

Skyforge

DIE RACHE DER ACTIONGÖTTER

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Mail.ru Games** Entwickler: **Allods Team, Obsidian Entertainment** Termin: **16.7.15** Sprache: **Englisch mit deutschen Texten**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**

Nach dem holprigen Start im Juli 2015 geht das MMO stark verbessert ins Rennen.

Von Sascha Penzhorn

In einer alles entscheidenden Schlacht stehen wir dem Gott des Todes gegenüber. Mit Ausweichmanövern werfen wir uns zur Seite und locken die Schergen des Endgegners in die Angriffe ihres Chefs – das gibt Bonuspunkte und schafft uns die Handlanger vom Hals. Wieder und wieder greift er nach uns, bis wir ihm schließlich den Arm abhacken. Wir stehlen ihm einen Teil seiner Kräfte und machen uns selbst zum Gott. Unser Gegner wehrt sich noch eine Weile, doch wir sind jetzt mächtiger als je zuvor. Zeit für die Ketensäge! Was klingt wie das große Finale, ist im Online-Rollenspiel Skyforge erst der Anfang. Denn mit unserem Aufstieg zur Gottheit geht das Spiel richtig los.



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich habe sämtliche Charakterklassen freigespielt, alle Abenteuer erledigt und die erste von drei Story-Staffeln durchgezockt. Das hat einige Tage gedauert, und die beiden nächsten Staffeln und das Endgame habe ich noch vor mir. In Skyforge gibt es reichlich zu tun und die Klopperei macht echt Spaß! Zum Dauerbrenner reicht es mir allerdings nicht. Dafür sind die Charakterentwicklung und das Ausrüstungssystem zu simpel. Eine halbe Stunde auf einen Boss mit 20 Lebensbalken einzudreschen, ist auf den höheren Schwierigkeitsgraden frustrierend. Auch die Story kommt trotz einer Handvoll cooler Zwischensequenzen selten in Fahrt und leidet unter den schlechten Sprechern. Wer auf unkomplizierte Action steht, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren – kostet ja nix!



Angeblich spielt die Größe keine Rolle. Hoffentlich stimmt das auch in Skyforge.

Viele kleine Instanzen

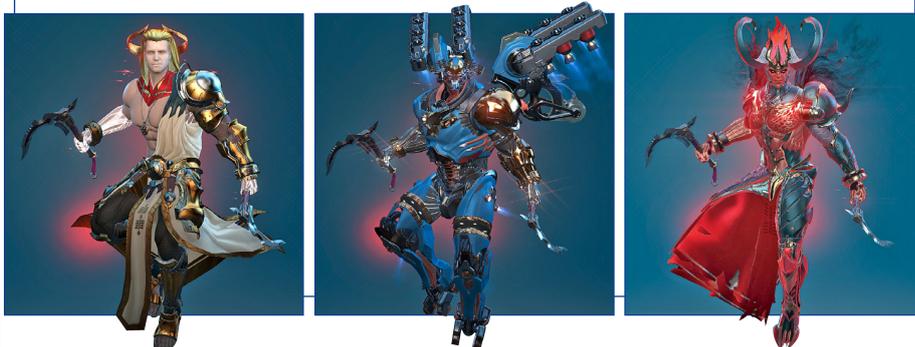
Die meiste Spielzeit verbringen wir mit instanziierten Abenteuern für einen bis drei Spieler. Stolz 35 davon absolvieren wir allein für unseren Aufstieg zum Gott. Dort prüfen wir in actionreichen Echtzeitkämpfen Monster und legen uns mit riesigen Bossen an. Gelegentlich beschützen wir auch mal ein Dorf. Diese Missionen dauern jeweils um die 15 Minuten, sind locker solo machbar und passen sich in Sachen Gegnerstärke an,

wenn wir Freunde mitbringen. Manche Bosse sind etwas zu zäh – 20 Lebensbalken braucht niemand. Für abgeschlossene Abenteuer schalten wir höhere Schwierigkeitsgrade mit besseren Belohnungen frei. Zudem laden uns tägliche Quests dazu ein, Abenteuer zu wiederholen und gewähren uns dafür mächtige passive Fähigkeiten.

Obendrauf gibt es Gruppeninhalte für je drei, fünf oder zehn Spieler in den Geschmacksrichtungen PvE und PVP. Gerade im

Die Götterformen

Spieler, die ihren Götterstatus freispielen, wählen ein spezielles Erscheinungsbild, wenn sie ihre extra mächtige Götterform aktivieren. Möchten wir lieber wie ein antiker griechischer Gott, ein futuristischer Mecha-Gott oder lieber ein gehörnter dämonischer Gott sein? Und welche Farbe gefällt uns am besten? Hier fällt die Wahl echt nicht leicht!





Endgame läuft ohne Spielergruppen nichts – wer legendäre Waffen und Upgrades will, schafft dies nicht als Einzelspieler. Neben den Instanzen gibt es auch eine Handvoll offene Gebiete, die man sich mit anderen Spielern teilt wie in traditionellen Online-Rollenspielen. Hier tummeln sich haufenweise Monster und Auftraggeber. Viele Quests bekommt man, wenn man wahllos auf ein Monster draufhaut. Hat der Gegner zufällig was mit einer Aufgabe zu tun, wird die automatisch aktiviert. Obendrauf gibt es drei umfangreiche Staffeln von Storyquests, die durch die gesamte Spielwelt führen.

Freie Klassenwechsel

Wir kämpfen wahlweise als Paladin (Tank), Kryomant (Schaden) oder Lichthüter (Sup-

port) und bekommen im weiteren Spielverlauf schließlich Zugriff auf insgesamt 14 spielbare Klassen. Wir können jederzeit zwischen allen freigeschalteten Charakterklassen wechseln, auch mitten in einer Mission. Gerade bei einem knackigen Bosskampf kann es helfen, mal vom Schadensaussteiler auf eine Tankklasse zu wechseln. Wenn man denn genug Spielwährung besitzt, um seine Wunschklassen freizukaufen. Ansonsten greift man zum realen Geldbeutel.

Skyforge ist uneingeschränkt kostenlos spielbar. Von kosmetischen Goodies wie Kostümen über Reittiere, von denen manche sogar kämpfen können, bis hin zu neuen Charakterklassen kann man sich alles mit entsprechend Geduld erspielen. Oder man zahlt echtes Geld dafür. Wer sich etwa den coolen Mecha-Pegasus erspielen will, der mit Raketenwerfern alles in Schutt und Asche legt, ist den einen oder anderen Monat damit beschäftigt, während sich zahlende Spieler direkt auf ihr elektrisches Ross schwingen. Dafür gibt es keine Inhalte, die allein zahlenden Göttern vorbehalten sind.

Gute Grafik, schwacher Sound

Die Spielwelt von Skyforge ist abwechslungsreich und detailliert, die Kampfanimationen sind klasse! Viele Rüstungen und Kostüme sehen beeindruckend aus, sind aber nur Zierwerk. Bis auf die Waffe und ein paar Schmuckstücke gibt es keine Ausrüstung im Spiel; die Jagd nach Beute fällt flach. Zudem bietet die Story ein paar wirklich epische Zwischensequenzen. Richtig gepackt hat uns die Geschichte des Spiels aber nie – dafür waren die Texte zu schwach und die (englische) Sprachausgabe zu amateurhaft. Auch die Soundeffekte überzeugen nicht. Der Revolverheld macht zwar ordentlich Krach, und die Kettensäge des Berserkers knattert fröhlich, doch von getroffenen Gegnern gibt es so gut wie keine hörbare Re-

aktion. Mit der Musik ist es ähnlich. Nichts ist mehr Metal, als dem Gott des Todes höchst selbst den Arm abzuhacken. Dazu muss ein entsprechend fetziger Soundtrack aus den Lautsprechern donnern. Die Musik im Spiel ist zwar okay, für das rasante Gameplay aber viel zu dezent. ★

SKYFORGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / A 64 X2 4600+
Geforce 8600 GTS / Radeon HD 4650
2 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4430 / AMD FX-8300
Geforce GTX 275 / Radeon HD 4870
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gute Kampfanimationen
- tolle, abwechslungsreiche Spielwelt
- cooles Charakter- und Monsterdesign
- schwacher Sound
- schlechte Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- spaßiges Echtzeit-Kampfsystem
- jederzeit die Klasse wechseln
- guter Mix aus offenen und instanziierten Gebieten
- dynamisches Questsystem
- primitive Charakterentwicklung

BALANCE



- einstellbarer Schwierigkeitsgrad für Instanzen
- alle Klassen spaßig und mächtig
- Monsterstärke skaliert
- manche Bosse haben viel zu viele HP
- Bosskämpfe sind sehr einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolles Sci-Fantasy-Setting
- ein paar gelungene Zwischensequenzen
- Story kommt viel zu langsam in Fahrt
- grausige Dialoge
- schlechte Storytexte

UMFANG



- drei große Story-Staffeln
- 35 Abenteuer für 1 bis 3 Spieler
- zahlreiche Instanzen für 3 bis 10 Spieler
- 14 spielbare Klassen
- regelmäßige Events, Invasionen und PvP

FAZIT

Actionreiches MMO mit schnellem Kampfsystem, vielen Aufgaben und Missionen, simpler Charakterentwicklung und schwacher Story.

