

Ein Rückblick zum DSO Geburtstagsereignis

Pünktlich zum aktuellen Geburtstag von Siedler Online, gibt es auf Deine-Online-Games wieder die passenden [DSO-Karten](#) zu den Abenteuern dieses Events. Auch wenn das Event eher ein dazu dient die Rohstoff-Stacks im Spiel abzubauen, finden sich doch einige neue Abenteuer wieder. Diese zu spielen macht aber eigentlich nicht viel Sinn, da diese viel zu teuer sind. Schön am derzeitigen Event ist aber der Zusammenhalt unter den Spielern. Wie schon bei vorhergehenden, serverübergreifenden Aktionen hilft einer dem anderen und das doch weit verbreitete Einsiedlertum ist weniger stark verbreitet.

Interessant am Event war die Veränderung des Spielerverhaltens in den zwei Event-Phasen sowie die unterschiedlichen Stärken der einzelnen Server. DE1 beispielsweise ist schon in der ersten Phase deutlich am stärksten gewesen, während sich die meisten nicht deutschen Server eher schwer getan haben. Woran kann das liegen? Ich glaube es liegt vor allem daran, dass auf DE1 die meisten starken Spieler zu finden sind, die teilweise seit Beginn von DSO dabei sind. Einige davon dürften auch bei Bluebyte/Ubisoft arbeiten und sich ausreichend gut auf das anstehende Event vorbereitet haben. Wie man sich vorbereiten kann? Ganz einfach: Ihr produziert z.B. Wasser ohne Ende. Wenn die Lager voll sind, handelt ihr einen Freund oder Gildemitglied an, welcher den Handel ablehnt. Damit landet der komplette Handel wieder bei euch im Stern, das Lager ist leer und es kann fleißig Wasser produziert werden. Dieses Vorgehen ist im Grunde nur durch Vorlaufzeit limitiert, welche bei BB-Mitarbeitern sicher erheblich gewesen ist.

Was ist geblieben? Was war gut, was war weniger gut?

Geblieben ist aus meiner Sicht nur die Erkenntnis, dass serverübergreifende Aktionen fast immer ziehen, egal wie hohl die Aktion selbst ist. Ich möchte nicht wissen, wie viele Leute auch wertvollere Rohstoffe als Wasser vernichtet und eben nicht in den Handel gestellt haben. Das Ziel der Rohstoffvernichtung, sollte zumindest in Teilen erreicht worden sein. Ich glaube allerdings nicht, dass BB mit dem Umfang der vernichteten Rohstoffe zufrieden sein kann. Letztlich wurde nach der ersten Phase zumindest bei uns in der Gilde nur noch Wasser, Wasser, Wasser produziert. Hier und da wurde dann vielleicht mal ein Brunnen aufgewertet, was Werkzeuge kostete – mehr aber auch nicht. Echte Rohstofffresser gibt es meiner Meinung eigentlich nur durch Updates mit Sinn. Ein gutes Beispiel ist hier der neue Entwicklungsbaum, der massig Granit und andere hochwertige Güter gekostet hat, welche man aber auch gerne investiert.

Als gut kann man aus meiner Sicht wie angesprochen die Stimmung auf den Servern herausstellen. Gerade für die 50er sind diese Events immer mal wieder eine nette Abwechslung, die den tristen Alltag des „fertigen“ Siedlers etwas auflockert. Nicht gut war aus meiner Sicht der Hintergrund des Events und vor allem die Eintönigkeit. Wer die meisten Rohstoffe und das größte Proviantlager hat gewinnt – suuuuper...