



Multiplayer damals, heute und morgen

Zusammen spielen macht Spaß. Für PC-Besitzer bedeuten Multiplayer-Partien aber zunehmend Frust: LAN-Unterstützung stirbt aus, Matchmaking entzieht Spielern die Kontrolle, Kontenbindung wird Pflicht. **Wo kommt Multiplayer her, und wie sieht seine Zukunft aus?**

Heutzutage verstehen wir den Multiplayer-Modus eines Computerspiels häufig als Dreingabe zum »normalen« Spiel, der Singleplayer-Kampagne. Dabei haben sich die großen Titel unserer Zeit aus Multiplayer-Programmen entwickelt. Das erste Computerspiel der Welt, **Oxo**, ein simples Tic-Tac-Toe-Programm, war sowohl einzel- als auch mehrspieler-tauglich, genauso wie das Programm, das den Computerspiel-Markt begründete: **Pong**.

In den 70er- und 80er-Jahren breitete sich elektronische Unterhaltung in erster Linie über die Spielhallen aus. Die meisten der damaligen Programme waren zwar auf Einzelspieler ausgelegt, trotzdem konnte meistens noch ein Mitstreiter einsteigen und helfen – der Koop-Modus war geboren. Die Motivation dahinter war allerdings weniger ein »Hey, lass uns gemeinsam etwas erleben!«, sondern eher: »Hey, zusammen wird's leichter und bil-

liger!« Ein Vertreter dieses Genres ist **Bubble Bobble** von 1986. Hier kämpfen die putzigen Drachen Bub und Bob in 99 Levels gegen ebenso putzige Monster, indem sie sie in Kaugummiblasen einfangen und anschließend draufspringen. In der Heimcomputer-Umsetzung teilen sich dabei beide Spieler die begrenzten Leben. Deshalb müssen Bob und Bub koordiniert zusammenarbeiten und sich gegenseitig helfen. Das macht zweifellos



Team Fortress 2 hat seine Wurzeln im Jahre 1996: Der Vorgänger war eine Multiplayer-Mod für Quake und wurde nur von einer kleinen Community gespielt. Heutzutage sind reine Mehrspieler-Titel völlig normal.



Halo 2 etablierte das Matchmaking-System von Xbox Live, das bis heute im Einsatz ist.



Ein Schock für PC-Puristen: Modern Warfare 2 unterstützt keine dedizierten Server.

Spaß (zumindest mit einem fähigen Partner), ein tiefgehendes Koop-Erlebnis darüber hinaus bietet **Bubble Bobble** allerdings nicht.

Plug and Pray

Das technisch simple **Bubble Bobble** lässt sich zu zweit an nur einem Rechner bestreiten. Doch als Computerspiele in den 90er-Jahren zusehends komplexer werden, wird die Sache komplizierter. Bei den neuen Echtzeit-Strategietiteln und insbesondere den Ego-Shootern muss für eine Multiplayer-Partie jeder Spieler seinen eigenen Computer mitbringen und diesen in einem lokalen Netzwerk (LAN) mit den anderen verbinden. Die Technik dahinter verlangte den Nutzern ein gehöriges Fachwissen ab, denn Spezialprogramme, die den Spielern die Arbeit abnehmen würden, gab es damals noch nicht. Der Genre-Begründer **Doom** etwa bot zwar einen Multiplayer-Modus für vier Spieler, doch um den zu starten, mussten die Teilnehmer erst die entsprechenden Befehle in der Programmzeile des Spiels eingeben. Regelmäßig sorgten die unterschiedlichen Konfigurationen der Computer für Verbindungsprobleme. Von »Plug and Play« konnte Anfang der Neunziger also keine Rede sein.

Modus Klopperandi

Im Multiplayer-Modus von **Doom** kämpften vier Spieler gemeinsam gegen Monster – Koop ist die Standard-Einstellung des Ego-Shooters. Hängt man allerdings beim Spielstart das Kommando »deathmatch« an die Befehlszeile an, ändern sich die Regeln dramatisch: Plötzlich können sich die vier Freunde gegenseitig beharken. Diese Variante schlug in der Community ein wie eine Bombe, der Begriff Deathmatch bürgerte sich als Standard-Spielart jedes folgenden Shooters ein. Das Genre wurde derart beliebt, dass in den folgenden Jahren die so genannten LAN-Partys immer mehr Zulauf bekamen. Der schwedische Zockertreff »Dreamhack« etwa mauserte sich im Laufe der Jahre vom kleinen Schul-Event (1994) zur größten Lan-Party der Welt: 2007 versammelten sich hier über 11.000 Spieler zum friedfertigen Gegeneinander. Koop verlor indes zusehends an Bedeutung.

Ein Spiel geht um die Welt

Doom unterstützte bereits dieses ganz neue Medium, das in den 90er-Jahren die Welt zu umspannen begann: das Internet. Das Spiel verlangte das damals Neueste vom Neuesten, und zwar ein 14,4k-Modem. Nur so konnte das Programm die nötigen Positionsdaten aller Spieler übertragen. Doch in der Regel reichte das nicht, ständig ruckelten die Marines auf dem Schlachtfeld herum. Damit prägt **Doom** neben Deathmatch gleich noch ein weiteres neues Fachwort: Lag. Lag entsteht, wenn ein PC die Daten seiner Spielfigur nicht schnell genug an die anderen schickt oder andersherum die Daten der anderen nicht schnell genug empfängt. Das Match läuft also nicht auf allen Rechnern synchron. Bei schnellen Spielen wie dem Deathmatch ist Lag tödlich – insbesondere für den Spielspaß.

In den Folgejahren wuchs die Leistung des Internets rapide. Besonders ein Verfahren verhalf dem Online-Spielen zu stetig wachsender Beliebtheit: Dedicated Servers. Die frühen onlinefähigen Multiplayer-Shooter funktionierten meist nach dem »Peer-to-Peer«-Prinzip (»Kumpel zu Kumpel«): Der PC eines Spie-

lers der Runde dient als Gastgeber (»Host«) für das gesamte Match. Damit war die Maschine meist ausgelastet. Hinzu kommt, dass Heimrechner damals in der Regel keine ausreichend schnelle Internetverbindung hatten. Je schwächer der Rechner und die Leitung, desto mehr Lag. Und wenn der Host das Match verlässt, ist für alle Feierabend. Das änderte sich erst mit den Dedicated Servers. Diese dedizierten, also zweckbestimmten Rechenknechte haben nur eine Funktion: die Posit-



Wer Bilder des lustigen Koop-Hüpfspiels **Bubble Bobble** sieht, bekommt unweigerlich einen Ohrwurm von der Titelmelodie. Oder etwa nicht?

Die wichtigsten Multiplayer-Plattformen

- ▶ **Steam:** Valves hauseigenes Vertriebsportal hat sich zur echten Multiplayer-Plattform gemauert. Steam unterstützt eine Freundesliste, über die Sie in die Partien Ihrer Kumpels einsteigen können, eigene Achievements sowie ein spielübergreifendes Punktesystem.
- ▶ **Windows Live:** Windows Live von Microsoft ist voll kompatibel mit Xbox Live, das heißt, beide nutzen das gleiche Achievement- und Punktesystem. Sie können am PC mit Xbox-Spielern aus Ihrer Freundesliste chatten und im Falle des (ziemlich mittelmäßigen) Multiplayer-Shooters Shadowrun sogar plattformübergreifend spielen.
- ▶ **Battlenet:** Blizzard nutzt das Battlenet schon seit Jahren für Multiplayer-Matches der eigenen Strategiespiele. In Zukunft wird der Entwickler das Netzwerk weiter ausbauen, für Starcraft 2 etwa werden Sie zwingend ein Battlenet-Konto brauchen. Seit 2009 müssen sich auch die Spieler von World of Warcraft einen solchen Account zulegen.
- ▶ **Gamespy:** Die Online-Plattform des gleichnamigen Spielmagazins fungiert in erster Linie als allgemeiner Serverbrowser für zahlreiche Titel. So können Sie schon Multiplayer-Matches suchen, bevor Sie das jeweilige Spiel überhaupt starten. Die Gamespy-Software enthält außerdem das kostenlose Sprachübertragungs-Tool Roger Wilco.
- ▶ **Hamachi:** Hamachi ist keine Multiplayer-Plattform im eigentlichen Sinne, sondern ein Programm, mit dem Sie im Internet ein lokales Netzwerk nach dem Peer-to-Peer-Prinzip simulieren können. So können Sie Multiplayer-Titel, die nicht internetfähig sind, trotzdem online spielen. Hamachi beinhaltet außerdem ein Chat-Tool.



Den **Onslaught-Modus** von **Bad Company 2** für vier Spieler gibt's bis auf weiteres nicht für den PC.



Koop ist endlich wieder in. Auch **Splinter Cell: Conviction** bietet Spaß für zwei Spieler.

ionsdaten aller Spieler des Matches zu synchronisieren. Sie verschwenden keine Rechenleistung damit, das Spiel grafisch darzustellen, und sind in der Regel an eine starke Internetleitung angeschlossen. Das Problem: Diese Technik kostet Geld. In der Anfangszeit des Online-Gamings gab es nur wenige Publisher, die einen solchen Service boten.

Die Geburt eines Genres

Zu den ersten Titeln mit breiter Dedicated-Server-Unterstützung gehörte **Unreal Tournament** aus dem Jahre 1999. Der Ego-Shooter läutete außerdem eine neue Ära ein: die reinen Multiplayer-Spiele. **Unreal Tournament** verzichtet auf eine Story und setzt stattdessen ganz auf Gefechte zwischen menschlichen Kontrahenten. Neben Deathmatch bietet das Spiel dabei auch taktische Modi, zum Beispiel Domination, in dem sich zwei Teams nicht einfach nur in Stücke ballern, sondern auch auf gutes Zusammenspiel angewiesen sind. Der Vergleich zu traditionellem Mannschaftssport drängt sich auf, und so spricht man in der Community seit dem Ende der Neunziger von »elektronischem Sport«, kurz E-Sport.

E-Sport und Internet-Gaming blieben zunächst PC-Phänomene. Segas Dreamcast von 1999 war zwar bereits onlinefähig, aber das System floppte. Erst zwei Jahre später lieferte Microsoft seine Xbox mit Breitband-Internetanschluss aus, 2002 startete das dazugehörige Online-Portal Xbox Live. Es bot Annehmlichkeiten wie eine Freundesliste, standardisierten Voice-Chat und eine unverwechsel-

bare Online-Identität für jeden Spieler – den Gamertag. Später versuchte Microsoft, die PC-Version des Systems namens Windows Live für alle PC-Spiele des Marktes zu etablieren, scheiterte aber. Viele Publisher hatten keine Lust, sich den Vorgaben von Microsoft zu beugen. Entsprechend gibt es bis heute keinen allgemeingültigen PC-Gamertag.

Konsolentechnik im PC

Mit **Halo 2** führte das Entwicklerstudio Bungie 2004 ein »Matchmaking-System« für die Xbox ein, eine Art virtuelle Spielpartner-Vermittlung, die bis heute von den meisten Xbox-Live-Titeln genutzt wird. Der Kunde bestimmt dabei nur die Eckdaten des Matches, dem er beitreten will (etwa welche Karte und welcher Modus gewünscht ist), das System steckt ihn vollautomatisch in die nächste passende Partie. Die Serverlast übernehmen dabei die Konsolen der Spieler (nach dem Peer-to-Peer-Prinzip), dedizierte Server gibt's nur in Ausnahmefällen wie **Bad Company 2**. Bei großen Spielerzahlen kommen die heimischen Internetleitungen nämlich immer noch nicht mit der anfallenden Datenmenge zurecht.

Das Peer-to-Peer-System ist zwar praktisch, weil es dem Spieler die Server-Sucherei abnimmt, birgt aber auch Gefahren. Wer etwa durch Programm-Manipulationen dafür sorgt, dass er selbst regelmäßig den Server stellt, kann sich Vorteile erschlummeln. Das mussten Xbox-Spieler schon bei **Halo 2** feststellen, PC-Spieler machen diese Erfahrung erst 2010 bei **Modern Warfare 2**. In der PC-Version von Activisions Ego-Shooter steckt nämlich die gleiche Matchmaking-Technik wie in der Fassung für die Xbox 360. Dedizierte Server? Fehlanzeige. In den Multiplayer-Gefechten kämpfen die Spieler deshalb regelmäßig gegen Lags, Spielunterbrechungen und Cheater. Auf dedizierten Servern könnten die Gastgeber Schummler oder Teamkiller auf der Stelle rausschmeißen. Bei **Modern Warfare 2** müssen die Spieler erdulden, wenn das System ihnen zuteilt. Die PC-Community ist zu Recht empört.

Platzangst

Auch beim **Modern Warfare 2**-Herausforderer **Bad Company 2** von Digital Illusions (Dice) ist nicht alles rosig. Das Spiel unterstützt zwar

dedizierte Server, doch dann kündigte Dice einen Koop-Modus für vier Spieler an. Problem: Wenn nun alle privaten Anbieter ihre PC-Server vom 32-Mann-Modus auf den 4-Mann-Modus umstellen, müssen jeweils 28 Mann draußen bleiben. **Bad Company 2** würde dann einen Großteil seiner Spielerplätze verlieren. Lösung: Den Koop-Modus wird es für den PC nicht geben – so zumindest die Logik von Dice. Beim Peer-to-Peer-Prinzip der Konsolen tritt das Problem nicht auf, hier werden automatisch nur so viele 4-Mann-Server erstellt, wie gerade benötigt werden. Eine Peer-to-Peer-Alternative für den Koop-Modus auf dem PC lehnt Dice jedoch ab. Aus Sicherheitsgründen, heißt es. Vermutlich befürchteten die Entwickler, Tüftler könnten sich dann aus den zusätzlichen Serverdaten selbst einen LAN-Modus bauen. Der fehlt nämlich in **Bad Company 2**.

Deathmatch gegen Geld?

Der LAN-Modus ist mittlerweile nicht nur Dice, sondern auch vielen anderen Entwicklern ein Dorn im Auge. Statt über lokale Netzwerke sollen Multiplayer-Fans in Zukunft gefälligst nur noch online spielen, denn das bietet handfeste Vorteile – für die Entwickler. Spiele, die durch ein Online-Konto untrennbar mit ihrem Käufer verbunden sind, lassen sich zum Beispiel nicht mehr ohne weiteres gebraucht verkaufen. Wer zocken will, muss also Vollpreis zahlen. So wird auch **Starcraft 2** von Blizzard keinen LAN-Modus bieten, dafür aber einen Account bei der hauseigenen Online-Plattform Battlenet voraussetzen. Kritiker sehen darin die Vorbereitung für Blizzards möglichen nächsten Schritt: einen kostenpflichtigen Multiplayer-Modus. Denn es ist durchaus denkbar, dass für die Nutzung des Battlenets und anderer PC-Mehrspieler-Netzwerke früher oder später Gebühren fällig werden. Kein Trost: Die Kunden von Xbox Live müssen schon seit jeher für Online-Matches zahlen.

Profi sucht Newbie

Blizzard konzentriert sich bei **Starcraft 2** derzeit auf Matchmaking der anderen Art. Die 1-gegen-1-Partien des Strategiespiels verlangen nach einem System, das die Kontrahenten einander entsprechend ihrer Fähigkeiten zuteilt. Denn wenn hier ein völliger Anfänger auf



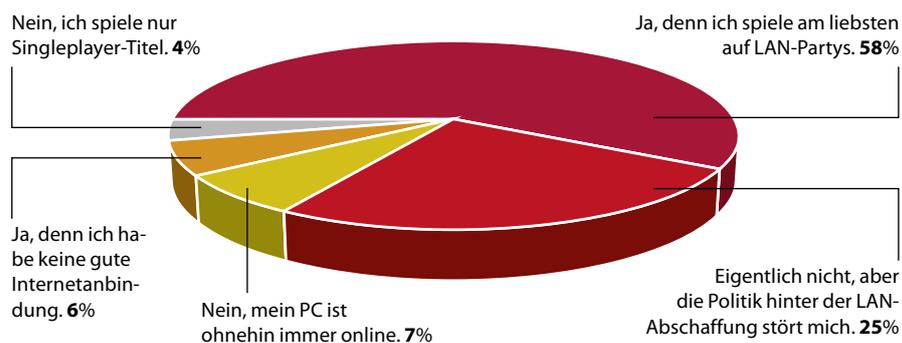
Seit **Diablo** nutzt Blizzard die firmeneigene Spieleplattform Battlenet.

einen Vollprofi trifft, wird das Spiel für den einen frustrierend, für den anderen langweilig. Spiele wie **Starcraft 2** führen deshalb Statistiken über ihre Teilnehmer und benutzen Wertungssysteme, um möglichst gleichstarke Spieler gegeneinander ins Rennen zu schicken. In der Vergangenheit ließ sich dieses System aber leicht überlisten. In **Warcraft 3** etwa darf jeder unbegrenzt viele Spieler-Accounts anlegen. Profis können so einfach mit einer neuen Identität wieder auf der untersten Erfahrungsstufe anfangen und dort echte Anfänger in den Staub prügeln. In **Starcraft 2** wird das nicht mehr funktionieren, hier gibt es dank Kontenbindung nur noch eine Identität pro Spieler. Doch die **Warcraft 3**-Erfahrung hat Rob Pardo, den Chef von Blizzard, nachdenklich gemacht. »Richtig gute Spieler wollen nicht zwangsläufig nur gegen Ebenbürtige antreten«, ist Pardo überzeugt, »die wollen auch mal Neulinge verdreschen, denn das macht Spaß.« Ein Matchmaking-System darf deshalb seiner Meinung nach gar nicht perfekt sein, sondern braucht Raum für eine gewisse Schlampigkeit. Pardo: »Wenn jedes Match absolut fordernd ist, ist man nach zwei oder drei Stunden erschöpft. Aber wenn man auch mal ein leichtes Spiel hat oder gelegentlich richtig aufgerieben wird, dann ist das abwechslungsreicher und besser.« Wie Pardo ab und zu Newbie-Klatschen in Zukunft ermöglichen will, wird sich noch zeigen müssen.

Koop kommt zurück

Multiplayer-Spiele von heute – nur noch ein einziges Hauen und Stechen? Mitnichten. Denn zwanzig Jahre nach **Bubble Bobble** erfahren Koop-Spiele eine Renaissance. Vorbei sind die Zeiten, in denen der geldgierige Spielautomat der Feind ist, den es mit vereinten Kräften zu besiegen gilt. Spätestens seit dem Jahr 2005 spielt man wieder gemeinsam, weil es einfach Spaß macht: **Guitar Hero** für die Playstation 2 (einige der Nachfolger gibt's auch auf dem PC) löste einen plattformübergreifenden Musikspiel- und Koop-Boom aus, der bis heute anhält. Natürlich kann man hier auch gegeneinander antreten und um Punkte kämpfen, doch der Reiz der **Guitar Hero**-Serie liegt darin, gemeinsam und ohne Konkurrenz-

»Brauchen Sie heutzutage noch einen LAN-Modus?«



Ergebnis: Der Wunsch der Branche, ihre Kunden in Zukunft nur noch online spielen zu lassen, beißt sich mit den Bedürfnissen der Community. Drei Viertel unserer Leser wollen weiterhin einen LAN-Modus, sei es aus politischen Gründen oder weil sie am liebsten auf LAN-Partys spielen, gute Internetverbindung hin oder her. Die besondere Atmosphäre eines solchen Zockertreffs übt also nach wie vor einen besonderen Reiz aus. Reine Solo-Spieler sind heutzutage offensichtlich so gut wie ausgestorben.

gedanken abzurocken. Denn gemeinsam Musik zu machen ist, wenn man so will, das ursprünglichste aller Koop-Spiele.

Wie toll wettbewerbsfreies Miteinander sein kann, das zeigten in den Folgejahren auch einige rein kooperative Actionspiele wie **Borderlands** oder, allen voran, **Left 4 Dead**. In dem spektakulären Zombie-Shooter geht es darum, gemeinschaftlich eine Horde von Monstern zu erledigen, koordiniert zusammenzuarbeiten und sich gegenseitig zu helfen – also im Prinzip genau das Gleiche wie seinerzeit bei **Bubble Bobble**. Der große Unterschied zum Koop-Klassiker liegt indes darin, dass es in **Left 4 Dead** eben nicht nur darum geht, möglichst effizient (und geldsparend) ans Levelende zu kommen. Stattdessen ergibt sich der Reiz des Spiels aus dem gemeinsamen Erlebnis, aus dem gemeinsamen Grusel, der gemeinsamen Bewältigung unerwarteter Gefahren. Da macht sogar gemeinsames Verlieren Spaß. Wenn Sie vor 20 Jahren Ihrem **Bubble Bobble**-Kollegen gesagt hätten, dass es doch auch lustig ist, zusammen in Level 98 unterzugehen, dann hätte der Sie wahrscheinlich in eine Kaugummiblase gehüllt und wäre auf Ihren Kopf gesprungen.

In Zukunft casual?

Heutzutage gehört Koop wieder zum guten Ton. Immer mehr neu angekündigte Spiele wie **Kane & Lynch 2** oder **Lara Croft and the Guardian of Light** werden zu zweit spielbar sein, der Multiplayer-Shooter **Brink** verspricht gar 8-Spieler-Koop. Das gemeinschaftliche Spielen hat besonders im Zuge des Casual-Booms der letzten Jahre mehr und mehr an Bedeutung gewonnen. Koop-Titel wie **Lego Star Wars** oder **Lego Harry Potter** sprechen ein sehr breites Publikum an, Multiplayer ist längst keine Randerscheinung mehr. Nintendos Wii hat das Koop-Erlebnis endgültig zurück in die Wohnzimmer geholt. Bei lustigen Sempel-Spielchen wie **Rayman's Raving Rabbids** kann die ganze Familie zusammen Spaß haben, ohne dass man sich mit dedizierten Servern, Netzwerk-Adressen oder Internet-Lags herumärgern müsste. Und so kramt auch Microsoft uralte Koop-Titel aus den Archiven. Seit Kurzem gibt's zum Beispiel **Doom 2** im Online-Shop von Xbox Live. Multiplayer-Veteranen schwelgen in Nostalgie: Trotz neuester Technik, Breitband-Internet, Peer-to-Peer und Pipapo ruckelt dessen Koop-Modus, als lief er noch immer über ein 14.4k-Modem. **FAB**



Wie das Matchmaking von **Starcraft 2** genau aussehen wird, weiß Blizzard selbst noch nicht.



Koop, wie es klassischer nicht sein kann: Die GameStar-Redaktion macht zusammen Musik.