

Knechtet der Ring auch WoW?

DER HERR DER RINGE ONLINE

Was kann einerseits eingefleischte WoW-Spieler aus Azeroth weglocken und andererseits aus Online-Rollenspiel-Skeptikern neue Genre-Fans machen? Richtig: eine Welt und eine Geschichte, die jeder kennt und liebt. Mit der Herr der Ringe-Lizenz im Rücken erklärt Turbine WoW den Krieg.

Wer sich eine Spiele-Redaktion als (H)Ort der Harmonie und Eintracht vorstellt, der irrt gewaltig. Da stehen sich **World of Warcraft**-Fanatiker, **Guild Wars**-Fundamentalisten und Online-Rollenspiel-Ahnungslose in unversöhnlichen Lagern gegenüber. Doch nun kommen die Entwickler von Turbine mit einem Spiel, das die Bedienung aus **World of Warcraft** und die instanziierte Hauptkampagne aus **Guild Wars** mit einer auch für Online-Rollenspiel-Laien attraktiven Lizenz aufsext. **Der Herr der Ringe Online** ist da. Die halbe Redaktion hat sich (erstmalig seit Langem in trauter Eintracht) wo-

chenlang durch die Beta-Version und die ersten Tage der Pre-Order-Phase (für die Vorbesteller des Spiels) gekämpft.

Die Welt

In **Herr der Ringe Online** können wir bislang nur einen kleinen Teil von Mittelerde bereisen, namentlich den Teilkontinent Eriador. Der umfasst im Wesentlichen das Auenland der Hobbits, das Breeland der Menschen, Ered Luin, das Gebiet der Elfen und Zwerge, sowie im Osten die Trollhöhen bis Bruchthal und im Norden Angmar. Gemessen an der Größe Mittelirdes erscheint das wenig, dennoch zwingt uns eine komplette Durchquerung der Gebiete zu stundenlangen Fußmärschen. Durchschnittliche Spieler soll-

ten einige Wochen beschäftigt sein, bis sie die obere Levelbegrenzung von 50 erreicht haben. Zu sehen gibt es dabei genug. Die Designer haben sich sichtlich Mühe gegeben, die durch Buch und Film detailliert beschriebenen Eigenheiten der Städte und Landschaften liebevoll umzusetzen. Mächtige, in Stein gehauene Festungen bei den Zwergen, die mittelalterliche Fachwerkbauweise der Menschen, filigrane Bauten bei den Elfen und die fast schon spießbürgerlichen Erdbehausungen der Hobbits lassen uns in Eriador schnell heimisch werden. Und die Wiesen, Bäume und Wälder gehören zum Saftigsten und Dichtesten, was wir an blühenden Landschaften in Online-Rollenspielen bisher zu sehen bekamen. Was die Idylle stört, sind die vielen Objekte, die erst sehr spät ins Bild ploppen. Lobenswert: Die teils etwas matschig wirkenden Texturen der Beta-Version sind



Große Distanzen überwinden wir auf gemieteten **Pferden**. Ein eigenes gibt es ab Level 35 zu erwerben.

bereits in der Pre-Order-Fassung des Spiels zum Teil höher aufgelösten Texturen gewichen.

Die Charaktere

Herr der Ringe Online hat sich viel bei **World of Warcraft** abgesehen. Steuerung, Fertigkeiten-Interface und Kampfsystem sind ähnlich zugänglich und intuitiv wie beim (offensichtlichen) Vorbild. Auch die Questannahme und -verwaltung erinnert stark an Blizzards Vorzei-



Postkartenidylle: Die sehr gute Weitsicht gibt teilweise wunderschöne **Panoramen** frei.



Auf der **Wetterspitze** kommt es im Rahmen einer instanziierten Quest zu einem spektakulären Kampf gegen einen riesigen Bergtroll. Es braucht sechs Helden, um ihn niederzukämpfen.

getitel. An Rassen stehen uns Elfen, Zwerge, Hobbits und Menschen zur Verfügung. Böse Rassen bleiben außen vor, für die fehlt schlicht ein passender Kontinent. Aber der kann ja noch kommen, schließlich befinden wir uns storytechnisch erst in der Mitte des ersten von drei Büchern(!) – wenn wir Le-

vel 50 erreicht haben. Den Rest der Geschichte samt Kernszenarien wie Mordor will Turbine häppchenweise nachreichen – Addon-Flutwarnung.

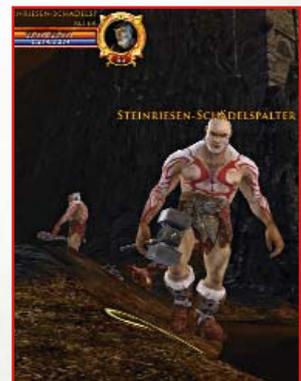
Nach der Rassenwahl dürfen wir uns für eine von sieben Klassen entscheiden. Die heißen teilweise anders, als wir es gewohnt sind. So tritt der klassi-

sche Heiler hier als Barde auf und der Magier als Kundiger, echte Magier zählen in Tolkiens Welt schon zu den mächtigsten Wesen. Beste Beispiele: Saruman oder Gandalf. Die weitere Charakterentwicklung hält in Sachen Vielschichtigkeit nicht ganz mit **World of Warcraft** mit. Durch (teils) fehlende Möglich-

keiten der Spezialisierung ähneln sich Spieler derselben Klasse zu sehr – und das vom Beginn bis zum (vorläufigen) Ende der Karriere mit Level 50.

Die Quests

Die Geschichte von **Der Herr der Ringe Online** entwickelt sich parallel zu den Ereignissen im



Das lebensfeindliche **Angmar** ist die Heimat des Hexenkönigs, dem Anführer der neun Ringgeister (Nazguls). Dementsprechend ist Angmar das Gebiet, das Sie erst mit Level 50 (und dann am Besten in Gruppen oder Schlachtzügen) betreten sollten, dort wimmelt es von hochleveligen Elite-Monstern wie diesem beeindruckenden Riesen.



Prominente Persönlichkeiten, wie hier Gandalf, treffen wir im Spiel öfter.



Questgeber tragen statt eines Ausrufezeichens einen Ring über dem Kopf.

Buch. In den Tutorial-Missionen der Menschen und Hobbits erleben wir zum Beispiel jeweils, wie sich die Nazguls auf die Suche nach Frodo Beutlin machen. Während der gesamten Hauptkampagne verfolgen wir so die bekannte Geschichte aus der Vorlage, jeweils aus dem spezifischen Blickwinkel der gewählten Rasse. Immer wieder kreuzen sich dabei Ihre Wege mit denen der Hauptprotagonisten des Buches. So begegnen Sie der gesammelten Herr der Ringe-Prominenz wie Streicher (der später Aragorn heißt), Gandalf, Elrond, Borimir und selbstverständlich Frodo und Sam. Die Hauptkampagne spielen Sie in erster Linie in instanziierten Missionen, also in Abschnitten des Spiels, in denen zurzeit nur Sie (beziehungsweise Ihre Gruppe) Abenteuer mit und gegen computergesteuerte Wesen erleben. Das ermöglicht den Designern aufwändige Skriptereignisse in die Handlung ein-

zubauen. So stecken die Feinde eine ganze Stadt in Brand, oder die Nazgul sprechen uns direkt mit Namen an. Ähnlich wie in den Guild Wars-Teilen entsteht so das motivierende Gefühl, der entscheidende Faktor in einer bedeutenden Geschichte zu sein. Daneben gibt es eine Menge an Nebenquests zu entdecken und zu erfüllen. Besonders Spaß hat uns dabei die Abwechslung der Aufgaben gemacht. Neben den World of Warcraft-typischen »Sammle und Töte«-Quests trugen wir zum Beispiel unter Zeitdruck im Auftrag der Postmeister Briefe aus, spielten den Boten für zwei Verliebte, betätigten uns als Handwerker, verteidigten einsame Außenposten, besorgten gestohlene Gegenstände wieder oder durchstöberten in Instanzmissionen Ruinen und Bibliotheken. Neben den Auftragsmissionen bietet Herr der Ringe Online auch übergeordnete Quests, die sogenannten »Ta-

ten«, die ohne Auftraggeber auskommen. »Taten« erscheinen von selbst im »Buch der Taten«, sobald wir auf unseren Abenteuern wichtige Entdeckungen machen oder bestimmte Monster töten. Für diese Aufgaben müssen wir zum Beispiel alle sechs Höfe im Auenland besucht, genügend Spinnen im Breeland getötet oder eine gewisse Anzahl von Quests in Ered Luin absolviert haben. Als Belohnungen für Taten erhalten wir neue Fertigkeiten, Charakterverbesserungen oder Titel, die wir fortan in unserem Namen tragen können. Wer zum Beispiel Level 20 erreicht, ohne vorher zu sterben, darf den Namenszusatz »Der Unsterbliche« tragen – wenn das nicht beeindruckend ist.

Das Crafting

Im weiteren Spielverlauf können wir je drei der zehn unterschiedlichen Berufe auf einmal ausüben. Diese sind aber in vor-

gegebenen Berufszweigen gebündelt. Der Berufszweig des Kesselflickers beschäftigt Sie beispielsweise gleichzeitig als Schürfer, Goldschmied und Koch, während der Historiker sich in den Berufen Bauer, Gelehrter und Waffenschmied verdingt. Eine übermächtige Berufskombination wie Waffen- und Goldschmied verhindert das Spiel so geschickt. Die selbst hergestellten Gegenstände verkaufen wir dann entweder an Händler oder (gewinnbringender) im Auktionshaus. Wirklich mächtige oder große Dinge, wie zum Beispiel Häuser, können zur Zeit noch nicht erstellt werden. Das haben die Entwickler aber für kommende Addons angekündigt.

Das PvP-System

Zwar dürfen Sie keine »bösen« Rassen wie Orks spielen, aber eine spaßige Ausnahme gibt es doch: Im Rahmen des sogenannten Monsterspiels (siehe

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Mir ist World of Warcraft mit der Zeit zu langweilig geworden. Mehr als zwei Jahre mit einem Spiel verbringen – das kann und will ich einfach nicht. Der Herr der Ringe Online kommt mir deshalb gerade recht, zumal es sich durch die eingängige Bedienung genau so anfühlt wie die Genreferenz. Als eingefleischter Tolkien-Fan gibt's für mich sowieso kein Halten, zumal die Entwickler Mittelerde wunderschön und mit viel Liebe zum Detail gebaut haben. Der Hexenkönig wird sich warm anziehen müssen...

»Mittelerde, ich komme!«



JÖRG SPORMANN spori@gamestar.de

Im Gegensatz zu Daniel langweile ich mich bei WoW (auch dank Burning Crusade) nicht. Mir gefällt das Spielprinzip nach wie vor, so dass mir die Umstellung in Sachen Quests und Kämpfen bei Herr der Ringe Online schwer fällt. Das ist zwar in vielen Details dem Blizzard-Vorbild sehr ähnlich, aber doch stets einen Tick schlechter. Immerhin liegt der Schwerpunkt in der Erkundung von Tolkiens Welt, die grafisch eindrucksvoll ist. Ich gebe Mittelerde auf jeden Fall eine Chance, die Hobbits müssen sich aber anstrengen.

»Hat eine Chance verdient.«



RENÉ HEUSER rene@gamestar.de

Entwickler Turbine ist zweifelsohne auf dem richtigen Weg. Vor noch zwei Monaten hab ich nicht an den Erfolg von Herr der Ringe Online geglaubt, erst die Betaphase konnte mich vom Gegenteil überzeugen. Das Spiel ist einsteigerfreundlich wie World of Warcraft und erfüllt endlich meinen alten Traum, Tolkiens Mittelerde selbst als Held durchstreifen zu können. Mein einziger Kritikpunkt: Bisher ist nur ein kleiner Teil der Welt vorhanden. Sobald sich dies ändert, werde ich den Gefährten im Ringkrieg gerne beistehen.

»Sauron kann (noch) warten.«





Zu viert verteidigen wir in dieser Instanz unseren Questgeber gegen anstürmende Monster.

Kasten) darf jeder Spieler ab Level 10 vorübergehend in ein Level-50-Monster (etwa eine Spinne, einen Warg oder einen Uruk-Hai) schlüpfen. Derart auf böse getrimmt treten Sie im PvP-Gebiet der Ettenöden mit dem Fertigkeiten-Set der gewählten Kreatur gegen Helden ab Level 40 zum Duell an. Oder ziehen (ab Level 40) in Ihrer eigentlichen Gestalt zum Monsterklatschen dorthin. Für Erfolge in den Ettenöden erhalten Sie Schicksalspunkte. Mit diesen können Sie die Fertigkeiten oder die Ausrüstung Ihres Monsters verbessern oder für Ihren Helden zeitlich befristete Boni (Buffs) kaufen. Das Monsterspiel ersetzt in **Herr der Ringe Online** eher notdürftig klassische

Gilden- und Rassenkämpfe, von einem ausgefeilten PvP-System wie in **Warhammer Online** ganz zu schweigen. Ob die Balance zwischen den Helden auf der einen Seite und der Masse von Monstern auf der anderen Seite klappt, können wir erst im Langzeittest der fertigen Fassung beurteilen. In der Beta-Phase gab es schlicht zu wenige Spieler, die bereits Level 40 und mehr erreicht hatten. Da hatten die Monster einfach die Überhand. Es stellt sich auch die Frage, ob dieser eine PvP-Modus Langzeit Spielern und gut organisierten Gilden als Motivation auf Dauer ausreicht. Bleibt zu hoffen, dass Turbine da schon vor den eigentlichen Erweiterungen

per Update schon bald ein neues nachschleibt. **PCL**

DAS MONSTERSPIEL: SO FUNKTIONIERT ES

Der Weg des Monsters



Jeder Level-10-Held darf an einem grausamen **Wahrsagerteich** (z.B. in Bree oder Bruchtal) das Monsterspiel betreten. Hier wählen Sie eines von fünf Level-50-Monstern aus. Für erfolgreiche Quests erhalten Sie Schicksalspunkte.

Der Weg des Helden



Wenn Ihr **Heldencharakter** am Monsterspiel teilnehmen will, muss er zwei Voraussetzungen erfüllen: Er muss mindestens Level 40 sein und beim Stallmeister in Bruchtal 120 Silbermünzen für die Reise in die Ettenöden abdrücken.



In den Ettenöden können Sie sich in **Einzel- oder Gruppenduellen** mit dem Feind messen. Oder Sie organisieren sich mit anderen Spielern in einem **Schlachtzug**, um gegnerische Ziele wie Festungen einzunehmen. Dort warten nicht nur menschliche Gegenspieler, sondern auch mächtige computergesteuerte Monster.



ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis	Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt	Action	Taktik
Mounts?	Ja, ab Level 35 von 50		
Housing?	Nein, aber für spätere Addons vorgesehen		
Crafting?	Ja, 10 Berufe in 7 Zweigen		
PvP?	Ja, aber nur am Rande im Monsterspiel		
Instanzen?	Ja, sowohl in der Kampagne als auch einzeln		

- DVD:**
 - Mega-Video
 - MMO-Streitgespräch
- DVD-XL:** Video-Special: Das Ende der Beta

CODE: Exklusiver Spielumhang

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK B793**

USK: ab 12 Jahren

HERR DER RINGE ONLINE

patrick@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 24. April 2007

Entwickler: Turbine
Status: zu 95% fertig

Patrick C. Lück: »Ich mag Herr der Ringe Online. Wegen der abwechslungsreichen Quests, den wunderschönen Landschaften und, ja, weil ich ein Herr der Ringe-Fan bin. Das Spiel richtet sich mehr an den Gelegenheits- als an den Hardcore-Spieler, letztere haben in relativ kurzer Zeit wahrscheinlich alles gesehen. Aber: Das jetzige Spiel bildet schließlich erst den Auftakt einer sich stets erweiternden Welt. Sei es durch kostenlose Updates oder spätere Kauf-Addons. Dort sollte Turbine dann noch ein paar Schippen drauf legen. Nun kann man sich angesichts der Lage zurücklehnen und sagen: Ich warte mit dem Spielen, bis das Spiel gigantisch groß und vollständig ist. Nichts dagegen einzuwenden. Aber man kann auch den Teil jetzt schon genießen und alles dazu beitragen, dass Herr der Ringe Online den Erfolg bekommt, den es verdient.«



POTENZIAL SEHR GUT

WAS WIR MORGEN SPIELEN

Den Erfolg von World of Warcraft wünschen sich viele kommende Online-Rollenspiele. GameStar gibt einen Überblick, was Sie in nächster Zeit erwarten können.

TABULA RASA



Tabula Rasa: Science-Fiction-Szenario und taktische Ballereien.

Richard »Lord British« Garriot (Schöpfer der **Ultima**-Spiele) arbeitet seit Jahren an dem Science-Fiction-Online-Rollenspiel-Shooter **Tabula Rasa**. Spielen soll sich das fertige Produkt dann wie eine Mischung aus **Battlefield** in den Kämpfen (inklusive Headset-Unterstützung) sowie »normalen« Rollenspielen inklusive Quests und Kampagne. [➤ 3326](#)

Entwickler: Destination G. / NCSoft
Beta-Test: für Sommer angekündigt
Termin: Juni 2007

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

GODS & HEROES



Gods & Heroes: Sie dürfen auch KI-Kameraden ins Gefecht schicken.

Neben **Star Trek Online** entwickelt Perpetual Entertainment auch das in der römischen Antike spielende **Gods & Heroes**. In Klassen wie dem Gladiator oder Priester kämpfen Sie gegen Zyklopen oder Medusen. Im Kampf dürfen Sie eine kleine Party (»Squad«) mit einigen KI-gesteuerten Kämpfern befehligen. Zum PvP geht es gladiatorgerecht in die Arena. [➤ 3801](#)

Entwickler: Perpetual Entertainment
Beta-Test: Sommer 2007
Termin: 3. Quartal 2007

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

THE CHRONICLES OF SPELLBORN



The Chronicles of Spellborn: Das ungewöhnliche Kampfsystem erfordert viel Konzentration.

Das Interessante an **The Chronicles of Spellborn** ist das ungewöhnliche Kampfsystem. Das orientiert sich am Prinzip von Sammelkarten-Spielen wie **Magic: The Gathering**: Sie stellen aus den Charakterfähigkeiten mehrere Kampfdecks zusammen – die noch dazu aufeinander aufbauen. Nutzen Sie aus dem ersten Deck eine Fähigkeit, schaltet das Spiel automatisch aufs zweite Deck weiter. Nutzen Sie aus dem zweiten Deck etwas, geht es weiter zum dritten Deck und so weiter. Wollen Sie also eine Kombo ausführen, muss die zweite Attacke im zweiten Deck, die dritte im dritten Deck liegen. Das allein erfordert schon eine Menge Koordination, doch **Spellborn** setzt noch eins drauf: Sie müssen Ihre Kontrahenten stets selbstständig anvisieren, um sie etwa mit einem Zauber zu treffen. Einfaches Markieren wie in anderen Online-Titeln funktioniert nicht. [➤ 3806](#)

Entwickler: Spellborn NV / Frogster
Beta-Test: für Anfang Mai angekündigt
Termin: Juni 2007

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

RAGNAROK ONLINE 2

Ragnarok Online 2 präsentiert sich endlich zeitgemäß in kompletter 3D-Grafik, wenn auch mit der Unreal-2-Engine nicht mehr ganz taufersch. Für die großäugigen Anime-Modelle reicht es aber allemal. Das knuffige

Bienchen- und Katzenkloppen beginnt bei uns aber erst am Ende des Jahres. [➤ 3324](#)

Entwickler: Gravity Corp
Beta-Test: in Korea seit Dezember
Termin: 4. Quartal 2007



Ragnarok Online 2: Den Stil muss man mögen.

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

GUILD WARS 2



Guild Wars 2: Trotz durchgehender Welt sollen Spieler keine Abogebühren bezahlen müssen.

Ende 2007 soll das **Guild Wars**-Addon **Eye of the North** auf die Welt von **Guild Wars 2** vorbereiten und schon mal ein paar der neuen Rassen und Klassen vorstellen. **Guild Wars 2** wird dann wohl Ende 2008 erscheinen und entscheidende Änderungen zu den Vorgängern bringen. Die Welt von **Guild Wars 2** wird eine dauerhafte (»persistent«), Instanzen gibt es nur noch für bestimmte Quests. Ein Kernelement sollen wieder die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe werden. Allerdings dürfen Sie die nur noch mit dem Charakter bestreiten, den Sie eigenhändig aufgebaut haben. Die reinen PvP-Charaktere aus den ersten Teilen entfallen. Das Levelmaximum von 20 soll ebenfalls der Vergangenheit angehören, bei Arenanet denkt man angeblich gerade sogar darüber nach, das Levelsystem ganz aufzugeben. Was man aber auf keinen Fall aufgeben wird, ist die Sache mit dem Geld: Auch **Guild Wars 2** will keine monatlichen Gebühren erheben. ➤ [3808](#)

Entwickler: Arenanet / NCsoft
Beta-Test: –
Termin: 2008

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

DUNGEON RUNNERS

Ein Online-Rollenspiel ohne monatliche Grundgebühren gibt es dank **Guild Wars** schon – wie will Publisher NCSoft das toppen? Mit dem kostenlosen **Dungeon Runners**. Das können Sie gebührenfrei herunterladen und spielen. Als Kämpfer, Magier oder Waldläufer kämpfen Sie sich durch instanziierte Dungeons, die das Spiel nach dem Zufallsprinzip er-

stellt. Profis sollten dennoch Geld bereit halten. Wer Zugriff auf bessere Gegenstände, ein Bankfach oder mehr Inventory-Platz möchte, muss sich für rund fünf Dollar im Monat doch ein Abo kaufen. ➤ [3327](#)

Entwickler: NCsoft
Beta-Test: läuft bereits
Termin: 2. Quartal 2007



Dungeon Runners: kostenlose Monsterschnetzerei.

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

AGE OF CONAN



Age of Conan: Spektakuläre Grafik und Actionkämpfe versprechen ein eher derbes Vergnügen.

Das grimmige Barbaren-Abenteuer **Age of Conan** ist so was wie die Schönheitskönigin unter den kommenden Online-Rollenspielen. Als Aushänge-Schild für das Microsoft »Games for Windows«-Label glänzt **Age of Conan** durch moderne DirectX-10-Grafik, gegen die die bisherige Konkurrenz blass aussieht. Darüber hinaus bieten die Entwickler von Funcom ein von ihnen so genanntes »Real Combat System«, in dem Sie aktiv wie in einem Actionspiel Ihren Helden in den Kämpfen steuern. So müssen Sie ihren Gegner stets im Blickfeld behalten, die Angriffsrichtung bestimmen und die Attacken präzise timen. Über spezielle Tastenfolgen können Sie zudem mächtige Schlagkombinationen auslösen. Dieses Kampfsystem soll sogar funktionieren, wenn Sie auf ihrem Pferd sitzend kämpfen. Dazu dürfen Sie spezielle Waffen wie Lanzen in tödlichen Reitattacken einsetzen. Das PvP-System sieht außerdem gewaltige Belagerungsschlachten um von Gilden errichtete Bollwerke vor. Kleinere Gilden müssen sich mit Türmen zufrieden geben, die aber ebenso hart umkämpft werden sollen. Wem das Szenario um den Barbaren Conan und das hyborische Zeitalter bekannt vorkommt: Neben den Conan-Büchern von Robert Howard (1906–36) machten die beiden trashigen Fantasyfilme (»Conan – Der Barbar« und »Conan – Der Zerstörer«) mit dem jungen Arnold Schwarzenegger die Figur bekannt. ➤ [3323](#)

Entwickler: Funcom / Eidos
Beta-Test: Anmeldungen laufen derzeit
Termin: 30. Oktober 2007

ONLINE-ROLLENSPIEL-CHECK

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Einsteiger	Profis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lizenz	neue Welt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solisten	Gruppe
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	Taktik

WEITERE HOFFNUNGSTRÄGER

Aion The Tower of Eternity

Aion bietet ein abgehobenes Fantasy-Setting. Im Kampf zwischen Engeln, Dämonen und Drachen müssen Sie Ihre Rolle in der Welt finden. Dynamische Beziehungen und Konflikte sollen die Welt lebhafter und interessanter gestalten. ➤ [3811](#)

Entwickler: NCsoft **Termin:** unbekannt



Star Trek Online

In **Star Trek Online** dürfen Sie vorerst nur die Gutmenschen der Föderation spielen. Immerhin können Sie sich bis zum Admiral hocharbeiten und zahlreiche Föderationsschiffe fliegen. Zeitlich soll das Spiel 20 Jahre nach dem Kinofilm **Star Trek Nemesis** spielen, damit sich die Entwickler ein paar Freiheiten erlauben können. ➤ [3321](#)

Entwickler: Perpetual **Termin:** 4. Quartal 2007



Soul of the Ultimate Nation (SUN)

Das kampforientierte **Soul of the Ultimate Nation** soll konsolenartige Kampfsteuerung, von jedem Spieler konfigurierbare Umgebungen und Fraktions-Kämpfe mit bis zu 40 Spielern gleichzeitig in einem MMORPG vereinen. Kurios: Der Imperator heißt in der englischen Fassung »Schwarz« und sein Reich »Geist«. ➤ [3812](#)

Entwickler: Webzen **Termin:** 2. Quartal 2007

