

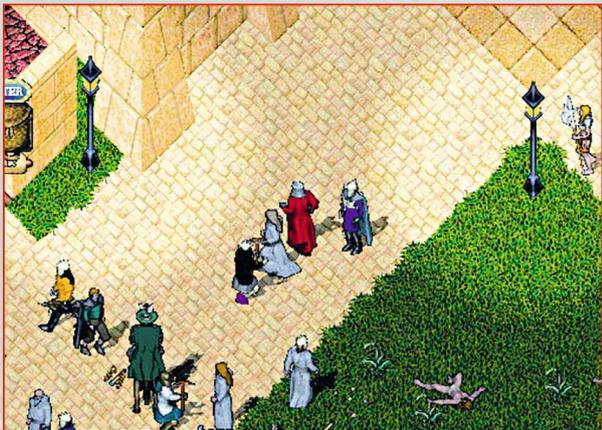
Früher, heute, morgen: ein Überblick

# VOLL IM TREND ONLINE-ROLLENSPIELE

Vor Jahren galten Online-Rollenspiele noch als Sammelbecken für eine kleine Gruppe Nerds. Jetzt sind sie ein Massenphänomen. Warum ist das so – und wohin entwickelt sich das Genre?

**TITELSTORY-INHALT**

Voll im Trend:  
 Online-Rollenspiele  
 Marktüberblick & Historie \_\_\_\_\_ 28  
 Warhammer Online  
 Age of Reckoning \_\_\_\_\_ 30  
 Der Herr der Ringe Online \_\_\_\_\_ 36  
 Was wir morgen spielen \_\_\_\_\_ 40



Alt, zickig in der Handhabe, aber extrem langlebig: 130.000 zahlende Spieler verzeichnete der Veteran **Ultima Online** noch im Januar 2006.



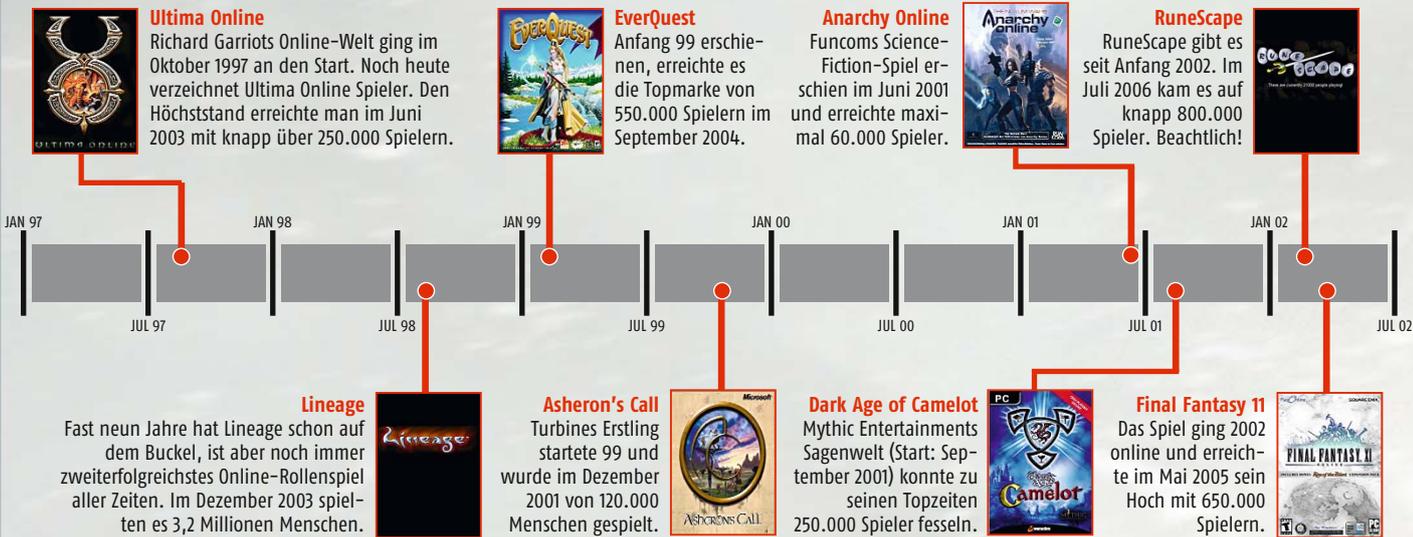
**EverQuest 2** erschien unglücklicherweise gleichzeitig mit WoW und hatte enorm hohe Hardware-Anforderungen. Die Spielerzahl blieb unter 350.000.

**Z**ahlen, die Bände sprechen: Laut dem Entwickler Funcom haben sich in den ersten 24 Stunden nach Anmeldebeginn über 50.000 Menschen für den Beta-Test von **Age of Conan** registriert. Ist der turbulente Fantasy-Muskelberg, den einst Arnold Schwarzenegger so treffend verkörperte, über Nacht

etwa cool geworden? Nein, der Grund ist viel simpler: Bei **Age of Conan** handelt es sich um ein Online-Rollenspiel (auch kurz MMO für »Massively Multiplayer Online Roleplaying Game«). Bis vor ein paar Jahren führte das Genre noch ein Schattendasein. Selbst »große« Titel wie **Everquest** waren nie wirklich

groß. Das MMO von Sony Online kam zu Bestzeiten (September 2004) auf gerade mal 550.000 Spieler weltweit. Und der Veteran **Ultima Online** knackte niemals die 300.000. Einzig die beiden koreanischen Spiele **Lineage** und **Lineage 2** schafften es jemals über die Milliongrenze: **Lineage** brachte

es auf knapp 3,3 Millionen Spieler, **Lineage 2** auf 2,1 Millionen. Ein Witz, vergleicht man die Zahlen mit den aktuellen von **World of Warcraft**: Am 11. Januar 2007 meldete Blizzard über acht Millionen aktive Spieler. Allein in Europa waren es zu diesem Zeitpunkt 1,5 Millionen. Und **World of Warcraft** ist, so ver-





Ohne den Wegbereiter **World of Warcraft** sähe die Spiel Landschaft heute anders aus.

rückt es klingen mag, auch mitverantwortlich für die erwähnten 50.000 **Age of Conan**-Neugierigen. Das Massenphänomen **WoW** diente quasi als Lichtstrahl, der die MMOs aus dem Schattendasein holte: Erst interessierten sich Spieler nur für Blizzards Programm, heute gilt die Neugier dem Genre selbst und anderen Titeln.

### Adieu Berührungängste

**World of Warcraft** hatte gegenüber den **Ultima Onlines** und **Everquests** einige entscheidende Vorteile. Unter anderem den des Zeitpunkts. Als **Ultima Online** 1997 an den Start ging, gab es DSL noch gar nicht. Das Internet war für viele noch unbekanntes

Terrain. Es bedurfte einiges an Technik-Know-How, um online gehen zu können. Zudem waren die Kosten im Vergleich zu heute immens. Das allein dürfte schon viele Interessierte davon abgehalten haben, sich ins Abenteuer MMO zu stürzen. Außerdem galten Online-Rollenspiele früher (oft zu Recht) als Komplexitätsmonster, für die man zig Konsolenbefehle beherrschen und in denen man sich durch zig unübersichtliche Menüs wurschteln musste, um einfachste Dinge zu erledigen. **WoW** zeigte der breiten Masse, dass es auch anders geht. Einloggen, losspielen, erleben, das war die Devise – ohne Studium eines mehrere hundert Seiten

dicken Handbuchs. Berührungängste verschwanden, man begann, sich mit der Materie auszukennen. Der entscheidende Punkt und der große Nutzen für das gesamte Genre: Jemand, der ein paar Monate **World of Warcraft** gespielt hat, findet sich auch auf Anhieb in jedem anderen aktuellen Online-Rollenspiel zurecht. Und in jedem zukünftigen ebenso.

### Spielen 2.0

Die großen Schlagworte in den Medien sind derzeit »Web 2.0« und »User Generated Content«. Dahinter verbirgt sich im Kern ein und dasselbe, nämlich dass der ehemalige Nur-Konsument von Internet-Angeboten jetzt

### DAS »NICHT-SPIEL« SECOND LIFE

**Second Life** als einen Vertreter der Online-Rollenspiele zu bezeichnen, ist falsch. Dort gibt es keine Quests, überhaupt kein klassisches Spielziel. Das Programm stellt lediglich die Umgebungsgrafik und die sperrigen Benutzeroberflächen. Alles andere ist Ihnen überlassen. Sie gestalten Ihr zweites Leben in **Second Life**, wenn Sie möchten. Wenn Sie mögen, können Sie darin aber auch den ganzen Tag am Straßenrand sitzen und einfach den Passanten zuschauen.

Inhalte dazuliefert oder sie sogar komplett alleine erschafft – und zwar auf freiwilliger Basis und mit Spaß an der Sache. Die Websites YouTube, MySpace und die Internet-Enzyklopädie Wikipedia funktionieren nach diesem Prinzip. Es ist ein Trend, der auch (teilweise) das gesteigerte Interesse an Online-Rollenspielen erklärt, denn jedes MMO ist auch ein bisschen Web 2.0: Spieler bauen Häuser, stellen Waffen her, geben den grimmigen Zwerg, den edlen Elf und bestimmen so einen nicht geringen Teil des Gesamterlebnisses durch ihr Handeln mit – und das nicht nur für sich, sondern auch für andere.

### Die Nische finden

Online-Rollenspiele funktionieren im Kern immer gleich, so wie Ego-Shooter und Rennspiele im Kern immer gleich funktionieren. Und doch findet nicht jeder Rennspiel-Liebhaber jedes Rennspiel und nicht jeder Online-Rollenspieler jedes MMO super. Das Stichwort lautet »Spielertypen«. Und genau da liegt die Chance für kommende MMOs – indem sie ganz konkret die unterschiedlichen Spielertypen bedienen. Kopien von **World of Warcraft** werden nicht bestehen. **Warhammer Online** setzt deshalb sehr richtig auf den Spieler-gegen-Spieler-Aspekt, **Herr der Ringe Online** versucht es über eine mächtige Lizenz, **Age of Conan** und **The Chronicles of Spellborn** legen den Schwerpunkt auf neuartige Kampfsysteme und Beherrschung der Charaktere. Welches der vielen anstehenden Online-Rollenspiele für Sie das richtige sein kann, welches Ihren Spielertyp am besten bedienen wird, das verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten. **PET**

