

Das Zeitalter der Verkloppe

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Wer es gern lieblich und kuschelig mag, sich mit der Gilde zum Ringelrein im Auenland verabreden und am liebsten im Bruchtal wohnen möchte, der soll jetzt bitte weiterblättern. Hier gibt es nur Krieg.

Orks, Trolle, Zwerge, Elfen – viele von Ihnen dürften jetzt schon kurz vorm Einschlafen sein. Verständlich, belästigen uns Unterhaltungsmedien wie Bücher, Filme und Spiele seit Jahren mit immer dem gleichen glattgebügelden Fantasy-Einerlei. Doch bald wird eine Welt ans Internet angeschlossen, die zwar mit ähnlichen Zutaten aufwartet, in der aber alles ungleich monströ-

ser, in der alles genau den entscheidenden Grad überzogener ist: Zwerge sind grimmiger, Orks bössartiger und Elfen hochnäsiger in **Warhammer Online**.

Wir haben beim europäischen Publisher GOA in Paris einen Tag lang Kriegshämmer geschwungen und freuen uns nun auf das Programm, das Fans von gleich zwei anderen Titeln glücklich machen könnte: **World of Warcraft**-Anhänger durch seine Zugänglichkeit und **Dark Age of Camelot**-Liebhaber durch sein cleveres, in die Welt eingebettetes Spieler-gegen-Spieler-System (»PvP«, engl. für »Player vs. Player«). Gerade Letzteres ist gar nicht mal utopisch, wird **Warhammer Online** doch von EA Mythic (früher Mythic Entertainment) entwickelt, den Machern von **Dark Age of Camelot**.

Die Welt

In **Warhammer Online** herrscht Krieg. Immer, überall. Jedes Volk hat einen Erzfeind: Die Zwerge kloppen sich mit den Grünhäuten (Orks und Goblins), das Imperium (Menschen) liegt mit dem Chaos (von Göttern ge-

fürhte Mutanten, Dämonen und Kultisten) im Dauerclinch, und die Hochelfen prügeln sich mit den Dunkelelfen. Damit Ihnen das recht schnell bewusst wird, schlagen zum Beispiel im Startgebiet der Imperialen beständig Kugeln aus Chaos-Kanonen in den Boden. Zudem gibt es gleich nach Spielstart erste »Vermöble den Erzfeind«-Quests. Als Zwerg mussten wir beispielsweise zunächst ein paar Goblins verdreschen und dann einen Tunnel sprengen, den die Burschen in unser Reich gegraben hatten. Als Chaotiker galt es, eine Kanone auf eine Burg der Imperialen abzufeuern und bald im Anschluss ein nahe Dorf zu überfallen. Als Verteidiger des Imperiums sollten wir Menschen aus ihren brennenden Häusern retten, die Chaos-Plünderer angezündet hatten. Das Programm schickt Sie nicht gleich gegen echte Spieler in den Kampf. Alle Vertreter der jeweiligen Gegenseite sind zu Beginn noch Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs).

Haben Sie eine Quest angenommen, wird die in Kurzform rechts oben auf dem Bildschirm vermerkt. Ein Klick auf den Questnamen öffnet dann das beeindruckende »Tome of Knowledge«, ein dickes Buch, in dem Sie nicht nur noch mal genauer nachschauen können, was Sie zu tun haben, sondern auch nachlesen dürfen, was Sie bisher schon erlebt haben, wen Sie trafen, welche Monster Sie schon verkloppten und so weiter. Weil der Wälzer auch speziell vermerkt, ob Sie als Grünhäuter eventuell die meisten Zwerge auf dem Server verdroschen haben, ist es hübsch, dass Sie Ihr Buch auch anderen Spielern zeigen können.

Die Charaktere

Anders als ursprünglich von Mythic angedacht, wird es nun doch Klassen in **Warhammer Online** geben. Jedes Volk hat vier zur Auswahl. Zwerge etwa dürfen folgende Karrieren einschlagen: Eisenbrecher (mächtiger Nahkämpfer, am besten ge-



SCREENSHOTS?

Obwohl wir **Warhammer Online** selbst spielen konnten, stammen alle Screenshots vom Entwickler EA Mythic. Gründe: Aktuell müssen noch alle Bilder vom englischen Spielehersteller Games Workshop (Erfinder des **Warhammer**-Universums) abgesegnet werden. Zudem sind einige grafische Elemente, insbesondere das Interface, noch nicht finalisiert.



Extrem lässig: Der **Magus** aus den Horden des Chaos läuft nicht, sondern schwebt die ganze Spiel über auf seiner »Disc of Tzeentch«.



Ein **Schwarzkork** mit Schild und Spalta (Hackebeil). »Spalta« klingt komisch, aber so nennen die dümmlichen Orks nun mal ihre Klingenwaffen.

panzert), Hammerträger (ebenso Nahkämpfer, mittelstark gepanzert, kann Gegner zu Boden werfen und entwaffnen), Runenpriester (zuständig für Schutz- und Störzauber) oder Maschinist (arbeitet mit Schusswaffen und Explosionen). Doch auch wenn Ihnen die Klassen bekannt vorkommen und Sie jetzt schon eine klare Aufgabenverteilung erkennen sollten, wird vieles doch etwas anders als in anderen Online-Rollenspielen ablaufen. Es gilt: Wer effektiv heilen will, muss sich dem Kampf stellen und darf sich nicht im Hinter-

grund verschanzen! Als Zelos, ein Magier der Chaos-Seite, konnten wir beispielsweise nur dann einen speziellen Flächenheilzauber wirken, wenn wir vorher einem Gegner einen fiesen Energie absaugenden Dämonen verpasst hatten.

Warhammer Online nennt Charakterlevels zwar nicht Levels, sondern Ränge, das Prinzip ist aber im Kern das bekannte: Pro Rangaufstieg sacken Sie eine neue Fähigkeit ein. Rang 2 hatten wir recht fix mit allen von uns ausprobierten Klassen erreicht, Rang 3 hingegen dauerte schon eine geraume Weile

länger. Ewig langes Monster verdreschen und Questen, um dann immer nur eine neue Fähigkeit erlernen zu können? Nicht ganz, denn zwischen- durch gibt es weitere Ausbaustufen. Ein Charakter in **Warhammer Online** lernt nicht nur primäre Fertigkeiten. Er darf sich zudem in Taktik und Moral schulen. Hinter den Taktik-Fähigkeiten verbergen sich passive Künste, die etwa Angriffe einer bestimmten Art stärker gestalten oder die dafür benötigten Energiepunkte reduzieren. Die Moral-Künste sind extrem mächtige Klassenfertigkeiten,

die Sie jedoch durch Kämpfen erst aufladen müssen.

Hammerträger bedeutet übrigens nicht gleich Hammerträger: Sie dürfen (wie auch in Sachen Primär-, Taktik- und Moralfähigkeiten) stets aus einem Pool auswählen und sich so einen individuellen Helden zimmern. Doch dabei aufgepasst: Die Fertigkeiten sind teilweise voneinander abhängig. Es lassen sich also Kombos anlegen, die ähnlich wie in **Guild Wars** funktionieren. Der von uns gespielte Hammerträger hatte sich beispielsweise darauf spezialisiert, Gegner von den

DIE WELT VON WARHAMMER

Die Welt von Warhammer ist unserer grob nachempfunden, mischt aber Fantasy mit geschichtlichen oder mythischen Anleihen. So erinnert das Imperium mit seinen zahlreichen Provinzen und den deutschen Namen ans Heilige Römische Reich Deutscher Nation.

Die Zwerge sind aus den Sagen nordischer Völker entnommen und das Reich der Hochelfen findet seine Inspiration in Platons Atlantis. Den Horden des Chaos liegt eine Mischung aus heidnischen und philosophischen Weltanschauungen zugrunde. Die Götter des

Chaos stehen für Krieg, Magie, Lust und Pestilenz. Eigentlich leben im Warhammer-Universum 17 Fraktionen, im Online-Rollenspiel tauchen aber nur sechs davon auf – und zwar die logischsten Feindpaarungen. Das riecht jetzt schon sehr nach Addon.

EMPIRE



Fachwerk, Trutzburgen, Tatzenkreuz und hochgewachsene Helden: Das Imperium wurde von Games Workshop als eine überzeichnete Fantasy-Version des Heiligen Römischen Reichs Deutscher Nation erdacht.

CHAOS



Heidnisch anmutende Symbolik (der Herr rechts trägt die Zeichen des Gottes Khorne), Dämonen: Die Chaos-Horden aus dem hohen Norden bedrohen die Welt des Imperiums.





Als Mitglied des Chaos beginnen Sie Warhammer Online nicht im eigenen Reich, sondern in einem Lager, das Ihre Armee im Imperium aufgeschlagen hat.

Füßen zu hauen, um dann Folgeschläge anzuwenden, die Zusatzschaden auf am Boden liegende Feinde austeilten.

Die Quests

Der Weg zu den ersten PvP-Scharmützeln führt über Quests. Genau wie in **World of Warcraft** oder **Vanguard** erteilen Ihnen extra markierte NPCs Aufgaben. Nach deren Bestehen kehren Sie zu Ihren Auftraggebern zurück, um dort aus einer Reihe von angebotenen Belohnungen wie Rüstungen oder Waffen zu wählen. Angenehm: Hat der NPC noch weitere Quests für Sie in petto, werden die Ihnen sogleich angeboten, ein erneutes Anklicken der Person erübrigt sich.

Die Aufträge bringen Sie zunächst nur in die nahe Umgebung, später aber auch schon mal zu anderen Völkern der gleichen Ausrichtung. Als Zwerg dürfen Sie also an der Seite von Imperialen kämpfen, als Dunke elf unterstützen Sie zuweilen die Grünhäuter. Aber auch schon im Startgebiet wartet **Warhammer Online** mit Überraschungen auf: Denn anders als in WoW, wird es auch dort schon so genannte »Public Quests« geben, ähnlich den »Taten« in **Herr der Ringe Online**. Die sind an keinen Auftraggeber gebunden und funktionieren folgendermaßen: Sie überqueren eine unsichtbare Markierung auf der Karte, es erscheint eine Einblendung auf

dem Bildschirm, die Ihnen grob umreißt, was Sie in dieser Gegend erledigen können – aber nicht müssen. In einem speziellen Fenster gibt es dann noch mal genauere Anweisungen. Als Zwerg etwa sollten wir Lieferungen für die Truppen der Grünhäute stoppen. Als Mitglied des Imperiums hatten wir die Gelegenheit, eine Reihe von Chaos-Soldaten auszuschalten, die ansässige Farmer bedrohten. Die befreiten Farmer schlossen sich anschließend aus Dankbarkeit der Armee an. Stichwort »Dankbarkeit«: Die Belohnungen für Public Quests sind gestaffelt. Im geschilderten Fall gab es für vier befreite Farmer einen Trank, für acht schon einen neuen Gürtel oder Schul-

terplatten und für zwölf eine brauchbare Waffe oder einen Harnisch. Später in **Warhammer Online** kämpfen Sie bei solchen Public Quests nicht nur gegen NPCs, sondern gegen echte Spieler der Feindfraktion.

Das Crafting

Zum Crafting-System in **Warhammer Online** ist noch nichts genaueres bekannt, außer dass es sich wohl ausschließlich auf das Herstellen von Kriegsgerät wie Waffen und Rüstungen beschränken wird.

Das PvP-System

Kämpfe gegen echte Spieler, also PvP, das soll der große, der zentrale Punkt von **Warhammer Online** werden, auch wenn My-



Ein **Sigmarpriester** des Imperiums (leicht erkennbar an Robe plus Rüstung und großem Kriegshammer) legt sich mit einem Tierschling an.



Die **Zelots** (Chaos-Fraktion) entfalten ihre ganze Kraft nur, wenn sie an Kämpfen aktiv teilnehmen, um den Feinden wertvolle Energie abzuwickeln.



Um die Charaktere auch in der Optik unterscheidbarer zu gestalten, dürfen Sie Ihren Helden (im Bild ein Sigmarpriester) zwei unterschiedliche **Schulterplatten** verpassen.

thic versichert, dass man sich nicht zwingend daran beteiligen muss, um auf seine Kosten zu kommen. Wer sich aber mit anderen prügeln will, der findet in fast jedem Gebietsabschnitt der Welt ein spezielles Areal, das auf der Karte rot markiert ist. Dort können Sie sich nach einer Anmeldung bei einem NPC in unterschiedlichen, auf bis zu 16 Spieler pro Seite angelegten, Szenarien vergnügen. Mal sind es Capture-the-Flag-Kämpfe, in denen Sie Punkte einnehmen und über eine bestimmte Zeit halten müssen. Oder es handelt sich um Verteidigungsaufgaben, in denen es gilt, Angreifer abzuwehren. Haben sich zwei Teams zum Kampf eingefunden und in einem sind acht, im anderen aber nur sieben Spieler, addiert **Warhammer** automatisch einen NPC zur kleineren der beiden Mannschaften.

Später im Programm werden Sie auch außerhalb der ausgewiesenen Zonen PvP spielen können. Sie laufen dabei wie in den Public Quests über eine unsichtbare Markierung. Man gibt Ihnen zehn Sekunden, den Bereich wieder zu verlassen, dann ändert sich nichts, Sie können weiterhin unbesorgt Monster verhauen. Bleiben Sie länger als zehn Sekunden hinter der Markierung, werden Sie als PvP-Spieler markiert und können von Mitgliedern der Gegenfraktion angegriffen werden.

Warhammer Online kontrolliert anhand eines Punktesystems, welches Volk die Vormacht auf einem Server hat und schaltet nach und nach weitere PvP-Areale frei, stets näher an der Hauptstadt des Erzfeinds. Fünf Zonen wollen dominiert werden, bis eine Partei schließlich die Gelegenheit bekommt, volle 24 Stunden plündernd durchs Zentrum der gegnerischen Fraktion zu toben, deren König gefangen zu nehmen und ihn in die eigene Hauptstadt zu verschleppen. Dort bleibt der dann angeblich auch, darf sogar mit Tomaten beworfen und angepupst werden, bis sich sein Volk endlich aufrafft, ihn zu befreien. Und wenn das kein Anreiz ist, sich gegen andere Spieler in die Schlacht zu stürzen, wissen wir auch nicht weiter.

PET



Relativ bald schon nach dem Start auf Seiten des Imperiums müssen Sie sich mit diesem von Chaos-Zauberern beschworenen **Riesen** anlegen.

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

☐	☐	☐	☐
Einsteiger	Profis	Solisten	Gruppe
☐	☐	☐	☐
Lizenz	neue Welt	Action	Taktik
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.		

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: EA Mythic / GOA
Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Ah! Nein! Hilfe! PvP, meine persönliche Online-Sucht, demnächst wieder von den Machern des brillanten Dark Age of Camelot. Mythic weiß einfach, wie es geht, wie man motiviert, wie man Spieler dazu animiert, gegeneinander ins Feld zu ziehen: Die Belohnung muss ganz einfach stimmen. Und die scheint richtig zu sein. Hach, wie dürfte das Gefühl sein, zusammen mit zig Verbündeten die Hauptstadt der Feinde zu plündern? Natürlich großartig! Wenn Mythic die Balance der Klassen von vornherein gut hinbekommt und nicht wie bei DAoC patchen muss, dass die Server knarzen, prophezeie ich, dass Warhammer Online einer der Top-konkurrenten zu World of Warcraft werden wird.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD:

- Trailer
- MMO-Streitgespräch



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3769