



Die Spielwelt besteht aus Trümmerinseln, hinten schwebt ein Fährschiff vorbei.



ALLODS Online

Bereits im Betatest war das Free2Play-Abenteuer um Klassen besser als viele »fertige« Konkurrenten. Nun ist Allods Online endlich gestartet. Von Martin Deppe

- +** Stärken
 - + stimmungsvolle Spielwelt
 - + coole Spielerschiffe
- Schwächen
 - kaum Sound und Musik
 - viele Standardaufgaben

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **gPotato** Entwickler: **Astrum Nival (Allods Online ist das Erstlingswerk)**
 Termin: **11.5.2011** Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7202 Auf DVD: Test-Video

Treffen sich zwei Helden auf Flugreise. Der erste zeigt auf seine Flatterechse und prözt: »Schau, mein Netherdrache. Habe ich in World of Warcraft gefarmt!« Sein Kollege winkt

ab: »Mein Flugtier kann sogar zwei Personen tragen! Runes of Magic ist viel cooler!« Plötzlich schiebt sich ein Schatten über die beiden Streithähne. Erstaunt schauen sie nach oben – und klatschen samt ihren Reittieren an einen gewaltigen Schiffsbug. »Aus dem Weg,

Towarischtschi!«, tönt es von oben, während die beiden benommen vom Rumpף gleiten.



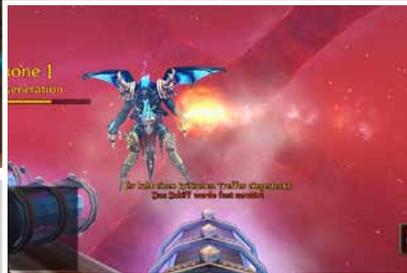
Unser Explosivschuss hat zwar eine Minute Abklingzeit, trifft aber mehrere Gegner gleichzeitig.

Das war ein Spielerschiff aus **Allods Online**, dem Free2Play-Online-Rollenspiel made in Russia – with Love. Wo herkömmliche Internet-Abenteuer immer neue Varianten von Flugpferden auspacken, dürfen **Allods**-Helden mit Stufe 35 ein komplettes Luftschiff bauen. Der Pott sieht aus wie ein Segelkahn im Jules-Verne-Look, gleitet aber durch den so genannten Astralraum: ein wabernder Kosmos, in dem Dämonen herumfliegen sowie die namensgebenden Allods – Insel-Bruchstücke einer Fantasy-Welt, mal klein, mal groß. Zwischen bestimmten Allods gibt's Portal- und Fährverbindungen, andere Trümmer erreichen Sie ausschließlich per Spielerschiff.

Doch bis Sie so ein Ding selber gebaut haben, vergehen Monate. Zum einen ist Level 35 viel langsamer erreicht als bei der Konkurrenz, zum anderen braucht das Schiff dermaßen viele Ressourcen, dass Sie bis zu 100 Tage Bauzeit einplanen müssen – etwas schneller geht's, wenn Sie fleißig tägliche Quests abarbeiten. Spätestens wenn der Kahn fertig ist,

Spielschiffe

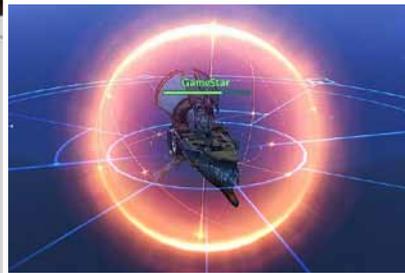
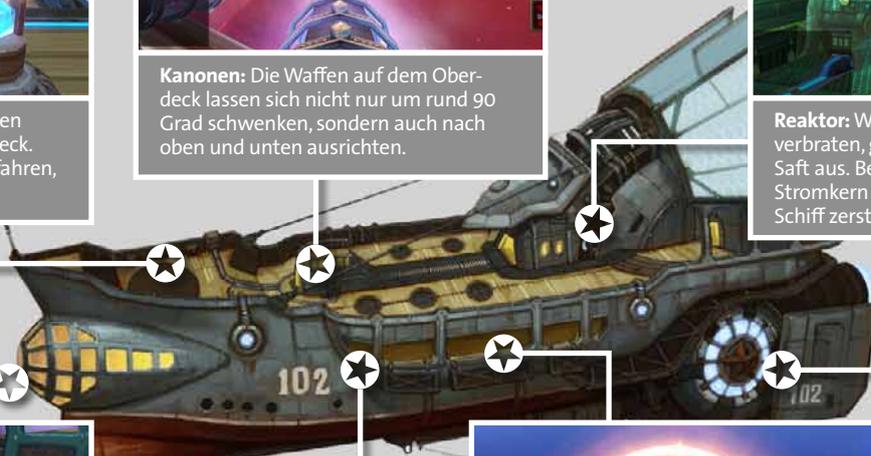
Ein Astraldämon greift unser Schiff an, wir müssen uns mit unseren Kanonen wehren.



Schilde: Die Energiehüllen schützen Steuer- und Backbord, Bug und Heck. Alle lassen sich separat herunterfahren, um Energiereserven zu sparen.

Kanonen: Die Waffen auf dem Oberdeck lassen sich nicht nur um rund 90 Grad schwenken, sondern auch nach oben und unten ausrichten.

Reaktor: Wenn Sie zu viel Energie verbraten, geht vorübergehend der Saft aus. Bei Überlastung kann der Stromkern sogar explodieren und das Schiff zerstören



Steuerung: Der Antrieb bietet drei Geschwindigkeiten plus Sektorsprung, das Steuerrad zwei Wendegeschwindigkeiten, die Turbine dient zum Auf- und Absteigen.

Unterdeck: Hier stehen ebenfalls Kanonen, die wegen der schmalen Luken aber einen kleineren Feuerbereich haben.

Visier: Zeigt die nähere Umgebung Ihres Schiffes und die Position zu Gegnern und Allods. Navigator und Steuermann müssen eng zusammenarbeiten.

Astralscanner: Zeigt die weitere Umgebung und angrenzende Sektoren. Hier scannen Sie nach Allod-Inseln und Wurmlöchern und geben die grobe Route vor.

sollten Sie sich zudem Freunde zulegen. Denn Antrieb, Steuer, Geschütze, Nahkampf-Visier und andere Stationen sind quer übers Schiff verteilt, nur eine gut eingespielte Crew aus bis zu sechs Spielern kann gegen die Astraldämonen bestehen. Oder gegen andere Spielschiffe, es gibt nämlich auch PvP-Gefechte zwischen zwei verfeindeten Fraktionen. Eingefleischte Solisten bleiben in **Allods Online** aufgrund des Teamwork-Zwangs also eher auf dem Boden. Falls Sie jedoch einer Gilde beitreten, nimmt Sie bestimmt jemand mit auf

seinen Himmelskahn. Das lohnt sich nämlich, weil neben dem Kapitän auch die Matrosen in bessere Ausrüstung investieren können, etwa in durchschlagskräftigere Kanonen.

Und was passiert zwischen Level 1 und 35? Sehr viel. Aber auch sehr viel Konventionelles. Denn **Allods Online** spielt sich vor allem zu Beginn wie einer der vielzitierten **World of Warcraft**-Klone, was unter anderem an der comichaften Optik und am Interface liegt. Der Klon-Vergleich ist aber kein Vorwurf, ganz im

Gegenteil. Denn **Allods** schüttelt das Klischee der billig produzierten Gratis-Rollenspiele ab. So wählen Sie anfangs aus immerhin sechs Völkern, das ungewöhnlichste davon sind die Gibberlinge, die stets zu dritt unterwegs sind. Außerdem entscheiden Sie sich für eine von acht Klassen, von Krieger über Heiler bis zu Psionikern. Danach werden Sie nicht nur gut ins Spiel eingeführt, sondern auch schwungvoll auf Trab gehalten. Blöd nur, dass **Allods Online** seine Handlung vorrangig in schnöden Textfenstern erzählt.



Die imperialen Gebäude erinnern an sozialistische Architektur gekreuzt mit Steampunk.

Außerdem tischt das Abenteuer extrem viel Quest-Standardkost auf. Ein Großteil der Aufgaben pendelt zwischen Feinde umhauen und Beute sammeln – und das auch noch in großen Mengen, beispielsweise müssen Sie 20 Gegner kloppen oder 30 Gegenstände aufklauben. Der andere große Aufgabenblock sind Botengänge, die immerhin teils nette Geschichten erzählen: Da überbringen Sie einer aufreizenden Wirtin erst die Mitteilung, dass Sie jetzt Witwe ist. Woraufhin die Dame Sie zu diversen, ähem, vermögenden Herren schickt, in die sie plötzlich »unsterblich verliebt« ist. An anderer Stelle sollen Sie erschöpfte Krieger in einem Dampfbad auspeitschen. Klar, auch hier rennen Sie nur durch den Nebel und klatschen halbnaackt Halbnaackte ab, aber solche Quests bleiben in Erinnerung.

Doch trotz stets ähnlicher Standardaufgaben und langer Laufwege macht die Heldenarbeit Spaß. Das liegt auch an der schicken Grafik, auch wenn **Allods Online** weder Maßstäbe bei der Polygonzahl noch bei der Texturschär-

fe setzt. Dafür sind die Landschaften faszinierend: Beispielsweise wandern Sie durch eine grüne, helle Lichtung, nur um plötzlich in diffusem Licht am Allod-Abgrund zu stehen, während ein dickes Fährschiff vorbeizieht.

Auch die Kämpfe unterhalten prächtig. Zwar beherrscht jede der acht Klassen vergleichsweise wenige Fertigkeiten, doch alle lassen sich gut aus-

bauen und sind grafisch schick inszeniert. Als Späher etwa decken Sie den Feind mit diversen Pfeil- oder Bolzentypen ein, die Detonationen von Explosiv-Geschossen füllen den ganzen Bildschirm. Es gibt aber keinen Auto-Angriff, sodass Sie ständig klicken müssen.

Allods Online wäre freilich kein Free2Play-Titel, wenn's keinen Item-Shop gäbe. Der geriet beim Betastart Anfang 2010 rasch in die Kritik, vor allem wegen seines fragwürdigen Konzepts: Wer stirbt, muss einige Zeit warten, bis er wiederbelebt wird. Bei Level 10 nur rund 20 Sekunden, bei Level 42 schon satte 20 Minuten. Sofort wiederbeleben geht nur gegen die Spezialwährung »Mirra« – und die kostet echtes Geld. Auf Level 42 kostet die Rückholung 234 Mirra, umgerechnet zwischen 9 und 23 echten Cent, je nach Einkaufsmenge. Alternativ können Sie Mirra durch tägliche Quest verdienen oder mit Spielgold kaufen. Für Echtgeld bekommen Sie zudem Talismane, die verhindern, dass beim Bildschirmtod einer Ihrer Gegenstände verflucht wird, sowie Räucherkerzen, mit denen Sie einen starken Buff länger aufrechterhalten.

Dieses Prinzip, Nicht-Käufer zu bestrafen statt Käufer zu belohnen, stieß zu Recht auf wenig Gegenliebe. Jetzt wurden die Knackpunkte zumindest entschärft: Talismane sind erst bei besonders hochwertigen Items kostenpflichtig, Räucherkerzen erst viel später im Spiel notwendig und zudem gratis durch eine rund viertelstündige Quest zu bekommen. Paradoerweise fanden wir die Kämpfe ohne Räucherkerzen-Buff zwar schwieriger, aber auch spannender, denn mit dem Stärkungszauber sind schon leicht schwächere Gegner nur noch Kanonenfutter. Martin Deppe

Der Item-Shop wurde entschärft.



Von der Masse abgehoben

Martin Deppe,
Freier Autor,
redaktion@gamestar.de

Allods Online erfindet das Internet-Rad nicht komplett neu, bekommt die Mischung aus Altbewährtem und Neuem aber verflixt gut hin: Anfangs beschlich mich noch der WoW-Klonverdacht, doch allerspätestens mit dem eigenen Astralschiff ist Allods dem Schatten des Blizzard-Rivalen entfliegen. Allerdings sollten Sie für Ihren Segelpott-Bau viel Zeit einkalkulieren und idealerweise von Beginn an mit Freunden spielen – sonst haben Sie zwar ein tolles Schiff, aber keine verlässliche Crew. Doch selbst ohne Kahn kann ich Allods nur empfehlen: Die Trümmerinseln im wabernen Astralraum bilden eine sehr stimmungsvolle Kulisse, und es gibt immer was zu tun, ohne in ödes Farmen abzudriften.

TERMIN: 11.5.2011 PREIS: kostenlos USK: nicht geprüft

Allods Online

Online-Rollenspiel

Publisher gPotato
Entwickler Astrum Nival / Mail.ru
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL



GRAFIK

- sehr schöne, abwechslungsreiche Landschaften
- imposanter Astralraum
- schicke Kampfeffekte
- in der Distanz aufpoppende Objekte
- angestaubte Grafik

7/10

SOUND

- gute Zauber- und Kampfsounds
- sehr gute Musik ...
- ... die leider zu selten erklingt
- teils wenige oder keine Umgebungsgerausche

7/10

BALANCE

- fair ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Stärkeverhältnisse gut einschätzbar
- ausgewogene Klassen
- sehr langsame Levelaufstiege
- Kämpfe mit Räucherkerzen-Buff zu leicht

8/10

ATMOSPHERE

- geniales Kapitänsgedöhl dank eigenem Schiff
- stimmungsvolle Trümmerinsel-Welt
- kein Leerlauf
- Story wird fast nur in Textform erzählt

9/10

BEDIENUNG

- grundsätzlich sehr gute MMO-Standardbedienung
- große, übersichtliche Buttons
- etwas fitzelige Übersichtskarte

9/10

UMFANG

- große Spielwelt
- Boden- und Schiffsschlachten
- sehr lange Spielzeit bis Maximallevel (momentan 47)
- dynamische Weltbedrohungen
- wenige Instanzen

9/10

QUESTS

- viele Questreihen
- einige ungewöhnliche Aufgaben
- zu viele lange Töt- oder Sammeljobs
- teils arg lange Laufwege

7/10

CHARAKTERSYSTEM

- sechs Rassen
- acht Klassen
- sehr gut spezialisierbar
- gutes Handwerksystem
- aufrüstbare Spielschiffe
- Zweitberuf nur aufwändig erlernbar

9/10

KAMPFSYSTEM

- unterhaltsame Schiffskämpfe
- teils spannende Bodengefechte
- realistische Darstellung (etwa beim Fernkampf)
- fehlender Auto-Angriff führt zu unnötiger Klickerei

9/10

ITEMS

- Spielschiff als ultimates Crafting-System
- sehr viele Rüstungsplätze (Hemd, Ohrringe)
- vielfältige Beute
- fragwürdiges Itemshop-Konzept

9/10

