Dreadnought

FLIEGENDE SCHEUNENTORE

Genre: **Weltraum-Actionspiel** Publisher: **Greybox** Entwickler: **Yager Development** Termin: **2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **nein**

Auf DVD: Test-Video

Ihr trefft in Multiplayer-Gefechten sonst nicht mal ein Scheunentor? Dann passt vielleicht Dreadnought zu euch: Hier beharken sich Raumdickschiffe mit Lasern, Raketen, Torpedos & Co. Von Martin Deppe

Waffenstarrende Dreadnought-Schlachtschiffe, die sich langsam in Feuerposition drehen, ihre brutalen Plasma-Breitseiten abfeuern und Raketenschwärme auf die Reise schicken. Flinke Korvetten, die im Hinterland Artillerieschiffe umzingeln, während mitten im Gefecht Hilfskreuzer Verbündete reparieren. Das Weltraum-Actionspiel Dreadnought zelebriert eher gemütliche Multiplayer-Schlachten zwischen zwei Teams mit jeweils bis zu acht dicken Raumschiffen.

Wobei »Weltraum« und »Action« hier nicht hundertprozentig passen. Der Großteil der Schlachtfelder ist sehr dicht über Planetenoberflächen angesiedelt, unsere Teams bekämpfen sich zwischen Industrieanlagen und Wolkenkratzern. Wer zu lange in großer Höhe darüber hinwegschwebt, zieht das feindliche Waffengewitter sofort auf sich. Und weil die großen Schiffe schwer zu verbergen sind, spielt sich Dreadnought ziemlich geradlinig: Wir schleichen uns selten in die Flanke oder gar den Rücken des Feindes, stattdessen brechen schon sehr früh Fernduelle mit Raketen und weitreichenden Strahlenwaffen aus, bis es mit Torpedos und Autocannons in den Nahkampf geht. Dabei bieten die vier Spielmodi (dazu gleich mehr) ausschließlich Deathmatch-Varianten, es gibt also keinen Conquest- oder Capture-the-Irgendwas-Modus. Auch das trägt dazu bei, dass sich Dreadnought ungewöhnlich statisch spielt und eben nicht wie ein actionbetontes Weltraumspiel.

Ist da jemand?

»Liegt der Camper tot im Keller, war der Rusher wieder schneller!« Würde man den uralten Counterstrike-Spruch auf Dreadnought anwenden, hieße es wohl: »Schießt der Camper immer weiter, war der Rusher wieder ... nicht da!« Denn vor allem auf dem ersten Schiffsrang (so genannte Tiers, schaltet man nach und nach frei) ist die Multiplayer-Lobby oft arg leer. Selbst abends oder am Wochenende haben wir nur selten Schlachten erlebt, in denen ausschließlich menschliche Mitspieler unterwegs waren. Der Matchmaker füllt fehlende Kapitäne zwar aus seinen KI-Reihen auf, was aber nicht gerade zum Teamspiel beiträgt. Manchmal kam sogar gar keine Partie zustande, weil sich schlicht kein menschlicher Sparringspartner für einen gewünschten Modus eingefunden hat. Auf späteren Tiers fanden wir zwar eher per Matchmaking Mitspieler, aber immer noch später als in vergleichbaren Spielen. Unser subjektiver Eindruck: Weil Dreadnought bereits seit Mai in der offenen Beta läuft, ist das Gros der Spieler schon auf höheren Tiers angekommen, aber es stoßen derzeit kaum neue hinzu.

Hinzu kommt, dass Dreadnought die zwischenmenschliche Kommunikation nicht gerade fördert. Es gibt zwar einen simplen Ingame-Chat, aber derzeit nur in einer laufenden Partie. Im Hangar, also zwischen Einsätzen, können wir nur mit Freunden chatten und uns zu einem Match verabreden, nicht aber mit den übrigen, fremden Spielern. Da ist Eigeninitiative gefragt, wir müssen zum Beispiel im Forum oder über die Facebook-Gruppe nach Gleichgesinnten

Martin Deppe
@GameStar_de

So mächtig Schlachtschiffe einst waren – es hat schon seinen Grund, dass sie heute fast ausgestorben sind. Zu unflexibel, für die heutigen Konflikte ungeeignet, das sind nur einige der Gründe für ihren, nun ja, Untergang. Das gleiche Problem hat Dreadnought: Ich mag zwar die gemächlichen Schlachten, bin aber offenbar in der Minderheit. Es gibt schlicht zu wenig Mitspieler, selbst abends dauert es auch mal zwölf Minuten, bis das Ingame-Matchmaking eine Runde startet. Im Testgelände-Modus geht der Start hingegen flotter, wird aber zur lästigen Pflichtveranstaltung: Immer und immer wieder fast nur gegen KI-Kapitäne anzutreten, um langsam mal in die höheren Tiers zu kommen, ist nur was für Geduldige. Wer Dreadnought ausprobieren will, sollte das also am bestem gleich mit Kumpels machen und ein Squad gründen.

Auf dieser lauschigen Map bringen die KI-gesteuerten Kommandoschiffe besonders viele Punkte.

Treffer, versenkt: Per Zoomfunktion genießen wir die Explosion eines Teamgegners.

suchen und uns dann am besten per Teamspeak oder Discord austauschen. Einsteigerfreundlich geht anders, zumal Dreadnought seine neuen Spieler nach einem extrem kurzen Tutorial völlig alleine lässt.

Wer ich darauf einlässt, Dreadnought wirklich als Teamspiel sieht und taktisch klug vorgeht, erlebt schon zu zweit oder dritt ein ganz anderes, besseres Spiel. Etwa dann, wenn die Gruppe ihr Feuer auf einzelne Feindschiffe konzentriert, oder ein Dreadnought leicht über eine Deckung lugt und feuert, während der Kollege direkt darunter bei Bedarf Schäden repariert. Dank der fluffigen WASD-Steuerung (plus Leertaste zum Steigen und Shift-Taste zum Sinken) sind auch die großen Pötte gut zu lenken, auch das simple, kurzzeitige Pushen von Antrieb, Waffen oder Schilden geht per Skillrad flott von der Hand. Doof: Wir können keine feindlichen Schiffskomponenten anvisieren, um zum Beispiel gezielt Geschütze oder Düsen zu zerstören. Stattdessen teilen wir lediglich Trefferpunkte aus, sägen also an zwei Hitpointbalken für Schilde und Rumpf.

Jump!

61 Schiffe gibt es derzeit, verteilt auf fünf Tiers und fünf Klassen: Dreadnoughts, Zerstörer, Hilfskreuzer, Korvetten und Artilleriekreuzer – genau, die Camper! Keine der Klassen ist übermächtig, jede hat ihre Stärken und Schwächen: Die Hilfskreuzer können indirekt den Sieg bringen, sind aber sehr dünnhäutig. Die schmalen Artilleriekreuzer hingegen verursachen mit ihren weitreichenden Geschützen hohe Schadenspitzen, müssen aber fast starr nach vorne feuern. Dazu haben die Klassen Spezialfähigkeiten: Ein Dreadnought kann zum Beispiel über die Map warpen, ein Camper darf sich kurzzeitig tarnen oder in den Belagerungsmodus gehen. Dann ist er bewegungslos, verursacht aber Schaden in einem kugelförmigen Radius. Außerdem sind Waffen und Skills modular aufgebaut, wir können etwa wendige, weitreichende Raketen durch langsame Torpedos ersetzen, die nur ein Drittel der Reichweite schaffen, aber mit mehr Bumms einschlagen. Dieses System motiviert zum Ausprobieren und hilft, seine Schiffe nach persönlichem Spielstil auszustaffieren. Es kommt aber zum Beispiel nicht an ein Mechwarrior Online heran, in dem allein schon das Hitzemanagement eines Mechs wissenschaftliche Dispute hervorruft. Ständig erforscht man neue Waffen und Module für die jeweiligen Klassen. Und wenn man in einem Tier die Klasse voll hat, kann man die nächsthöhere Stufe kaufen.

Fette Torpedos oder weitreichende Raketen? Vier der sechs Module können wir frei bestücken.

Je nach gespieltem Modus dauert ein Match bis zu 21 Minuten. In der Regel dürfen wir nach einem Bildschirmtod ein paar Sekunden später respawnen und entweder mit dem gleichen Schiff weitermachen oder eine andere Klasse aus unserer Flotte wählen. Im Modus Team-Elimination werden wir hingegen mit einem kleinen Kampfjet wiedergeboren – wie sich das spielt, konnten wir allerdings nicht testen, denn für diesen Modus fanden sich partout keine Mitspieler.

Faires F2P-Modell

Free2Play-typisch könnt ihr zum einen sogenannte Heldenschiffe für echte Euro kaufen. Das sind Pötte, die optisch aufgebrezelt sind: Mit Bemalung, Galionsfigur, Wappen und so weiter, nur der Abi-Aufkleber auf der Heckscheibe fehlt. Diese Heldenschiffe sind aber nicht stärker bewaffnet oder sonstwie besser ausgerüstet, sie haben die gleichen Ausrüstungsmodule, wie wir sie auch regulär über erspielte Punkte im Techtree freischalten können – nur eben später. Alternativ kann man auch Euro in den Elitestatus investieren, dann kriegt man nach Schlachten doppelt so viele Erfahrungspunkte und Credits wie reguläre Spieler. Aber auch dadurch spielt man nicht besser, sondern steigt lediglich schneller im Rang auf und kommt früher an reguläre Schiffe ran. Kurzum: Dreadnought ist kein Pay2Win. ★

DREADNOUGHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2300 / AMD FX-6300	Core i5 6600K / AMD FX-9590
Geforce 750 Ti / Radeon 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schicke Schiffe + stimmungsvolle Welten + eindrucksvolle Explosionen + deutsche Sprachausgabe − teils nervige Waffensounds

SPIELDESIGN

+ Respawn nach kurzer Zeit + motivierendes Upgraden + kein Pay2Win − kein Lobbychat für die Mitspieler-Koordination − keine freie Map-Wahl, nur Rotation

BALANCE

+ gut ausgewogene Schiffsklassen + einfache Steuerung + keine Imba-Schiffe − zu wenig aktive Mitspieler auf den Servern − viel zu kurzes Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY

+ gelungenes Fluggefühl + große Schlachten − insgesamt trockene Atmosphäre − gelegentlich zäher Schlachtverlauf − keinerlei Hintergrundgeschichte

UMFANG

+ 61 Schiffe + viele Waffen und Module + abwechslungsreiche Maps − zu wenig Modi − keine Soloinhalte

FAZIT

Solide Multiplayer-Gefechte mit schweren Raumschiffen. Spielt sich relativ gemächlich, leidet an Mitspielermangel.

72

Der Ausdruck »dread nought« bedeutet frei übersetzt »fürchte nichts«.