



Im Kampf sehen wir dank der »Telegrafen« (blauer Winkel), wo unsere Meuchlerin mit ihren Klauen hinhaut.

Wildstar



Die quietschbunte Comic-Optik täuscht, Wildstar ist ein echtes Genre-Schwergewicht und vor allem für Hardcore-MMOler eine echte Offenbarung.

Von Jürgen Stöffel

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **Carbine Studios**

Termin: **3.6.2014** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **35 Euro + 13 Euro Abo-Gebühr pro Monat**

Auf DVD: Video-Special

Eben noch räkelt sich unsere Granok-Kriegerin gemütlich im Kälteschlaf, da werden wir schon unsanft geweckt und auf die Brücke unserer Weltraum-Arche gerufen.

Feindliche Killer-Roboter und Psycho-Space-Hamster greifen uns an, und wir sollen den Biestern zeigen, dass man sich besser nicht mit den Granok anlegt. Doch kaum hat der letzte Hamster auf grotesk-knuddelige Art

sein Nagerleben ausgehaucht, ruft uns unser Kompaniechef auf den neu entdeckten Planeten Nexus. Ein Flüchtlingstransporter ist dort abgestürzt, und wir sollen in einer eisigen Wildnis die Überlebenden retten! Puh, ganz

schön viel Arbeit für die ersten 30 Minuten nach dem Kälteschlaf und eine gute Vorschau auf das, was uns noch alles auf Nexus bevorsteht. Denn eines ist Wildstar garantiert nie: langweilig!

Wildstar ist das ideale Spiel für hyperaktive Workaholics! Alle paar Schritte erwartet uns irgendeine Aufgabe, die wir erledigen sollen. Ein leeres Quest-Tagebuch ist in Wildstar in etwa so selten wie die Farbe Grau. Und wenn wir nicht gerade diverse Missionen erledigen, stehen öffentliche Events, Weltenbosse und spezielle Herausforderungen an. Letztere sind optionale Aufgaben, die wir unter Zeitdruck erledigen müssen und für die wir nützliche Items als Belohnung erhalten. Meistens geht es nur darum, eine bestimmte Anzahl von Gegnern umzuhausen, aber oft genug bekommen wir originelle Aktivitäten vorgesetzt. Beispiel gefällig? Auf den nächtlichen Wiesen vor der Stadt Rabenstein gilt es, rechtzeitig genug schlafen-

de Kühe umzuschubsen. In einer anderen Herausforderung bekommen wir ein dickes Motorrad und sollen damit Gehirnschnecken-Zombies plattfahren. Wenn wir die

Herausforderung nicht bestehen, dürfen wir sie beliebig oft wiederholen oder später absolvieren.

Durch die vielen Quests und Herausforderungen stehen wir selten still und werden so kreuz und quer durch die PvE-Gebiete geführt. Buchstäblich an jedem Eck der Karte gibt es irgendwas zu erledigen, doch leider sind nur wenige Quests wirklich originell. Die meisten Aufgaben laufen gleich ab: »Sammle und/oder töte so und so viele XYZ!« lautet die einfache Formel der meisten Wildstar-Aufträge. Außerdem fällt die Präsentation arg spartanisch aus. Bis auf einen flotten Begrüßungsspruch hören wir von den NPCs in Wildstar nichts. Alle weiteren Quest-Texte passen in je eine Infobox, die in etwa den Umfang einer Twitter-Meldung hat. Dennoch sind die

Kunterbunte Space-Operette

⊕ Stärken

- + gutes Housing-System
- + herausforderndes Endgame
- + Abo-Gebühren auch mit Spielgeld zahlbar
- + actionbetontes Kampfsystem

⊖ Schwächen

- viele Standard-Quests
- altbackene Server-Architektur
- konservativer Spielbau



Extreme Farben und Formen gehören fest zum Stil von Wildstar.



Mit unserem Bike heizen wir schneller durch die bunte Wildstar-Welt.

Hintergründe der Aufgaben – vor allem ab circa Level 20 – oft sehr originell erzählt, wenn wir uns denn die Zeit zum Lesen nehmen. Und eben diese sollten wir unbedingt investieren, denn sonst entgeht uns beispielsweise eine Questreihe, in der wir als Praktikant eines geldgeilen Mega-Konzerns allerlei unliebsame Aufgaben erledigen und am Ende auch noch ge feuert werden! In der Folgequest dürfen wir uns dann aber an den miesen Ausbeutern grausam rächen.

Humor spielt eine große Rolle in Wildstar. Schon bei der Auswahl der Völker werden wir mit abgefahrenen Designs wie unter anderem drei Meter großen Granok-Steinriesen, niedlichen Aurin-Space-Bunnys und psychotisch grinsenden Chua-Hamsterviehern konfrontiert. Auch die beiden spielbaren Fraktionen sind sehr originell und witzig. Auf der einen Seite stehen die »Verbannten«. Das sind abgerissene Weltraumvagabunden, die vor kurzem den mysteriösen Planeten Nexus entdeckt haben und dort nun eine neue Heimat errichten wollen. Die Verbannten erinnern ein wenig an die Rebellen aus Star Wars. Zugleich denken wir wegen ihres Wild-West-Charmes sofort an die Charaktere aus Joss Whedons legendärer Serie Firefly. Wer also auf rauflustige Rebellen und Space-Cowboys steht, dürfte unter den Verbannten glücklich werden.

Auf der anderen Seite steht das »Dominion«. Hier standen klar das britische Empire aus dem 19. Jahrhundert und vor allem das finstere Imperium aus Star Wars Pate. Das Dominion ist damit das geordnete Gegenstück zum bunt zusammengewürfelten Haufen der Verbannten. Das erklärte Ziel der Weltraum-Imperialisten ist es, den Planeten Nexus für ihr Reich zu annektieren und seine Geheimnisse an sich zu reißen. Das Dominion wurde nämlich einst von dem mysteriösen Volk der Eldan maßgeblich beeinflusst, und Nexus soll die verlorene Heimat dieser Entitäten gewesen sein. Die beiden verfeindeten Fraktionen gewinnen sicherlich keinen Preis für Originalität – »Rebellen gegen das Imperium«, das gab's schließlich schon gefühlt tausend Mal – doch durch diese Vertrautheit fühlen wir uns in unserer gewählten Fraktion auch sofort heimisch.

Der Kampf des Dominions gegen die Verbannten macht auch einen großen Teil der anfänglichen Story aus. Nebenbei gilt es

aber auch, die Mysterien des Planeten Nexus zu ergründen, denn die geheimnisvollen Eldan haben zwar überall ihre Spuren hinterlassen, doch zu Gesicht bekommen wir die angeblichen Architekten der Galaxie vorerst nicht. In zahlreichen Datenwürfeln, die überall auf Nexus versteckt sind, lernen wir aber nach und nach mehr von einem schrecklichen Geheimnis. Was genau hinter dem Planeten und dem Verschwinden der Eldan steckt, erfahren wir jedoch erst mit Level 35 in speziellen Solo-Instanzen. Bis dahin sorgen die vielen Storyschnipsel für Spannung und führen so gut auf die eigentliche Haupthandlung hin.

Weniger episch erscheint jedoch auf den ersten Blick die Präsentation von Wildstar. Die Grafik kleidet sich in einen knallbunten Comic-Stil, in dem große Teile der Spielwelt geradezu absurd farbenfroh sind und die Proportionen der Charaktere alles andere als realistisch ausfallen. Männliche Charaktere sind meist wandelnde Dreiecke, während die meisten Frauen nur aus ausladenden Hüften und Brüsten zu bestehen scheinen. Letzteres löste während der Beta sogar einen handfesten Skandal aus, weshalb wir mittlerweile auch die Körperform unserer Held(inn)en grob anpassen können. Dennoch bleibt der typische überzeichnete Cartoon-Look bestehen. Doch trotz der teilweise grellen Farben und der Comic-Optik ist die Grafik von Wildstar sehr detailliert. Gerade die Animationen und die Gesichtsmimik der Charaktere sind

sorgfältig ausgearbeitet. Die nervigen Performance-Probleme aus der Beta wurden übrigens pünktlich zum Release behoben. Daher läuft Wildstar nun sowohl auf durchschnittlichen wie auch High-End-Geräten tadellos auf den angemessenen Detailstufen.

Mag die Grafik noch Geschmackssache sein, der Soundtrack ist über jeden Zweifel erhaben. Komponist Jeff Kurtenacker schuf zu Wildstar eine vielfältige Klangkulisse, die sehr gut zur jeweiligen Situation passt. Beispielsweise dröhnt uns die martialische Hymne des Dominions wuchtig ins Gehör,

wann immer wir auf die Truppen des Reiches treffen. Im Kampf gegen ruchlose Space-Piraten hingegen ertönt ein schmissiges Shanty, das genauso gut aus Fluch der Karibik stammen könnte, während im wilden Grenzland stimmungsvolle Western-Musik erklingt. Erkunden wir hingegen die alte Ruinen der Eldan, so jagen uns gruselig-kalte Synthesizer-Klänge einen angenehmen Schauer den Rücken hinunter. Dank der vielfältigen Leitmotive wissen wir oft schon anhand der Musik, was uns bald erwartet und können so besser in das Spielgeschehen eintauchen. Einziges Manko am Soundtrack: Da wir uns in manchen Questgebieten teilweise sehr lange aufhalten, wird die immer gleiche Musik irgendwann dann doch eintönig. Gerade

Stillstand ist der Tod



Jeder Spieler entfacht im PvP seinen Telegrafen, ein wahres Inferno an Flächeneffekten.

Die Pfade

Pfade wählen wir zusätzlich zu unserer Klasse. Sie ergänzen unseren Spielstil durch optionale Aufgaben und Fähigkeiten.



Soldat: Wir verprügeln Gegnerwellen, machen Jagd auf besondere Feinde oder testen Waffen an Viechern. Da es sich meistens um questrelevantes Getier handelt, eignet sich dieser Pfad sehr gut zum Leveln.



Kundschafter: Wer gerne die gesamte Karte erkundet, wird mit diesem Pfad sehr viel Freude haben. Kundschafter decken neue Gebiete auf, nehmen Land in Besitz und finden Schleichwege an entlegene Stellen.



Wissenschaftler: Mit einer Analyse-Sonde scannen sie Tiere, Pflanzen und seltsame Phänomene. Außerdem können Wissenschaftler verborgene Bunker der Eldan öffnen und deren Geheimnisse erkunden.



Siedler: Als tapferer Grenzland-Pionier bauen wir etwa Buff-Stationen. Dafür brauchen wir Schrott-Teile, die überall im Spielgebiet herumliegen. Da die Gebäude sehr nützlich sind, sind Siedler gern gesehen.

in den Startzonen des Dominions hören wir deren Thema definitiv zu oft.

Das Highlight von Wildstar ist klar das gut ausbalancierte und actionreiche Kampfsystem, welches Spielern von Mobas wie DotA 2 sofort bekannt vorkommen sollte. Ähnlich wie in Tera oder Guild Wars 2 müssen wir Attacken aktiv ausweichen. Außerdem reicht es nicht, den Gegner nur in Reichweite zu haben und dann auf die Hotkeys für unsere Angriffe zu hämmern. In Wildstar müssen wir Feinde direkt anvisieren. Damit das reibungslos klappt, verfügen alle unsere Aktionen über praktische Zielhilfen namens »Telegraf«. Wenn wir beispielsweise mit unserem Krieger einen Nahkampfangriff ausführen, besteht der Telegraf aus einem stumpfen Kegel vor uns. Fernkämpfer ballern hingegen oft in langen, geraden Linien. Das Ganze funktioniert also ähnlich wie ein Skillshot in einem Moba. Da auch alle feindlichen Aktionen durch das Telegraf-System angekündigt werden, haben wir im Prinzip immer eine faire Chance zum Ausweichen. Die Kehrseite der Medaille ist freilich, dass wir uns in Wildstar dauernd bewegen und die Kamera möglichst weit rauszoomen müssen. Fußballer-Charaktere haben spätestens ab Level 20 keine Chance mehr.

Damit das Monsterkloppen nicht zu eintönig wird, können wir für unseren Charakter 30 aktive Skills erwerben. Anders als aber beispielsweise in World of Warcraft oder Star Wars: The Old Republic dürfen wir nur je acht Fähigkeiten auch tatsächlich ausrüsten. Wir müssen uns als gut überlegen, was wir nutzen wollen. Zum Glück können wir aber jederzeit und kostenlos unser Skillset neu zusammenstellen und sogar abspeichern. Wenn wir etwa als Schadensaussteiler keinen Platz im Raid finden, laden wir einfach unser Heiler-Set und treten in dieser Rolle an. Weiterhin gibt es noch eine Reihe von passiven Fähigkeiten, VIPs genannt, die wir aber zum Teil erst freischalten müssen. Diese geben uns entweder Boni oder schal-

ten neue aktive Aktionen frei. Auch die VIPs können wir jederzeit – gegen eine Gebühr – zurücksetzen und neu verteilen.

Das Kampfsystem von Wildstar belohnt klar geschickte und aufmerksame Spieler. Sogar weit überlegene Gegner können von guten Spielern mit etwas Mühe besiegt werden. Wer hingegen weniger virtuos spielt oder nicht ewig auf dasselbe Viech einhauen will, sucht sich eine Gruppe und erkundet Nexus im Team. Wildstar fördert klar das Gruppenspiel. Zum einen sind die zahlreichen Gegner so schneller erledigt, zum anderen bekommen wir für gutes Teamwork zusätzlich Ruhm, den wir gegen nützliche Dinge tauschen können. Zwingend notwendig werden Gruppen von fünf Spielern dann in Abenteuern und Dungeons. Erstere sind knackige Instanzen, in denen wir auf einer Art Holodeck abgedrehte Szenarien nachspielen. Beispielsweise müssen wir in einem Abenteuer einen Kriminalfall aufklären oder in bester League of Legends-Manier feindliche Champions mit Hilfe von Creeps erledigen.

Dungeons sind wiederum die großen Brüder der Abenteuer. Wer das Kampfsystem von Wildstar nicht optimal beherrscht, hat in diesen knallharten Gebieten in etwa die Überlebenschancen eines Schneeballs in der Hölle. Schon gewöhnliche Gegner können eine unvorsichtige Gruppe auslöschen, und die Bosse haben grundsätzlich verschiedene Phasen und Angriffstechniken. Nur die Bossmechanik zu kennen, reicht hier nicht. Da die Endgegner oft spontan das Kampfgebiet mit Telegrafan zukleistern, haben nur geschickte Spieler eine Chance. Außerdem benötigen wir gutes Timing in der Gruppe, um die mächtigsten Angriffe der dicken Viecher rechtzeitig zu unterbrechen. Richtig extrem wird Wildstar jedoch im Endgame ab Level 50, denn dort warten die berühmten Raids auf uns. Das sind überdimensionale Dungeons, in die wir uns nur mit 20 und später sogar mit 40 Spielern wagen. Die Entwickler von Carbine brüsten sich damit, echten

Teamfähigkeit als Tugend



Dungeon-Bosse gehören zu den härtesten Gegnern während der Level-Phase. Dieser Endgegner hier verwandelt den Kampfplatz in ein flammendes Inferno! Wer nicht ausweicht, stirbt.



Feuerwerk mit Tiefgang

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wildstar spielt sich wie im Rausch! Kaum gehe ich in ein neues Gebiet, werde ich schon mit Aufgaben und Herausforderungen überflutet. Doch anstatt davon überfordert zu sein, stürze ich mich voller Elan in das Getümmel und kloppe mich durch die Gegnerhorden. Dass ich dabei auch die ein oder andere Quest erledige, ist eher zweitrangig. Viel wichtiger ist der Spaß, den mir das bloße Erschlagen von Monstern macht. Nachdem ich mich einmal von Ost nach West durch das Spielfeld gemetzelt habe, gibt's bereits das nächste Level-Up und ich kann neue Skills auswählen, mit denen das Prügeln gleich noch mehr Laune macht. Und falls mich der Ehrgeiz packt, stürze ich mich in einen Dungeon oder eine Abenteuerzone und versuche, einen möglichst perfekten Durchgang hinzulegen. Hinzu kommt dann noch die stimmungsvolle Präsentation und das herrlich abgedrehte Science-Fiction-Setting. Fertig ist ein durch und durch gelungenes und anspruchsvolles Online-Rollenspiel! Da stört es mich auch weniger, dass die Quests nicht vertont sind und die Story vergleichsweise spartanisch erzählt wird. Wenn dafür schneller neuer Content ins Spiel kommt, nehme ich dieses Opfer gern in Kauf.

»Hardcore Content« für Profi-Gamer zu entwickeln, und diese sollten in den beinhalten Kämpfen definitiv auf ihre Kosten kommen. Interessierte Spieler müssen aber erst eine ellenlange und absurd schwere Questreihe zur Qualifikation absolvieren. Erst dann stehen ihnen die Instanzen offen. Damit aber Einsteiger nicht zu kurz kommen, planen die Entwickler für die Zukunft, auch genug neue »harmlosere« Inhalte zu veröffentlichen.

Raids gibt's übrigens auch für PvP-Spieler. Ab Level 50 können wir uns zusammen mit 39 weiteren Spielern eine sogenannte Kriegsbasis bauen. Diese private Festung stattdessen wir mit Geschützen, Hindernissen und Fallen

aus und fordern dann andere Kriegsbasis-Besitzer zum Duell der Festungen. Wer zuerst die gegnerische Basis einnimmt, gewinnt und bekommt fette Beute. Wer weniger epische PvP-Kämpfe bevorzugt, kann sich in Duell-Arenen und auf Schlachtfeldern herumtreiben. Die gibt es nämlich schon vor dem Endgame auf Level 50.

Gruppeninstanzen und PvP-Modi gehören natürlich fest zu jedem MMO-Erlebnis, doch Wildstar bietet bereits am Veröffentlichungstag einige besondere Features. Beispielsweise können wir die Abo-Gebühren von monatlich knapp 13 Euro auch mit Spielgeld bezahlen. Ein ähnliches System nutzt beispielsweise Eve Online mit großem Erfolg. Wer also viel spielt, finanziert sich sein Abonnement praktisch nebenher. Auch das Handwerkssystem ist gut integriert und sinnvoll nutzbar. Über Aufwertungsrünen können wir uns sogar die optimalen Set-Gegenstände herstellen. Als besonderes Schmankerl bekommen wir in Wildstar weiterhin ein komplexes Hausbau-System spendiert, mit dem wir nach Herzenslust unser privates Traum-Domizil basteln können. Die eigene Bude dient dabei nicht nur als Beschäftigungstherapie, die vielen Anbauten und Dekorationen geben uns handfeste Boni, beispielsweise auf unseren Erfahrungsgewinn.

Weniger innovativ als der Hausbau ist jedoch die Server-Architektur von Wildstar. Während andere MMOs wie Guild Wars 2 und The Elder Scrolls Online mit Überlauf- und Mega-Servern Warteschlangen den Garaus machen und serverübergreifendes Spielen ermöglichen, setzt Wildstar auf ein altbackenes System aus einzelnen, voneinander getrennten Realms. Daher kann es auf dicht bevölkerten Servern zu Wartezeiten beim Einloggen kommen, und wenn unsere Freunde auf anderen Servern als wir spielen, dürfen wir lediglich Gruppeninstanzen mit ihnen zusammen zocken. Alle anderen Aktivitäten bleiben auf unseren Realm beschränkt. Äußerst schade, hier verschenkt Wildstar durchaus Potenzial. Trotz der veralteten Serverlandschaft bleibt Wildstar unterm Strich ein sehr gutes Online-

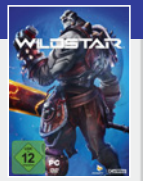
Rollenspiel, das zwar kaum Innovationen bringt, dafür aber bewährte Inhalte flippig aufpoliert und zu einem gelungenen Gesamtwerk zusammenfügt. Jürgen Stöffel / PET

TERMIN 3.6.2014 PREIS 35 Euro + 13 Euro Abo-Gebühr USK ab 12 Jahren

Wildstar

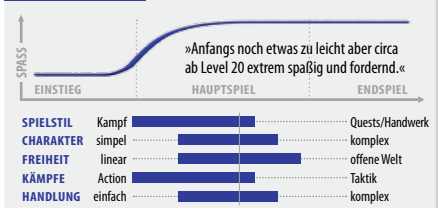
Online-Rollenspiel

Publisher NCsoft
Entwickler Carbine Studios
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs
Kopierschutz Anmeldung



GENRE-CHECK

ONLINE-ROLLENSPIEL



GRAFIK

tolle Charakteranimationen + liebevoll gestaltete und detaillierte Comic-Grafik ... die aber nicht jedermanns Sache ist + Umgebungstexturen teilweise matschig

SOUND

stimmungsvolle Soundeffekte + cooler Ansager für besondere Aktionen + fantastischer Soundtrack ... der sich aber teilweise oft wiederholt + Quests sind nicht vertont

BALANCE

alle Klassen können gut als Schadensausleiter gespielt werden + alternative Rollen als Heiler oder Tank + manche Klassen derzeit klar im Vorteil + Anspruchssprung ab Stufe 20 arg heftig

ATMOSPHÄRE

abgedrehter Humor zieht sich wie ein roter Faden durch das Spiel + unverbrauchtes Science-Fiction-Szenario + zu Spielbeginn nur wenig Story-Unterfütterung

BEDIENUNG

übersichtliches Nutzer-Interface + viele Komfortfunktionen und Tooltips + Nutzer-Interface über Addons anpassbar + Namensbalken derzeit noch bugbehaftet

UMFANG

zahlreiche Questgebiete und Gruppeninstanzen + Housing + 40-gegen-40er PvP-Raids in den Kriegsbasen + Raids für 20 und 40 Charaktere ... aber nur für Hardcore-Spieler

QUEST/HANDLUNG

viele Quests + Herausforderungen und Pfadmissionen + Quests oft witzig erzählt ... aber nur in Textfenstern + zu viel simples Gemetzel ... besonders beim Soldat

CHARAKTERSYSTEM/TEAMWORK

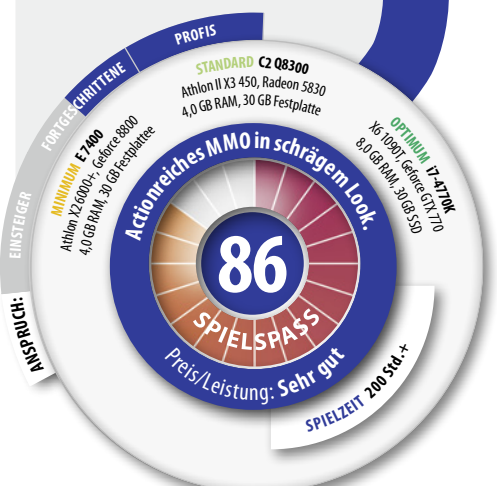
gute Gruppenunterstützung durch die Klassen + Siedler als optimaler Verstärker + Eigenschaften können jederzeit zurückgesetzt und neu verteilt werden + passive Skills oft reizlos

KAMPFSYSTEM

spaßiges Action-Kampfsystem + Telegrafen ermöglichen dynamischen Kampfstil + Bosskämpfe, die nur mit Geschick und Taktik zu meistern sind + nix für gemächliche Spieler

ITEMS

gute Beute-Items + durchdachtes Handwerks-System erlaubt individuelle Gegenstände + kosmetische Anpassungen + Kostüm-Anpassung unnötig kompliziert



Unser Haus soll keine kuschelige Bude, sondern eine Bar werden. Daher kaufen wir typische Kneipenmöbel wie Tresen und Hocker und platzieren sie frei im Raum.