



Mounts wie dieses fliegende Wels-Vieh oder auch die Stadt Kamar gehören zu den kostenlosen Content-Updates, die der Entwickler in regelmäßigen Abständen veröffentlicht.

# Aion

## ⊕ Stärken

- + fliegende Helden
- + viel PvP-Angebot
- + viel Free2Play-Inhalt

## ⊖ Schwächen

- technisch veraltet
- Sammel- & Töte-Monotonie

Das Online-Rollenspiel punktete 2009 mit fliegenden Helden und einem umfangreichen PvP-Erlebnis. Reicht das, um auch nach der Free2Play-Umstellung konkurrenzfähig zu sein? Wir klären es in unserem Kontrollbesuch. Von Patrick C. Lück

## Kontrollbesuch

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Gameforge** WO **Gamestar.de/Quicklink/43538**  
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

**F**liegen. Ein Menschheits Traum. Wer wollte nicht mal Flügel spreizen und sich wie ein Vogel in die Lüfte erheben? Das koreanische Online-Rollenspiel **Aion** zeigt aber, dass Flügel Verpflichtungen mit sich bringen. Denn in der Welt von **Aion** gehören geflügelte Spieler den göttlichen Daeva an, die als Beschützer der Menschen dienen. Doch als fliegender Held geht's nicht nur gegen allerlei Monsterscharen – allen voran die drachenähnlichen Balaur – in den Kampf,

sondern auch gegen andere Daeva der verfeindeten Fraktion. Kurz: **Aion**-Spieler müssen sich mit ihren Flügeln im PvE wie im PvP gleichermaßen beweisen.

**Aion** erschien bereits 2008 in Korea und ein Jahr darauf in Europa (GS 12/2009, 83 Punkte). Schon damals gefiel uns neben der erstaunlich flüssig steuerbaren Fliegerei (die aber zeitlich und auf abgegrenzte Gebiete beschränkt ist) vor allem der große PvP-Anteil. Die beiden spielbaren Fraktionen Asmodier und Elys balgen sich um die Vor-

herrschaft auf einer in zwei Teile zersplitterten Hohlwelt. Das passiert entweder auf ausgewiesenen Schlachtfeldern oder gleich im Feindesland, das man über in regelmäßigen Abständen auftretende Risse im Weltgefüge erreichen kann. Als Korrektiv dient eine mächtige NPC-Partei, nämlich die drachenähnlichen Balaur, die vor allem dann eingreifen, wenn eine Seite dauerhaft die Oberhand zu gewinnen droht. Das stark aufs PvP ausgelegte Konzept überzeugte uns und kaschierte Schwächen beim allgemein schnarhigen Questdesign.

## Was ist neu seit dem Release?



### Housing

Spieler können sich nun in idyllischen Städtchen Apartments samt Balkon zulegen. Neben der entspannenden Aussicht gibt es dort eine erhöhte Regenerationsrate sowie zusätzlichen Stauraum.



### Mounts

Die Reitgelegenheiten reichen von fliegenden Welsen über Laufschnecken bis hin zu futuristischen Motorrädern. Die Mounts gibt es sowohl als Drop als auch als Crafting-Rezept wie auch gegen Geld im Aion-Store.



### Pets

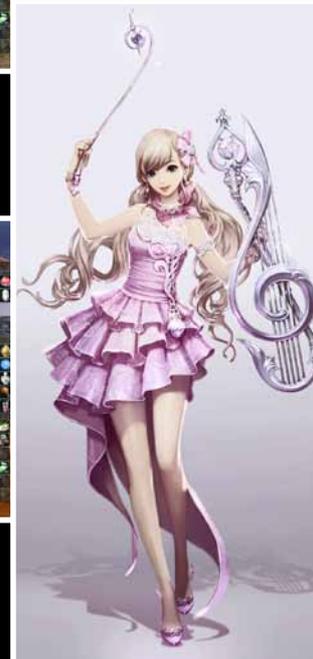
Die herzerwärmend niedlichen Tierchen können auch spezialisierte Aufgaben erfüllen. Während manche etwa vor PvP-Feinden warnen, dienen andere eher als Packesel. Im Gegenzug wollen sie viel Liebe.



### Balaurea

Spieler können den Krieg gegen die Balaur, die Urfeinde beider menschlicher Rassen, nun in deren karge und lebensfeindliche Heimat tragen. Der Zugang erfolgt erst ab Level 50 über spezielle Luftschiffe.

**Neue Klassen**  
 Noch gibt es sie nicht, aber mit dem baldigen Update 4.0, das in Teilen in Korea bereits online ging, halten drei neue Klassen Einzug. Bestätigt sind ein Barde sowie ein Schütze (Gunner). Klasse 3 ist noch unbekannt.



Da nun die Zeit abo-basierter Online-Rollenspiele zu Ende geht (zuletzt erwischte es **Star Wars: The Old Republic** und **The Secret World**), stellte der Karlsruher Publisher Gameforge **Aion** im Februar des vergangenen Jahres auf ein Free2Play-Modell um. Mit Erfolg, denn bereits in den ersten vier Wochen nach der Umstellung

kamen nach Gameforge-Angaben über 750.000 neue Accounts hinzu. Auch im Kontrollbesuchszeitraum waren in den meisten Gebieten noch immer genügend Spieler unterwegs. In Stoßzeiten sogar so viele, dass ein altes Manko wieder zu Tage tritt: das Ruckeln bei größeren Spieleransammlungen. Während die Ruckelei in

friedlichen Städten lediglich lästig ist, ist es bei größeren Mehrspieler-Schlachten im PvP-Gebiet »Abyss« schon fatal, weswegen wir dort nach wie vor die Grafikdetails stark runterskalieren müssen. Allerdings nicht so oft wie früher, da im Abyss vor allem tagsüber nur wenig los ist. Größere Schlachten um die dortigen Festungen finden, wenn

Manche Ecken in der Spielwelt, wie hier im Open-PvP-Gebiet **Abyss**, sehen dank gelungener Lichtstimmung und Architektur immer noch hübsch aus, während der Rest des Spiels sein Alter nicht mehr leugnen kann.





## Darauf fliegt nicht jeder

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Aion gehört definitiv zu den besseren Free2Play-Rollenspielen auf dem Markt. Das Geschäftsmodell erlaubt sehr viel Spielzeit und –spaß für wenig oder gar kein Geld. Die Fliegerei macht dazu unheimlich Laune, an Content-Nachschub fehlt es nicht und PvP-Fans freuen sich über die vielen Kloperei-Angebote. Aber es ist ebenso definitiv nicht für jeden Spieler gemacht. PvE-Solisten, Grafikfetischisten oder Asia-Style- sowie Grind-Verschmäher umfliegen Aion besser in großem Bogen.



Auf einige Strecken können wir den **Flug-Teleporter** nutzen. Der trägt uns unbeschadet auch mitten durchs Feindesland.

überhaupt, meist eher in den Abendstunden statt. Trotzdem kloppen sich noch viele Spieler um die Risse zwischen den Welten oder im nachgereichten Areal Balaurea. Außerdem erweiterte Entwickler NCSoft die Spielwelt mit Update 3.5 um weitere PvP-Arenen. Für Freunde der gepflegten Mehrspieler-Schlachten bleibt **Aion** daher immer noch eine sehr gute Wahl.

Aber auch im PvE- beziehungsweise Solo-Bereich haben die Entwickler bereits reichlich Inhalte nachgeliefert (siehe Kasten auf Seite 83), unter anderem Mounts, Housing oder mit Update 3.5 zum Beispiel auch neue Instanzen. Zudem warten vermutlich noch dieses Jahr mit Update 4.0 drei neue Klassen (die Anzahl steigt von vier auf sieben) sowie ein neues Gebiet und eine Levelcap-

Erhöhung von 60 auf 65 auf uns. An Wieder- und Weiterspielwert mangelt es daher in **Aion** nicht. In einem entscheidenden Kritikpunkt hat **Aion** allerdings weiterhin seine große Schwäche, nämlich beim Questdesign, was wir schon damals in unserem ersten Test bemäkelten. Weiterhin besteht ein Großteil der Questmasse aus simplen, und zum Teil ermüdenden, »Sammele, töte, hol, bring«-Aufgaben.

## Die Quest sind noch immer stulle

Blöd auch: Die meisten Mobs und selbst Bosse sind kaum herausfordernd und benötigen zum Niederkloppen wenig bis keine Taktik. Erst wenn wir großen Gruppen ins Auge blicken, wird's kniffliger.

Zwar bietet das Spiel auch eine Story-Kampagne, die unseren Charakter wie an einem roten Faden durch die Spielwelt zieht und die auch die ein oder andere herausfordernde Quest enthält, aber deren Aufgabenstellungen fallen auch nicht innovativer als sonst in **Aion** aus. Abwechslungen, wie sie Konkurrenten wie **World of Warcraft** oder **Herr der Ringe Online** immer wieder mal einstreuen, bleiben Mangelware, von

Quests in Story-MMOs der Marke **The Secret World** oder **The Old Republic** sogar ganz zu schweigen. Wen bei Online-Rollenspielen

also primär der PvE-Teil, insbesondere solo, interessiert, der ist mit der Konkurrenz deutlich besser bedient. Das sehr spaßige Fliegen reißt dabei auch nicht mehr raus.

Paradoxerweise unterstützt das Free2Play-Modell von **Aion** aber vor allem die Solo-Erfahrung, denn alle Quests stehen ohne Einschränkungen für jeden Spieler offen. Das bequeme Leveln bis zur Maximalgrenze ist für zwei Charaktere (statt acht) ohne

Geldeinsatz möglich. Dafür schränkt **Aion** kostenlose Spieler vor allem bei den sozialen Aspekten ein. So können Free2Play-Spieler weder das Auktionshaus nutzen noch einen Handelsstand eröffnen oder gar Mitspielern Gegenstände weiterreichen. Außerdem ist unter anderem der Welt-Chat gesperrt, die Post eingeschränkt und die Rücksetzzeit für Instanzen gegenüber zahlenden Premium-Spielern drastisch höher. Die meisten Einschränkungen zielen wohl darauf ab, Gold-Farming und ähnlichen Missbrauch einzuschränken, haben aber zur Konsequenz, dass das Gruppenspiel leidet. Wer also gerne mit seiner Gilde (Legion) in PvP-Kämpfe oder Gruppeninstanzen zieht, fährt als zahlender Kunde deutlich besser.

Das auf der CryEngine basierende Spiel kann seinem Alterungsprozess nicht davonfliegen. Vor allem gegenüber dem aktuellen Genre-Primus **Guild Wars 2** fallen die matschigen Texturen, klobigen Objekte und die Detailarmut deutlich ins Auge. Einige Landstriche und Dungeons wirken mittlerweile einfach nur noch trist. Die imposante Architektur vieler Städte und des Abyss hingegen sehen (zumindest aus der Distanz) immer noch herrlich imposant aus. Wobei das Artdesign nach wie vor Geschmackssache ist, Spieler mit einem Faible für asiatischen Zucker-Look kommen mit **Aion** besser klar als die, die es klassisch mögen. Hier kämpfen Helden mit Kindchen-Gesichtern gegen Hamster-, Häschen- oder Kätzchen-Feinde. Dem einen gefällt's gut, aber für manch anderen ist das einfach nur zum Davonfliegen. Patrick C. Lück / PET

Das **Artdesign** ist für abendländische Augen noch immer gewöhnungsbedürftig.



TERMIN 29.2.2012 PREIS Free2Play USK ab 12 Jahren

**Aion**  
Online-Rollenspiel

Publisher Gameforge  
Entwickler NCSoft  
Sprache Englisch, Deutsch  
Ausstattung – (Download)  
Kopierschutz Anmeldung

GRAFIK	8	6
BEDIENUNG	7	8
UMFANG	8	10
TEAMWORK	10	9

83 SPIELSPASS