



## Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (RS2)

(MMORPG = So heißen diese Internetrollenspiele)

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie



Daimonin



Stendhal, ein [Open source](#) MMORPG.

Ein **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)** (*wörtlich: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel*) ist ein ausschließlich über das [Internet](#) spielbares [Computer-Rollenspielgenre](#), bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine [persistente](#) (dauerhaft bestehende), virtuelle Welt bevölkern können. Die eigentliche Spielwelt und die [Avatar](#) genannten Spielfiguren der Spieler werden auf [Servern](#) verwaltet. Der Spieler verbindet sich typischerweise über ein [Clientprogramm](#) mit dem Server. Der Client enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik ...), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird.

Inhaltlich sind die Spiele mit [Computer-Rollenspielen](#) vergleichbar, legen dabei aber einen höheren Schwerpunkt auf die Interaktion zwischen den Spielern und Spielergruppen ([Gilden](#)), können aufgrund der persistenten Natur jedoch keine abgeschlossene Handlung bieten. Wie in Rollenspielen üblich, werden durch das Lösen von Aufgaben oder Missionen ([Quests](#)) oder das Töten von [Mobs](#) (zumeist Monster und andere Kreaturen) Punkte gesammelt, welche dafür verwendet werden können um neue Fähigkeiten des Avatars freizuschalten oder zu verbessern.

Üblicherweise werden MMORPGs ständig von den Betreiberfirmen weiterentwickelt und können sich mit der Zeit leicht aber auch sehr stark im Spieldesign verändern. Neue Inhalte (z.B. neue Kontinente der virtuellen Welt) werden in der Regel über kostenpflichtige Expansions hinzugefügt, die nur Käufer der Expansion betreten können. Die Kosten für Wartung und Betrieb der Server, sowie für neue Entwicklungen werden in der Regel an die Kunden durch monatliche Gebühren weitergegeben. Diese variieren meistens nach Laufzeit des Abonnements und nach Spielzeit; belaufen sich dabei in etwa auf zwischen 10–15 Euro im Monat. Daneben gibt es andere Geschäftsmodelle, bei denen z.B. bessere Gegenstände wie Waffen oder Rüstungen kostenpflichtig sind.

## Geschichte

### Die Anfänge

MMORPGs entstanden Anfang der [1990er](#) Jahre aus den [Multi User Dungeon](#) (MUDs). Als eines der ersten grafischen MMORPGs kann [Neverwinter Nights](#) bezeichnet werden, welches 1991 erschien. Es bot dem Spieler die Vorteile eines [Einzelspielertitels](#) (akzeptable Grafik, einfache und intuitive Bedienung) zusammen mit der bisher nur von MUDs bekannten Interaktion mit anderen Spielern. Die damaligen Grenzen für gleichzeitig anwesende Spieler in einer Spielwelt waren viel enger als heute. So startete man mit circa 50 Spielern gleichzeitig, was sich im Laufe der Zeit zu den später üblichen 300 Spielern und auf einzelnen Servern bis zu 500 Spieler gleichzeitig steigerte. Der Versuch, weiterhin alte Spiele als Grundlage für das Spiel mit anderen Spielern über das Internet zu verwenden, erlitt jedoch einen Rückschlag, als 1996 das lange erwartete [Dark Sun](#) Online erschien, und nur sehr schlecht von den Spielern aufgenommen wurde. Hier zeigte sich sehr deutlich, dass der Code aus Spielen für einzelne nicht ohne weiteres für Spiele, mit denen mehrere hundert Menschen gleichzeitig spielen wollen verwendbar ist. Im selben Jahr erschien [Meridian 59](#), das als erstes Multiuser-Spiel einen 3D-Grafik-Client zur Darstellung der Spielwelt nutzte. Die Spieleranzahl pro Server war mit 250 noch relativ klein, jedoch wurde Meridian als erstes *Massively Multiplayer*-Spiel der Öffentlichkeit beworben. Auch [The Realm Online](#) erschien 1996 – am 31. Dezember.

In [Korea](#) erschien im selben Jahr [Kingdom of the Winds](#) als erstes über das Internet spielbare Multiuser-Game, mit einer relativ einfachen Top-Down-Grafikansicht. Da in Korea die Einfuhr von [Spielkonsolen](#) verboten, das Land aber bereits flächendeckend mit Internet-Anschlüssen versorgt war, erreichte das neue Spiel eine breite Masse an neuen Spielern. In den folgenden vier Jahren spielten über eine Million Koreaner das *Kingdom of the Winds*. Das Spiel wurde von [Jake Song](#) erfunden.

Am 26. September 1997 veröffentlichte [Origin Systems](#) [Ultima Online](#). Es war eine gelungene Kombination der erfolgreichen [Ultima](#)-Rollenspielerreihe mit den Elementen des MUD. Die Bekanntheit der Marke *Ultima* führte zu einem so großen Erfolg des Spieles, dass es in der Frühzeit zu enormen technischen Problemen kam. Dies blieb jedoch kein Einzelfall. Auch heute kann nur selten ein MMORPG in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung problemlos gespielt werden.

Ultima Online wurde durch seine durchdachten Spielkonzepte, die zum größten Teil auf der Arbeit von [Richard Garriott](#) beruhen, zu einem Prototyp des Genres, dessen Konzepte heute noch Gültigkeit besitzen und kopiert werden.

In Korea erschien 1998 [Lineage](#), wie *Kingdom of the Wind* von Jake Song entwickelt. In Lineage steht, anders als in westlichen MMORPGs, nicht die eigene Entwicklung der Spielfigur im Vordergrund, sondern die gemeinschaftliche Eroberung und Verwaltung von Gebieten. Lineage erreichte rund 3,5 Millionen Spieler, davon 2,5 Millionen in Korea, der Rest zum größten Teil in Taiwan und anderen asiatischen Staaten. Im November 2004 wurde mit [Lineage 2](#) der Nachfolger von Lineage veröffentlicht, der auch im deutschsprachigen Raum große Beachtung fand. Anfang 2005 erreichten beide Titel jeweils eine Zahl von 2 Millionen Spielern.

2001 startete die [gamigo AG](#) das erste komplett deutschsprachige MMORPG mit dem Namen [Die 4. Offenbarung](#), damit wurde das Genre auch in Deutschland eingeführt.

### Das Everquest-Zeitalter

[EverQuest](#) läutete schließlich 1999 das Zeitalter der modernen MMORPGs ein. Es führte die Ideen von [Meridian 59](#) konsequent weiter und setzte die drei Säulen eines MMORPGs – ansprechende 3D-Grafik, [persistente](#) Welt, soziale Spielerinteraktion – dem damaligen Stand der Technik entsprechend perfekt ein. Bis Februar 2006 erschienen elf Erweiterungen, die neue Spielelemente einführten und den Client weiter verbesserten. Das Grundkonzept von Everquest findet sich in den meisten heute erhältlichen MMORPGs wieder. Everquest erreichte 2004 etwa 500.000 Spieler weltweit.

Everquest führte dazu, dass Onlinespiele in den USA und Europa eine breitere Aufmerksamkeit fanden. Die Presse berichtete über die neue Sucht und darüber, dass auf [eBay](#) virtuelle Gegenstände und *credits*, also Spielgeld, für bare Münze verkauft wurden.

Seit November 2004 ist Everquest II auf dem Markt, das gegenüber vielen aktuellen MMORPGs nicht nur grafisch sondern auch spielerisch auf dem neuesten Stand ist. Die Bedienung ist gegenüber dem 1. Teil wesentlich einfacher geworden und bietet Einsteigern den passenden Start in die Onlinewelt. Zwar kann Everquest 2 nicht die gleichen Verkaufszahlen verbuchen wie World of Warcraft, jedoch wurde das Spiel schon mit 3 Add-ons [Desert of Flame, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer] und 3 Adventurepacks erweitert, die dem Originalinhalt des Spiels in nichts nachstehen.

### Final Fantasy XI

Mit [Final Fantasy XI](#) wurde 2002 das erste Plattform-übergreifende MMORPG in [Japan](#) veröffentlicht. Final Fantasy ist für die [PlayStation 2](#), den [PC](#) und die [Xbox 360](#) erschienen.

Als Besonderheiten gelten, dass es keine regionalen Server gibt, sondern alle Spieler egal, von wo sie spielen und welche Sprache sie sprechen, Plattform-unabhängig auf denselben Servern spielen, des weiteren forciert Final Fantasy XI mehr als jedes andere MMORPG die Zusammenarbeit und Kommunikation der Spieler, was unter anderem in den regelmäßigen Events, welche an westliche und japanische Feiertage angelehnt sind, mit Teamaufgaben zum Ausdruck kommt. Im Gegensatz zu anderen MMORPGs gibt es nur zwei stark reglementierte und als Teamsportarten angelegte PvP-Varianten. Eine weitere Besonderheit von Final Fantasy XI sind die Geschichten, welche in Missionen und Quests die Vergangenheit und Gegenwart der Spielwelt *Vana'diel* in etlichen Zwischensequenzen erzählen. Hierbei wurde zum Beispiel für die abschließende Videosequenz der Hauptgeschichte der Erweiterung *Chains of Promathia* eigens der Song *Distant Worlds* von [Nobuo Uematsu](#) komponiert und von [Izumi Masuda](#) eingesungen.

Mit der Xbox-360-Version im April 2006 erschien neben *Rise of Zilart* und *Chains of Promathia* die bereits dritte Erweiterung *Treasures of Aht Urhgan* mit neuen Gebieten, Berufen (Klassen), sowie neuen zusätzlichen Spielprinzipien, Aufgaben und Missionen. Und abhängig davon wird die Spielwelt in regelmäßigen Abständen durch Updates angepasst und mit neuen Aufgaben und Spielprinzipien erweitert. Zur letzten Zählung im Mai 2006 gab es mehr als 500.000 aktive Spieler weltweit <sup>[1]</sup>.

## World of Warcraft

[World of Warcraft](#) (WoW) ist ein Anfang 2005 erschienenes, sehr erfolgreiches MMORPG von [Blizzard Entertainment](#). Binnen 5 Wochen wurde es alleine in Deutschland 200.000 mal verkauft. Im Juli 2005 verzeichnete es weltweit seinen 3.500.000. Spieler und wurde damit zum erfolgreichsten MMORPG aller Zeiten gekürt, WoW ist aktuell das mit Abstand meistgespielte MMORPG der Welt. Im Dezember 2005 hat dieses Spiel die Fünf-Millionen-Marke überschritten, Ende 2006 waren bereits über 7 Millionen Spieler registriert. Anfang 2007 konnte man dann mit Erscheinen des Addons [Burning Crusade](#) auch verkünden, dass die 8.000.000 Spieler-Marke geknackt sei. Des weiteren verkaufte sich das AddOn zu [World of WarCraft](#) alleine 2.400.000 mal in der ersten Woche. Allerdings ist hierbei zu beachten, dass es sich um die Anzahl verkaufter Titel handelt und neben regulären Abonnements auch 10-tägige Probeabonnements mit einschließt, bei denen es sich um kostenlose Beilagen in Zeitschriften handelt. Spieleabonnements, die nicht verlängert oder von Blizzard einseitig aufgekündigt wurden, werden weiterhin in dieser Statistik gezählt. Das ändert jedoch nichts am Erfolg des Titels, der sich auch an der Anzahl der für das Spiel bereitgestellten Server zeigt (zur Zeit sind es fast 200). Dagegen reichen bei anderen MMORPGs in aller Regel zwischen 3 und 6 Server für den gesamten Betrieb aus. Den Rekord für die meisten Spieler auf einem einzigen [Servercluster](#) hält derzeit das [SciFi](#) MMORPG [EVE Online](#) mit 32,955 gleichzeitig eingeloggten Spielern.

## Kosten

Im Gegensatz zu Single-User-Computerspielen werden bei MMORPGs in der Regel neben dem einfachen Kaufpreis zusätzlich monatliche Gebühren fällig. Die großen kommerziellen Anbieter verlangen dabei monatlich zwischen 10 € und 22 €. Neben diesen Grundgebühren werden bei einzelnen Titeln auch für das Spielen mehrerer Charaktere (wie bei [Final Fantasy XI](#)) oder die Nutzung von zusätzlichen Funktionen, wie erweiterten Charakterbögen (so bei [Everquest II](#)), zusätzlich monatliche Gebühren berechnet. Mit diesem Geld betreiben die Anbieter die [Serverfarmen](#) (Große Zahl von Servern), mit denen sich die Spieler verbinden, sowie die inhaltliche Betreuung in Form immer neuer Gegenstände, Charaktere, [Patches](#) und [Quests](#). Auch die Erweiterungen, die meist jährlich erscheinen, sind eine sichere Geldquelle für die [Publisher](#) der Spiele, da sie in der Regel eine verbesserte Grafik, neue Spielelemente, eine Erweiterung der Level-Obergrenze der Spielcharaktere und mächtigere Gegenstände zur Verbesserung der Eigenschaften bieten, auf die die etablierten Spieler nicht verzichten wollen. Mehr und mehr gehen die Anbieter dazu über, gedruckte Leitfäden und Atlanten zu ihren Titeln zu veröffentlichen, die dann zu Preisen ab 20 € erhältlich sind.

Es gibt aber inzwischen auch MMORPGs, die keine monatlichen Gebühren verlangen, wie z. B. [Guild Wars](#) das sich allein durch kostenpflichtige halbjährlich erscheinende [Add-ons](#) finanzieren möchte oder [Archlord](#), [PlaneShift](#), ein [Open-Source](#)-Projekt, [Silkroad](#), [Thang Online](#), [KAL-Online](#), sind sogar komplett kostenfrei.

Es gibt aber auch Spiele, die zum großen Teil kostenlos gespielt werden können. Der Spieler kann zusätzliche Items (Gegenstände) über den Betreiber mit realem Geld erwerben und diese im Spiel einsetzen. Durch diese Art der Finanzierung kann man manche MMORPGs kostenlos spielen und entscheidet selbst, ob man zahlen will oder nicht. Dies ist beispielsweise bei den Spielen [KAL-Online](#), [Silkroad Online](#), [Gunbound](#), [Knight Online](#), [Martial Heroes](#), [Maple Story](#) oder [Project Entropia](#) möglich.

## Kritik

Kritik wird daran geübt, dass im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen der Spieler sein Spieltempo nicht mehr selbst bestimmen kann. Das "Leben" und die Geschichte in der virtuellen Welt gehen weiter - ob er will oder nicht. Diese Umstände können zu einem enormen Zeitaufwand führen. Hierbei, so die Kritiker, besteht dann die Gefahr, dass der Betroffene wesentlich mehr spielt und sein alltägliches Leben vernachlässigt.

Laut einer [Studie](#) für den deutschsprachigen Raum des Soziologen Olgierd Cypra gilt etwa jeder Zwanzigste als süchtig. Dabei gehören gerade sozialstrukturell benachteiligte Menschen zu den Süchtigen. Trotz dieser Studie ist die Thematik aber noch kaum wissenschaftlich erforscht.

## MMORPG-Chat

Eine grundlegende Funktion eines jeden MMORPGs ist eine eingebaute [Chat](#)-Funktion zur Kommunikation mit den Mitspielern. Ähnlich wie in den [IRC-Netzwerken](#) hat sich dabei ein eigener [Jargon](#) aus Abkürzungen und Fachbegriffen entwickelt. Die wichtigsten dieser Begriffe sind im Artikel [MMORPG-Jargon](#) erklärt.

Bei MMORPGs hat der Spieler in der Regel die Möglichkeit auf mehreren Channels (Kanälen) gleichzeitig in einem Fenster zu kommunizieren. Im Falle von [World of Warcraft](#) gibt es beispielsweise für jede der Regionen mehrere Channels. Jeder dieser Channels ist dann für eine bestimmte Art von Nachrichten (Gruppensuche, Handelsangebote etc.) gedacht. Das Eröffnen eigener Channels ist je nach Spiel (so bei [Guild Wars](#)) ebenfalls möglich bzw. es wird automatisch ein Channel nur für Gruppenmitglieder eröffnet.

Daneben etabliert sich mehr und mehr das Chatten per [Headset](#). Hierfür müssen die Spieler bislang unabhängig vom eigentlichen Spiel einen [Chatserver](#) einrichten und die benötigte Software selbst bereitstellen. Gerade bei Titeln wie [Guild Wars](#) ist diese Form des Chatters sehr wichtig, da sich Gruppen im fortgeschrittenen Spiel teilweise innerhalb von Sekunden neu strategisch ausrichten müssen. Spieler, die hier auf die Verwendung einer Tastatur angewiesen sind, sind eindeutig im Nachteil.

Allerdings ist im Falle von [Dungeons and Dragons online](#) (auch Dungeons & Dragons - Stormreach) die entsprechende Software im Spiel enthalten, so dass Spieler nur mehr ein Headset benötigen.

## Bekannteste MMORPGs

Bekannte Beispiele hierfür sind

- [Anarchy Online](#) (2001)
- [Archlord](#)
- [Asheron's Call 2](#)
- [A Tale in the Desert](#) (auf deutsch *Kemet*)
- [City of Heroes](#)
- [City of Villains](#)
- [Daimonin](#)
- [Dark Age of Camelot](#) (2001)
- [Dungeons and Dragons online](#) (2006)
- [EVE Online](#) (2003)
- [EverQuest](#) (1999)
- [EverQuest 2](#) (2004)
- [Final Fantasy XI](#) (2002)
- [Flyff](#)
- [Freewar](#)
- [Guild Wars](#) (2005)
- [Horizons](#)
- [KAL-Online](#)
- [Lineage II](#)
- [MapleStory](#)
- [Meridian 59](#)
- [Neocron](#)
- [Phantasy Star Online](#)
- [PlaneShift](#) Open Source Game
- [Priston Tale](#)
- [Project Entropia](#)
- [Puzzle Piraten](#)
- [Ragnarok Online](#)
- [Second Life](#) (2003)
- [Silkroad Online](#) (2006)
- [Star Wars Galaxies](#) (2003)
- [Thang Online](#)
- [The Matrix Online](#) (2005)
- [The Saga of Ryzom](#) (2004)
- [Tibia](#)
- [Ultima Online](#) (1997)
- [Vanguard: Saga of Heroes](#) (2007)
- [World of Warcraft](#) (2005)