DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5441
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5440

Fliegende Helden fliegen fliegenden Helden hinterher: NCsoft lässt Online-Rollenspieler in luftiger Höhe Schlachten gegeneinander ausfechten.

Aion The Tower of Eternity

Aion will ähnliche viele Optionen für das **Charakter-Design** (Nasengröße, Augenstellung) zulassen wie etwa Everquest 2.

Aus vier mach acht

Sowohl Asmodier (oben) als auch Elyos (unten) starten mit vier **Charakterklassen**, die sich später verzweigen. So wird aus dem Warrior etwa ein Templar oder ein Gladiator.

Nichts hält ewig. Nicht mal der von einem Gott gebaute Turm der Ewigkeit. Kurz: Turm kaputt, Welt Atreia in eine helle und düstere Hälfte geteilt, zwei Völker (Elyos und Asmodier) im Zwist. So einfach kann's gehen, wenn man eine überschaubare Ausgangssituation für ein Online-Rollenspiel braucht, in dem der Spieler-gegen-Spieler-Kampf (PvP) zentrales Element werden soll.

An **Aion: The Tower of Eternity** arbeitet NCsoft Korea (**Lineage**) nun schon geraume Weile, doch erst jetzt konnten wir uns den Titel ausgiebig (und deutschlandexklusiv) in Brighton im europäischen Hauptquartier des Entwicklers und Publishers anschauen. Und haben dabei reichlich feine Ideen entdecken dürfen.

High on Äther

Wo Äther ist, geht's in die Lüfte. Das ist eine der wichtigsten Informationen, die man als Bewohner von Atreia verinnerlichen sollte. Charaktere ab der Stufe 10 dürfen in Gebieten, in denen das Gas die Atmosphäre erfüllt, minutenweise fliegen, um so zum Beispiel Vorteile im Kampf zu haben. NCsoft verspricht sogar extra aufs Fliegen ausgelegte Angriffsfähigkeiten, Details dazu hält der Entwickler allerdings geheim.

Große Fliegerklatsche

Bevor es gen Himmel geht, müssen Sie zunächst eine Questreihe absolvieren, an deren Ende Ihr Held eine Vision hat. Im Falle der Elyos handelt es sich dabei um eine Episode aus einer vergessenen Vergangenheit, die Asmodier werden mit ihrer Zukunft konfrontiert. Beide Parteien erleben ähnliche Szenen: Ihr Alter Ego fällt durch ein Portal auf eine schwebende Insel, um dort gegen einen Dämonen anzutreten. Diese schwebenden Inseln werden Sie, wie es die Vision verheißt, später im Spiel wirklich betreten. Wenn nämlich die an Gedächtnisverlust leidenden Elyos ihre alten Kräfte wieder gesammelt und die Asmodier sich zu wahren Helden entwickelt haben, geht es – sofern Sie möchten – ins PvP-Areal, Abyss genannt. Oder mechanischer ausgedrückt: Wenn Ihr Charakter Level 25 (50 ist das Maximum) erreicht und die entsprechenden Fähigkeiten (werden mit Spielwährung gekauft) gelernt hat, ist Spielermeucheln angesagt. Im

Über große Distanzen bringt Sie ein fliegendes **Transportssystem** auf festgelegten Strecken, selber die **Flügel** spannen und in die Lüfte steigen dürfen Sie nur für wenige Minuten.

Überall in den Reichen finden Sie kleine **Handelsaußenposten**.

In den Gefilden der **Elyos** scheint die Sonne stark.

Die **Asmodier** haben dunklere Haut und tragen auf dem Rücken einen Fellkamm. In Ihrem Reich herrscht ständiges Halbdunkel.

Abyssus treffen die beiden Völker aufeinander und liefern sich Schlachten – am Boden und in der Luft. Darin geht es zunächst um das Ausschalten der Gegner, um so genannte Abyss-Punkte zu erhalten. Davon können Sie sich tolle Gegenstände leisten. Aber vor allem geht ums Erobern von Außenposten, um dort Geld für die jeweilige Fraktion beziehungsweise Gilde zu verdienen.

Regulierungsbehörde

Weil NCsoft befürchtet, dass Spieler eher die schmucken Elyos statt der etwas finsteren Asmodier wählen und Erstere dadurch im PvP-Areal keine Gegner finden, werden die Asmodier zu Beginn schneller leveln – bis zu dem Punkt, da ihnen der Zugang zum Abyss freisteht. Dann nimmt die Level-Geschwindigkeit ab und dreht sich sogar ins Gegenteil, sodass beide Fraktionen gleich lange bis Stufe 50 brauchen.

Für den Fall, dass ein Volk trotzdem deutlich stärker sein sollte als das andere, hat sich NCsoft eine Art Regulierungstruppe einfallen lassen. Die Balaur sind NPCs, die in die Kämpfe eingreifen und die gerade dominante Partei attackieren sollen.

Göttliche Baumeister

Fliegerei ist allerdings nicht nur im Abyssus wichtig, sondern auch in der restlichen Welt. Flügel tragen die Helden zu Questgebern, zu Dungeons und zu bestimmten Rohstoffvorkommen, die schwerelos mehrere Meter über dem Boden hängen. Mit den Rohstoffen stellen Sie wie in anderen Online-Rollenspielen Waffen oder Rüstungen her. Zu Meisterschaft gelangen Sie, wenn Sie nicht nur stumpf vor sich hinwerkeln, sondern zusätzlich viel kämpfen. Im Kampf nämlich füllt sich eine Leiste mit so genannten göttlichen Punkten. Und die ermöglichen nicht nur besondere Attacken, sondern vergrößern auch die Chance auf die Herstellung eines besonderen Gegenstands. Doof aus der Sicht des Spielers, clever aus der Perspektive des Entwicklers: Diese Punkte verschwinden wieder, wenn man sich ausloggt. Toll allerdings: Man darf die Punkte weitergeben, etwa an den Gildenschmied, damit der Superschwerter bauen kann.

Viechereien

NCsoft hat viele Gegnertypen aus Versatzstücken echter **Tiere** zusammengebastelt.

Praktische Hilfen

Briefe in Online-Rollenspielen verschicken zu können, ist nicht neu. Auch Pakete gehen auf Reisen, kommen aber nur an einer Poststelle an. **Aion** kann mehr: Hier können Sie Express-Zustellungen aufgeben. Der Empfänger wird dann sogleich von einem putzigen Vieh (ähnlich einer Beutelratte) mit einem Bündel überrascht, und schon liegt der Gegenstand im Inventar. Das ist praktisch, kostet aber einiges.

Eine schöne Komfortfunktion will **Aion** in Sachen Übersicht bieten. Sie dürfen ein eingebautes, interaktives Lexikon nutzen. Eigennamen (wie die von NPCs) oder auch von Gebieten sind im Questlog mit einem Hyperlink versehen. Klicken Sie darauf, öffnet sich ein Informationsfensterchen, in dem Sie Näheres zu Person oder Landstrich erfahren. Und wenn Sie dann noch auf einen kleinen Button unten im Fenster klicken, öffnet sich eine Karte, die Ihnen die genaue Position von NPC oder Gebiet verrät. Apropos Karte: Eine Overlay-Karte (also auf den Spielebildschirm projiziert), wie wir sie aus **Diablo** kennen, bietet das Spiel ebenfalls an. Eines dürfte somit sicher gestellt sein: Verlaufen beziehungsweise verfliegen werden Sie sich in **Aion** bestimmt nicht. PET

Viele **Angriffsfähigkeiten** können zu Ketten ausgebaut werden.

Aion: The Tower of Eternity

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Online-Rollenspiel** ▸ Termin **2009**
▸ Hersteller **NCsoft / NCsoft** ▸ Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Aion machte während der Präsentation schon einen sehr kompletten Eindruck. Den PvP-Kampf konnte ich allerdings noch nicht in Augenschein nehmen. Ich hoffe, dass NCsoft die Balance zwischen den Fraktionen hinbekommt und den Luftkampf spannend gestaltet. In jedem Fall stecken in dem Titel genug feine Ideen, um nicht nur Fans von bestehenden Online-Rollenspielen neugierig zu machen.

petra@gamestar.de

Aion ist auch der Name einer Insel in der ostsibirischen See.