

Mehrspieler für mehr Spielspaß

TRAUMSPIELE 2004: MULTIPLAYER

Immer mehr PC-Spieler gehen ihrem Hobby gemeinsam nach – egal ob mit- oder gegeneinander.

TRAUMSPIELE 2004

Ausgabe	Thema
01/2004	Grafik
02/2004	Sound
03/2004	Spielprinzip
04/2004	Story
05/2004	Multiplayer/Fazit

Eine Gruppe von Freunden jagt in **Star Wars Galaxies** zusammen Banthas, im Deathmatch von **Unreal Tournament 2004** einander und in **Battlefield Vietnam** nach Flaggenpunkten. Andere spielen in Clans, wieder andere gehen regelmäßig auf LAN-Partys. Kurzum: Multiplayer-lastige Titel und On-line-Rollenspiele werden immer beliebter. Vorbei sind die Zeiten, als Mehrspieler-Modi ihr Dasein als wenig beachtete Dreingabe zum Solospiel fristeten. Doch was ist so faszinierend daran, mit und gegen andere Menschen zu spielen? »Computergegner sind anonym, haben keine Persönlichkeit und verhalten sich

meistens recht dumm. Menschen sind unberechenbar, das macht die Sache spannend«, sagt Teut Weidemann von Wings Simulations, der gerade am Mehrspieler-Shooter **Söldner** arbeitet. Mark Skaggs, Producer von **Schlacht um Mittel-erde**, sieht zudem eine soziale Komponente: »Die Leute schauen im Kino zusammen Filme an, besuchen Konzerte und gehen Kaffee trinken. Gemeinsam PC-Spiele zu zocken ist eben auch eine Form, Zeit mit anderen Menschen zu verbringen.«

Einfache Fahnenjagd

Das Geheimnis erfolgreicher Mehrspieler-Titel verrät Teut Weidemann: »Die besten Multiplayer-Modi sind immer noch diejenigen, die jeder kapiert.« Seit dem indizierten **Doom** gehört das genauso einfache wie geniale Deathmatch zu jedem guten Actionspiel. Auch das Prinzip von Capture-the-Flag oder der **Counterstrike**-Spielart Demolition lässt sich in einem Satz erklären. Anspruchsvollere Modi wie Assault (**UT 2004**) oder Belagerung (**Jedi**

Knight 3) begeistern eine treue, kleine Fangruppe, werden aber von der Masse der Spieler ignoriert – mit steigender Komplexität sinkt für viele Fragger der Spaß. Deshalb versuchen Entwickler, einfachen Modi mehr Tiefgang zu verleihen. Eine Möglichkeit dazu sind Klassen wie Ingenieur, Scharfschütze oder Sanitäter. **Joint Operations** und **Team Fortress 2** schlagen in diese Kerbe.



Multiplayer-Spiele wie **Unreal Tournament 2004** sind dann erfolgreich, wenn sie über einfache Modi wie Deathmatch verfügen.



Viele Clans und Gilden chatten über externe Tools wie Teamspeak.

World of Warcraft fühlt sich an wie ein ganz normales Rollenspiel – ideal auch für Gelegenheitsspieler.

Schnelle Strategien

Bei den Echtzeit-Strategiespielen hat sich ein Multiplayer-Modus als Standard etabliert: »Vernichte den Gegner!« Gute Spieler trainieren dafür genauso ihre handwerklichen Fähigkeiten wie Frägen Könige. Statt Zielen zu üben und Maps auswendig zu lernen, perfektionieren Echtzeit-Strategen den Umgang mit Tastatur-Hotkeys. So lassen sich Basen und damit auch die Streitkräfte schneller aufbauen. Allerdings kommt es auch auf strategisches Vorgehen an. Die Rassen und Völker verfügen über unterschiedliche Truppentypen, die nur im Zusammenspiel ihre volle Stärke entfalten. Zusätzlich können besondere Helden wie in **WarCraft 3** oder **C&C Generäle** mit geschickt eingesetzten Spezialfähigkeiten ganze Schlachten entscheiden.

Beide Aspekte bleiben in Zukunft wichtig: Während sich **Warhammer 40K** auf unterschiedliche Fraktionen wie Orks, Space Marines und Chaos-Untote konzentriert, spielen Persönlichkeiten wie Gandalf oder Aragorn in **Schlacht um Mitteleuropa** eine große Rolle.

Seite an Seite

Eine besondere Form von Multiplayer ist der Kooperative Modus bei Solospielen. **Diablo 2** hat bereits einige Jahre auf dem Buckel, erfreut sich immer noch großer Beliebtheit. Einfacher Grund: In Blizzards kostenlosem Online-Portal Battlenet verprügeln Spieler in der normalen Kampagne mit vereinten Kräften die Monster und tauschen erbeutete Waffen und Rüstungen. Aber nicht nur Rollenspiele leben dank eines kooperativen Modus länger: Zusammen mit einem Freund gegen die Orkmassen in **Rückkehr des Königs** zu kämpfen oder die Monster in **Serious Sam** über den Haufen zu ballern,

steigert den Spielspaß. Kult sind die nachträglichen Kooperativ-Patches für **System Shock 2** und **Deus Ex**.

In den kommenden Rollenspielen **Dungeon Lords** und **Heart of Eternity** dürfen Freunde das komplette Abenteuer gemeinsam erleben, das Echtzeit-Strategiespiel **Panzer** bietet Koop-Missionen.

Verloren im Menü-Dschungel

Noch halten die meisten Solospieler Internet-Titel für zu umständlich oder schlicht zu »freakig«. Viele Einsteiger etwa geben Online-Abenteuer wie **Everquest** oder **Star Wars Galaxies** nach kurzer Zeit auf, weil sich das eigentliche Spiel hinter unübersichtlichen Menüs versteckt. Blizzards Online-Rollenspiel **World of Warcraft** wird es Frischlingen leicht machen: Neue Charaktere erblicken das Licht der Rollenspielwelt direkt vor dem ersten Auftraggeber. Ein zuschaltba-

res Tutorial erklärt Steuerung und die grundlegende Spielmechanik. Dadurch werden Einsteiger nie allein gelassen.

Gekappte Kommunikation

Auf dem PC stören oft Komfortmängel den Multiplayer-Spielspaß. Ein Beispiel: Die wenigsten aktuellen Titel unterstüt-

zen ab Werk Sprachübertragung per Headset – obwohl das seit Jahren technisch problemlos möglich ist. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn es im Spiel gerade um die Wurst geht: Selbst flotte Zehn-Finger-Tipper schreiben nicht so

schnell ins Chatfenster, wie sie reden. Außerdem brauchen Spieler ihre Hände zur Steuerung: Wer gerade einen Fahrenspunkt in **Battlefield Vietnam** auf Gedeih und Verderb verteidigt oder sich mit anderen Online-Helden in **Dark Age of Camelot** duelliert, kann seinen Kameraden nicht mal eben einen Lagebericht schreiben.

»Die besten Multiplayer-Modi sind immer noch diejenigen, die jeder kapiert«

Teut Weidemann,
Wings Simulations

INTERVIEW MIT ARMANDO »A. J.« MARINI

GameStar Was macht den Reiz von Multiplayer aus?

A. J. MARINI Es ist einfach spannend, seine Fähigkeiten mit anderen Menschen zu messen. Wenn man gegen den Computer spielt, weiß man im Hinterkopf immer: Das Spiel ist so gemacht, dass ich siegen kann.

GameStar Wird sich E-Sport weltweit durchsetzen oder bleibt es als Massenphänomen auf Länder wie Südkorea beschränkt?

A. J. MARINI E-Sport wird sicher populärer. Es hängt vor allem davon ab, wie die Veranstalter das Ganze für Zuschauer inszenieren.

GameStar Was motiviert Spieler dazu, langfristig bei einem Multiplayer-Titel zu bleiben?

A. J. MARINI Prestige ist alles! Etwas besser zu können als andere ist für Spieler der wichtigste Ansporn und steigert unheimlich das Selbstwertgefühl.

GameStar Was erwartest du in Zukunft von Multiplayer-Modi und Online-Spielen?

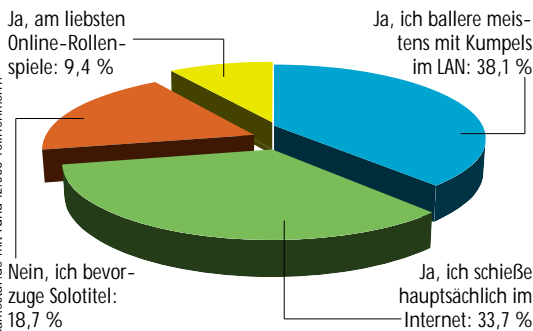
A. J. MARINI Ich wünsche mir, dass soziale Aspekte wichtiger werden und die Spiele natürlichen, logischen Regeln folgen. Wenn sich ein Spiel über bekannte soziale Normen und ungeschriebene gesellschaftliche Gesetze definiert, wirkt es realistisch.



A. J. Marini (35) von Digital Illusions ist Chef-Entwickler des Mehrspieler-Shooters Battlefield Vietnam.

INTERNET-UMFRAGE

»Spielen Sie Multiplayer-Spiele?«



Ergebnis: Mehr als 80 Prozent der Umfrage-Teilnehmer begeistern sich für Multiplayer-Spiele – ein eindeutiges Votum. Dabei spielt die knappe Mehrheit lieber im Internet als im LAN; Online-Rollen-spieler machen mit knapp zehn Prozent den kleinsten Teil aus.

Viele Clans und Gilden unterhalten sich mangels eingebauter Sprachfunktion mithilfe externer Tools wie **Teamspeak** (www.gamestar.de/quicklink/659). Über einen zentralen Server klinken sich Spieler in eine Unterhaltung ein. Inzwischen erkennen Hersteller, dass Sprachübertragung per Headset eine wichtige soziale Komponente darstellt und damit zum Erfolg eines Spiels beiträgt. Nach **UT 2004** und **Splinter Cell 2** unterstützen demnächst auch **Joint Operations** und **Star Wars Battlefront** Sprachübertragung.

Leerlauf als Spielspaßkiller

Bei den Online-Rollenspielen ist Deutschland trotz des Erfolgs von **Dark Age of Camelot** mit knapp 60.000 Abonnenten immer noch ein Entwicklungsland. Monatliche Gebühren von über 12 Euro machen diese Titel für einen Großteil der Spieler von vornherein uninteressant.

Außerdem benötigen Sie in diesem Genre zu viel von der Ressource, die heutzutage niemand hat: Zeit. Egal ob **Everquest**, **Star Wars Galaxies** oder **Horizons**: In jedem Online-Rollenspiel gibt es zu viele so genannte »Downtimes«, also Leerlauf, während Charaktere zwangsweise Lebenspunkte, Ausdauer oder Mana regenerieren. »Ich glaube, das ist das schlimmste Übel in Online-Rollenspielen«, sagt Starr Long, der es mit **Lineage 2** für Ncsoft besser machen will. »Ein Charakter muss jederzeit etwas Unterhaltsames zu tun haben.«

Spaß nicht nur für Nerds

»Spiele wie Die Sims, StarCraft, Diablo 2 oder Myst machen mehr Spaß als alle derzeitigen Online-Rollenspiele zusammen.« Dieses ernüchternde Urteil fällt

Starr Long über die momentane Situation bei **Everquest** und Co. Hier wollen **Lineage 2** und **World of Warcraft** ansetzen und eine Zielgruppe erreichen, die das Genre bisher gemieden hat wie Nachbarn. Die Chancen dafür stehen gut, weil sich beide Titel anfühlen wie ganz normale Rollenspiele. Auch Solo-Abenteurer können die Welt ohne Einarbeitungszeit erkunden, sofortige Erfolge motivieren zum Weiterspielen. Selbst wer täglich nur 30 Minuten in Azeroth verbringt, erledigt in der Zeit locker zwei Quests.

Online noch am Anfang

»Bei Online-Spielen stehen wir auch aufgrund technischer Beschränkungen noch am Anfang«, meint Jörg Neumann. »Man stelle sich etwa eine riesige Armee aus menschlichen Spielern vor, die in einer vollkommen realistischen Umgebung eine mittelalterliche Burg angreift. Dieses intensive Erlebnis mit Tausenden Leuten zu teilen, wäre fantastisch!« Das ist jedoch noch Zukunftsmusik. Online-Rollenspiele werden aber 2004 nicht zuletzt dank **World of Warcraft** die breite Masse der Spieler erreichen. Bei Multiplayer-Shootern optimieren die Entwickler vor allem Bewährtes und bringen mehr Klassen oder Vehikel ins Spiel. Raph Koster, Creative Director von **Star Wars Galaxies** warnt jedoch: »Entwickler dürfen nicht immer wieder nur andere Versionen von existierenden Spielen herausbringen. Von Klonen wird das Genre nicht besser.«

Viele Designer sind sich darüber einig, dass Online-Aspekte in Zukunft immer wichtiger werden. Beim GameStar-Entwickler-Orakel auf der E3 2003 prophezeiten die meisten Befragten »Online« als wichtigsten Trend.

Traumspiele 2004: Das Fazit

Wir haben in den vergangenen Monaten in unserer Report-Reihe die Trends für 2004 bei Grafik, Spielprinzip, Story und Multiplayer aufgezeigt. Unser Fazit: Als Spielmaschine ist der PC noch lange nicht am Ende. Zwar gibt es auf Konsolen in Sachen Spielprinzip und Story vergleichbar gute Titel. Technisch spielt der PC jedoch in einer anderen Liga: **Far Cry** bietet realistische Edel-Optik, in **Doom 3** werden Sound und Optik eine richtig beängstigende Grusel-Atmosphäre schaffen. Und ganz egal auf welcher Plattform: Findige Entwickler sorgen dafür, dass Ihr und unser Lieblings-Hobby auch im Jahr 2004 (und darüber hinaus) nicht langweilig wird!

BESONDERE MULTIPLAYER-ERLEBNISSE



Rückkehr des Königs: Im kooperativen Modus dürfen Sie sich mit einem Freund an einem PC durch das filmreife 3D-Actionspiel schnetzeln.



Splinter Cell 2: Spannende Duelle zwischen den Soldnern und Spionen. Durchdachte Gadgets und Headset-Unterstützung sind Spaßgaranten.



Diablo 2: Action-Rollenspieler gehen im Battle-net oder LAN auf Teufelsjagd. Nach wie vor das Spiel mit dem besten Koop-Modus.



Vampire – The Masquerade: Im Story-Teller-Modus lenkt der Game-Master das Abenteuer der Spieler, indem er etwa Monster erschafft.



Dark Age of Camelot: Einmaliges PvP-System: Drei verfeindete Reiche bekriegen sich in Grenzgebieten, erobern feindliche Burgen und Relikte.