Spaß mit meinen Echsen! Wer der Pokémon-mäßigen Jagd nach immer besseren, exotischeren Ungeheuern so gar nichts abgewinnen kann, wird mit **Dragon's Prophet** aber keine große Freude haben.

werfend ist die Grafik dann auch wieder nicht, zumal selbst auf der höchsten Detailstufe der weitere Umkreis des Helden im Nebel verschwindet. Sascha Penzhorn / GR

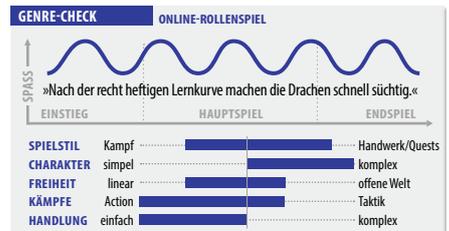
TERMIN 18.9.2013 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

Dragon's Prophet

Online-Rollenspiel

Publisher Infernum
Entwickler Runewaker
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



GRAFIK

- teils hübsche Landschaften
- fantastische Drachen
- auch auf hoher Detailstufe verschwindet alles im Nebel
- hässliche, deplatziert wirkende Gebiete
- Performance-Probleme

6/10

SOUND

- tolle Titel- und Begleitmusik
- schwache Kampf-Sounds
- geräuscharme Bosskämpfe
- Zwischensequenzen nur in englischer Sprache

5/10

BALANCE

- jede Klasse kann jeden Drachen zähmen
- keine Zwangs-Skillungen für Dungeons

10/10

ATMOSPHERE

- wilde Drachen jagen, spielen und schlafen
- Zwischensequenzen mit Sprachausgabe
- riesige, aber dünn besiedelte Spielwelt

7/10

BEDIENUNG

- einfache, intuitive Kampfsteuerung
- komfortabler Quest-Tracker
- wichtige Spielelemente und Features nur unzureichend oder überhaupt nicht erklärt

9/10

UMFANG

- über 300 Drachen
- zahlreiche Dungeons mit regulierbarem Schwierigkeitsgrad
- Duellsystem, Gildenkämpfe und Housing
- noch keine Raids

9/10

QUESTS

- in riesiger Stückzahl vorhanden
- überwiegend langweilig und einfallslos
- Bosse müssen mehrfach für unterschiedliche Auftraggeber getötet werden
- Gilden-PvP wird kaum genutzt

6/10

CHARAKTERSYSTEM

- frei verteilbare Attributpunkte
- nur vier spielbare Klassen ...
- ... von denen jede in erster Linie Schaden verursacht

6/10

KAMPFSYSTEM

- dynamische Echtzeit-Kämpfe
- Skill zählt mehr als Talent-Rotationen
- hervorragende Drachen-KI, die auch tankt und heilt ...
- ... aber auch patzt
- berittener Kampf noch unfertig

8/10

ITEMS

- abwechslungsreiche Ausrüstungs-Designs
- Upgrades, zum Beispiel über magische Kristalle
- bei Reparaturen geht dauerhaft Haltbarkeit verloren ...
- ... was nicht deutlich erklärt wird

8/10

