

Black Desert Online

VON ESELN UND HELDEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Daum Communications** Entwickler: **PearlAbbyss** Termin: **3.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Die neue MMO-Hoffnung oder ein Grafikblender?

Von Jürgen Stöffel

Bereits im Charaktereditor zeigt sich, dass Black Desert Online anders ist. Der Heldeneditor ist derart komplex und vielseitig, dass wir wirklich stundenlang an unserem Traumhelden herumdoktern und sogar Details wie die vordere Lockenkrümmung unserer Schwarzmagierin einstellen können. Apropos: Die finstere Zauberin ist eine von acht Klassen. Allerdings zwingt uns Black

Desert ordentliche Einschränkungen auf. Jede Klasse ist fest einem Geschlecht und einem Volk zugeordnet. Waldläufer sind daher immer sowohl Frauen als auch Elfen, Berserker stets riesenhafte Kerle, und Zauberer sind Zausel im Gandalf-Style. Angesichts der geradezu absurd detaillierten Anpassungsmöglichkeiten des Editors muten diese Beschränkungen reichlich bizarr an.

Nach der Charaktererschaffung wirft uns Black Desert Online ohne jegliche Erklärung ins sprichwörtlich kalte Wasser. Unsere Hel-

din rappelt sich stöhnend im Hinterhof eines Eselstalls hoch und wird sofort von einem putzigen schwarzen Geister-Dingens angequatscht. Wir sind dem kleinen Irrwisch wohl etwas schuldig und müssen irgendetwas machen. Was genau, sagt der »Schwarzgeist« uns jedoch nicht.

Stattdessen folgen ein paar belanglose Grind-Quests, in deren Verlauf wir zahlreiche Viecher und Monster aus der Umgebung umhauen und so das dynamische Kampfsystem erstmals kennenlernen. In Windeseile



Unsere Schwarzmagierin ist eine Nahkämpferin, die mit dunkler Magie und Martial-Arts-Attacken zuhaut. Hier verhaun wir mutierte Koblode.

metzeln wir uns durch Käfer, Wiesel, Wölfe sowie Kobolde und lernen dabei unsere Skills und die vielen Kombo-Möglichkeiten. Unsere Fähigkeiten sind besonders effektiv, wenn wir sie zu komplexen Ketten aneinanderreihen. Beim Kampfsystem zeigen sich auch klar die Unterschiede zwischen den Klassen, die allesamt gut herausgearbeitet sind. Lediglich die beiden Tank-Klassen Walküre und Krieger sowie Zauberer und Hexe spielen sich ähnlich. Als Belohnung bekommen wir neben Erfahrungspunkten auch regelmäßig Talentpunkte, mit denen wir uns immer mehr Skills oder verbesserte Versionen unserer Fähigkeiten besorgen.

Fantasy-Tycoon

Anders als bei vielen MMOs sind die Kämpfe hier aber nur ein kleiner Aspekt. Wenn wir uns bei den NPCs umsehen oder die diversen Menüs erkunden, fallen zahlreiche Features und Funktionen auf. Wir können mit NPCs interagieren und ihre Freundschaft erlangen, aber das zugehörige Minispiel ist auf den ersten Blick kaum zu durchschauen. Dann gibt es umliegende Bauernhöfe und andere »Knotenpunkte« in der Wildnis, die wir miteinander verbinden können, aber



Unsere Heldin weicht gekonnt dem Hieb eines dicken Gegners aus.

dazu brauchen wir wiederum »Beitragspunkte«, und wie wir diese bekommen, sagt uns erst mal niemand.

Wer allerdings nicht gleich in den ersten Stunden das Handtuch wirft, wird nach einiger Spielzeit über Dutzende von Quests in die komplexe Sandbox-Mechanik eingeführt. Und die hat es in sich. Unsere Heldin ist nämlich nur nebenbei Monster-Verklopperin, vielmehr macht sie noch einen Master-Abschluss in Betriebswirtschaft, Agrarökonomie und Immobilienmanagement. Wer nämlich das nötige Geld für die astronomisch hohen Item-Preise beschaffen will (ein Bett kostet schon um die 100.000 Silbermünzen, für die man sich ordentlich ins Zeug legen muss), sollte Handel treiben und ein Gewerbe aufbauen. Dies wiederum schaffen wir, indem wir uns bei den Bewohnern einer Stadt beliebt machen, allerlei kleine Quests erledigen und so Beitragspunkte bekommen. Diese investieren wir dann in unser persönliches Wohnhaus (wo dann das Bett hineingehört), aber auch in lokale Betriebe wie Bauernhöfe. Die dafür nötigen Immobilien müssen wir anmieten, selbst bauen geht nicht. Dafür können beliebig viele Spieler ein Haus besitzen, da es dann für den jeweiligen Mieter instanziiert dargestellt wird.

Beim Handel mit Waren kommt der Esel ins Spiel! Denn eine Kiste Kartoffeln im Inventar verwandelt unseren Charakter in eine überladene Jammergestalt. Außerdem zuckeln wir mit der Ladung im Schneckentempo durch die Botanik. Black Desert Online verzichtet auf Komfort-Features wie Schnellreise-Funktionen oder Portale. Wir müssen überall schon gefälligst selbst hinlaufen oder reiten. Doch das Grautier schleppt locker gleich vier Kisten voller Erdäpfel. Unser Esel ist allerdings nicht nur praktisch. Damit er auch anständig seine Schuldigkeit tut, müssen wir das Langohr regelmäßig füttern und ausruhen lassen.

Zu viel Realismus

Black Desert Online will nicht nur ein MMO sein, sondern auch eine Art Fantasy-Welten-

Simulation. Bei Nacht sehen wir ohne Lampe nix, wenn es regnet, können wir keine Fische trocknen, gefangene Meerestiere vergammeln nach einem Tag. Das sieht allerdings fantastisch aus. Black Desert Online gehört zu den prächtigsten MMOs, die es derzeit auf dem Markt gibt. Vor allem der dynamische Wechsel zwischen Tageszeiten und das variable Wetter bereichern die Atmosphäre ungemein. Lediglich die Hintergrundmusik ist nicht sehr gelungen und duzelt nervig vor sich hin. Gerade die vielen Details und die realistische und farbenprächtige Darstellung der Welt und die

Cash-Shop-Horror

Black Desert Online ist ein Buy2Play-Spiel, das 30 Euro kostet und dann so lange gespielt werden darf, wie wir wollen – Abokosten gibt es keine. Da das Spiel aber in Russland und Asien ein typischer Free2Play-Titel ist, gibt es auch in der westlichen Version einen Cash-Shop, wo wir gegen Echtgeld allerlei Kram wie Kostüme und Haustiere kaufen. Doch anders als bei vielen ähnlichen Titeln sind die Klamotten und Viecher nicht nur Kosmetik, sondern bringen handfeste Boni! Wer Geld investiert, hat einen Vorteil gegenüber sparsamen Zeitgenossen. Noch schlimmer ist, dass gerade die Haustiere – über die ein praktisches Auto-Loot-Feature ins Spiel kommt – ausschließlich über den Cash-Shop erhältlich sind. Und wer die Viecher gar züchten will, muss gleich mehrere Biester gegen Echtgeld erwerben. Ein faires Shop-System sieht anders aus, vor allem, da viele der Items fast so viel kosten wie das Spiel.





Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel



Black Desert Online erklärt anfangs kaum etwas und bringt die Tutorials erst spät. Seit der letzten Beta habe ich mich jedoch mehr mit dem Spiel beschäftigt und zum Start der Release-Version machte BDO endlich auch Spaß. Zumindest eine Zeit lang, denn das Spiel hat einige Macken. Dabei stört mich der Grind gar nicht so sehr, vielmehr nerven mich die fehlenden Komfortfunktionen.

Noch schlimmer finde ich den Item-Shop, der Kostüme mit Boni und Auto-Loot-Pets für Geld anbietet. Wer nichts blechen will, darf nur mit den immer gleichen, öden Lumpen herumlaufen. Denn im krassen Gegensatz zur prächtigen Grafik gibt's keine Kostüme für Spielgeld. Gerade in einem MMO, in dem ich meinen Helden besonders in Szene setzen will, ist sowas ein No-Go.

Spielabläufe muten anfangs sehr originell an und tragen zur lebendigen Welt bei. Doch schon bald wünschen wir uns mehr Komfort und weniger Realismus, denn ein signifikanter Teil unserer Spielzeit bei Black Desert Online geht dafür drauf, dass wir durch die Gegend rennen oder warten, bis unsere Güter fertig sind oder wieder genug Energie regeneriert haben, um weiter mit der Umwelt zu interagieren. Energie brauchen wir, um etwa Rohstoffe abzubauen. Und die regeneriert sich nur sehr langsam.

Der große Grind

Immerhin: Die Kämpfe verschlingen keine Energieressourcen. Gefechte sind zwingend nötig, um in Black Desert Online weiterzukommen. Denn nur zu Spielbeginn bringen uns Quests Erfahrungspunkte ein. Im späteren Verlauf von Black Desert Online steigen wir lediglich auf, wenn wir massenweise Monster erschlagen. Klassischer Grind also.



Mein Freund, der Esel! Das brave Grautier schleppt mühelos ein Vielfaches unserer Traglast.

Außerdem beschränkt sich der Grind nicht nur auf Monster und Erfahrungspunkte. Auch Geld und Ressourcen müssen wir in rauen Mengen zusammenfarmen, um im Sandbox-Spiel weiterzukommen. Und sogar unsere Dialogkünste müssen wir mühselig verbessern, indem wir immer und immer wieder das Gleiche machen. Das wird hinten raus nicht besser, denn ein Endgame im klassischen Sinn fehlt. Lediglich ab Stufe 50 setzt eine Art Bremse ein und wir leveln von da an nur noch sehr langsam. Zumindest kommt ab Stufe 50 das PvP ins Spiel. Wir schließen uns einer Gilde an und erklären einer anderen den Krieg. Danach sind deren Mitglieder für uns in der offenen Welt Freiwild. Außerdem können wir Burgen bauen und diese gegen unsere Feinde verteidigen oder zum Sturm auf die gegnerischen Bastionen blasen.

Story im Detail

Bei all den Sandbox-Elementen hat Black Desert Online aber tatsächlich auch eine Story. Die Handlung präsentiert sich allerdings wenig spektakulär. Zwar ist die Geschichte um einen mysteriösen Geist durchaus spannend, aber da wir ohnehin nie eine

Wahl haben und alles tun müssen, was der quietschende Wicht uns aufträgt, bleibt viel Potenzial ungenutzt. Dafür ist der Rest der Welt umso interessanter und steckt voller Details – vorausgesetzt, wir suchen danach. Nur wenn wir mit allen NPCs reden und allen Hinweisen nachgehen, erfahren wir, wie vielseitig und liebevoll gestaltet das Setting von Black Desert Online in Wahrheit ist. Aber das hilft auch nicht sonderlich gegen die Ermüdungserscheinungen, die wir in Black Desert Online schon jetzt spüren. ★



In Außenposten ist immer viel los. Sie wirken fast so belebt wie die Ortschaften in The Witcher 3.

BLACK DESERT ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-530 / Phenom 9500	Core i5-650 / Phenom II X3 740 BE
Geforce GTX 250 / Radeon HD 3870 X2	Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 40 GB Festplatte	6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- prächtige Grafik
- extrem komplexer Charaktereditor
- Wettereffekte
- spektakuläre Effekte
- nerviger Soundtrack

SPIELDESIGN

- komplexes Action-Kampfsystem
- dynamische Kombos
- zahlreiche Sandbox-Elemente
- extrem viel Grind
- mangelnde Komfort-Features

BALANCE

- sorgsam gestaltete Klassen
- jede Klasse hat klare Merkmale
- massenweise Skills
- Einstieg ins Spiel sehr verwirrend
- offenes Gilde-PvP nicht immer fair

ATMOSPÄRE / STORY

- dynamische Wetter- und Tag-Nacht-Wechsel
- lebendige Spielwelt
- massenweise Hintergrund
- belanglose Hauptstory
- Infos müssen mühselig freigespielt werden

UMFANG

- acht unterschiedliche Klassen
- riesige, offene Spielwelt
- komplexes Crafting- und Wirtschaftssystem
- Kostüme und Pets nur über teures Cash-Shop
- kaum PvE-Content im Endgame

FAZIT

Black Desert Online ist ein bildhübsches Spiel voller Aktivitäten, aber mit viel Grind und schwachem PvE ohne echtes Endgame.

