



<b>1</b>	<b>Was gute MMORPGs ausmacht .....</b>	<b>4</b>
1.1	Fortschritt .....	4
1.2	Eine lebendige Welt.....	4
1.3	Eine aktive Community.....	4
1.4	Weitere Aspekte .....	4
1.5	Rollen .....	4
1.6	Weiterentwicklung des Spielercharakters.....	5
1.6.1	Das Erfüllen von Aufgaben .....	5
1.6.2	Auf in den Kampf!.....	6
1.6.3	Weiterentwicklung anderer Fähigkeiten.....	6
1.7	Gilden und Clans .....	6
1.8	Teamwork.....	7
1.9	Rufsysteme .....	7
1.10	Game Masters .....	8
1.11	Hardcore vs. Casual .....	9
1.11.1	Hardcore .....	9
1.11.2	Casual.....	9
1.12	Bezahlmodelle .....	10
1.12.1	Kostenpflichtige Spiele .....	10
1.12.2	Kostenlose Spiele.....	10
<b>2</b>	<b>Spielmodi .....</b>	<b>11</b>
2.1	PvE .....	11
2.1.1	Allein gegen alle.....	11
2.1.2	PvE in kleinen Gruppen.....	11
2.1.3	PvE in Raids.....	11
2.2	PvP .....	11
2.3	Fraktionen.....	12
2.4	KOS.....	13
2.5	RvR .....	13
2.5.1	EVE Online .....	14
2.5.2	Warhammer Online .....	14
2.5.3	Guild Wars 2 .....	14
2.6	MOBA.....	14
2.7	MMOFPS.....	15
<b>3</b>	<b>Trends.....</b>	<b>16</b>
3.1	Instanz-Dungeons .....	16
3.2	Spielergenerierte Inhalte.....	16
3.3	Content-Patches .....	17

3.3.1	Neue Quests .....	17
3.3.2	Neue Dungeons .....	17
3.3.3	Content für jedermann .....	18
3.4	Lizenz-Spiele basierend auf Comics oder Filmen .....	18
3.5	Konsolen-MMORPGs .....	18
3.6	Browser-MMORPGs.....	19
3.7	Smartphone-MMORPGs .....	19

## 1 Was gute MMORPGs ausmacht

Spiele im Allgemeinen machen dann Spaß, wenn sie dem Spieler eine Herausforderung bieten und ihn gleichzeitig über einen langen Zeitraum an den Bildschirm fesseln. Genau das ist eine der Stärken dieser Rollenspiele. Die Fähigkeit, einen eigenen Charakter zu erstellen, ihn mit Leben zu füllen und immer größere Fortschritte zu machen, ist eine treibende Kraft hinter allen MMOs. Gleichzeitig laufen viele Spiele dieser Art Gefahr, sich schnell zu wiederholen und den Spieler dadurch zu langweilen. Fassen wir also in einer kurzen Aufzählung zusammen, welche Aspekte in einem MMORPG auf keinen Fall fehlen dürfen:

### 1.1 Fortschritt

Tritt der Spieler auf der Stelle, hat er keinen Spaß mehr. Fortschritt - in welcher Form auch immer - ist daher enorm wichtig. Geld einsammeln, Ausrüstung erobern, große Feinde besiegen: All das sind Dinge, die in keinem guten MMO fehlen dürfen.

### 1.2 Eine lebendige Welt

Die schönste Präsentation bringt nicht viel, wenn die Welt leer und langweilig ist. Spieler müssen dort ebenso zu finden sein wie zahlreiche Feinde, die es zu besiegen gilt. Andernfalls handelt es sich bei dem Rollenspiel nur um einen hübschen, aber im Endeffekt ziellosen Sandkasten.

### 1.3 Eine aktive Community

Langzeitspielspaß ist nur dann garantiert, wenn Spieler und Entwickler gleichermaßen dafür sorgen, dass das Spiel interessant bleibt. Diskussionen in Foren eine aktive Entwicklerbasis, die das Spiel mit neuen Inhalten versorgt, sind auf Dauer unerlässlich.

### 1.4 Weitere Aspekte

Neben all diesen Punkten gibt es noch weitere Aspekte - wie etwa ein funktionierendes Handelssystem, motivierende Belohnungen für schwierige Herausforderungen und eine abwechslungsreiche Spielmechanik -, auf welche Sie bei der Wahl des passenden MMORPGs achten sollten. Als grober Anhaltspunkt reicht diese Liste jedoch völlig aus - und den Rest stellen wir Ihnen in den folgenden Kapiteln ausführlich vor.

### 1.5 Rollen

Wie es der Name schon sagt, besteht der Sinn in einem Rollenspiel darin, verschiedene Rollen zu übernehmen. Da diese Spiele selten alleine gespielt werden, übernimmt jeder

Spieler eine eigene Rolle, die nicht zwingend darauf ausgelegt ist, gut alleine zurechtzukommen. Beispielsweise bietet jedes gute MMORPG eine oder mehrere Heiler-Klassen. Diese sind sehr gut darin, verwundete Kameraden im Spiel zu heilen, aber im Kampf sind sie allen anderen Klassen hoffnungslos unterlegen.

Der Schlüssel ist daher das Zusammenspiel: Krieger können zwar in den meisten Rollenspielen gut austeilen, aber nach einer Weile müssen sie sich langwierig selbst heilen - schneller geht es im Verbund mit einem oder mehreren anderen Spielern. Eine Wand wäscht damit die andere, was einer der Kernpunkte dieser Multiplayer Spiele ist. Welche Rolle dabei welche Funktion erfüllt, ist häufig im Startbildschirm vor der Charakterauswahl einsehbar. Jedes gute MMO bietet dieses Feature an.

Viele MMORPGs bieten dabei mitunter acht verschiedene Klassen und mehr. Pure sogenannte DPS-Rollen, welche nur Schaden austeilen sollen, sind dabei ebenso vorhanden wie die erwähnten Heiler oder Hybriden, welche diese beiden Welten verbinden sollen. Dies ist eine der Stärken von Rollenspielen: Je nach Vorliebe kann jeder Spieler selbst wählen, wie er das Spiel erleben möchte. Erst im Zusammenspiel mit vielen anderen Spielern offenbaren sich dabei die Stärken, die jede Klasse in das Gefecht bringt.

Da Sie sich wahrscheinlich über längere Zeit mit einem bestimmten Charakter beschäftigen werden, ist es empfehlenswert, wenn Sie sich vor der Wahl des Charakters über dessen Rolle informieren. Vielleicht besitzen Sie bereits Vorerfahrung aus anderen Rollenspielen. Es wäre dann durchaus sinnvoll, eine ähnliche Rolle in Ihrem MMO zu wählen. Angst müssen Sie aber auch nicht haben, denn in jedem spielenswerten MMORPG sind ausnahmslos alle Klassen nützlich. "Schlechte" Rollen gibt es nicht.

## 1.6 Weiterentwicklung des Spielercharakters

Ein zentraler Bestandteil eines jeden MMORPGs ist die Weiterentwicklung des eigenen Charakters. Jedes Spiel benutzt hier sein eigenes System, aber grob kann die Entwicklung des Charakters unter den folgenden Punkten zusammengefasst werden:

### 1.6.1 Das Erfüllen von Aufgaben

NPCs (computergesteuerte Charaktere) im Spiel werden dem Spieler Aufgaben geben, nach deren Erfüllung eine Belohnung winkt. Das sind meist bestimmte Items, welche die Ausrüstung verbessern, aber auch Erfahrung. Wenn genug Erfahrung (welche im Spielerjargon auch als XP (aus dem englischen "eXPerience") abgekürzt wird) gesammelt wurde, steigt der Level des Spielers an und je nach Spiel werden neue Zauber, Angriffe oder andere Techniken freigeschaltet - was wiederum den Zugang zu schwierigeren Herausforderungen erlaubt. Diese endlose Spirale setzt normalerweise bis an das Spielende fort.

### 1.6.2 Auf in den Kampf!

Wer keine Lust hat, Aufgaben für NPCs zu erfüllen, kann auch einfach auf die Jagd nach Feinden gehen. Gegnerische Monster hinterlassen nach ihrem Ableben ebenfalls Erfahrung, so dass nach einer gewissen Zeit ebenfalls ein Anstieg des eigenen Levels erfolgt. Besonders aufregend ist diese Tätigkeit auf Dauer zwar nicht, aber wer keine Lust mehr auf Quests hat, kann hier hin und wieder eine willkommene Abwechslung finden.

### 1.6.3 Weiterentwicklung anderer Fähigkeiten

Viele MMOs bieten dem Spieler die Möglichkeit, diverse Berufe zu erlernen. Indem diese Berufe genutzt und damit trainiert werden, steigen auch die eigenen Fähigkeiten in diesem Bereich. Wenn also ein Schmied am Anfang eines MMORPGs im Mittelalter - wie vielleicht Lord of the Rings Online - nur einen kleinen Dolch herstellen kann, wird er im Laufe des Spiels bei einer ausreichenden Nutzung seines Berufes auch große Schwerter schmieden können. Berufe sind außerdem eng verzweigt mit dem Handelssystem des jeweiligen MMOs. Es wäre also im Interesse der Weiterentwicklung des Charakters sehr sinnvoll, bereits früh einen oder mehrere Berufe zu erlernen.

Wie die Charaktere genau weiterentwickelt werden können, hängt vom jeweiligen MMO gibt. Alle Multiplayer Spiele bieten hier eigene Feinheiten, die an dieser Stelle unmöglich einzeln aufgelistet werden können. Da es sich jedoch um den Kernaspekt eines jeden MMORPGs handelt, sollte auf die Charakterentwicklung besonders hoher Wert gelegt werden.

## 1.7 Gilden und Clans

Ein großer Vorteil in jedem MMORPG besteht darin, dass sich Spieler in geschlossenen Gemeinschaften zusammenfinden können, welche eine Vielzahl von Vorteilen mitbringen. Diese Gemeinschaften hören, je nach Spiel, auf Namen wie Gilden oder Clans. Wer einer solchen Gilde beitrifft, eröffnet sich ein ganz neues Spielerlebnis.

Beispielsweise ist es möglich, sich nur mit anderen Spielern aus derselben Gilde in einem separaten Chat zu unterhalten. Eine gesonderte Bank betreut die Spielergelder in vielen Spielen, außerdem erhalten alle Gilden nach dem Freischalten bestimmter Herausforderungen Zugang zu exklusiven Reittieren, spezieller Ausrüstung und dergleichen mehr. Diese Systeme sind in sehr vielen Spielen vorhanden, so dass es wohl auf lange Sicht keinen Sinn macht, auf eine Gilde oder einen Clan zu verzichten - es sei denn, man will die Spielwelt nur allein erkunden.

Von besonderer Bedeutung sind Gilden in Multiplayer Games außerdem dadurch, dass sich Spieler nie mehr alleine auf die Reise begeben müssen. Anstatt mühsam nach anderen und größtenteils unbekanntem Spielern zu suchen, um Gebiete oder Instanzen zu erkunden, welche alleine nicht zu schaffen sind, stehen immer einige Mitspieler aus der Gilde bereit.

Gerade in großen Gilden können dadurch sehr schnell Gruppen zusammengestellt werden. Wer gerne an sogenannten Raids teilnehmen möchte, muss häufig sogar zwingend in einer solchen Gilde sein, weil der erforderliche Verwaltungsaufwand nur dort zu stemmen ist.

Ach, und ganz davon abgesehen: Es handelt sich um Multiplayer Games. Treten Sie daher ruhig einer Gilde bei und lernen Sie die Spieler dort kennen, die über die nächsten Monate oder Jahre gar zu Ihren Freunden werden können.

## 1.8 Teamwork

In keinem MMORPG können die Spieler viel erreichen, wenn sie ständig nur alleine durch die Welt ziehen. Das mag ausreichen, um das Level-Cap zu erreichen - also das maximale Level in einem bestimmten MMO -, aber für größere Herausforderungen fehlt dann die Stärke der Gruppe.

Instanzen beispielsweise stehen in vielen MMORPGs für Herausforderungen, die mindestens vier oder mehr Mitstreiter erfordern: Der sogenannte Tank hält die Feinde auf sich, die Damage Dealer teilen Schaden aus und versuchen so, die gegnerischen Monster zu erledigen, und der Heiler heilt - nicht ganz überraschend - verlorene Lebenspunkte. Anders sind diese Herausforderungen nicht zu meistern. Gerade dieses Teamwork ist es, welches Multiplayer Games so faszinierend macht. Wenn eine gute Gruppe innerhalb einer Gilde beispielsweise loszieht, und das Ergebnis dann wie eine geölte Maschine Massen an Feinden aus dem Weg räumt, macht das sehr viel Spaß. Teamwork ist damit einer der Hauptgründe, warum MMORPGs so populär sind.

Auf die Spitze getrieben wird dieses Konzept in Raid-Instanzen: Dort können, je nach Spiel, zehn oder auch vierzig Spieler auf einmal in einer einzigen Gruppe zusammenarbeiten. Jeder Spieler bekommt dort eine eigene Aufgabe zugeteilt. Nur wenn alle Spieler ihre Aufgabe größtenteils erfüllen, können diese Herausforderungen auch gemeistert werden. Aus diesem Grund richten sich Multiplayer Spiele dieser Art auch an erfahrene Spieler, welche bereits mit der Spielmechanik vertraut sind und ihre Klasse in- und auswendig kennen. Als Belohnung für diese Arbeit winken dann aber auch ganz besonders gute Items - welche wiederum genutzt werden, um noch stärkere Bosse zu besiegen.

Wer Interesse an diesen Raids hat, hat im Prinzip nur World of Warcraft und Multiplayer Spiele wie The Lord of the Rings Online zur Auswahl, welche die größten und interessantesten Raids bieten.

## 1.9 Rufsysteme

So gut wie jedes MMO auf dem Markt bietet sogenannte Rufsysteme an. Diese basieren auf der Tatsache, dass es neben den Fraktionen der Spieler auch noch computergesteuerte Völker gibt. Diese sind oftmals in sogenannten Quest-Hubs zu finden, welche zahlreiche

unterschiedliche Quests anbieten. Für jede erfüllte Quest erhält der Spieler eine gewisse Menge an Ruf. Ist genug davon angesammelt, steigt das Ansehen des Spielers innerhalb dieses Volkes auf ein bestimmtes Levels - also etwa von Neutral zu Gutmütig.

Was bringt dies dem Spieler? Häufig werden neue Quests freigeschaltet, welche dann auch bessere Belohnungen bringen. Gleichzeitig lassen sich mit der Ingame-Währung bei den Vertretern dieser Fraktion oft bessere Gegenstände kaufen. Diese sind gerade auf höhere Rufstufen oft eine sehr gute Möglichkeit, um auch Einzelspielern die Möglichkeit auf ein ansprechendes Equipment zu geben.

Ruf kann für viele Fraktionen in MMORPGs entweder gezielt erlangt werden, indem immer wieder Quests für ein bestimmtes Volk absolviert werden. Häufig reicht es aber auch, einfach nur zu spielen, denn hin und wieder kommt immer ein wenig Ruf zum Spieler, denn alle Rollenspiele bieten heutzutage Rufsysteme für das Verfeinern des Spielsystems an.

Gleichzeitig ist es natürlich möglich, den Ruf auch negativ zu beeinflussen. Wer beispielsweise die Mitglieder einer bestimmten Fraktion auf dem offenen Schlachtfeld beseitigt, wird mit Rufabzug bestraft. Hier gilt es dann selbst abzuwägen, ob der Ruf bei dieser bestimmten Fraktion wichtig ist oder nicht. Wirklich spielentscheidende Langzeiteinflüsse hat der Ruf aber nur sehr selten. Wenn Sie sich die zu erhaltenen Belohnungen vorher ansehen, wissen Sie genau, für welche Völker sich das Farmen von Ruf eignet und welche Sie hingegen links liegen lassen können.

## 1.10 Game Masters

Man steckt irgendwo im Gelände fest, kann bestimmte Aufgaben nicht lösen oder ein anderes Problem plagt den Spieler? Dafür sind die Game Master in diesen MMORPGs zuständig. Diese Mitarbeiter des Entwicklers können jederzeit kontaktiert werden und sehr viele Probleme aus dem Weg räumen. Gleichzeitig sind die Aufgaben eines Game Masters allerdings recht klar definiert:

Sie helfen beispielsweise bei Quests, die durch einen Bug nicht abgeschlossen werden können.

Game Master können etwa in Raids ausversehen falsch zugewiesene Items an andere Spieler übertragen.

Weiterhin ist es möglich, dass Game Master bei Betrug durch andere Spieler eingreifen können.

Normalerweise helfen Game Master jedoch nicht bei Problemen, welche einfach nur durch das Unvermögen der Spieler entstehen. Wer beispielsweise eine bestimmte Quest nicht

lösen kann oder mit seiner Raid-Gruppe an einem bestimmten Boss scheitert, wird dabei keine Hilfe von einem Game Master erhalten - auch wenn dies theoretisch möglich wäre.

Denken Sie außerdem daran, dass es sich bei den Game Masters um ganz normale Menschen handelt. Lassen Sie Ihre Frustration in bestimmten Situationen nicht an diesen Personen aus, denn sie sind nur sehr selten für Ihre Probleme verantwortlich. Wenn Sie sich mit ihnen in einem zivilen Ton unterhalten, bekommen Sie in den allermeisten Fällen auch kompetente und schnelle Hilfe.

## 1.11 Hardcore vs. Casual

Diese Diskussion ist etwa so alt wie das Genre der Multiplayer Spiele selbst: Einige Spieler loggen sich alle zwei Tage für ein paar Stunden in die Welt eines MMORPGs ein, während andere Personen offenbar ihr halbes Leben in den virtuellen Welten verbringen. An beiden Möglichkeiten ist nichts auszusetzen, aber die Spielphilosophie unterscheidet sich doch recht deutlich:

### 1.11.1 Hardcore

Diese Spieler wollen alles erreichen, was es in diesem speziellen MMORPG zu erreichen gibt. Sie studieren Strategieartikel, diskutieren in Foren über die besten Strategien, um in Raid-Instanz X weiterzukommen und investieren eine beträchtliche Menge an Zeit in das Spiel. Ihr Ziel ist es nicht, im Spiel einfach möglichst viel Spaß zu haben, sondern die aktuell neueste Raid-Instanz als erste Gilde überhaupt zu schaffen.

Es handelt sich dabei also um eine Art freundlichen Wettbewerb, welcher zwischen den Hardcore-Gilden geführt wird. Die beste Ausrüstung, die schnellsten Fortschritte und große Mengen an Ingame-Währung sind für diese Spieler gerade gut genug. Nicht selten gehören sie außerdem zu denjenigen Spielern, welche ein großes Fachwissen über das Spiel besitzen und die Entwickler sehr häufig auf Fehler hinweisen oder sinnvolle Vorschläge machen.

### 1.11.2 Casual

Das genaue Gegenteil ist der Casual. Dieser Spieler loggt sich hin und wieder ein, um zu schauen, ob seine Freunde online sind. Ein klares Ziel hat der Casual selten vor Augen - stattdessen wird versucht, einfach so viel Spaß wie möglich aus der begrenzten Zeit im Spiel herauszuholen. Verwerflich ist das gegenüber den Hardcore-Spielern nicht, aber eine Mischung der beiden Gruppen führt häufiger zu Problemen.

Für den Hardcore-Spieler ist Zeit ein wichtiges Gut - welches der Casual-Player gerne vertrödelt, weil ihm das Spiel einfach nicht wichtig genug ist. Die spielerischen Fähigkeiten der Casuals bewegen sich mangels Praxis ebenfalls auf einem eher niedrigen Niveau - aber gleichzeitig versteht er nur selten, warum die Hardcore-Spieler so viel Wirbel darum machen.

Beide Herangehensweisen sind also vollkommen in Ordnung - aber kompatible untereinander sind diese Spieler nur selten. Für ausnahmslos jeden Entwickler dieser Multiplayer Spiele ist es sehr schwierig, beide Gruppen gleichzeitig zufriedenzustellen. Praktisch ist dies sogar gänzlich unmöglich, aber die meisten Studios versuchen ihr Möglichstes, Multiplayer Games für alle Spielertypen zu entwerfen.

## 1.12 Bezahlmodelle

Rollenspiele können meist in zwei Kategorien eingeteilt werden: Spiele mit einem kostenpflichtigen Monatsabonnement und kostenlose MMORPGs, welche sich ihre Einnahmen an anderen Stellen holen. Vergleichen wir an dieser Stelle also beide Modelle und sehen uns die Vor- und Nachteile genauer an:

### 1.12.1 Kostenpflichtige Spiele

Als wohl bekanntestes Beispiel kann hier World of Warcraft genutzt werden. Diese Spiele kosten meist zehn bis 15 Euro pro Monat und können bei Nichtbezahlen auch nicht mehr gespielt werden. Der Vorteil bei diesem Bezahlmodell ist die Tatsache, dass ein solches MMO meist sehr ausgiebig gepflegt wird: Content-Patches, eine aktive Community, kompetente Game Master und meist sehr stabile Server sind die Folge. Die monatlich entrichtete Summe wandert also keinesfalls einfach nur in die Taschen der Entwickler, sondern in ein besseres Spiel.

### 1.12.2 Kostenlose Spiele

Diese Rollenspiele werden auch gerne als F2P bezeichnet, was wiederum für Free to Play steht. Sie sind also wirklich komplett kostenlos, wenngleich nur selten der volle Spielumfang zur Verfügung steht. EverQuest 2 beispielsweise kann sowohl kostenlos als auch kostenpflichtig gespielt werden. In der F2P-Variante ist jedoch das maximale Level begrenzt und das Handeln mit anderen Spielern wird auf eine bestimmte Goldsumme limitiert. Gerade für anspruchsvolle Spieler gibt es daher nur wenige F2P-MMOs auf dem Markt, die wirklich empfehlenswert sind - aber da sie kostenlos sind, kann ein Blick natürlich nicht schaden.

Welchem Spielmodell Sie sich hingeben, bleibt Ihnen überlassen. Aus Faustregel gilt jedoch, dass kostenpflichtige Multiplayer Games meist einen deutlich ausgereifteren Eindruck hinterlassen.

## 2 Spielemodi

Multiplayer Games wie Rollenspiele kommen meist mit zwei bis drei unterschiedlichen Modi auf den Markt: PvE, PVP und - seltener - RP. Was das genau ist, wird in den folgenden Abschnitten ausführlich behandelt.

### 2.1 PvE

Diese Abkürzung steht für Player versus Environment - also den Spieler gegen die Umgebung, wobei sich der Begriff Umgebung hier einfach auf computergesteuerte Gegner bezieht. Drachen, Untote, Echtenmenschen, Energiewesen und im Prinzip alles, was die Fantasie der Entwickler hergibt. Bei sehr vielen MMORPGs handelt es sich größtenteils um PvE-Spiele, welche ihre Inhalte in noch einmal drei Unterkategorien aufteilen.

#### 2.1.1 Allein gegen alle

PvE funktioniert natürlich hervorragend für Solo-Spieler. Monster können auch allein aus dem Weg geräumt werden und die Ausbeute an Erfahrung ist normalerweise hoch genug, um das maximale Level in einem zumutbaren Zeitrahmen zu erreichen. Gleichzeitig muss man sich nicht mit unter Umständen nervigen anderen Spielern herumschlagen und kann die mitunter gigantische Spielwelt im MMO auf eigene Faust erkunden.

#### 2.1.2 PvE in kleinen Gruppen

Wenn Instanzen aufgesucht oder Gegner besiegt werden wollen, welche alleine nicht zu schaffen sind, hilft der Zusammenhalt einer Gruppe. Die verschiedenen Rollen sind dann klar definiert und auch wesentlich stärkere Monster können besiegt werden - und als Belohnung winken selbstverständlich bessere Items. Nach Erfolg kann die Gruppe wieder aufgelöst werden und alle Spieler ziehen ihrer Wege.

#### 2.1.3 PvE in Raids

Diese Königsdisziplin verlangt ein hohes Maß an Organisation und ist daher nur für fortgeschrittene Spieler empfehlenswert. Raids bestehen aus Gruppen von - je nach MMO - zehn bis 40 Spielern, welche in spezielle designten Instanzen auf Beutejagd gehen. Die dort anzutreffenden Gegner verlangen nicht selten mehrere Tage an Arbeit, bevor sie überhaupt besiegt werden können - aber dafür sind auch nur hier die besten Items im Spiel zu finden.

### 2.2 PvP

Wie unschwer zu erraten ist, steht diese Abkürzung für Player versus Player. Es geht also nicht darum, andere Monster auszuschalten, sondern gegen andere Spieler anzutreten. Dies ist natürlich sehr viel anspruchsvoller als das Ausschalten von vergleichsweise dummen Computergegnern.

Nicht alle Rollenspiele bieten diesen Spielmodus auch an - und wenn doch, dann kann er häufig von den Spielern deaktiviert werden, welche keine Lust haben, zu Freiwild in der Landschaft zu mutieren. Es ist außerdem sehr schwer, PvP im Interesse der Spieler umzusetzen. Alle Klassen gleichwertig zu gestalten, ist ein Unterfangen, das beinahe unmöglich ist. World of Warcraft etwa versucht seit Jahren, dieses Kunststück zu schaffen, und scheitert bis heute daran.

Dennoch ist PvP für viele Spieler einfach spannend, denn immer nur Monster zu vermöbeln, kann auf Dauer doch recht eintönig werden. Gute Spiele bieten außerdem bestimmte Belohnungen an, welche die Spieler mit besserer Ausrüstung ausstatten, die speziell für diesen Spielmodus entworfen wurde. Das können dann beispielsweise Gegenstände sein, welche die Überlebensdauer maximieren oder bestimmten Skills, die im PvP besonders nützlich sind, eine längere Wirkungsdauer verleihen.

Falls Sie sich jetzt dazu entschlossen haben, dass PvP vielleicht genau richtig für Sie ist, gibt es noch eine kurze Warnung: Eingespielte Teams sind von Anfängern kaum zu schlagen, so dass Sie unter Umständen eine hohe Toleranzgrenze gegenüber Frust mitbringen müssen, bevor Sie erste Erfolge im PvP-Modus in Ihrem MMO feiern können. Spaß macht die Jagd nach echten Spielern aber in jedem MMORPG.

## 2.3 Fraktionen

Jedes MMORPG teilt seine Spieler in verschiedene Fraktionen ein. Wie viele es davon gibt, hängt vom jeweiligen Rollenspiel ab. Mindestens müssen es offensichtlich zwei Fraktionen sein, als Maximum werden meist vier Fraktionen angeboten. Die Unterschiede sind dabei vor allem am Anfang des Spiels sowie in der mittleren Level-Range zu finden, gegen Ende hin vermischen sich die Inhalte für alle Fraktionen zusehends.

Welcher Fraktion sich Spieler anschließen, beeinflusst zunächst vor allem die zur Auswahl stehenden Rassen und manchmal auch Klassen. Die wiederum bieten häufig bestimmte Boni, welche andere Rassen nicht bekommen. Vor der Auswahl der Fraktion sollte also am besten in einer Übersicht herausgefunden werden, welche Fraktion die besten Boni für das eigene Spiel bieten.

Je nach Spiel kann die Auswahl einer Fraktion teilweise erhebliche Folgen haben. So ist es häufig nicht möglich, mit Spielern einer anderen Fraktion über das Chatsystem im Spiel zu kommunizieren. Auch der Handel oder das gemeinsame Erfüllen von Quests ist natürlich nicht möglich. Die Fraktion kann später im Spiel auch nicht mehr verändert werden - mit einer Ausnahme: So gibt es MMOs, welche den Wechsel der Fraktion per Geldzahlung ermöglichen. Offensichtlich gilt es jedoch, dies möglichst zu vermeiden, denn günstig sind diese Services meist nicht (World of Warcraft verlangt beispielsweise eine einmalige Zahlung von 20 Euro).

Im späteren Spielverlauf sind meist alle Fraktionen in denselben Gebieten unterwegs, so dass sich die Wahl der Fraktion ab dann nur noch in kosmetischer Weise bemerkbar macht - also dem Look der Charaktere oder Hauptstädte, beispielsweise. Dies ist auch gut so, denn so wird allein durch die bloße Anwesenheit der Spieler Potenzial für viele spannende Konflikte geschaffen.

## 2.4 KOS

Diese Abkürzung, welche vor allem in PvP-Spielen oder auf PvP-Servern zum Einsatz kommt, verspricht nichts Gutes: Kill on Sight heißt, dass ein Spieler bei Sichtkontakt sofort bekämpft und am besten auch getötet werden soll - natürlich nur temporär. Je nach MMO gibt es hier oft von der Community angefertigte Listen, welche etwa besonders notorische Spieler beinhalten, die auf einem Server immer wieder für Unruhe sorgen. Selbstverständlich kann jeder Spieler auch eine eigene KOS-Liste pflegen.

Denn trotz aller Rivalität müssen Mitspieler der gegnerischen Fraktionen natürlich nicht sofort angegriffen werden. Das friedliche Miteinander ohne Kommunikation ist manchmal sehr spannend und zeigt, dass Wörter nicht immer notwendig sind, um miteinander zu spielen. Spieler auf einer Kill on Sight-Liste haben sich dieses Anrecht jedoch erwirkt. Werden sie gesehen, gibt es kein Zurückhalten mehr.

Gleichzeitig ist es naturgemäß häufig gar nicht so einfach, Spieler auf KOS-Listen zu eliminieren. Sie haben sich diesen Status natürlich nicht umsonst "erkämpft", und so handelt es sich meist um gutausgerüstete Gegenspieler, die wissen, wie sie ihren Charakter und ihre Klasse zu spielen haben. Außerdem sei noch erwähnt, dass es sich bei diesen Spielern natürlich nicht um schlechte Menschen handelt. Alle Rollenspiele brauchen doch auch einige "böse" Kontrahenten, oder?

Sie sollten also nicht zu viel Energie darauf verschwenden, KOS-Spieler zu jagen. Wenn Sie der Herausforderung nicht gewachsen sind, kostet Sie dies nämlich nur viel Zeit, die Sie an anderen Stellen im Spiel wahrscheinlich besser investieren könnten.

## 2.5 RvR

Realm versus Realm bietet im Prinzip dieselbe Spielmechanik wie klassische PvP-Kämpfe - nur in einer deutlich erweiterten Größenordnung. Hier spielen zwei gegnerische Fraktionen serverübergreifend gegeneinander um bestimmte Gebiete im Spiel. Das Ziel ist klar, denn gigantische Kämpfe sind häufig die Folge, welche mitunter Hunderte (oder gar Tausende, wie etwa im Beispiel von PlanetSide 2) von Spielern einschließen und dadurch natürlich eine gewisse Zeit dauern.

Eingeführt wurden Realm versus Realm-Kämpfe von Dark Age of Camelot, welches 2001 erschien - und damit noch weit vor World of Warcraft. Typische Ziele in diesem vom

Mittelalter angehauchten MMORPG waren etwa das Einnehmen von Burgen oder das Sicherstellen von Artefakten, welche in Schlössern des Gegners untergebracht waren. Seitdem haben weitere Rollenspiele versucht, Schlachten dieser Art zu simulieren. Bekannte Genrevertreter sind beispielsweise:

### 2.5.1 EVE Online

Dieses Weltraumspiel erlaubt den Kampf um bestimmte Regionen mit einer hohen wirtschaftlichen Bedeutung. Massenschlachten zwischen Raumschiffen sind eine der Spezialitäten von EVE Online, welches auch serverübergreifend möglich ist. In wirklich großen Gefechten werden dabei mitunter Werte im Spiel vernichtet, welche sich auf mehrere Zehntausend US-Dollar echte Währung beziffern ließen. RvR-Fans kommen hier also definitiv auf ihre Kosten.

### 2.5.2 Warhammer Online

Der geistige Nachfolger von Dark Age of Camelot bietet ebenfalls ein Spielprinzip, welches stark auf das RvR-Element zentriert ist. PvE-Fans werden hier seltener glücklich.

### 2.5.3 Guild Wars 2

Dieses sehr bekannte MMORPG bietet RvR an, wie es Dark Age of Camelot wohl immer im Sinn hatte. Ein wichtiges Gebiet im Spiel wird dabei von maximal drei Servern auf einmal angegriffen, die Kämpfe dehnen sich entsprechend über lange Zeiträume aus.

Wenn Sie an PvP generell ein großes Interesse haben, ist die Suche nach einem guten RvR-Spiel auf jeden Fall seine Zeit wert. Schönere, größere und natürlich spaßigere Schlachten werden selten geboten. Gerade Genreprimus World of Warcraft kann mit RvR-Kämpfen übrigens nur sehr eingeschränkt dienen.

## 2.6 MOBA

Dieses noch recht junge Genre ist nur in Ansätzen mit einem MMO zu vergleichen. Bekannte Vertreter dieser Multiplayer Spiele sind beispielsweise DotA 2, League of Legends oder Heroes of Newerth. Anstatt eine große offene Welt zu präsentieren, bekämpfen sich die Spieler in einer isometrischen Perspektive auf vorgefertigten Karten. Das Spielprinzip ist simpel: Beide Fraktionen in diesen Multiplayer Games verfügen über eine Basis, von welcher aus computergesteuerte Krieger losziehen, um die Basis der anderen Fraktion zu zerstören. Die Spieler unterstützen diese Fraktionen dabei meist in Teams zu jeweils fünf Mitstreitern.

Jeder Spieler wählt dabei einen eigenen Helden aus, der mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet ist. Da es je nach Spiel mitunter Dutzende von Helden gibt, ist für normale Spieler ein extremer Umfang gegeben, welcher diese Spiele oftmals über Monate interessant macht. Besonders starke oder schwache Helden gibt es dabei nicht, denn jeder einzelne von ihnen hat eigene Stärken und Schwächen.

Ein weiteres Highlights ist außerdem die Tatsache, dass viele MOBAs kostenlos sind: Als F2P-Spiele konzipiert, bieten sie den gesamten Spielumfang auch in absolut kostenfreien Download-Varianten. Die Popularität dieser Spiele ist daher auch auf einem absoluten Höhepunkt angekommen. Nicht selten gibt es Turniere, in welchen gute Teams teilweise um Millionenbeträge spielen. Wenn Sie vom klassischen MMO also vielleicht genug haben, ist ein Blick auf die MOBAs ganz sicher empfehlenswert.

## 2.7 MMOFPS

Ebenfalls abseits der ausgetretenen Pfade der MMORPGs bewegt sich das MMOFPS. Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei um First Person Shooter, welche in einem großen Online-Universum spielen. Ein gutes aktuelles Beispiel ist etwa PlanetSide 2 von Sony: Dort bekämpfen sich bis zu 6.000(!) Spieler auf großen Planeten, auf welchen Stützpunkte kontrolliert und der Gegner vernichtet werden will. Eine einzige Runde dieser Gefechte kann dabei auch gut und gerne mehrere Tage dauern, was dann gleichzeitig auch den Reiz dieser Spiele ausmacht. Trotzdem werden die Rollenspielaspekte nicht vernachlässigt, was bei einem Blick in die Eigenschaften der spielbaren Charaktere deutlich wird, die sich in einem MMOFPS oft in die typischen Werte wie Geschick, Ausdauer, Intelligenz und dergleichen einteilen.

Gleichzeitig funktioniert die Spielmechanik eines MMOFPS immer ein wenig anders, als Spieler das aus Rollenspielen gewohnt sind. In einem typischen MMO trifft ein Angriff einfach immer oder geht daneben, wenn das gegnerische Ziel ausreichend hohe Defensivwerte aufweist. Im MMOFPS hingegen kommt ein weiteres Element hinzu: das Zielen. Spieler müssen nicht nur in der Lage sein, sich durch die zahlreichen rollenspieltypischen Eigenschaften zu kämpfen, sondern gleichzeitig auch gewisse Fähigkeiten als Scharfschützen besitzen.

Es ist daher häufig gar nicht so verkehrt, wenn Umsteiger aus dem Lager der Online-Shooter beispielsweise in ein MMOFPS wie das erwähnte PlanetSide 2 schnuppern. Insgesamt spielen dort bis zu 6.000 Spieler um ein einziges Gebiet - was mehr ist, als viele MMORPGs auf einem ganzen Server beherbergen.

Dennoch: Auch wenn diese Spiele sehr viel Spaß machen können, handelt es sich im Vergleich zu den MMORPGs um ein Genre, das weitaus weniger verbreitet ist als Shooter. Ein Reinschnuppern lohnt sich jedoch gerade bei den F2P-Vertretern aber allemal.

## 3 Trends

MMORPGs verändern sich schneller als die meisten anderen Genres. Was vor fünf Jahren noch funktioniert hat, ist jetzt vielleicht bereits überholt. Werfen wir also einen Blick auf kommende oder gerade aktuelle Trends, welche die Zukunft dieser Multiplayer Games maßgeblich beeinflussen werden.

### 3.1 Instanz-Dungeons

So gut wie jedes moderne MMO bietet diese Funktion: In sogenannten Instanz-Dungeons, welche der Einfachheit halber häufig auch einfach als Instanz abgekürzt werden, finden Spieler wesentlich größere Herausforderungen als in der freien Spielwelt. Sie sind in jedem MMORPG durch ein Portal irgendeiner Art betretbar. Dahinter warten vorgefertigte Gegner und Bosse, welche nur für die Gruppe des Spielers zugänglich sind - Störungen durch andere Spieler sind somit nicht möglich.

Andere Spieler können aber natürlich ebenfalls Gruppen bilden und in diese Instanz gehen. Für jede Gruppe wird dabei eine eigene Instanz aufgebaut. Sie sind an vielen Orten in MMORPGs zu finden und stellen meist die größte Herausforderung in einem bestimmten Gebiet dar. Es winken Belohnungen, welche weitaus besser sind als die Items aus der freien Spielwelt, sowie viel Ingame-Währung und Erfahrung. Gleichzeitig sollte eine Gruppe, welche sich in diese Instanzen wagt, aus relativ guten Spielern bestehen, denn für Anfänger ist der Schwierigkeitsgrad in diesen Instanzen meist zu hoch angesetzt.

In sogenannten Raids warten Gegner und Bosse, welche nur mit einer hohen Anzahl an Spielern - also zehn Spieler und aufwärts - besiegt werden können. Sie verlangen ein hohes Maß an Konzentration, Organisation und Aufwand, um überhaupt in Angriff genommen zu werden. Da diese Raids, sofern sie für die Gruppe noch neu sind, nicht an einem Abend zu schaffen sind, verfügen sie außerdem in den meisten MMORPGs über einen sogenannten Lockout-Timer.

Der sorgt dafür, dass die Instanz für diese Gruppe gespeichert wird - meist bis hin zu einer Zeitdauer von einer Woche. Verstreicht diese Woche, wird die Instanz wieder auf den Anfang zurückgesetzt. Das heißt jedoch auch, dass eine vollständig gesäuberte Raid-Instanz erst dann wieder besucht werden kann, wenn diese Woche abgelaufen ist. Es gibt keine Rollenspiele, welche nicht über einen Lockout-Timer für Raids verfügen.

### 3.2 Spielergenerierte Inhalte

Ein weiterer Trend, der aber noch in den Kinderschuhen steckt, betrifft Content aus Spielerhand. Einige relativ bekannte Multiplayer Games wie Ryzom oder Vendetta Online erlauben es den Spielern, eigene Szenarien für die Kämpfe in den Spielen zu gestalten. Dabei

besteht immer das Problem, dass diese Aufgaben selten ausbalanciert sind und daher so gut wie nie an die Qualität der Inhalte heranreichen, welche von den Entwicklern bereitgestellt werden.

Eine Ausnahme stellt dabei vielleicht Minecraft da: Das äußerst populäre Aufbauspiel fußt sogar komplett auf spielergenerierten Inhalten und wäre ohne diese Form von Content nicht spielbar. Ob es sich jedoch komplett um ein echtes MMORPG handelt, sei natürlich dahingestellt, denn eigentlich gehört es wohl eher in die Reihen der kreativen Open World-Simulationen.

Ebenfalls erwähnenswert ist Team Fortress 2: Für den Online-Shooter können Nutzer eigene Items zu den Entwicklern schicken, welche dann im Spiel von anderen Spielern gekauft werden können. Dabei handelt es sich meist um optische Verbesserungen - wie vielleicht besondere Hüte oder andere Lackierungen für Waffen, die im Spiel gefunden werden können. Allerdings handelt es sich auch hierbei nicht um ein MMORPG und auch nicht einmal um ein MMOFPS, so dass dieses Beispiel nur dazu dient, um zu illustrieren, dass User-Generated Content durchaus eine Zukunft haben kann - auch wenn diese in echten Rollenspielen noch ein wenig entfernt liegt.

### 3.3 Content-Patches

Jedes gute Spiel wird irgendwann langweilig, wenn der gesamte Content gesehen, jede Quest erfüllt und jeder noch so schwere Boss besiegt wurde. Aus diesem Grund veröffentlichen die Entwickler von MMORPGs sogenannte Content-Patches: Sie fügen dem Programm neue Inhalte hinzu und sorgen dafür, dass auch regelmäßige Spieler, die jeden Tag einige Stunden in den virtuellen Welten verbringen, bei der Stange gehalten werden. Content-Patches versorgen die Spieler dabei meist mit Inhalten aus den folgenden Kategorien:

#### 3.3.1 Neue Quests

Existierende Quest-Hubs werden von den Entwicklern entweder mit neuen Quests versorgt, oder ganz neue Gebiete werden - meist mit einem großen Hintergrund in der Geschichte des MMOs - erschaffen. Da diese Quests jedoch meist relativ schnell geschafft sind, reichen neue Herausforderungen als einziger Inhalt in einem Content-Patch selten aus.

#### 3.3.2 Neue Dungeons

Abwechslungsreicher und auch langfristig motivierender sind neue Dungeons. Das können ganz normale Instanzen sein, welche für vielleicht fünf Spieler konzipiert wurden, Raid-Instanzen sind aber ebenso möglich. Da diese einen hohen Aufwand für den Entwickler bedeuten, werden Raids jedoch meist in einem hohen zeitlichen Abstand voneinander veröffentlicht. Gleichzeitig dauert es natürlich auch einige Wochen, bis diese Instanzen geschafft worden sind.

### 3.3.3 Content für jedermann

Abschließend sind Content-Patches mit Dingen gefüllt, die einfach jeder Spieler genießen kann: Neue Items, Events in der Spielwelt gänzlich neue Funktionen oder spezielle PvP-Gebiete sprechen sehr viele Spieler. Gleichzeitig wird fast immer auch die Klassenbalance überarbeitet, so dass - hoffentlich - weder zu starke noch zu schwache Rollen im MMORPG existieren. Ausnahmslos jeder Content-Patch wird außerdem von Bugfixes begleitet, welche grobe Fehler im Spiel ausbügeln.

### 3.4 Lizenz-Spiele basierend auf Comics oder Filmen

Comics oder Filme wurden in zahlreichen Varianten auch in Rollenspiele für den Computer konvertiert. Das wohl populärste Beispiel ist dabei The Lord of the Rings Online, welches bereits seit 2007 auf dem Markt ist und durch zahlreiche Add-ons erweitert wurde. Neben dem omnipräsenten World of Warcraft handelt es sich somit um eines der meistgespielten MMOs überhaupt. Weniger erfolgreiche Spiele waren etwa The Matrix Online, oder auch Age of Conan, welches auf einer Comic-Lizenz basiert.

In den vergangenen Monaten wurden weiterhin zahlreiche Serien und Filme als MMORPG verarbeitet: Star Wars: The Old Republic oder auch Star Trek Online bedienen sich Elementen aus diesen Filmen und Serien. Gerade für Fans dieser Universen ist es sehr lohnenswert, diese wirklich gelungenen Genrevertreter anzuspielden. Im Fall von Star Trek Online steht außerdem eine Free to Play-Variante bereit, die das Spiel komplett frei von Kosten spielbar macht. Wer möchte, darf Geld investieren - gezwungen wird aber niemand.

### 3.5 Konsolen-MMORPGs

Auf Konsolen fristen "echte" MMOs seit jeher ein Nischendasein. Das ist auch kein Wunder, denn die Mentalität der Konsolen - ein wenig Entspannung auf dem Sofa - lässt sich nur schwer mit den meisten MMORPGs vereinbaren. Bemerkenswerte Vertreter gibt es jedoch auch hier.

In erster Linie sind das Spiele aus der Final Fantasy-Serie, wie etwa Final Fantasy XIV. Unter dem Titel A Realm Reborn sollen zahlreiche Updates dem auf Konsolen leider recht toten Genre neue Impulse einhauchen. Selbst Blizzard, dank World of Warcraft wohl einer der bekanntesten und auch besten Entwickler von MMOs, betrachtet das Genre auf Konsolen als "große Herausforderung". Allein das Fehlen der Eingabemittel von Tastatur und Maus ist eine gewaltige Hürde, denn die in Sachen Steuerung sehr anspruchsvollen Rollenspiele benötigen meist eine Vielzahl von Tasten, die von den Gamepads auf PlayStation oder Xbox nicht angeboten werden.

Bemerkenswerte Spiele aus der Liste der Konsolen-MMOs beinhalten unter anderem:

Phantasy Star Online für die Sega Dreamcast. Seinerzeit handelte es sich bei diesem japanischen MMO um das erste seiner Art für Konsolen, auch wenn die Dreamcast in den Händlerregalen leider floppte.

Spiele wie EverQuest haben es ebenfalls in Konsolenform beispielsweise auf die PlayStation 2 geschafft.

Das erwähnte Final Fantasy XIV - A Realm Reborn: Neue Texturen und Verbesserungen an allen Ecken und Enden sollen das MMO auch zur Konkurrenz von Computer-MMORPGs anwachsen lassen. Der gleichzeitige Release mit der PlayStation 4 dürfte dem Spiel dabei durchaus eine gewisse Popularität verleihen.

### 3.6 Browser-MMORPGs

FarmVille & Co. machen es vor, warum sollte es also nicht auch Browser-MMOs geben? Diese hinken zwar grafisch den Spielen auf dem Computer meist deutlich hinterher, Spaß machen sie aber trotzdem - und die meisten davon sind kostenlos. Ein sehr populäres Beispiele ist etwa Drakensang Online: Das bekannte PC-Rollenspiel Drakensang kann in dieser Variante auch im Browser gespielt werden. Dabei handelt es sich um eines der komplettesten Browser-MMORPGs überhaupt: Dungeons sind dort ebenso zu finden wie ein PvP-Modus und die Itemjagd, die jedes MMO auszeichnet.

Ein großer Vorteil aller Browser-MMOs ist dabei die Tatsache, dass kein Download notwendig ist. Sie können also sowohl auf dem PC als auch Notebook oder gar Tablet gespielt werden - ideal für Spieler, welche auch unterwegs nicht auf ihre Lieblings-MMO verzichten wollen.

### 3.7 Smartphone-MMORPGs

An Multiplayer Games auf dem Smartphone dürfen natürlich nicht dieselben Anforderungen gestellt werden wie an Titel auf dem Computer. Zu klein und zu langsam sind Speicher, CPU und im Prinzip alle anderen Komponenten im Handy. Dennoch gibt es bereits jetzt einige nennenswerte MMORPGs, welche auch auf dem Smartphone die Simulation einer großen Welt erlauben.

Order and Chaos Online: Dieses Spiel erinnert stark an World of Warcraft, was natürlich zunächst ein Kompliment ist. Die Spielwelt ist groß, offen und voller Quests, monatliche Kosten müssen ebenfalls nicht entrichtet werden. Aber: Die Hardwareanforderungen sind immens, so dass mehrere Gigabyte Speicherplatz und ein Smartphone aus der High-End-Klasse Pflicht sind.

The Hobbit: Kingdoms of Middle-Earth: Deutlich simpler präsentiert sich dieses Lizenzspiel nach Tolkien-Literatur: Kämpfe laufen meist gegen einzelne Monster ohne besondere

Fähigkeiten ab, so dass ein gewisses Final Fantasy-Feeling aufkommt. Entwickler Kabam hat allerdings gespart. Wer schon einmal Dragons of Atlantis gespielt hat, wird denken, dass es sich "nur" um ein Spiel mit neuen Texturen und Animationen handelt, denn an der grundlegenden Spielmechanik hat sich nicht viel geändert.

Warspear Online: Ebenfalls in die Nische der echten MMORPGs auf dem Smartphone fällt Warspear Online. Das recht langsame Spielprinzip erinnert an EverQuest 2, die Grafik ist für ein Smartphone-MMO wirklich nett anzusehen. Insgesamt handelt es sich bei diesem Spiel um ein MMORPG, das den Spieler ohne Druck immer wieder einmal einlädt, ein wenig Zeit in der fiktiven Welt von Warspear Online zu verbringen, zehn Wildschweine zu erlegen oder fünf Schmuckstücke aus den Händen von Dieben zu erlangen.

Wenn Sie noch nie ein MMORPG für das Smartphone gespielt haben, sind diese drei Titel gute Startpunkte. Ansonsten können Sie sich in den App-Stores natürlich gerne selbst nach den häufig kostenlosen Spielen umsehen.

Bildquelle: kentoh/bigstockphoto.com