

Eine Welt im ewigen Krieg

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Ein gewisses Blizzard-Spiel regiert das Genre der Online-Rollenspiele – derzeit. Die Macher von Dark Age of Camelot bereiten den großen Gegenschlag vor.

Wer an Online-Rollenspiele denkt, denkt an **Everquest** und **World of Warcraft**. Und vergisst leicht mal **Dark Age of Camelot**. Dabei gibt es das Spiel erfolgreich schon seit 2001, und es hat seinem Entwickler Mythic in dieser Zeit über 250 Millionen Dollar Umsatz beschert. Wir sind nach Fairfax (nahe Washington) in den USA geflogen, um uns vor Ort anzuschauen, was die Jungs als Nächstes planen. Das Online-

Rollenspiel **Warhammer Online: Age of Reckoning** (ab jetzt einfach **WAR** genannt) spielt in der **Warhammer**-Fantasywelt, eine Erfindung der Firma Games Workshop, zu der es ein beliebtes Tabletop-Strategiespiel (mit Miniaturen), zahllose Bücher und auch ein paar PC-Spiele gibt, etwa **Dark Omen**. Bekannter ist die Sci-Fi-Variante **Warhammer 40.000**, in der zuletzt **Dawn of War** angesiedelt war.

Krieg, Krieg, Krieg

Gut, jedes zweite Online-Rollenspiel hat als Hintergrund eine Fantasy-Welt. Was ist denn nun besonders an **WAR**? Steve Perkins, Sprecher von Mythic, redet sich in Rage:

»Warhammer ist eine Welt im Krieg! Wir wollen, dass die Spieler das auch an jeder

Ecke merken. In anderen Spielen gibt es auch Konflikte, klar, aber in den Städten herrscht Ruhe, selten sieht man Truppen im Kampf, alle Leute gehen ihrer Wege auf der Jagd nach 15 Eidechsenköpfen oder acht Wolf-

magen. In Warhammer werdet ihr Schlachten vor eurer Haustür erleben, tödliche Kämpfe um Brücken, Mühlen, Minen. Überall bauen Leute Waffen, befestigen Mauern, legen Vorräte an. So fängt auch das Spiel an – der erste Auftrag wird sein, einen Angriff der Erzfeinde zurückzuschlagen. Keine Ratten töten, keine Kräuter sammeln, es geht gleich gegen den Feind.« Das Kriegsthema spiegelt sich auch im Crafting (das Herstellen von Gegenständen durch Spieler) – hier wird es nicht darum gehen, sich hübsche Ledersachen zu nähern. Das Motto ist: Was kann ich als Spieler herstellen, das unserer Seite im Krieg hilft?

Ich will einen Tentakel

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine von sechs Rassen: Menschen, Hochelfen und Zwerge bilden gemeinsam die gute Seite; Chaos-Menschen, Orks und Dunkelelfen sind die Bösen. Klassen gibt es nicht, aber Berufe (wie Magier, Waldläufer, Krieger etc.), die ihnen ungefähr

entsprechen. Dazu später mehr. Das Geschlecht ist frei wählbar, außer bei den Orks, die werden nicht geboren, sondern entstehen aus Pilzen. Dafür kommt da mit den Goblins eine Zusatzrasse hinzu: Goblins sind kleiner und schlauer als Orks, eignen sich also gut für Berufe wie den Dieb. Besonders interessant versprechen die Chaos-Menschen zu werden – beim Chaos dreht sich alles um Mutationen. Wenn Sie also als Chaotiker Erfahrungspunkte sammeln und in der Gunst der dunklen Götter aufsteigen, kann es sein, dass Sie mit abseitigen Mutationen belohnt werden – Ihrem Krieger könnte also eine Krabbenklaue wachsen oder ein Tentakel.

Keine Levels?

Okay, kommen wir zu einem komplexen Thema – in **WAR** gibt es Ebenen, Berufe und Karrieren. Ein Beispiel: Sie wählen den Beruf des Kriegers. In Ebene 1 verfolgen Sie die Krieger-Karriere »Wächter«, Ihr Charakter entwickelt sich zu einem »Tank«



Ein Ork-Bogenschütze in seinem Dorf: Beachten Sie die kruden Gebäude.



Wer hier an Warcraft denkt, liegt nicht ganz falsch – die grünen Orks wurden von Games Workshop für die Warhammer-Welt erfunden und von Blizzard »entliehen«.

(das ist jemand, der viel Schaden aushält). In Ebene 2 stehen Sie das nächste Mal vor der Entscheidung, eine Karriere zu wählen – Sie nehmen »Gewehr-schütze«, auch eine Karriere für Krieger, und schulen Ihre Fähigkeiten im Fernkampf. In Ebene 3 könnten Sie wieder etwas Passendes dazu wählen, vielleicht »Ritter«, um vom Pferderücken aus kämpfen zu können. Sie dürfen aber auch Ihren Beruf Krieger verlassen und beispielsweise eine Karriere aus dem Berufsfeld Waldläufer starten. Auch ein Wechsel in die Magie soll möglich sein. Sie behalten bei jedem Wechsel all Ihre bisherigen Fähigkeiten.

Alles verstanden? Gut, denn jetzt wird's spannend: Anders als bei anderen Titeln gibt es in **WAR** keine Levels. Demzufolge auch keine Levelaufstiege. Wie kommt man also an die zusätzlichen Stärkekpunkte und all die anderen schönen Dinge, deretwegen man nachts um eins

noch eine Viertelstunde dranhängt, obwohl man morgens früh zur Arbeit muss? Die gibt's natürlich, aber zur freien Auswahl. Eine Karriere (maximal vier machen Sie im Spiel) entspricht etwa zehn bis 20 Levels. Alles, was Sie in dieser Karriere bekommen, seien es Zusatz-Hitpoints, Fähigkeiten wie Reiten oder Bogenschießen, Zaubersprüche oder Resistenzen, zeigt Ihnen das Spiel von Anfang an. Sie wählen aus diesem Vorrat jeweils die Neuerung, die Sie als nächste erlernen wollen. Das Erwerben einer wichtigen Fertigkeit dauert natürlich länger (kostet also mehr Erfahrungspunkte) als etwa ein simpler Stärkekpunkt. Damit sich die Spieler noch vergleichen können, wird jedem Charakter ein Punktwert zugewiesen. Wenn sich Gruppen verabreden, wird es also heißen: »Wir brauchen Leute zwischen 700 und 750 Punkten für die Instanz«. Klingt kompliziert, könnte aber ein

ORKS GEGEN ZWERGE

Ein typisches Motiv von Warhammer Online sind die legendär schlechten Beziehungen zwischen bestimmten Völkern – als Elf kämpfen Sie meist gegen Dunkelelfen, als Ork gegen Zwerge, als Mensch gegen Chaos-Krieger. Egal, ob in PvE oder PvP. Hier als Beispiel einige Impressionen eines Scharmützels zwischen Orks und Zwergen.



Ein Zwergen-Gewehr-schütze gegen einen gefährlichen Ork-Schamanen (Magier).



Scharmützel am Eingang einer Ork-Basis. Die Grünhäute haben die Lage im Griff.



Dieser Bartträger bereut vermutlich schon, dass er sich so tief ins Orkland gewagt hat...



Wieder der Ork-Schamane vom Bild oben links, diesmal im harten Nahkampf.



Die Zwerge sind die Erzfeinde der Orks. Beachten Sie die übertrieben großen Äxte, ein Relikt der Tabletop-Vergangenheit.

sehr flexibles System werden, das die sinnvolle Spezialisierung von Charakteren fördert. Wie's genau wird, werden wir natürlich erst im Betatest sehen. Abseits der Berufe und Karrieren gibt es zusätzlich Skills, die nur durch Erfolge im PvP (Kampf gegen andere Spieler) erworben werden können.

Reich gegen Reich

Wer schon mal **Dark Age of Camelot** gespielt hat, dürfte das Konzept »Realm vs. Realm« (RvR) kennen. Sie sind Teil eines Volkes und kämpfen gegen andere Völker um Gebiete. In **WAR** verfeinert Mythic das Konzept: Die sechs Rassen sind eingeteilt in Paarungen (Menschen gegen Chaos, Orks gegen Zwerge, Hochelfen gegen Dunkelelfen). Jede Rasse hat eine Hauptstadt, zwischen den Metropolen liegen hintereinander drei umkämpfte Zonen. Eine ist als der aktuelle Kriegsschauplatz markiert.

Wenn eine Seite verliert, rückt die Front eine Zone weiter und damit näher an die eigene Stadt. Geht schließlich auch die Schlacht um die Hauptstadt verloren, kann der Feind dort schalten und walten, wie er will – Gebäude plündern, Händler-NPCs angreifen (und ihnen die Waren klauen), Spieler attackieren. Nach einiger Zeit entstehen dann zunehmend starke NPC-Wachen, die Gegner werden zurückgedrängt, die Front weicht wieder in die neutrale Zone zurück. Dann geht alles von vorne los. Das System erinnert übrigens ein bisschen an **Guild Wars Factions** (siehe Spiele-News). Wie aber gewinnt man denn

nun ein Gebiet? Alles, was die Spieler an der Front tun (vor allem im PvP, aber auch beim Crafting), gibt Siegpunkte für die eigene Seite. Am wichtigsten dafür sind die Szenarien, ausbalancierte Mini-Instanzen für 16 gegen 16 Spieler, die Schlachten um strategische Punkte darstellen sollen. Das funktioniert so: Sie laufen, allein oder mit Ihrer Gruppe, zum Szenario und melden sich durch Klick auf eine Fahne an. Das System sucht dann gleichwertige Gegner und erzeugt die Instanz. Ist eine Seite zu schwach, werden Bots dazugestellt, bis beide Truppen gleich stark sind. Die Wartezeit soll maximal 30

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK



Mounts?	Ja, gibt's bereits früh im Spiel
Housing?	Eventuell, aber nicht zum Start
Crafting?	Ja, Details aber noch unbekannt
PvP?	Ja, zentraler Bestandteil (RvR!)
Instanzen?	Ja, ähnlich wie bei WoW

Sekunden betragen, die Instanz selber höchstens zehn intensive Minuten lang dauern. Zusätzlich zu den Szenarien gibt es natürlich noch Schlachtfelder für größere Auseinandersetzungen.

Wenn Sie als, sagen wir, Mensch nicht immer nur gegen das Chaos kämpfen wollen, können Sie auch den Schauplatz wechseln und sich auf Seiten der Elfen oder Zwerge an den PvP-Gefechten beteiligen. Jede Rasse hat übrigens ihre eigene Methode für Fernreisen: Dunkelelfen fahren mit Booten auf unterirdischen Seen, Zwerge haben (wie in **WoW**) vermutlich eine Art U-Bahn, Orks schießen sich mit Katapulten (!) durch die Gegend.

Mann gegen Mann

Apropos PvP – anders als in **World of Warcraft** oder **Everquest 2** ist der Kampf gegen andere Spieler von Beginn an ein wesentlicher Bestandteil von **WAR**. Auch in den Anfangsgebieten gibt es kleine Genden,



Cooler Detail: Wenn Orks an Erfahrung gewinnen, werden sie größer. Bei Zwergen hingegen wächst der Bart weiter.



Die fiesen Squiggys mit großen Mäulern sind die Nutztiere der Orks. Wenn Sie einen Goblin (eine kleinere Ork-Variante) spielen, dürfen Sie die Biester später im Spiel sogar reiten.

in denen ständig PvP stattfindet. Sie werden diese Orte bei Ihren normalen Solo-Aufträgen sehen und schon einmal einen Eindruck gewinnen können. Irgendwann führt Sie ein Auftrag in eine PvP-Zone, erstmal nur, um dort ein Monster zu tö-



Zwei typische Monster aus der bunten Warhammer-Welt: eine Dryade und ein Flusstroll.

ten oder einen Gegenstand zu besorgen. Wenn Sie sich mit Ihrem Charakter sicher sind und schon einige Spielstunden auf dem Buckel haben, schickt Sie dann eine Quest in Ihr erstes richtiges PvP-Gefecht. Das sind so genannte Skirmishes (Scharmützel), die sich auf die RvR-Kräftebalance zwischen den Rassen nicht auswirken. Mythic rechnet damit, dass Sie anfangs zu 80 Prozent mit Solospiel beschäftigt sind und in den höheren Levels dann fast nur noch PvP betreiben.

Dazu gibt es in den umkämpften Gebieten auch spezielle Aufträge, so genannte »conflict public quests«. Die ploppen einfach auf Ihrem Schirm auf, wenn Sie ein Areal betreten, Sie müssen dafür mit niemandem sprechen. Ein Beispiel: Sie kommen als Zwerg in ein Dorf und erfahren so, dass in der Nähe ein Zwergenkonvoi in Schwierigkeiten ist. Sie haben die Aufgabe, die Jungs mit frischem Bier zu versorgen – Zwerg sind so. Jeder Spieler in der Nähe kann einfach so teilnehmen, und es gibt ein festes Ziel, beispielsweise 150 Bierlieferungen, bis die Quest als gewonnen gilt. Gleichzeitig bekommen die Ork-Spieler in der Umgebung einen entgegengesetzten Auftrag und versuchen, dem



Ein hochleveliger Ork-Schamane in voller Pracht. Orks sind keine großen Zauberer, beherrschen aber eine primitive Magie, die auf der Anrufung der Götter Gork und Mork basiert.

Zwergenkonvoi den Rest zu geben. Hier geht es nicht um PvP, es ist eher ein Wettbewerb zwischen den verfeindeten Seiten, bei dem man unterschiedliche Ziele verfolgt, sich aber nicht gegenseitig angreift.

Sterben ist nicht schlimm

Die viel gerühmte Zugänglichkeit von **World of Warcraft** beeinflusst jedes neue Online-Rollenspiel. Steve Perkins: »WoW hat uns eines gelehrt – die Leute wollen auch solo spielen können.« Also wird es, besonders für den Anfang, ausreichend Quests und Gebiete für Einzelgänger geben. Außerdem wird niemand hart fürs Sterben bestraft; das Hauptproblem ist eher, dass man ein paar Minuten zum Ort des Geschehens laufen muss. Die Charaktere heilen schnell, die nervige Ausruhpause nach dem Scharmützel wie in **Camelot** gehört damit der Vergangenheit an. Auch bei den beliebten Reittieren will es Mythic den Spielern leicht machen – die soll man klar früher als in **WoW** kaufen können.

WAR ist derzeit noch weit vom ersten Betatest entfernt,

FANS IM NETZ

Wenn Sie sich für Warhammer Online interessieren und ab jetzt immer auf dem Laufenden bleiben wollen: Schauen Sie doch mal bei der Fansite www.WAR-welten.de vorbei – die Jungs verarbeiten jeden Info-Schnipsel und stehen in ständigem Kontakt mit Entwickler Mythic. WAR-welten.de ist Teil des Netzwerks MMOG-Welten.de.

ENTWICKLER-CHECK

Mythic wurde (noch unter dem Namen Interworld Productions) bereits 1995 gegründet. Die Firma hat ihren Hauptsitz in Fairfax, Virginia (USA) und beschäftigt derzeit rund 170 Leute. Der Großteil davon (ca. 90 Menschen) arbeitet an Warhammer Online, aber auch an Dark Age of Camelot sitzen noch gut 30 Mann, die an Patches und Erweiterungen arbeiten. Bisher veröffentlicht: Dark Age of Camelot (plus 15 kleinere Online-Spiele) Derzeit in Arbeit: Warhammer Online Eingestellte Projekte: Imperator



macht aber schon einen durchdachten Eindruck. Und es wird sich von den Konkurrenten im Genre durch den Schwerpunkt auf PvP beziehungsweise RvR wesentlich unterscheiden.

Wir halten Sie auf dem Laufenden, bis zum Erscheinungstermin irgendwann im Jahr 2007 ist ja noch viel Zeit.

WARHAMMER ONLINE

Genre: Online-Rollenspiel
 Termin: Mitte 2007
 Entwickler: Mythic
 Status: zu 40% fertig
 Gunnar: »Kein World-of-WarCraft-Abklatsch, ganz im Gegenteil! Mythic baut ein Fantasy-Rollenspiel in einer faszinierenden Welt, das auf den PvP-Stärken von Dark Age of Camelot aufbaut und weit darüber hinaus geht. Warhammer Online ist definitiv das nächste große Ding bei den Online-Spielen!«



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK 098