

Aion

Das Online-Rollenspiel lässt seine Helden durch motivierendes PvP fliegen, holt sie durch öde Quest-Strukturen aber immer wieder auf den Boden zurück.



DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6474

Weil wieder irgendwas in vergangenen Zeiten in irgendeinem Fantasy-Reich mächtig in die Hose ging und einen ganzen Planeten in zwei Teile gehauen hat, haben das Volk der Asmodier und das der Elyos nun Zoff. Sie, einst strahlender Kämpfer einer Fraktion, haben bei einer anderen Gelegenheit Ihr Gedächtnis und somit Ihr Können verloren und stehen nun vor der 50 Stufen umfassenden Aufgabe, das Vergessene wiederzuerlangen, um dem Feind mächtig Zunder zu geben. Denn im Online-Rollenspiel **Aion** von NCsoft geht's ähnlich wie im direkten weil in vielerlei Hinsicht sehr ähnlichen Konkurrenten **Warhammer Online** darum, der gegnerischen Partei Festungen abzujaagen, mehr Einfluss zu bekommen, kurz: ums Gewinnen. Doch zu Beginn von **Aion** kriegen Sie höchstens mal in einer der zahlreichen Zwischensequenzen etwas vom Krieg mit. Der geht für Sie erst mit Level 25 so richtig los. Für welche Partei

Sie antreten wollen, das ist die Entscheidung, die Sie am Anfang von **Aion** fällen müssen. Während die Asmodier stets im Zwielficht und oft im Schnee unterwegs sind, weil sie auf der sonnenabgewandten Seite des Planeten hausen, leben die Elyos in lichtdurchfluteten Wäldern oder in staubigen Wüsten.

Mit der Entscheidung für ein Volk hängt im ungünstigsten Fall auch Ihre Serverwahl zusammen. Anders als **Warhammer Online** lässt **Aion** nicht unbegrenzt Charaktere einer Fraktion auf einem Server zu. So wird ein Ungleichgewicht der Kräfte vermieden.

Gruppenspiel

Die Karrieren der beiden **Aion**-Völker unterscheiden sich nicht voneinander. Sie wählen bei Spielstart eine von vier Grundklassen (Krieger, Magier, Späher oder Priester) und suchen sich mit Level 10 die weiterführende Laufbahn aus. Aus dem Krieger wird entweder der Templer oder

der Gladiator, aus dem Magier der Zauberer oder der Beschwörer, aus dem Späher erwächst ein Jäger oder ein Assassine, und der Priester mutiert zum Kleriker oder zum Kantor. **Aion** erfindet das Klassenrad also nicht neu, sondern verlässt sich auf die typischen Standards wie Heiler, Fern- und Nahkämpfer. Das macht den Gruppenzusammenbau angenehm überschaubar und einfach. Und Gruppen müssen Sie zusammenbauen, denn anders als in vielen anderen Genre-Vertretern lassen sich auch für den Einzelnen wichtige Quests ohne Team nicht meistern, weil die Gegner sehr stark sind.

Auftragsbrei

Die Quests stellen eine der großen Schwächen von **Aion** dar. Vom Start weg belästigt Sie das Programm permanent mit nervigen Sammelaufgaben der Marke »Bring mir soundso viele Dings

von den Viechern da drüben« oder »Töte soundso viele der anderen Viecher da hinten«. Aufgaben, in denen Sie etwa versiegte Quellen wieder zum Sprudeln bringen sollen, oder Prüfungen Ihres Wissens über die **Aion**-Welt sind willkommen, doch viel zu seltene Ausnahmen im Auftragsseinerlei. Zudem gelingt die Questführung nicht optimal, viele Aufgaben in einem Areal entgehen Ihnen vielleicht, weil das Programm Sie schon mit einer neuen Aufgabe in den nächsten Weltabschnitt schickt. So entstehen für den Spieler Auftragslücken, obwohl es eigentlich genug zu tun gibt. Zumindest bis ungefähr Level 40, danach steigen Sie über Quests höchstens noch eine halbe Stufe auf, weil die Auftragslage dünn und die Belohnungen bislang viel zu niedrig sind. Der Entwickler plant, die Erfahrungspunkte demnächst anzuheben.

Aion unterscheidet zwischen gewöhnlichen Quests und sogenannten Kampagnenaufgaben. Letztere werden nicht nur mit enorm vielen Erfahrungspunkten, sondern auch mit nützlichen Utensilien wie Waffen oder Rüstungsteilen belohnt. Zudem erzählen die Kampagnenmissionen Ihre Geschichte, wie Sie



Im **Feuertempel** legen wir uns mit Elite-Gegnern an. Die sind besonders zäh, spucken aber auch besonders viele Erfahrungspunkte aus.



Alle drei Stufen dürfen Sie gegen einen großen Batzen Geld neue **Fertigkeiten** erstellen.

vom kleinen Gedächtnisverlust-Hanswurst wieder zum strahlenden Krieger Ihres Volkes aufsteigen, inklusive gelungener Zwischensequenzen in Spielgrafik, in denen Ihr Charakter im Zentrum steht, ähnlich wie in **Guild Wars**. So kommt tatsächlich kurzzeitig Heldengefühl auf.

Flugschule

Der Clou an **Aion** ist das Fliegen. Das erlernen Sie allerdings erst mit Level 10. Vorher steht Laufen auf dem Programm. Doch nur weil Sie plötzlich Flügel haben, dürfen Sie längst nicht überall durch die Lüfte flattern. Richtiges Fliegen funktioniert lediglich in Gebieten, in denen genug Äther vorhanden ist. Und so häufig kommt das Zeug nicht vor. In den meisten Abschnitten des Spiels ginge es abermals nur mit Latscherei vorwärts, wenn da nicht das Gleiten wäre. Denn die Flügel dürfen Sie immer und überall ausbreiten. So wird aus jedem Hügel eine Sprungchance, von der Sie je nach Höhe und übriger Terrainbeschaffenheit richtig weite Stre-

cken entspannt durch die Landschaft gleiten können. Einfach dumm: Dass Gleiten möglich ist, erwähnt das Spiel nur beiläufig in einem Tipp im Ladebildschirm.

Bei allen Flugaktivitäten gilt: Die Zeit dafür ist begrenzt. Wenn Sie Ihre Flügel erhalten, tragen die Dinger Sie gerade mal eine Minute lang. Wohl dem, der vor Ablauf der Frist nah genug am Boden ist, um nicht am Fallschaden zu sterben. Im Laufe des Spiels lässt sich die Flugzeit erhöhen; Tränke, kostbare Manasteine, die Sie in Ihre Klamotten einbauen, und sogar Titel, die Sie erhalten, können wertvolle Sekunden addieren. Wenn Sie furchtbar viel Geld auf der hohen Kante haben, dürfen Sie sich mit dem entsprechenden Level neue Flügel bei einem NPC kaufen, die Ihre Flatterzeit um 30 beziehungsweise 60 Sekunden ausbauen.

Krieg und Fliegen

Am wichtigsten ist das Fliegen im sogenannten Abyss. Dabei handelt es sich um die große PvP-Zone, die Sie ab Level 25 betreten



In der Fraktionshauptstadt wird in der **Halle der Handwerker** geschneidert, geschmiedet oder gekocht.

dürfen. In dieser Scherbenwelt kommen Sie nämlich nur durch Flügelschlag von A nach B, um beispielsweise Quests zu erledigen oder Artefakte und Festungen einzunehmen. Über Eroberungen erhalten die Völker Einfluss und senken so etwa die Kosten bei NPCs. Außerdem stehen in den Festungen spezielle Händler mit coolem Kram. Und sowieso ist es schon mal gut, wenn man etwas hat und der Feind nicht.

Die Festungen gehören eigentlich einer mächtigen NPC-Rasse, den Balaur. Zunächst müssen die Burgen also eben jenen Balaur abgejagt werden. Danach kabbeln sich im Zweifelsfall die Fraktionen um die wichtigen Gebäude. Sollte aber eine Seite zu stark werden und zu viele Festungen besitzen, schalten sich die Balaur wieder ein und beteiligen sich am Kampf. So will **Aion** vermeiden, dass Asmodier oder Elyos eine dauerhafte Vorherrschaft auf einem Server erlangen und der jeweiligen anderen Gruppierung den Spaß durch permanente Unterlegenheit versammeln.

Aber auch unabhängig vom den Festungsschlachten herrscht immer PvP-Spiel im Abyss. Ständig sieht man, wie Figuren mit schwarzen Flügeln (Asmodier) gegen Figuren mit weißen Flügeln (Elyos) antreten beziehungsweise anfliegen. Das macht verflixten Spaß, und nebenbei gibt's so am meisten der sogenannten Abyss-Punkte. Die bestimmen nicht nur den Soldaten-Rang eines Charakters und letztlich den Rang seiner

Feste auf die Festung



Der Stand auf dem unteren Teil des Abyss am 14.10.2009: Alle **Burgen** und fast alle Artefakte gehören den Elyos.



Bevor eine Burg eingenommen wird, machen sich die Spieler an die **Artefakte**, die bei der Schlacht helfen.



Der letzte Gegner, der zwischen den Spielern und der Übernahme einer Festung steht, ist der **Wächtergott**.



Ob es dieser **Asmodier** wohl noch schafft, dem Jäger (links) und unserer Zauberin davonzufiegen?



Im Abyss finden Sie solche **Schleusen**. Die laden kostbare Flugzeit wieder auf.

Legion (Gilde), sondern können auch bei NPCs gegen extratolle Ausrüstung eingetauscht werden. Dafür brauchen Sie allerdings sehr, sehr viele Abyss-Punkte.

Selbstgemachtes

Wenn Sie mal keine Lust auf Questerei oder PvP in **Aion** haben sollten, können Sie sich an einem der Handwerksberufe versuchen. Die sind allesamt sehr nützlich. Von Spielern hergestellte Klamotten sind nämlich im Regelfall weitaus besser als die, die Sie als Questbelohnungen erhalten. Dabei prima: Handwerksmeister bieten Arbeitsaufträge an, mithilfe derer sich für einen vergleichsweise geringen finanziellen Aufwand das Können Ihrer Berufsklasse steigern lässt. Doch Obacht: Sie sollten Ihre Rohstoff-Sammelfähigkeiten und den Hauptberuf stets auf dem ungefähr gleichen Level halten. Das spart Geld, denn andernfalls können Sie zwar irgendwann sehr schicke Sachen herstellen, haben aber nicht die Fertigkeit, selbst ans dafür notwendige Material zu gelangen und müssen das Zeug teuer von anderen Spielern kaufen.

Nicht optimiert

Aions Grafik-Motor ist die erste Cry-Engine (**Far Cry**) und stellt die

Gebiete gleichermaßen prachtvoll wie flüssig dar. Auch die Spielerfiguren, Monster und NPCs sehen klasse aus, zudem wirkt alles wie aus einem Guss, auch wenn der teilweise sehr asiatische Stil des Spiels sicher nicht jedermanns Sache sein dürfte. An der an sich gelungenen Optik stört allerdings, dass sie nicht für große PvP-Schlachten optimiert ist. Wenn Sie **Aion** in hohen Auflösungen und mit allen möglichen Effekten auf Anschlag spielen können, heißt das noch lange nicht, dass das auch in den ausufernden Klappereien um die Festungen so sein muss. Mit einem Rechner der oberen Mittelklasse müssen Sie bei solchen Gelegenheiten die Grafik mächtig drosseln, sonst beschert Ihnen das Spiel lediglich ein paar Frames. Aber selbst wenn Sie einen Super-Computer Ihr Eigen nennen, rettet Sie der nicht vor gelegentlichen bis häufigen Abstürzen, wenn's richtig zur Sache geht. Da muss NCsoft unbedingt noch nachbessern. Wenn der Entwickler dann noch mehr und hübschere Quests einbaut und die Spielerführung optimiert, kann aus dem jetzt schon sehr guten **Aion** ein großartiges und lange motivierendes Online-Rollenspiel werden. **PET**

Das Fliegen macht's!

Petra Schmitz: Gottchen, diese Sammelquests! Da hätte sich NCsoft schon mal ein bisschen mehr Mühe geben können. Allerdings sind die drögen Aufträge schnell vergessen, wenn man abends mit einer gut ausbalancierten Gruppe durch den Abyss flattert, um ein paar Feinde zu vermöbeln. Und selbst die riesigen Schlachten um die Burgen machen mir Freude, auch wenn ich die Optik ganz schön runterfahren muss, um kein Standbild auf dem Monitor zu haben.



petra@gamestar.de



Monster können wie in World of Warcraft markiert werden. Das macht den Kampf überschaubarer.

AION

ENTWICKLER NCsoft (Tabula Rasa, GS 02/08: 80 Punkte)

PUBLISHER NCsoft

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

ONLINE-ROLLENSPIEL

TERMIN (D) 25.9.2009

CA. PREIS 50 €+13 €/Mon.

USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT –

Dröger Anfang, wird deutlich besser, wenn man ins PvP kann.

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf Rätsel

CHARAKTERSYST. simpel komplex

FREIHEIT linear offene Welt

KAMPF Action Taktik

HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN kleine Tutorial-Filmchen, Tipps im Ladebildschirm

SPEICHERSYSTEM speichert Charakterfortschritt automatisch

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERN-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 12,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4600 XP 4400+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GByte Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 950 4,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Headset, Teamspeak

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10

KOPIERSCHUTZ Kontobindung:

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Charaktermodelle + prima Animationen + hübsche Effekte + oft sehr imposante Schauplätze + für großes PvP nicht optimiert	8 / 10
SOUND	+ orchestraler Soundtrack + gute Sprachausgabe... aber selten + Zaubersprüche stören schnell + Kampfmusik enorm nervig	7 / 10
BALANCE	+ gute Mischung aus Solo- und Gruppenquests + gelungene Tipps-Filmchen... aber viel zu wenige	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Zwischensequenzen + viele optische Charaktereinstellungen + Einnahme von Festungen spannend	9 / 10
BEDIENUNG	+ Flug + Arbeitsaufträge + Komfortfunktionen... die oft nicht erwähnt werden + Führung nicht optimal + Spielabstürze	7 / 10
UMFANG	+ viele Quests + großes PvE-Gebiet und PvP-Gebiet + nützliche Handwerksberufe + wenig Aufträge für hochstufige Charaktere	8 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ motivierendes PvP-System + Spielerkampagne + Kampagnen-Aufgaben anspruchsvoll + viel zu oft öde Sammelquest-Mechanik	8 / 10
TEAMWORK	+ viel Handel zwischen Spielern + typische Klassen mit typischen Aufgaben im Kampf + großes PvP erfordert Gruppenarbeit	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ flotte, effektreiche Klappereien + Kettenangriffe + mächtige Sonderfertigkeiten + gegen NPCs kaum Taktik nötig	8 / 10
ITEMS	+ reichlich Belohnungen + nützliche Verbrauchsgüter und Manasteine + viele Rezepte für tolle Ausrüstungsgegenstände	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Online-Rollenspiel für PvP-affine Flugkünstler.

83

SPIELSPASS