Vom Saulus zum Paulus?

Bigpoints Action-Rollenspiel galt seinerzeit als Paradebeispiel für Free2Play-Abzocke, hat seitdem aber einen beachtlichen Aufstieg hingelegt – seine dunkle Vergangenheit allerdings kann es immer noch nicht so ganz abschütteln. Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bigpoint** Entwickler: **Bigpoint** Termin: **August 2011** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **Free2Play**

Auf DVD: Test-Video

Beim Sturm auf die Festung zerstören wir mithilfe unserer Ramme die Türme des feindlichen Teams und dringen schließlich in ihre Bastion ein.

Geschütztürme sind die Spezialität des Dampfmechanikers. Die neue Klasse hebt sich wohltuend vom restlichen Helden-Einerlei ab.

Man muss die Dreistigkeit ja fast schon bewundern, mit der uns Drakensang Online bei unserem ersten Test 2011 das Geld aus der Tasche ziehen wollte. Was macht in Action-Rollenspielen am meisten Spaß? Natürlich Monsterhorden mit bombastischen Zaubern zu brutzeln! Und wie macht man damit Geld in einem Free2Play-Spiel? Indem jeder einzelne starke Zauber bei jedem Einsatz Essenzen verbrät. Wenn der Spieler die nicht schnell genug findet, um ohne Echtgeld-Beistand immer genug Treibstoff zu haben, ist die Abzockmaschine perfekt. Aber fast (!) ebenso bewundernswert: Die Entwickler sahen die Probleme ein, bei unserem ersten Kontrollbesuch ein Jahr später fanden wir keine Spur mehr davon – dafür jede Menge kostenloser, neuer Inhalte. Und damit ein zwar einfaches, aber flottes Action-Rollenspiel. hat sich das Spiel seitdem weiter in die richtige Richtung entwickelt?

Die wichtigsten Neuerungen

- Neue Klasse: Dampfmechanikus
- Neue Maximalstufe 45
- Zwergenreich Myrdosch
- PvP-Modus »Sturm der Festung«
- Neue Einführung
- Vom Browserspiel zum herunterladbaren Client

Dem Ingenieur ist nichts zu schwer

Bei der Klassenauswahl hat Drakensang Online auf jeden Fall zugelegt. Das Action-Rollenspiel ging ursprünglich mit lächerlichen zwei Helden an den Start, inzwischen haben wir ein ganzes Quartett zur Auswahl. Und weil die üblichen Verdächtigen mit Drachenkrieger, Zirkelmagier und Waldläufer bereits abgehakt sind, ist jetzt auch mal Platz für ungewöhnlichere Gesellen wie den zwergischen Dampfmechanikus. Also schnappen wir uns die Donnerbüchse, stellen eine Batterie Geschütztürme auf und stürzen uns raketenschleudernd in die Schlacht. Unsere größte Trumpfkarte: die Eisenzwerg-Panzerung. Eben wuseln wir noch als winziger Mechaniker übers Feld, im nächsten Moment hauen wir als Metallkoloss mit dicken Stahlfäusten um uns. Die wuchtigen Fähigkeiten machen die Kämpfe von Drakensang zu einem kurzweiligen Vergnügen, auch wenn das Spiel eher simpel bleibt. Jede Fähigkeit lernen wir auf einer festgelegten Stufe, nur alle fünf Levels dürfen wir mal eine von zwei Meisterschaften wählen. Die Maximalstufe liegt inzwischen bei 45, was selbst Vielspieler locker ein paar Wochen beschäftigt.

Zwerge sind auch nur Sammler

Hochstufige Helden toben sich im belagerten Zwergenreich Myrdosch aus. Die neuen Abenteuer halten den Standard, den wir vom Rest des Spiels gewohnt sind. Mo-

Gelegentlich müssen wir bei der Verteidigung gegen eine Reihe von Angriffswellen helfen.

 Das erste Drakensang nahm noch das Pen&Paper-Rollenspiel »Das schwarze Auge« zur Vorlage.

Langsamer Fortschritt

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Keine Frage, Drakensang Online hat eine beeindruckende Entwicklung hinter sich – vor allem auch deswegen, weil es mit einem ziemlich dreisten Free2Play-Modell und dafür wenig Inhalt loslegte. Inzwischen ist es zu einem umfangreichen und spürbar faireren Action-Rollenspiel herangewachsen. Die kurzweiligen Kloppereien machen richtig Laune, selbst wenn ich keinen Cent abdrücke. Doch sie begeistern mich auch selten vollends, das Spiel bietet wenig Tiefgang oder echte Aha-Momente – vor allem wegen der immer gleichen Sammelquests. Beim Geschäftsmodell sind zwar die größten Frustfaktoren ausgeräumt, aber noch längst nicht alle. Immer noch kann ich für Stärke in Dutzenden Formen zahlen, und immer noch habe ich bei den Bossen das Gefühl, dass sie genau darauf ausgelegt sind. Oder eben auf eine Gruppe, die ich mir viel zu umständlich suchen muss. Es gibt also noch Baustellen.

dernste Technik dürfen wir nicht erwarten (entsprechend werten wir die Grafik auch um einen Punkt ab), wohl aber durchweg stimmungsvolle Umgebungen. Wir schlagen uns durch Minenschächte, zwergische Schmiedefestungen und ein uraltes Schlachtfeld, meterhoch bedeckt vom Schrott vergangener Gefechte. All die optische Abwechslung kann allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass uns auch die Zwerge nur simpelste Einkaufslisten-Quests mitgeben. Nur gelegentlich sorgen Verteidigungsaufgaben für ein wenig Auflockerung, die hetzen uns eine Angriffswelle nach der anderen auf den Hals. Umso vielfältiger ist mittlerweile der PvP-Modus: Wir stürzen uns entweder in Deathmatches, rangeln zu fünft um die Flagge oder balgen uns in Sechserteams um eine Festung. Insgesamt bietet Drakensang Online inzwischen ein richtig respektables Paket an Klassen, Gebieten und Modi. Das belohnen wir mit einem Zusatzpunkt bei der Umfangswertung.

Mehr Komfort, weniger Inhalt

Die Zeit der dicken Inhaltsupdates ist aber schon eine Weile her. seit August 2013 warten die Spieler vergeblich auf die nächste große Erweiterung. 2014 brachte eher kleine, wenn auch recht feine Verbesserungen. Zum Beispiel ein neues Startgebiet, in dem die Wesen der Anderwelt eine Festungsruine besetzen und wir den Rausschmeißer spielen müssen – kein Vergleich zum alten Einstieg, wo wir doch allen Ernstes als erste Aufgabe einen kaputten Karren zusammenflicken sollten. Die Story um den schurkischen Nefertari-Kult bleibt jedoch auch mit neuer Einleitung eine belanglose Reise von einem Textfenster zum nächsten. Dafür haben die Entwickler ordentlich an der Bedienung geschraubt. So dürfen wir jetzt gefundene Items mit unserer Ausrüstung vergleichen und bezahlen Schnellreisen mit Ingame-Währung statt Echtgeld. Vor allem aber schluckt das Spiel keine Kristalle der Wahrheit mehr, um Items zu identifizieren. Weil wir von denen nie genug fanden, mussten wir die Identifizierung viel zu oft mit Echtgeld subventionieren – jetzt reicht ein kostenloser Rechtsklick. Endlich! Aus diesem Grund werten wir die Bedienung um einen Punkt auf.

Der Lockruf des Geldes

Völlig frustfrei ist Drakensang Online aber immer noch nicht. Viele Bossgegner verlangen regelrecht nach einer Gruppe. Doch ein Team zusammenzustellen, macht uns das Spiel nach wie vor viel zu schwer, es gibt nämlich keine Anmeldefunktion für einen bestimmten Dungeon. Wir können nur im Chat herumfragen und hoffen, dass gerade jemand den gleichen Boss jagen will wie wir. Ach ja, oder wir pumpen unsere Kampfkraft mit Echtgeld-Doping auf. Essenzen der Zerstörung etwa lassen unseren Schaden kurzzeitig aufs Vierfache explodieren. Ein praller Geldbeutel macht die Bosskämpfe also deutlich entspannter, Gratisspieler stoßen auf eine Spaßbremse anstelle eines bombastischen Höhepunkts. Selbst die grundlegende Überlebensausrüstung wie Heiltränke können wir nur mit Glück von Monstern erbeuten oder für Geld erstehen, aber nicht für Ingame-Gold. Und die Dinger können wir dann sogar im PvP schlürfen – mit einem ganz leichten Nachgeschmack von Pay2Win. Doch wir müssen auch dazu sagen, dass wir abseits der Bosse nie das Bedürfnis hatten, Geld auszugeben. 90 Prozent der flotten Schlachten machen auch als Gratisheld Spaß. Maurice Weber

Auf der Werkbank schweißen wir vier gleichwertige Items zu einem besseren zusammen.

TERMIN August 2011 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

Drakensang Online

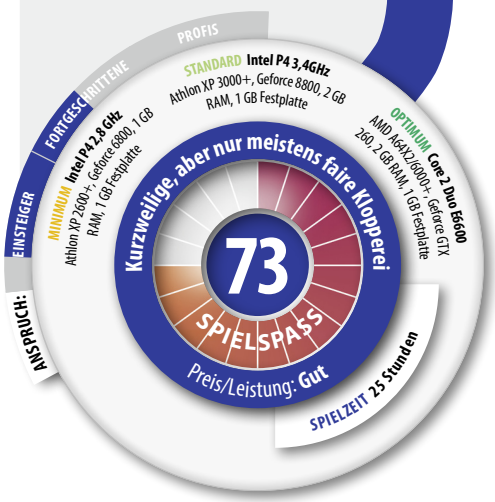
Action-Rollenspiel

Publisher	Bigpoint
Entwickler	Bigpoint
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Anmeldung

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Gruppenkampf (6), Capture the Flag (10), Sturm der Festung (12) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

WERTUNG Gut

»Abwechslungsreich, aber Stärke ist zu einem gewissen Grad käuflich.«

GRAFIK	+ hübsche 3D-Grafik + teilweise ansehnliche Effekte + stimmige Umgebungen – Grafik vermatscht bei hohen Auflösungen – kaum Einstellungsmöglichkeiten	6/10
SOUND	+ gute Soundeffekte + stimmungsvolle Musik + viel Abwechslung – keine Sprachausgabe	7/10
BALANCE	+ fair ansteigender Schwierigkeitsgrad + auch ohne Geldeinsatz gut spielbar + gut ausbalancierte Skills – einige frustrierende Bosse – Stärke ist käuflich	8/10
ATMOSPHÄRE	+ Bossgegner + ansprechende Grundstimmung + stimmungsvolle Umgebungen – leblose Welt – wenig Staun-Erlebnisse	7/10
BEDIENUNG	+ simple Maus- und Tastatursteuerung + frei belegbare Tasten und Quickslots – umständliche Gruppensuche für Instanzen	8/10
UMFANG	+ sehr große Spielwelt + unzählige Quests + vier Klassen + vier PvP-Modi – abwechslungsarme Aufgaben	9/10
QUESTS	+ führen gut durch die Welt + wiederholbare Nebenquests – einige hübsche Hauptquests – dünne Geschichte – ärgerliches Hin- und Hergelaufe	6/10
CHARAKTERSYSTEM	+ leicht verständlich + Meisterschaften erlauben Spezialisierung – geringer Tiefgang – wenige Talente	7/10
KAMPFSYSTEM	+ klassisches Hack&Slay + wuchtige Angriffe und Spezialfähigkeiten – wenig Taktik notwendig – selten Gegner mit einzigartigen Angriffen	7/10
ITEMS	+ Sockel- und Handwerkssystem + Reittiere + Belohnungen für Vielspieler + Rüstungs- und Waffensets – einige essenzielle Dinge (Heiltränke!) nur für Echtgeld	8/10