

Ritter & Raumschiffe

NEUE ONLINE-ROLLENSPIELE

Was kommt nach World of Warcraft? Brauchen wir überhaupt noch andere Online-Rollenspiele? GameStar wirft einen Blick in die Kristallkugel und stellt die Genre-Hoffnungsträger vor.

World of Warcraft beherrscht die Medien! Fast scheint es, als gebe es in diesen Tagen nur noch ein Online-Rollenspiel, während alle anderen vom Aussterben bedroht sind. Dabei hat **World of Warcraft** das Genre nicht neu erfunden, sondern auf Einsteigerfreundlichkeit gesetzt: mit ansprechenden Story-Quests, mit Instanzen statt Schlangestehen und mit einem sehr klaren Interface. Von Blizzards Erfolg angespornt, arbeiten zahlreiche Entwickler an ihrem eigenen Online-Titel, um ein Stück des lukrativen Abenteuerkuchens abzubekommen.

Her mit den Spielern!

Die Frage ist nur: Wie lassen sich neue Spielerkreise ansprechen und Fans weg von anderen Titeln hin zu den eigenen Spielen

locken? Manche Designer setzen auf innovative Kampf- und Berufssysteme, andere auf bekannte Namen und zugkräftige Welten: **Conan der Barbar**, **Herr der Ringe**, **Star Trek** oder **Dungeons & Dragons**. Dass das allein noch keine Erfolgsgarantie ist, zeigen der schwerfällige Start von **Star Wars Galaxies** vor drei Jahren und dessen radikales Neudesign im November.

Ein Trend, dem bis auf **Van-guard** alle vorgestellten Titel folgen: Immer mehr Abenteuer finden in Instanzen statt – Dungeons, in denen eine Party ungestört unterwegs ist. Auch Entscheidungsfreiheit wird groß geschrieben. In **Age of Conan** und **Tabula Rasa** müssen Sie sich erst nach einer Intro-Phase auf die Charakterklasse festlegen. **Age of Conan** und **Phantasy Star Universe**

se bieten zur Einstimmung auf Spielwelt und -mechanik sogar zwölf beziehungsweise 40 bis 50 (!) Stunden Solo-Abenteuer.

Zurück in die Zukunft

Nur zwei der sechs Hoffnungsträger wagen sich in die Zukunft. Rollenspieler sind nun mal bestens mit Fantasy-Welten vertraut und können ohne große Erklärungen losspielen. Sci-Fi-Szenarien bieten zudem Design-Herausforderungen: Wie laufen Kämpfe ab? Nur mit Strahlenwaffen? Steht man dem Gegner dann überhaupt noch gegenüber, oder sieht man ihn nur von weitem? Wer keine Antworten auf solche Fragen findet, kann kein Publikum dauerhaft an sich binden. Dass niemand »seinem« Online-Titel ein Leben lang treu bleibt, ist jedoch ein Pluspunkt.

Sowohl für die Designer, deren Neuentwicklungen um Kundenschaft buhlen, als auch für die Spieler selbst: Wer ein lieb gewonnenes Online-Rollenspiel für ein anderes aufgibt, erwartet Innovationen und neue Herausforderungen. Vorhang auf für sechs Titel, die wir Ihnen alphabetisch geordnet auf den nächsten Seiten vorstellen. Zu jedem Spiel finden Sie einen Infokasten mit sechs Kategorien: *Fantasy vs. Sci-Fi*, *Einsteiger vs. Profis*, *Lizenz vs. Eigene Welt* und *Solisten vs. Gruppen* erklären sich von selbst. *Bewährt vs. Innovativ* beschreibt die Spielmechanik, Ideen und Design, während *Action vs. Taktik* die Kämpfe klassifiziert – entscheiden Reflexe wie im Shooter oder müssen Ihre Helden individuelle Fähigkeiten im richtigen Moment einsetzen? RA

GEHEIMTIPP: WARHAMMER ONLINE

Schatten der gehörnten Ratte, Dawn of War – die Liste der Strategietitel zum populären Warhammer-Tabletop-Universum ist lang. Nicht minder lang arbeitete das britische Entwicklungsstudio Climax (Moto GP, Sudeki) am Online-Rollenspiel zur Lizenz, stellte das Projekt jedoch Mitte 2005 aus Kostengründen ein. Nun versucht sich Mythic Entertainment (Dark Age of Camelot) von Grund auf neu an der düsteren Fantasy-Welt, in der Elfen, Orks, Zwerge, Untote & Co. im ständigen Clinch miteinander und gegen die Mächte des Chaos liegen – und das wie schon in Dark Age of Camelot ser-verübergreifend. Als Erscheinungstermin peilt Mythic 2007 an.



Warhammer: Düsteres Online-Spektakel der Dark Age of Camelot-Macher.

GEHEIMTIPP: STAR TREK ONLINE

Zwar ist im Fernsehen oder im Kino gerade nichts Neues vom Raumschiff Enterprise zu sehen, doch das hält Perpetual Entertainment nicht davon ab, Star Trek Online auf Warp-Geschwindigkeit zu bringen. Für 2007 geplant sind Bodenmissionen, 3D-Weltraumgefechte und Berufe wie Ingenieur, Pilot oder Wissenschaftsoffizier. Quests und Aufträge erhalten Sie direkt vom Sternenflottenkommando. Cool: Auf dem Holodeck erleben Sie die wildsten Abenteuer und nehmen an PvP-Kämpfen teil. Noch vor Star Trek Online soll übrigens Perpetuals Gods and Heroes: Rome Rising erscheinen – ein weiteres Online-Rollenspiel – das im alten Rom spielt.



Star Trek Online: Sternenflottenberufe und putzige Aliens inklusive.

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

FUNCOM / 4. QUARTAL 2006



Vier Beine sind schneller als zwei – egal, ob Sie Ross oder Mammut reiten.

Götter, Mammuts, Dinosaurier: Die Macher von **Anarchy Online** zieht es von der fernen Zukunft in die Vergangenheit, 10.000 Jahre vor Christi Geburt. Schauplatz von **Age of Conan: Hyborian Adventures** ist die Fantasy-Welt Hyboria, in der der einstige Barbarenherrscher Conan als König über das

Reich Aquilonia herrscht. Gewalt und Magie bestimmen in der von Robert E. Howard vor 74 Jahren erdachten Welt, wer das Sagen hat. Damit Sie für die sehr actionlastigen Begegnungen mit anderen Spielern und den Bewohnern von Hyboria gerüstet sind, verbringen Sie die ersten 20 von 80 Charakter-

levels quasi in einem Singleplayer-Action-Adventure auf den Inseln von Barrachia – dichte Story mit vielen Quests inklusive. Zwar treffen Sie dort auch weitere Spieler, Trips in die Länder Stygia, Aquilonia und Cimmeria bleiben Ihnen jedoch noch verwehrt. Nach dem fünften Level wählen Sie Ihre Charakterklasse, nach den Levels 40 und 60 warten weitere Spezialisierungen. Der Kampf soll ähnlich wie im Oldie-Action-Adventure **Die by the Sword** funktionieren: Sie kontrollieren, welche von sechs gegnerischen Trefferzonen Ihr Schwert oder anderen Waffen treffen, und bauen daraus durchschlagende Kombos zusammen. Durchschlagend im wahrsten Sinne des Wortes: Weil **Age of Conan** brutal ausfallen soll, fliegen abgetrennte Köpfe durch die Luft. Wie in Solo-Rollenspielen dürfen Sie sogar eine Party aus computergesteuerten Begleitern und

anderen Spielern in Formationen aufstellen und in Scharmützeln befehligen. Spielerstädte sind ebenso geplant wie der Angriff auf Siedlungen. Spaßig: Beetrunkene Spieler vergessen alle Fähigkeiten. In einer Kneipenschlägerei sind damit chancengleiche Handgemenge zwischen einem Level-1- und einem Level-80-Charakter möglich. **RA**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M166](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M166)

AGE OF CONAN

ENTWICKLER:	Funcom
TERMIN:	4. Quartal 2006
STATUS:	interne Version
Fantasy	Sci-Fi
Einsteiger	Profis
Lizenz	Neue Welt
Bewährt	Innovativ
Solisten	Gruppen
Action	Taktik

D&D ONLINE STORMREACH

ATARI / 1. QUARTAL 2006



Erst am Ende eines Dungeons gibt's Erfahrungspunkte für die Helden.

Zeit wird es, dass nach SSIs Online-Rollenspielen **Neverwinter Nights** (1991-1997) und **Dark Sun Online** (1996-1999) ein zeitgemäßes Online-Rollenspiel im **Dungeons & Dragons**-Universum gebaut wird. Das übernimmt derzeit Turbine Games (**Asheron's Call**) mit **Dungeons & Dragons Online: Storm-**

reach. Schauplatz von **Stormreach** ist Eberron, die jüngste aller **D&D**-Kampagnenwelten. Zwar halten sich die Entwickler in Sachen Charakterklassen, Levelaufstieg, Kampf, Zaubersprüche & Co. an die auch dort gültige Version 3.5 des **D&D**-Regelwerks, passen es jedoch an die Anforderungen eines Online-Spiels an. So

dürfen Magier zwar nur eine begrenzte Auswahl von Zaubersprüchen memorisieren, die aber beliebig oft einsetzen, solange das Mana reicht. Die Quests sind stimmungsvolle Kurzabenteuer inklusive optionaler Nebenaufgaben und gelegentlicher Texteinblendungen des Dungeon Masters. Gewöhnungsbedürftig: Für das Töten von Monstern bekommen Sie in der Regel keinen einzigen Erfahrungspunkt – lediglich der erfolgreiche Abschluss einer Quest lässt Ihr Punktekonto anwachsen. Was seltsam erscheint, belohnt kreatives Vorgehen: Viele Passagen lassen sich auch durch Schleichen oder Knobeln lösen. Vor allem aber ist **D&D Online** ein reinerassiges Gruppenspiel, Solisten haben (zumindest in der aktuellen Beta) praktisch keine Chance, Abenteuer allein zu lösen. Echtezeitkämpfe in Instanz-Dungeons unterstreichen den actionbetonten Charakter von **D&D Online**,

wobei Ihr Geschick beim Zuschlagen und Ausweichen eine gleich große Rolle wie die Fähigkeiten Ihres Helden spielen. Die zehn Erfahrungslevels Ihrer **Stormreach**-Helden unterteilen die Entwickler in je vier Unterlevels, also 40 Stufen. Wie im Pen-&-Paper-Rollenspiel sind mehrklassige Charaktere und Prestige-Klassen in Planung. **RA**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M167](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M167)

D&D ONLINE: STORMREACH

ENTWICKLER:	Turbine Games / Atari
TERMIN:	1. Quartal 2006
STATUS:	offene Beta
Fantasy	Sci-Fi
Einsteiger	Profis
Lizenz	Neue Welt
Bewährt	Innovativ
Solisten	Gruppen
Action	Taktik

LORD OF THE RINGS ONLINE

TURBINE / 2006



Brennt in einer Instanz ein Dorf ab, wirkt sich das auf die Spielwelt aus.

Herr der Ringe? Spätestens seit Peter Jacksons Filmtrilogie ein echtes Massenthema. Ein erster Online-Titel wurde einst von Sierra entwickelt – und wieder eingestampft. Nun baut Turbine Games (*Asheron's Call*) für **Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** Auenland, Rivendale,

Bree und sogar zahlreiche Gebiete, die in den Büchern nicht beschrieben werden. Richtig gelesen, der Titel basiert auf J.R.R. Tolkiens Büchern, nicht den Kinofilmen – also wundern Sie sich nicht, wenn Orks, Elfen und Konsorten etwas anders ausschauen. Als Mensch, Waldelf, Hobbit oder Zwerg klettern Sie

in neun Klassen die 50 Sprossen der Level-Leiter empor. Sie nehmen nicht direkt an den Abenteuern der Gefährten teil, treffen sie allerdings immer mal wieder und müssen ihnen gelegentlich unter die Arme greifen. Denn neben überall verstreuten Quests wartet eine epische Geschichte, die Sie parallel zu den Erlebnissen des ersten Buchs quer durch Mittelerde schickt. Die taktischen Kämpfe sollen ähnlich wie in **World of Warcraft** funktionieren. Sind Sie mit mehreren Gefährten unterwegs, verfügen Sie auch über mächtige Gruppenangriffe. Ab und zu gesellen sich hilfreiche Mitstreiter wie Tom Bombadil zu Ihrer Gruppe. Wie schon in **Asheron's Call** verändert sich die Spielwelt im Lauf der Zeit. Wird etwa in einem Instanz-Dungeon eine Stadt angegriffen und niedergebrannt, so bleiben die Stadtruinen auch danach in der Spielwelt sichtbar. Noch unklar

ist die Gestaltung von PvP-Kämpfen: Da Sie nur als »guter« Charakter spielen, würde es wenig Sinn machen, als Zwerg Waldelfen zu meucheln. Anderes Problem: Die wenigen Zauberer aus den Tolkien-Büchern sind allesamt zu mächtig, um sie zur wählbaren Klasse zu machen. Trotzdem soll es im Spiel Magier-Talente geben. **RA**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M168

LORD OF THE RINGS ONLINE

ENTWICKLER: Turbine Games
TERMIN: 2006
STATUS: interne Version



PHANTASY STAR UNIVERSE

SEGA / 2. QUARTAL 2006



Alarm im Weltall: Wer sagt, dass es in der Zukunft keine Drachen gibt?

Segas erster Ausflug ins Genre der Online-Rollenspiele fand im Jahr 2000 mit **Phantasy Star Online** für die hauseigene Dreamcast-Konsole statt. Das Spiel baute lose auf der **Phantasy Star**-Reihe auf und war in vielerlei Hinsicht wegweisend: Die Trips auf und unter den Planeten Ragol gingen

in Vier-Mann-Instanzen vonstatten; für die Verständigung der internationalen Spielerschar sorgte eine Übersetzungsfunktion, mit der jeder Abenteurer vorgewählte Wörter und Sätze in seiner Heimatsprache schreiben und lesen konnte. Der Titel war so erfolgreich, dass vier Episoden für Gamecube,

Xbox und schließlich auch für den PC folgten. Der Nachfolger **Phantasy Star Universe** besteht aus zwei Teilen. Teil 1 ist eine 40 bis 50 Stunden lange Offline-Geschichte, in der Sie als Ethan Waber auf den drei Planeten des Graal-Systems nach Ihrer Schwester Lumia suchen. Teil 2 ist ein Online-Rollenspiel mit mehreren tausend Spielern pro Server, das ebenfalls im Graal-System spielt, doch eine andere Geschichte erzählt. In der treffen Sie zwar auf Charaktere der Offline-Story, sind jedoch mit einem selbst erstellten Helden und einer Party von bis zu fünf Mitspielern unterwegs, um in Instanz-Dungeons Schätze, Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu sammeln. Fahrzeuge und Reittiere, die Sie auf den Planeten schneller von Ort zu Ort bringen, dürfen Sie auch in den actionlastigen, von **Dia-blo** inspirierten Kämpfen einsetzen. Für erfahrene Abenteu-

rer sind 15 Boss-Kämpfe geplant. Jeder Held wird von einem fliegenden Roboter unterstützt, dessen Eigenschaften davon abhängen, womit Sie ihn füttern. Sega will mehrere Jahre lang kostenlose Erweiterungen anbieten. Der Gerüchteküche zufolge sollen Konsolen- und PC-Spieler auf den gleichen Servern unterwegs sein. **RA**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M169

PHANTASY STAR UNIVERSE

ENTWICKLER: Sonic Team / Sega
TERMIN: 2. Quartal 2006
STATUS: interne Version



TABULA RASA

NCSoft / 4. QUARTAL 2006



Auf einem Planeten kämpft Ihre Einheit gegen einen haushohen Bane-Alien.

Richard »Lord British« Garriott hat es nicht leicht. Erst stellt Electronic Arts **Ultima Online 2** kurz vor der Fertigstellung ein, dann kommt **Tabula Rasa**, das erste Projekt seiner neuen Firma Destination Games, nicht aus dem Quark: Verspätungen sind an der Tagesordnung, Lead Designer und

andere wichtige Teammitglieder kündigen, schließlich gibt's sogar ein komplettes Neudesign des Sci-Fi-Online-Rollenspiels. Worum geht es in dem Titel, den Garriott selbst als eine Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter beschreibt? Mit »Krieg der Welten trifft Starship Troopers« lässt sich das Spiel-

szenario am besten umreißen. Die Erde liegt in Trümmern, die Menschheit kämpft zusammen mit den außerirdischen Eloh an allen Fronten der Galaxis gegen die Bane, eine übel gelaunte Alien-Rasse. Sie steigen als einfacher Rekrut in den Kampf ein und müssen sich für eine Militärkarriere entscheiden, etwa als Frontsoldat, Ingenieur oder Mediziner. Auf den zwei, drei Planeten, die es zum Spielstart geben soll, wogen ständig die Armeen von Menschen, Eloh und Bane hin und her, die Sie mit Ihren Kameraden beeinflussen können. Wie in **Battlefield 2** erobern und halten Sie Flaggenpunkte; entsprechend verändern sich die Frontverläufe zwischen Spielern und Aliens. Weitere Betonung des Action-Aspekts: Damit Sie im Kampf die Finger am Abzug behalten, unterstützt **Tabula Rasa** Sprachkommunikation per Mikrofon und Kopfhörer. Neben

Nonstop-Action soll es aber auch ruhigere Momente geben, etwa wenn Sie sich für eine Quest hinter die feindlichen Linien begeben. Wie sich der Konflikt entwickelt, erzählt eine groß angelegte Story. Zu weiteren Details wie Partygröße, ewigen Dungeons und PvP-Gezeiten hält sich Destination Games noch bedeckt.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M170](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M170)

TABULA RASA

ENTWICKLER: Destination Games / NCSoft
TERMIN: 4. Quartal 2006
STATUS: interne Version



VANGUARD SAGA OF HEROES

MICROSOFT / 4. QUARTAL 2006



Ein Ork steht in Qualia – viel gibt's von der Spielwelt noch nicht zu sehen.

Wenn es nach Sigil Games Online geht, brauchen wir nach **Vanguard: Saga of Heroes** keine anderen Online-Rollenspiele mehr. Auf der Firmenhomepage posten die Designer markige Thesen wie »Weg mit Instanzen, da lernt man keine anderen Spieler mehr kennen!« und veröffentlichen im

Wochentakt bergeweise Geschichten zur Spielwelt-Mythologie. Durchaus ernst zu nehmen, denn Sigil Games wurde von ehemaligen **EverQuest**-Designern gegründet, die mit **Vanguard** ein tiefgehendes Rollenspiel für Profis planen. Beispiele gefällig? Mit Gegenständen, die Gegner nach einem komplexen

Kampf in einem für alle geöffneten Dungeon zurücklassen, beschwört Ihre Party neue Monster, die für alle anderen Spieler tabu sind. Hauen Sie ein paar Bäume um und geben Sie das Holz dann einem Waffenschmied, der daraus einen feinen Bogen anfertigt. Bitten Sie Zimmermann- und Steinmetz-Mitspieler, Ihnen ein Haus zu bauen – oder gleich ein ganzes Schiff, mit dem Sie die drei Kontinente der Spielwelt besuchen. Gründen Sie eine Stadt und ermutigen Sie andere Spieler, sich darin niederzulassen – wächst und gedeiht der Ort, steigt auch der Technologielevel, was sich auf das Angebot in Läden und das Crafting-System auswirkt. Überhaupt, Crafting: Sie wollen ein Schwert herstellen? Dann erst mal Eisen schmelzen: Besorgen Sie sich Holz, um den Ofen auf die richtige Temperatur aufzuheizen, geben Sie Eisenerz hinzu und passen Sie auf,

dass die Erzschnmelze nicht durch Verunreinigungen oder Temperaturschwankungen an Qualität verliert, bevor Sie das Eisen in Barrenform gießen. Alles in feiner 3D-Grafik, versteht sich. **Vanguard** basiert auf der umgeschriebenen **Unreal 2**-Engine. Auf die **Unreal 3**-Engine will das Team indes nicht umsteigen: »Noch nicht ausgereift.«

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M171](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M171)

VANGUARD: SAGA OF H.

ENTWICKLER: Sigil Games / Microsoft
TERMIN: 4. Quartal 2006
STATUS: interne Version

