Atlantica Online

Auf den ersten Blick bedient das kostenlose Online-Rollenspiel Atlantica Online alle Klischees eines stupiden WoW-Klons. Doch bei genauerer Betrachtung bietet die Kombination aus Rollenspiel und Rundenstrategie einige gelungene Überraschungen.

Atlantis, der ewige Mythos. Eine recht frei interpretierte Version der Sage um die versunkene Stadt diente Entwickler Ndoors als Story-Grundlage für **Atlantica Online**. Alles dreht sich um eine mächtige Substanz namens Oreichalkos. Sie hat den Atlantis-Bewohnern zu großer Macht und Reichtum verholfen. Als die Vorräte zur Neige gehen, zetteln die Atlantiden Kriege mit vier großen Zivilisationen an, ehe sie an ihrer eigenen Gier zugrunde gehen. Das war das vorläufige Ende von Atlantis, und auch das Oreichalkos verschwand von der Erde – bis auf wenige Überreste. Einige Zeitalter später kommen Sie ins Spiel und schlüpfen in die Haut eines Nachfahren der Atlantiden. Zunächst in Asien, im weiteren Spielverlauf bereisen Sie den ganzen Erdball. Ihr Ziel: Finden Sie Atlantis und retten Sie die Menschheit vor dem zerstörerischen Einfluss des wieder aufgetauchten Oreichalkos.

Elitäre Einheit

Atlantica Online macht einiges anders als der Konkurrenz-Einheitsbrei der Online-Rollenspiele ohne Monatsgebühren. Doch bevor wir uns den Innovationen widmen können, wartet die grundlegendste aller Rollenspielaufgaben: die Charaktererstellung. Die Individualisierungsmöglichkeiten, also vor allem das Aussehen unseres Charakters, sind eher minimalistisch, Möglichkeiten gibt es hier nicht. Wichtiger ist schon die Waffenwahl für Ihren Helden. Dabei stehen genretypische Kampfgeräte wie Bogen, Schwert und Stab zur Auswahl. Auch eine Gitarre gibt's im Waffenangebot, mit der Sie luftgitarrenähnlich Posen und damit verbundene Angriffszauber auslösen können. Die sieben Klassen unterscheiden sich nur in den vier Grundwerten (Kraft, Intelligenz, Geschicklichkeit, Vitalität, Verteidigung), gestaffelt nach dem üblichen Raster für Nah- und Fernkämpfer beziehungsweise Magier. Ab Level 100 gibt es als Zugabe noch eine Motorsäge, die oberste Levelgrenze liegt derzeit bei stolzen 130 – es gibt also viel zu tun.

Nach der Charaktererstellung geht es ohne Umwege zum Tutorial. Die einführenden Schritte sind gut verständlich, und selbst nach über 40 Stunden Spielzeit erhalten Sie noch wertvolle Spielhinweise, die zudem gelungen in die Hauptquestreihe eingebunden sind. Das zeigt die ungewöhnliche spielerische Vielfalt des Titels, denn selbst wenn sich naturgemäß viele Abläufe wiederholen und zur Routine werden, gibt es in den späteren Phasen des Spiels noch Dinge zu entdecken und Neues zu lernen.

Eines der wichtigsten Merkmale von **Atlantica Online** sind die Söldner, von denen Sie gleich zu Beginn eine Handvoll rekrutieren. Während Sie die Welt erkunden, steuern Sie nur Ihren Hauptcharakter, kommt es aber zu einem Kampf, befehligen Sie zusätzlich Ihre Söldner. Dieses Prinzip kennen **Final Fantasy**- und

Gegen die **fliegenden Mönche** haben unsere Nahkämpfer mit Standardangriffen keine Chance.

Das erste Online-Rollenspiel war MUD (Multi User Dungeon). Programmiert1978 von US-Studenten, läuft MUD bis heute.

Heroes of Might and Magic-Spieler übrigens schon: In der normalen Spielansicht erscheint nur der Held; sobald es zu einem Kampf kommt, wird ein spezieller Schlachtfeldbildschirm geladen, auf dem dann die ganze Party gegen eine entsprechende Anzahl von Gegnern antritt. Mit zunehmender Stufe des Hauptcharakters können Sie weitere Rekruten anheuern, bis das Team mit maximal neun Kämpfern vollzählig ist. Dabei existiert eine Vielzahl verschiedener Standard- und Spezialsöldner, die entweder durch aufwändige Nebenquestreihen zu Ihnen stoßen, oder die Sie im weiteren Spielverlauf gegen Gold anheuern können.

Taktische Tüftelei

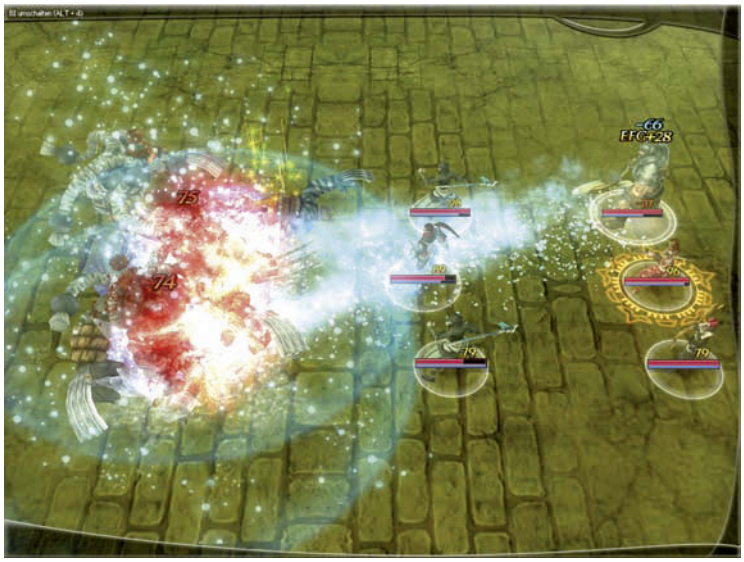
Atlantica Online hebt sich vor allem durch ein Merkmal von den meisten anderen Online-Rollenspielen ab: das rundenbasierte Kampfsystem. Sobald Sie auf einen Gegner treffen, wird in den speziellen Kampfbildschirm gewechselt. Hier stehen sich Ihre Söldnermannschaft und die gegnerische Gruppe gegenüber und greifen abwechselnd an. Jetzt ist der Stratege in Ihnen gefragt. In einem bestimmten Zeitlimit versorgen Sie Ihre Kämpfer mit verschiedenen Befehlen, die sogleich ausgeführt werden. Pro Runde kann so jeder Söldner, inklusive des Hauptcharakters, den Standardangriff oder eine Spezialfähigkeit ausführen. Schamanen heilen (Segnung des Lebens), Schwertkämpfer führen feurige Attacken (Flammenschwert) gegen den Feind. Außerdem können Sie Ihre Verteidigung optimieren, indem Sie durch Platztausch Ihre Truppen zum Beispiel nach Nahkampfwerten ordnen. Eine wesentliche Rolle spielt dabei die 3x3-Formation, also die Aufstellung Ihres Kampftrupps. Ein kleines Beispiel: Schwertkämpfer können nur einen Feind in der vordersten Reihe angreifen, sind aber wahre Bollwerke bei gegnerischen Angriffen und schützen so die hinteren Reihen. Söldner mit Speeren durchbohren gleich zwei hintereinanderstehende Gegner, können allerdings mit ihrem Standardangriff nichts gegen fliegende Feinde ausrichten. In diesem Fall benötigen Sie Magier und Fernkämpfer, die mit Stab bzw. Bogen zusätzlich jede Frontlinie überwinden, also über die erste Feindreihe hinweg tiefer stehende Gegner beharken können. Kurz gesagt: ein Paradies für Taktik-Liebhaber. Alle anderen sollten jetzt jedoch nicht verschreckt weiterblättern, denn der Einstieg in das komplexe Kampfsystem ist auch für Neulinge gut zu bewältigen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, mit bis zu zwei weiteren Spielern eine sogenannte »LDP« (Long Distance Party) zu bilden. Das verschafft Ihnen nicht nur einen Vorteil gegenüber den kampflustigen Widersachern, sondern bringt auch zusätzliche Erfahrungspunkte. Wenn dadurch allerdings 27 Söldner (drei Spieler mit jeweils vollzähliger Einheit) bis zu 27 Kontrahenten gegenüberstehen, geht die Übersicht verloren und der Kampfbildschirm erinnert durch die farbenfroh animierten Gefechte an einen explodierten Regenbogen. Wer sich bei den PvE-Kämpfen gegen Wasserdrachen und andere Monster langweilt, kann sich PvP-Herausforderungen in der »Freien Liga« stellen. Hier treten Sie in einer Art Turnier gegen andere Spieler auf Ihrem Level an. Während Sie im Verlauf der Hauptquestreihe prinzipiell mit jeder Strategie und Formation irgendwie überleben können, haben Sie in diesen Duellen ohne gute Taktik gar keine Chance.

Wichtiger als die Optik ist bei der **Charaktererstellung** die Wahl der Waffe.

Wirtschaftliche Wege

Sollten Sie einmal eine Pause vom Gruppen-Getümmel benötigen, warten zahlreiche Handwerks-Jobs auf ihre Ausübung. Die Möglichkeiten sind hier so vielfältig wie zeitraubend. Von der Kanonenkugel über Tränke bis zur Axt können Sie alles selbst herstellen. Damit lassen sich sogar Ihre virtuellen Brötchen verdienen, denn alles, was Sie herstellen oder unterwegs finden, darf in jeder Stadt auf dem Markt an andere Spieler gegen Spielwährung (Gold) verkauft werden. In der komplett spielerbetriebenen Wirtschaft bestimmen Sie den Preis für Ihre Ware und hinterlegen diese in einer Art Depot. Anschließend gehen Sie wieder auf die Jagd, feilen an Ihren Fertigkeiten oder gönnen sich eine heldenhafte Pause. Sobald Ihre Gegenstände verkauft wurden, werden Sie benachrichtigt, und das erhaltene Spielgeld landet auf Ihrem Ingame-Bankkonto. Man kann sich gut und gern zwei Stunden allein mit der Angebots- und Nachfrageentwicklung beschäftigen, ohne sich zu langweilen. Zusätzlich werden von Spielern auch Gegenstände aus dem sogenannten Item Shop – also der »echten« Verkaufsplattform, auf der Sie hauptsächlich Komfortfunktionen gegen harte Euro erwerben können – auf dem virtuellen Markt, sprich gegen Spielgeld angeboten. Grundsätzlich gilt: Im Item Shop können Sie für mehr oder weniger viele Euro

Die Reise beginnt in **Nordostasien** und führt uns um den ganzen Erdball.



Die **Spezialfähigkeit** »Eis-Axt« des Wikingers lähmt eine komplette gegnerische Reihe.

Der Atlantis-Mythos geht auf Beschreibungen in Dialogen des antiken Philosophen Platon (427 bis 347 vor Christus) zurück.

Alle **Questgeber** teilen uns ihre Aufträge über den Text und eine Sprachausgabe mit.

Der Herr rechts im Bild hat sich im **Item Shop** modisch eingekleidet.

diverse Gegenstände erwerben, die Ihnen das Spielerleben vereinfachen, für den Spielfortschritt aber nicht notwendig sind. Um zum Beispiel lange Laufwege zu vermeiden, können Sie eine Teleport-Lizenz kaufen. Die kostet für 30 Tage circa 7 Euro und für 60 Tage 13,60 Euro. Ein teurer Spaß, der nur für Spieler, die mehr Geld als Zeit haben, in Frage kommt.

Kollegiales Klima

Noch etwas fällt ganz besonders auf in **Atlantica Online**: das freundliche Miteinander unter den Spielern. Und das kommt nicht von ungefähr, denn Entwickler Ndoors fördert auf vielerlei Wege die Community. So können sich beispielsweise erfahrene Spieler als Mentoren für Spieler unter Level 30 anbieten und den »Frischlingen« mit Rat und Tat zur Seite stehen. Als Belohnung gibt es einen ordentlichen Goldbetrag und Erfahrungspunkte für den Betreuer, sobald der Lehrling Level 30 erreicht. Darüber hinaus erhalten Sie Erfahrungspunkte für jedes Gold-Geschenk, das Sie einem Anfänger schicken. Ergo, als Neuling werden Sie reich beschenkt! Derartige Nettigkeiten machen Freude und steigern den Spielspaß. Das Friede-Freude-Eierkuchen-Klima täuscht aber nicht über die Schwächen von **Atlantica Online** hinweg. Ein großes Manko ist die Grafik, denn die reißt definitiv niemanden vom Hocker. Die meisten Städte und Dungeons wirken wie Papierkulissen. Langweilige Papierkulissen. Die Dudelmusik fügt sich da passend ein, zumal sie sich schnell wiederholt, auch die ewig gleichen Rückmeldungen der Söldner nerven. Die Hauptquestreihe bringt inhaltlich nichts Neues und besteht, leidlich zusammengehalten von der müden Atlantis-Story, aus dem üblichen Sammle- und Töte-Mix. Und trotzdem ist dieses Spiel keine Gurke. Warum? Weil **Atlantica Online** ein stimmiges Gesamtkonzept, ein taktisch forderndes, komplexes Kampfsystem und viel Abwechslung drumherum bietet. Auch Komfortfunktionen wie der Autopilot zum nächsten Questgeber machen Spaß. Außerdem entstehen nur optionale Kosten bei der Nutzung des Item Shops, und damit gilt: Ausprobieren kostet nichts! *Evelyn Miksch /* MT

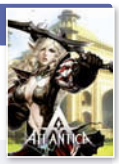
Taktisches Vergnügen

michael@gamestar.de

Michael Trier: Mir geht die Dudelmusik auf die Nerven, aber das ist Geschmackssache, und außerdem kann ich die abschalten. Die Grafik ist altbacken, die Quests beschränken sich auf »sammle dies« und »töte das«. Trotzdem hat mir Atlantica Online Spaß gemacht. Weil es taktische Rundenkämpfe bietet, weil das Wirtschafts- und Handwerkssystem vielfältig ist und weil die Spielergemeinschaft (bisher) sehr fair und hilfsbereit ist. Atlantica Online ist sicher kein Spiel für jeden, aber wer mit dem üblichen Monsterkloppen nichts anfangen kann und gern Heroes of Might & Magic spielt, sollte unbedingt mal reinspielen – kostet ja nichts.

ATLANTICA ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL



ENTWICKLER	Ndoors (Wonderking Online, nicht getestet)		
PUBLISHER	Ndoors	TERMIN (D)	1.12.2009
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	gratis
AUSSTATTUNG	– (Download)	USK	ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

SPASS

Leveln, Rundenkämpfe und Gruppenspiel motivieren anhaltend.

EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL

GENRE **ROLLENSPIEL**

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	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 gutes, ausführliches Tutorial, Texthilfen

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 HIGHEND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD
1,0 MB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM
9,0 GB Festplatte	9,0 GB Festplatte	9,0 GB Festplatte
DSL 1000	DSL 2000	DSL 6000

PROFITIERT VON Headset, Teamspeak

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- 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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Kampfanimationen – immer gleiche Architektur – langweilige Texturen	5 /10
SOUND	+ deutsche Sprachausgabe + zum asiatischen Stil passende Musik ... – ... die auf Dauer nerven kann – nervige Ansagen der Söldner	6 /10
BALANCE	+ alle Söldner sehr gut ausbalanciert + angemessene Zeitlimits – Schwierigkeit der Endbosse unausgewogen	9 /10
ATMOSPHÄRE	+ Spielwelt als Abbild des Erdballs + tolles Miteinander – dünne NPC-Bevölkerung – austauschbares Fantasy-Szenario	7 /10
BEDIENUNG	+ intuitive Steuerung + umfangreiche Erklärungen + Auto-Pilot-Funktion – unübersichtliche Kämpfe mit vielen Einheiten	9 /10
UMFANG	+ sehr umfangreiche Hauptquestreihe + viele Söldnerkombinationen + viele Gilden-Features + spielergetriebene Wirtschaft	10 /10
QUESTS	+ viele Questgeber + nützliche Belohnungen – lange Laufwege – abwechslungsarm	7 /10
CHARAKTERSYSTEM	+ Upgrades für Söldner + komplexes Berufsystem + Ausbau der Gruppe – keine Individualisierung – Hauptheld bleibt blass	6 /10
KAMPFSYSTEM	+ innovativer Echtzeit-Rundenstratgie-Mix + unzählige taktische Möglichkeiten + Zusatzfähigkeiten durch Spruchrollen	10 /10
ITEMS	+ Gegner hinterlassen massenhaft Items + hohe Vielfalt + fast alles selbst herstellbar – hübsche Rüstungen nur im Item Shop gegen Euro	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT **Guter Mix für Strategie- und Rollenspielfans.**