Myth of Empires

EIN SPIEL WIE EIN LEBEN

Genre: **Survival-MMO** Publisher: **Angela Game** Entwickler: **Angela Game** Termin: **2022**

Rund 45.000 Spieler kämpfen auf Steam um die Vorherrschaft im Land des Lächelns. Wir haben 40 Stunden lang mitgekämpft und festgestellt: Das Survival-MMO ist ein Paradebeispiel für einen guten Early Access. Aber wird es jemals erscheinen? Von Wolfgang Rabenstein

Laut knarren die Räder unter dem schweren Gewicht unseres Rammbocks, während wir hinter ihm immer weiter geradeaus durch dichte Nebelschwaden stapfen. Vor uns sind nur die Umrisse der feindlichen Festung zu erkennen, doch schon bald – so unsere Späher – werden wir auf einen nahezu unbemannten Schutzwall treffen. Beim Gedanken, erst gestern Abend unsere treuen Verbündeten an diese Gegner verloren zu haben, fletschen wir immer noch wutentbrannt die Zähne.

Die Landschaft von Myth of Empires wirkt idyllisch. Doch dass der Schein trügt, bemerken wir spätestens, wenn unser Reich von gegnerischen Truppen angegriffen wird.

Zu unserer Linken verschwindet unser Belagerungsturm fast zur Gänze im Nebel, mit ihm 20 berittene Einheiten und nochmal so viel Fußvolk. Nur die Kommandos unseres Generals oder das gelegentliche Ächzen eines unserer Sklaven weisen jetzt noch den Weg in Richtung des Feindes. Plötzlich lichtet sich der Nebel, es beginnt zu regnen: Kriegsgeschrei! Verdammt, die gegnerische Festung ist voll bemannt!

Mit ihren unheilvoll wirkenden Kriegsmasken thronen die gegnerischen Bogenschützen neben Katapulten und erinnern einen Moment lang an chinesische Terrakottakrieger. Dann geht auch schon der Pfeilhagel auf uns hernieder. Kurz herrscht Verwirrung, doch wir haben disziplinierte Kämpfer und einen erfahrenen General. Später setzen wir unseren Marsch weiter fort – mit einem Lächeln auf den Lippen: Heute ist ein guter Tag, zu sterben. Jedenfalls für die Gegner.

Nach rund 40 Spielstunden ist auch unser Tester wie 45.000 andere Spieler der Mittelalter-Sandbox verfallen und überzeugt: Myth of Empires hat nicht nur einen beeindruckenden Early-Access-Start hingelegt, das Survival-MMO hat auch die besten Voraussetzungen, um das Genre so richtig aufzumischen.

Die Zeit der Drei Reiche

Myth of Empires führt uns in die chinesische Antike des dritten Jahrhunderts nach Christus, also in die Zeit der Drei Reiche unmittelbar vor der Dreiteilung Chinas: Der noch minderjährige Kaiser ist zu einer Marionette machthungriger Politiker verkommen, und im ganzen Land rufen Geheimbünde wie etwa die »Gelben Turbane«, die auch als eigene NPC-Fraktion im Spiel vorkommen, zu Aufständen auf. Händeringend stattet die geschwächte Zentralregierung paramilitärische Streitkräfte mit weitreichenden Rechten aus – was zwar die Aufstände niederschlägt, aber halbautonome regionale Mächte zurückbleiben lässt, die der kaiserlichen Zentralregierung weit überlegen sind.

Doch bevor wir mit unserer eigenen Fraktion diplomatische und militärische Schar-

DER KLEINE LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR

In der Landwirtschaft benötigen wir speziell auf die Pflanzen abgestimmten Dünger, lockere Erde und genügend Wasser, damit wir auch den optimalen Ertrag erwirtschaften.

Weit weniger komplex ist die gewöhnliche Tierzucht. Hier müssen wir lediglich dafür Sorge tragen, dass sich von jeder Gattung genügend Männchen und Weibchen in unserem Stall aufhalten und diese immer ausreichend Futter haben.

Gefangen werden kleinere Tiere mit Fallen. Größere müssen wir hingegen mit dem Knüppel bewusstlos schlagen und anschließend im Käfig auf unserem Karren nach Hause transportieren.

mützel austragen und mächtige Allianzen schmieden können, um mit unseren Verbündeten in heroischen Schlachten gegen die KI von Myth of Empires oder andere Spieler anzutreten, finden wir uns erst mal nackt und ahnungslos an einem von sieben Spawn-Punkten auf der 64 Quadratkilometer großen Karte des Survival-MMOs wieder.

Am Anfang war der Grind

»Ist man in kleinen Dingen nicht geduldig, bringt man die großen Vorhaben zum Scheitern«, wusste schon Konfuzius. Der alte Philosoph musste das chinesische Entwicklerstudio Angela Game wohl recht gut gekannt haben – oder irgendwie umgekehrt. Nicht anders können wir es uns erklären, dass alles, was wir uns im Spiel erbauen möchten, erst in mühevoller Kleinarbeit zusammenzutragen ist. Um die entsprechenden Rezepte freizuschalten und einen überdachten Unterschlupf mit Werkbänken, Bett und Feuerstelle zu craften, vergehen gut und gerne schon mal einige Stunden.

Zum Glück wird uns mit dem Questsystem stets die Karotte vor die Nase gehalten, sodass wir uns selbst nach dem tausendsten Büschel Gras immer noch über abgeschlossene Missionen und damit Erfahrungspunkte, Geld oder andere Gegenstände, die wir erhalten, freuen können.

Haben wir dann auch erst mal Waffen, Rüstung, Werkzeug und genügend Nahrung beisammen, können wir die abwechslungsreiche Welt von Myth of Empires erkunden. Das müssen wir auch: Denn um noch bessere Rüstung und Waffen herzustellen, benötigen wir Kupfer, das wir nur in den Bergen oder bei den Minen finden. Flora und Fauna unterscheiden sich in den mehr als acht Biomen stark voneinander, weshalb wir im Gebirge auch jederzeit mit aggressiveren Zeitgenossen wie Wölfen oder Bären rechnen müssen. Unser erstes Aufeinandertreffen mit diesen endet gleich in einem Desaster, und so finden wir uns nackt und ohne Gegenstände im Respawn-Menü wieder.

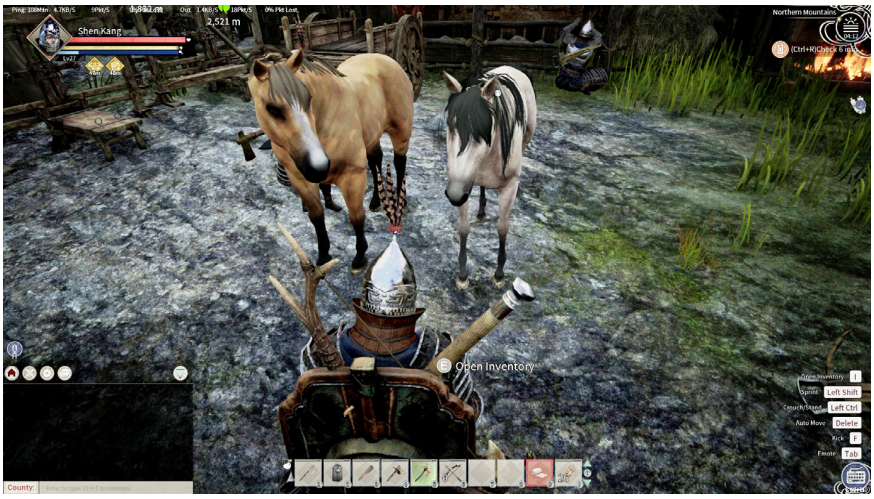
In unserem nächsten Versuch machen wir einen kleinen Umweg und treffen auf eine Gruppe am Feuer sitzender Vagabunden, die wir mit Geld, Fleisch oder anderen Gegenständen anheuern können. Dass deren Dienste nicht gerade billig sind, ist leicht zu verschmerzen, da wir anfangs ohnehin nur einen zusätzlichen Begleiter mitnehmen und diesem dann Befehle erteilen dürfen. Doch das muss man erst einmal herausfinden.

Das Spielmenü und andere Kinderkrankheiten

Denn Myth of Empires erklärt genretypisch wenig. Sicher, die Quests leiten einen schon durch die Anfangsphase des Spiels, sodass

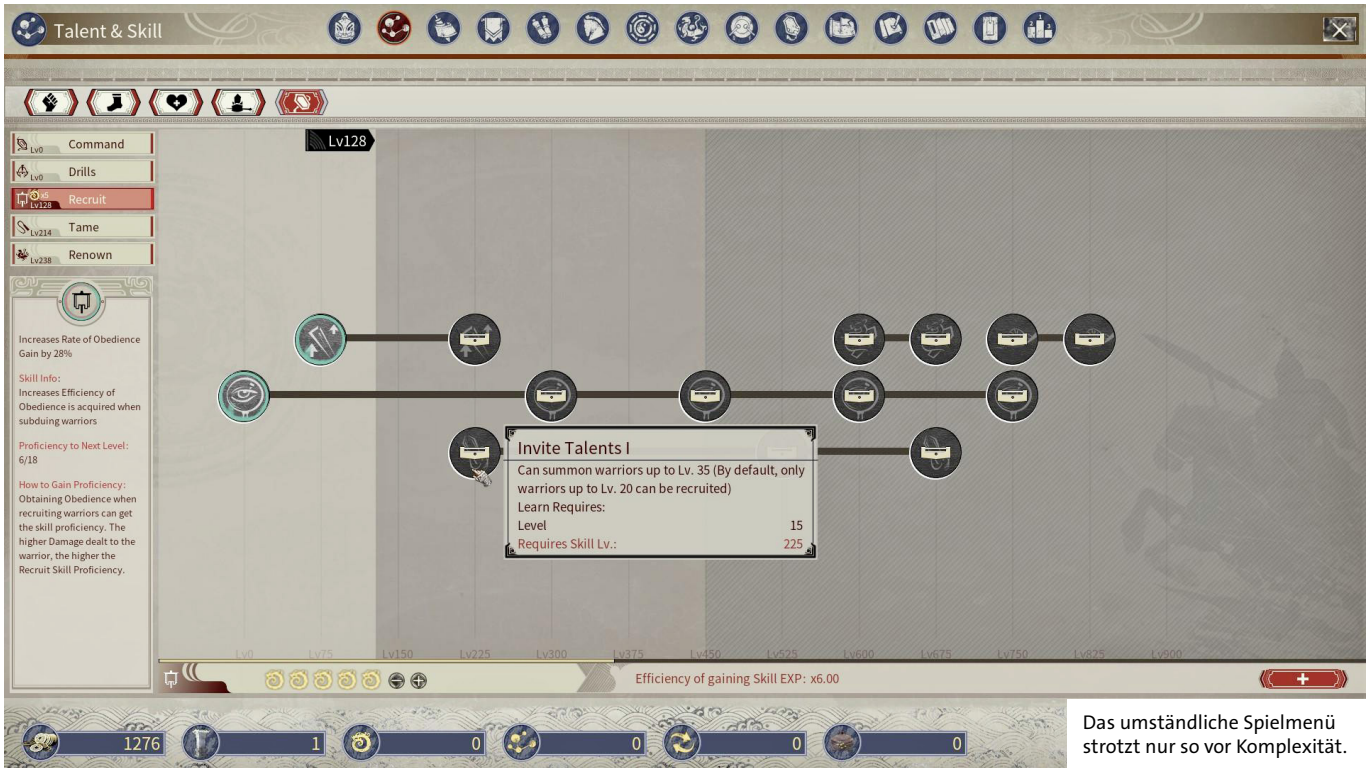
DIE EIGENE PFERDEZUCHT

Ein Pferd zu zähmen, kann ein durchaus langwieriges, aber auch lohnenswertes Unterfangen sein. Schließlich kann man so ein treues Ross immer brauchen.



Denn jedes Pferd hat eigene Stärken und Schwächen, was sich nicht nur im Aussehen widerspiegelt. Tragekapazität und Geschwindigkeit sind nur einige der Attribute.

Die Eigenschaften der Tiere können auch an den Nachwuchs weitergegeben werden. So kann man sich sein Traumpferd züchten. Euer kleines Pony, sozusagen.



Das umständliche Spielmenü strotzt nur so vor Komplexität.

man nicht völlig im Dunkeln tappen muss. Aber wer spätestens nach dem Öffnen des Inventars in Versuchung geraten ist, auch die anderen Menüs zu erkunden, die sich hinter den obigen Buttons verbergen, wird von der Fülle an Informationen regelrecht erschlagen:

- So steigern wir unsere Fähigkeiten zwar beim Ausüben der Tätigkeit, können aber unter »Talent & Skill« ab einem bestimmten Skill-Level dazugehörige Perks aktivieren.
- Die zu vergebenden »Experience Points« ermöglichen es uns zudem, bestimmte Fähigkeiten schneller zu steigern.
- Im Menü »Achievements« sehen wir hingegen unter »Overview« unsere permanenten Buffs, die wir bekommen, wenn wir beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Gemüse farmen, Gegner töten oder einfach nur einen höheren Level erreichen.
- Unter »Tactic« können wir unsere in Dungeons gefundenen Schriftrollen dazu verwenden, um einzigartige Effekte (mit Vor- und Nachteilen) zu erhalten.
- Das Menü »Event« gibt es dagegen gleich zweimal, aber mit völlig unterschiedlichen Verwendungszwecken.
- Und als wäre das noch nicht genug, sind in unserer Gilde abermals eine ganze Reihe an mehr oder weniger nützlichen Perks freizuschalten, die dann allerdings für alle Gruppenmitglieder ihre Gültigkeit haben.

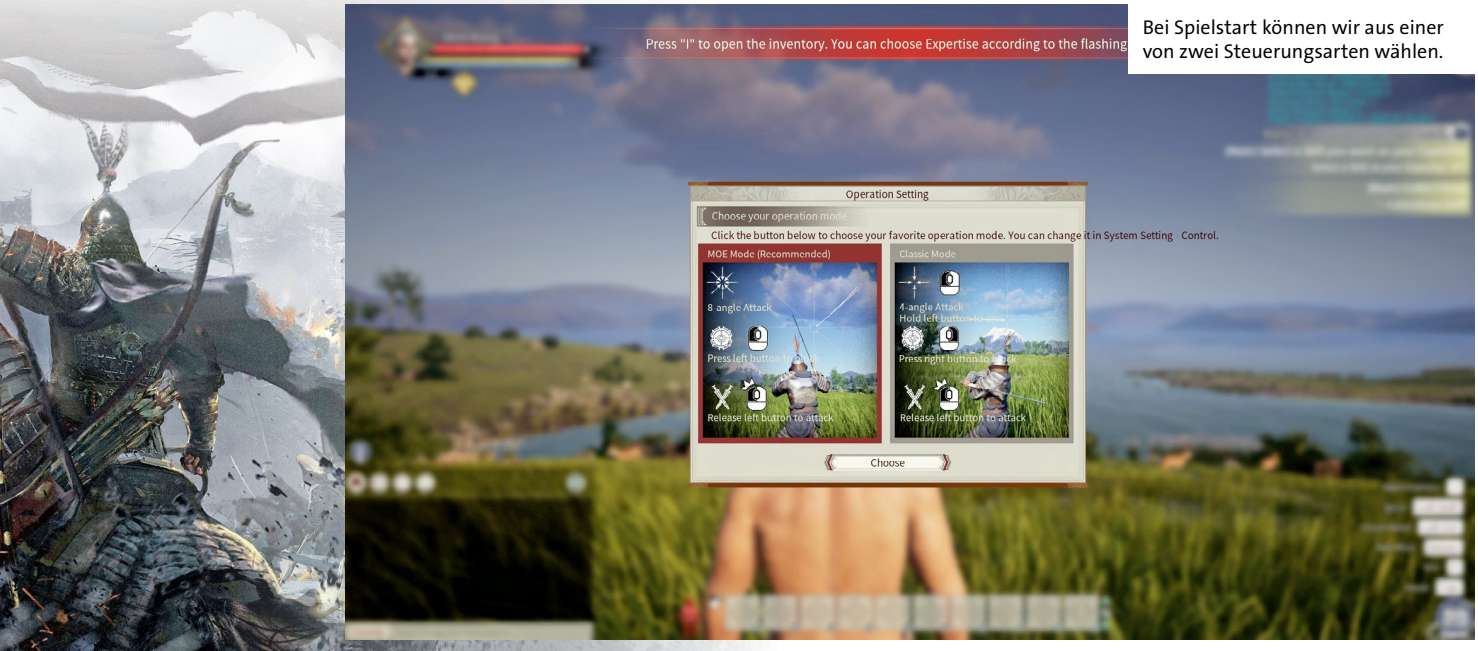
Geht's eigentlich noch komplizierter? Vor allem wenn der einzige Grund, das englische Menü zu verwenden, die stellenweise unbrauchbare deutsche Übersetzung ist, fühlt sich das fast schon wie Frotzelei an.

Neben all der Kritik sei aber auch angemerkt, dass Myth of Empires erst vor wenigen Wochen im Early Access erschienen ist und die Entwickler schon angekündigt haben, die Menüs überarbeiten zu wollen.

Erwähnenswert sind noch einige Glitches und gelegentliche Systemabstürze, von denen sich allerdings die meisten umgehen lassen, indem man Steam einfach als Administrator startet. In Anbetracht der Entwicklungszeit von nur zwei Jahren und des bereits jetzt schon enormen spielbaren Umfangs handelt es sich dennoch um einen bemerkenswert reibungslosen Early Access.

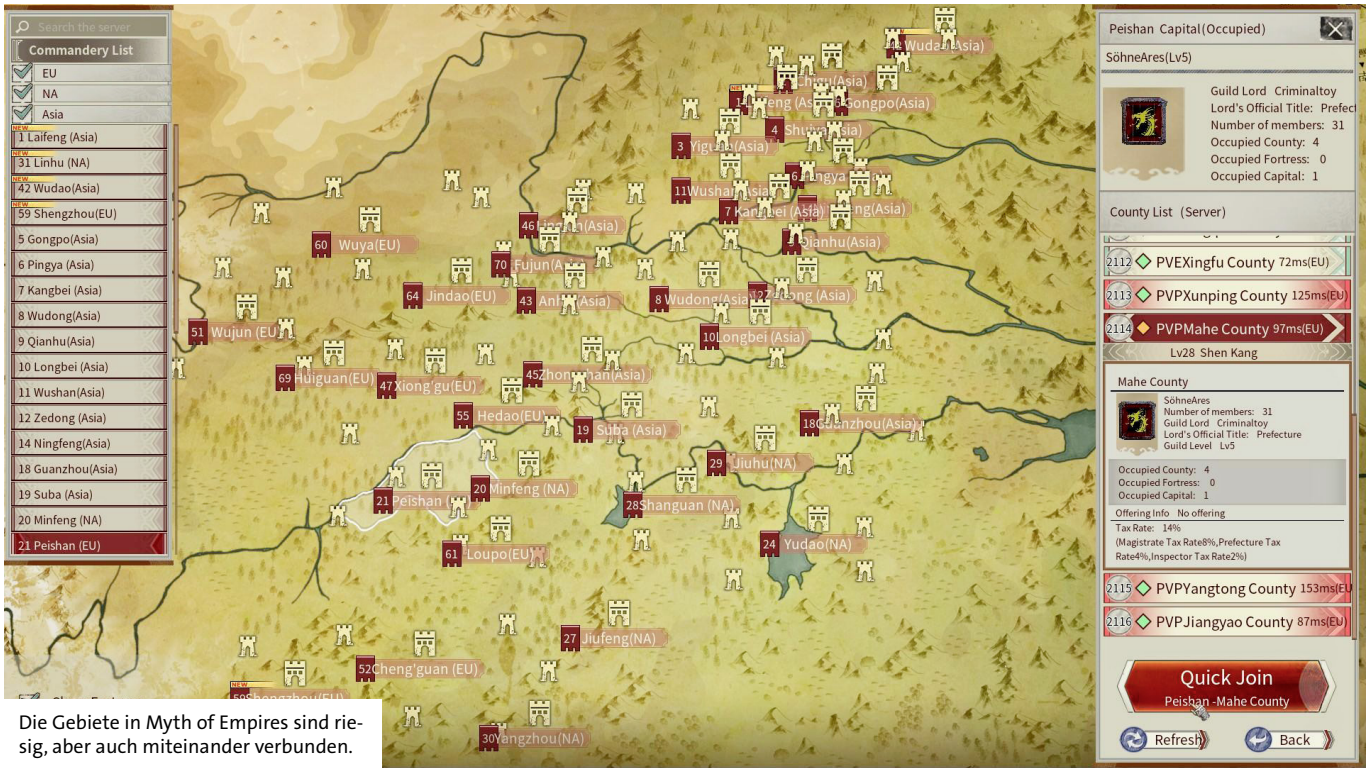
Ein Spiel für alle

Insgesamt sorgen 25 Skilltrees, mehr als 100 Perks und einige hundert Achievements dafür, dass wir vom Bogenschützen über Ritter



Bei Spielstart können wir aus einer von zwei Steuerungsarten wählen.

Guànzhōng lebte im 14. Jahrhundert, etwa zwischen 1330 und 1400.



Die Gebiete in Myth of Empires sind riesig, aber auch miteinander verbunden.

bis hin zum Belagerer, Landwirt, Bergarbeiter oder Schmied einfach alles werden können. Das System, auf PvE-Servern uns ein eigenes Königreich zu erbauen oder im PvP als aufstrebender Warlord ganze Imperien zu unterwerfen, spielt sich zudem erstaunlich gut. Denn bis Level 20 (etwa zehn bis 15 Spielstunden) greift ohnehin die »Novice Protection«. Dank dieser können wir uns immer dort wiederbeleben, wo wir gerade gestorben sind, und müssen nicht innerhalb von 30 Minuten vom nächstgelegenen Spawn-Punkt aus zu unseren Gegenständen hasten, bevor diese verschwinden. Darüber hinaus müssen wir mit der Einschränkung leben, uns bis Level 16 ausschließlich auf PvE-Servern aufhalten zu dürfen. Erst danach können wir vom »Neutral Camp« auf einen von vier PvP-Servern pro Region kostenlos weiterziehen, Gegenstände mitzunehmen, kostet aber extra.

Solange wir uns auf PvE-Servern befinden, können andere Spieler weder uns noch unserem Besitz (inklusive aller Gegenstände nach unserem Ableben) irgendeinen Schaden zufügen. Anders sieht es da schon bei der »Decay Rate« aus: Diese sieht nämlich vor, dass wir innerhalb von 48 Stunden unsere beiden Territory Banner neu aufzustellen haben. Andernfalls nehmen unsere Gebäude jede Stunde zwei Prozent Schaden.

Wer das nicht möchte und einfach nur entspannt allein oder mit Freunden am Wochenende das Spiel genießen will, kann über das mitgelieferte PrivateServerTool seinen eigenen oder einen Dedicated Server aufsetzen und neben einer Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten auch die Decay Rate auf null setzen. Schon lässt sich ohne Zeitdruck nach Lust und Laune bauen.

Auf Dauer motivierend

Sowohl im PvE als auch im PvP treffen wir auf bis zu sieben NPC-Fraktionen. Zu einigen davon können wir sogar echte Handelsbeziehungen pflegen. Angriffe auf deren Einheiten verschlechtern allerdings unsere Beziehungen. Wechselt die Leiste von Grün zu Rot, statten uns die NPCs auch gelegentliche Besuche ab. Je nachdem wie sehr wir es uns mit ihnen verscherzt haben, nehmen deren Angriffe an Intensität zu.

Auf dem Schlachtfeld kann es zuweilen ganz schön chaotisch werden. Zum Glück gibt es kein Friendly Fire.

DIE BIOME

In den kargen Schneegebieten sollten wir uns möglichst dick anziehen und in der Nähe von Feuern bleiben.

Regelrechte Erholung bietet dagegen der klassische, fast schon mitteleuropäisch wirkende Wald.

Im dicht bewachsenen Dschungel hängen Lianen von den Bäumen.

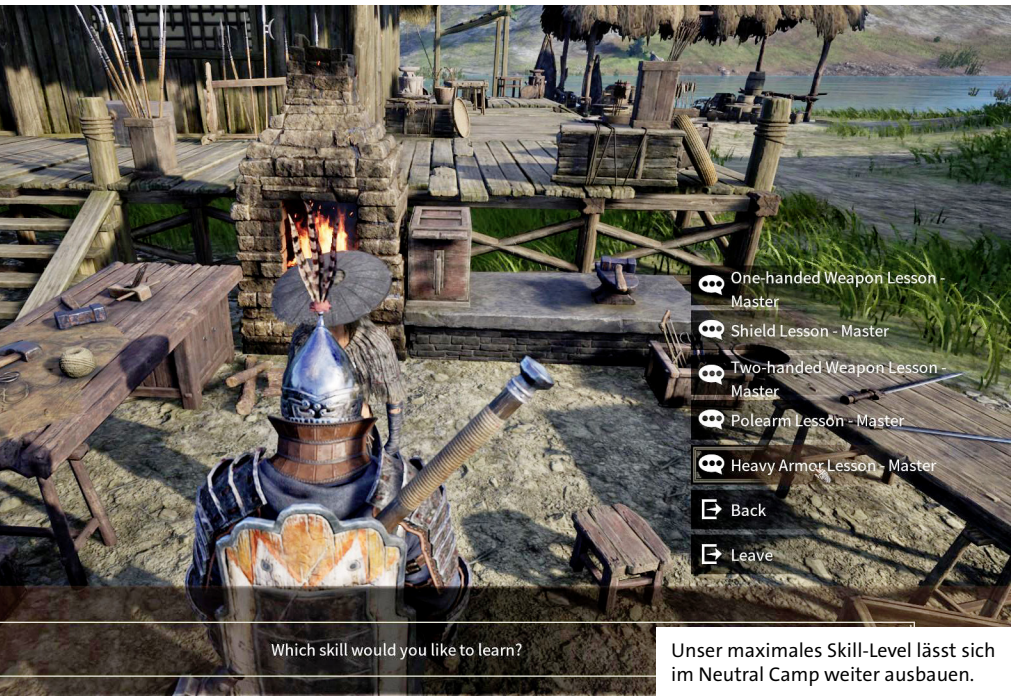
Ganz anders als in der Wüste, wo wir jederzeit einem Hitzeschlag oder einem Angriff dort wild lebender Tiere erliegen können.

Im Sumpfgebiet müssen wir das passende Gegenmittel bei uns tragen, da wir in dessen toxischer Luft sonst ersticken.

Schönbauer stehen damit zwar ebenfalls in der Pflicht, ihre Bauwerke dementsprechend vor feindlichen Angriffen abzusichern, können aber im Rahmen der ab Level 43 verfügbaren »Stone Wall« Tribok und Katapult direkt darauf platzieren sowie diese zusätzlich mit ausgebildeten Warriors (rekrutierten NPC-Armbrust- und -Bogenschützen) bemannen.

Wem die Angriffe irgendwann dann doch zu heftig werden, der kann mit seinem individuell gezüchteten Pferd zu einem der Lager reiten, um gegen einen kleinen Obolus die Gemüter wieder etwas zu besänftigen.

Diese Lager sind auch lukrativ, um an Generäle mit höherem Level (erkennbar an ihrem goldenen Symbol) zu gelangen und gefangen zu nehmen. Mit einem bunten Assortiment an Instrumenten bekehren wir diese so lange, bis sie fortan an unserer Seite kämpfen, sich um die überraschend komplexe Landwirtschaft kümmern oder auch in unserer Mine schuften, um die Waren anschließend zurück zur Basis zu bringen.



Unser maximales Skill-Level lässt sich im Neutral Camp weiter ausbauen.

Gilden im PvP

Auf PvP-Servern ist es hingegen empfehlenswert, in einer der unzähligen (auch deutschsprachigen) Gilden sein Glück zu versuchen. Hier stehen nämlich Belagerungen anderer Mitspieler oder Raids von gegnerischen Siedlungen an der Tagesordnung – und machen so Voice Chats im Discord unverzichtbar. Wer sich davon aber nicht abschrecken lässt, wird mit einer Fülle an Möglichkeiten belohnt, die wohl auch in diesem Genre eine Seltenheit darstellen dürften:

- Gilden, die sich zu Allianzen zusammenschließen und ganze Cluster (genannt Regionen beziehungsweise Präfekturen)

Auch die koreanische Literatur kennt eine Schrift über drei Reiche.

Eine breite Palette an Ausrüstungsgegenständen und Waffen sorgt auch im späteren Spielverlauf für ausreichend Abwechslung.

besitzen, die Grenzübergänge kontrollieren und Mautgebühren verlangen.

- Feindliche Spielerallianzen, die von anderen Regionen aus eben jene Grenzübergänge attackieren, um ihr Imperium noch weiter auszudehnen.
- Missgünstige Gilden innerhalb der eigenen Region, denen unser Erfolg zuwider ist, weshalb wir alle 14 Tage unseren Magistratssitz verteidigen müssen.
- Oder auch Allianzen, die zerbrechen, weil die Bündnispartner nicht gekommen sind oder einfach nur von der angrenzenden Region aus zu lange gebraucht haben, um uns bei der Verteidigung zu unterstützen.
- Und dann noch die ganzen Psychospielchen angrenzender Gilden, wenn diese mitten in der Nacht plötzlich vor unseren Mauern stehen, weil der rettende »Protection Timer« erst in einer Stunde greift.

Ohne Zukunft?

Schon seit der Alpha machen die Entwickler aus Myth of Empires ein Geheimnis, eine Roadmap sucht man daher vergeblich. Angela Game zufolge ist das Spiel derzeit zu 70 Prozent fertig. Neben Änderungen am Menü sind bislang die Individualisierbarkeit des Äußeren unserer NPCs, neue Gebäude-, Rüstungs- und Waffen-Skins, im Spiel verwendbare Musikinstrumente, weitere Möglichkeiten zur Verwendung unserer Tiere auf dem Schlachtfeld sowie Modding-Tools geplant. Darüber hinaus ist man sehr engagiert und liefert regelmäßig während der häufigen Server-Shutdowns eine Vielzahl an Fixes und zusätzlicher Updates aus.

Aber so vielversprechend sich das bis hierhin alles gelesen hat: Die Zukunft von Myth of Empires ist mehr als ungewiss. Warum, das erfahrt ihr auf der folgenden Seite. ★

Die Festung wurde gehalten, wir freuen uns auf eine Belohnung und die von uns vorgegebenen Steuereinnahmen.

MEINUNG

Wolfgang Rabenstein
@GameStar_de

Myth of Empires war für mich das erste MMO dieser Art. Doch trotz oder vielleicht auch wegen seines enormen Umfangs hatte ich zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, dass der Grind mich stört: nur noch ein Stein, um die Lücke in meiner Mauer zu schließen; oder zehn Stück Kupfer, um einen Level weiter aufzusteigen und so neue Rezepte für das Crafting freizuschalten. Dass das Zähmen von Pferden schon mal ein bis zwei Stunden meiner Zeit in Anspruch nehmen kann, mir dafür aber ermöglicht wird, ein meinen Bedürfnissen entsprechendes Pferd zu züchten, fühlt sich absolut glaubwürdig an und trägt unheimlich zur Immersion des Spiels bei. Wenn mir aber das ewige Grinding oder die Komplexität der Ackerwirtschaft dann doch einmal zu viel werden sollten, hab ich jederzeit die Möglichkeit, diese Arbeiten an einen meiner rekrutierten NPCs abzugeben und die riesige Welt von Myth of Empires zu erkunden.

Das Erbauen von Häusern, die Vielseitigkeit an Biomen und das direkte Kampfsystem erinnern mich mit Freude an Valheim. Wenn die Entwickler es schaffen, die Stimmung auch noch zusätzlich mit Musik und Lichteffekten zu untermalen, wird Myth of Empires endgültig zu meinem Lieblingsspiel.

Die stark vertretene deutschsprachige Community trägt ihr Übriges dazu bei, dass das Spiel trotz mangelhafter deutscher Übersetzung bereits im Early Access gut spielbar ist. Dadurch, dass die Entwickler sehr engagiert bei der Behebung von Bugs vorgehen, jüngst EU-Server für Neueinsteiger online gingen sowie weitere angekündigt wurden, sind die 25 Euro zum jetzigen Zeitpunkt ein gutes Investment, um mit Myth of Empires bereits jetzt wochenlangen Spaß zu haben.