

Von Marienburg nach Middenheim

# Warhammer Online

Der Sprung in die deftigste aller Fantasy-Welten: Games Workshop will die Faszination ihres Brettspiels in eine Online-Welt übertragen.



Die schönen Texturen an diesem Steintroll sind klar zu erkennen. Das Bild entstammt einer Technik-Demo.

Auf dem Games Day in Birmingham, Pilgerort aller Warhammer-Fans, trafen wir Robin Dews von Games Workshop und sprachen mit ihm über das Internet-Rollenspiel **Warhammer Online**. Seine klare Vorgabe an die Entwickler: »Make it real!«. Er will weg von den bunten Fantasy-Welten à la **Asheon's Call** und **World of Warcraft** (»Disney-Fantasy« nennt Robin das) und hin zu düsterer, Horror-inspirierter Dark Fantasy. Denn die Lande des knallhar-

ten Multiplayer-Spiels sind kein freundliches Königreich, in dem jeder glücklich war, bis irgendein Dunkler Herrscher angriff. Die Alte Welt ist stark europäisch geprägt: Es gibt neben der Magie auch Technologie (Dampfpanzer, Zwergenhelikopter, Steinschlossgewehre), und überall werden Intrigen gesponnen sowie Kriege geführt. Und die finsternen Mächte des Chaos stehen an allen Grenzen und korrumpieren zugleich die Reiche der Freien Völker von innen.

## Oger ohne Level

Seit der ersten Edition von D&D gehören Charakterklassen und Levels zum Grundinventar von Rollenspielen – **Warhammer Online** verzichtet auf beides. Die starre, später nicht mehr änderbare Wahl einer Klasse enge Spieler zu stark ein, findet Robin. Er hat auch keine Angst, damit Genre-Fans zu verschrecken: »Wir wollen nicht den Massenmarkt, wir wollen die

richtigen Spieler.« Das Konzept des »Auflevelns« hält er für zu simpel. Zudem spaltet es die Spielerschaft ständig in kleine Häppchen: Man kann eigentlich nur mit Helden gleichen Levels sinnvoll spielen und ist für seine Gruppe nutzlos, wenn man wegen einer Spielpause zurückfällt. Die Entwickler arbeiten stattdessen mit Berufskarrieren. Der Spieler beginnt mit simplen Einstiegsprofessionen wie Magier-Adept, Schmugler, Söldner oder Händler und steigt dann auf zu Magier, Inquisitor, Ritter, Priester und anderen fortgeschrittenen Berufen. Sehr logisch ist der Kampf Spieler gegen Spieler (»PvP«) integriert: Wer sich an der Zivilbevölkerung vergreift, wird zum »Outlaw« verdammt und darf von Gesetzeshütern und Kopfgeldjägern attackiert werden.

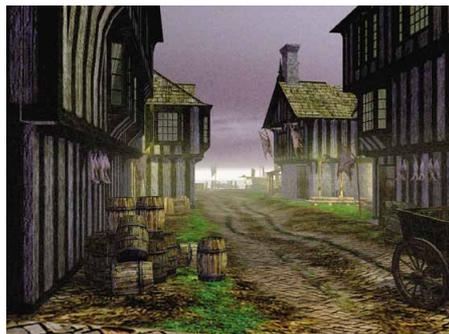
In **Warhammer Online** starten Sie mit der Wahl der Rasse: Mensch, Oger, Zwerg, Halbling, Elf. Auch ein Typus will gewählt sein (Krieger, Akademiker, Dieb), der entspricht allerdings nicht den traditionellen Klassen, sondern gibt nur ein paar Sonderboni – auch Kämpfer dürfen sich magisch betätigen, Akademiker in Stahl gekleidet Schwerter schwingen. Darunter liegt ein System von Skills, das Spezialisierungen möglich macht, aber nicht bis zum Brotbacken geht. Dadurch

soll es so auch für Leute mit sehr unterschiedlicher Spielzeit lohnend sein, miteinander auf Abenteuer zu gehen.

## Regen in Altdorf

Games Workshop hat für dieses Projekt (das anfangs mal ein reines Strategiespiel werden sollte) extra eine Tochterfirma gegründet, gemeinsam mit dem Entwicklerstudio Climax. Robin & Co. achten sehr darauf, dass **Warhammer Online** dem Flair der Brettspiele nahe kommt. Der Brettspiel-Designchef Rick Priestley ist involviert, und die Climax-Programmierer haben vollen Zugriff auf alle Materialien. Info für Fans: Die Handlung spielt im Imperium (Städte wie Altdorf, Marienburg und Nuln werden nachgebaut) zur Zeit des Imperators Karl Franz. Und wir gehen stark davon aus, dass die beliebten Helden Gotrek und Felix aus den Romanen ebenfalls vorkommen.

Technisch bekommt der **Warhammer**-Fan Durchschnittskost geboten: Die Engine (von Climax selbst entwickelt) reißt auf den ersten Blick keine Bäume aus, macht aber einen soliden Eindruck. Erwarten Sie keinen Grafikknaller, aber dank schöner Texturen, schicker Modelle und ausgefeilten Wettereffekten sollte dürfte Games Workshop einen stimmigen Gesamteindruck hinbekommen. **GUN**



Blick zum Hafen von Marienburg: Große, detaillierte Städte sollen ein Markenzeichen des Spiels werden.

## Warhammer Online

Genre: Online-Rollenspiel Entwickler: Games Workshop  
Termin: 4. Quartal 2003 Ersteindruck: Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Da ist ein aufregendes Spiel in der Mache – mit vielen neuen Ideen fürs Genre. Besonders gefallen hat mir die düstere Atmosphäre. Aber auch die Mischung aus Magie und Technik-Waffen klingt sehr interessant. Ideal für Warhammer-Fans, aber auch DAoC-Spieler.«