

[Transcript] GameStar Podcast / Die fünf größten MMO-Hoffnungen

Willkommen zu unserer großen MMO Roundup, die meisterwarteten MMOs in dem Jahr 2023 und darüber hinaus.

Ihr habt abgestimmt und dadurch haben wir diese meisterwarteten MMOs überhaupt erst rausgefunden.

Und jetzt werden wir euch dann einen kleinen Überblick geben und euch ein bisschen was darüber erzählen

und das machen unsere beiden MMO-Experten einmal die Mary.

Ich habe mit ihr schon viel WOW gespielt, sie spielt sehr viel feine Fantasie, sie ist sehr im MMO-Genre zu Hause.

Genauso natürlich auch wie unser Kollege Mark Selner von MeinMMO, wie der Name von der Seite für die du schreibst, die er schon sagt.

Schön, dass du da bist, schön, dass du da bist, Mary.

Danke für die Einladung.

Und ich will zu noch mal ganz kurz zusammenfassen, wie das alles entstanden ist vielleicht, um einmal hier sicherzustellen, dass alle uns glauben, was die Zahlen angeht.

Ja, tatsächlich haben wir vor der Cactus eine Woche knapp davor eine große Umfrage gemacht auf GameStar.de, auf MeinMMO.de,

wo wir halt gefragt haben, hey, auf welches MMO 2023 und darüber hinaus freut ihr euch am meisten.

Und ja, es haben glaube ich insgesamt 1600 und ein paar gequetschte, also nicht die Menschen gequetscht, sondern die Zeigen gequetscht.

Fahre gequetscht.

Abgestimmt und daraus ist dieses Ränkel gekommen, wovon mir jetzt die Top 5 von insgesamt 10 gab es zur Auswahl.

Weiter vorstellen werden, überhaupt vorstellen werden, vorstellen werden.

Also beschwert euch nicht, wenn jetzt was nicht dabei ist, was ihr sehen wollt, weil dann habt ihr selber so abgestimmt.

Aber natürlich können wir da auch gerne nochmal was nachholen in späteren Formaten, wenn da was gefehlt hat.

Aber fangen wir an, ihr habt es so ein bisschen unter euch aufgeteilt.

Mary, ich glaube, du hast mit unserem Platz 5 dich beschäftigt, nämlich ARK H2.

Genau, ARK H, ARCH H, wie auch immer man das ausspricht, chat vielleicht bis ihr so, Entschuldigung.

ARK H2 ist nicht zu verwechseln mit ARK H War, was auch aus dem ARK H Universum kommt und 2023 erscheint.

Nein, ARK H2 erscheint oder soll 2024 erscheinen für PS5, Xbox, Series XS und den PC und ist ein Sandbox MMO

und logischerweise der Nachfolger von ARK H1, deswegen die zwei.

ARK H1 war so damals die große MMO Hoffnung, aber dieser Traum zerbrach dann so ein bisschen wegen technischer Probleme,

wegen des Bezahlmodells, das Bezahlmodell war zwar Free to Play, es gab ein optionales Abo und ein Item Shop,

aber es gab sehr, sehr hohe Preise in diesem Shop und es gab sehr, sehr viele win Elemente, weswegen dieser Traum, die sein MMO Hoffnung einfach zerbrochen ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Die fünf größten MMO-Hoffnungen

Und das will ARK H2 jetzt so ein bisschen wieder retten und den Karren aus dem Dreck ziehen, ist auch wieder Free to Play, spielt aber in einem Paralleluniversum und fokussiert sich mehr auf kleinere Geschichten und weniger auf diese große Weltrettung. Normalerweise, wir kennen das von keine Fantasy, wir kennen das von BOV, wir kennen das von allen anderen, haben immer diese große Weltrettung und das genauso, nicht in ARK H2 passieren, sondern diese kleinen Geschichten. Aber was größer wird, ist die Spielwelt. Die soll doppelt so groß werden, soll mit sauvielen Quests gefüllt werden und soll im Endeffekt dann halt das Leben da füllen und diesen Fokus auf diese kleinen Geschichten machen. Also Sandbox heißt ja im Grunde, dass man hat nicht eine fest vorgeschriebene Progressionfahrt durch das Spiel, sondern man kann mehr oder weniger selber das machen, worauf man Lust hat. Was sind denn so die Aktivitäten, die man da macht? Im Chat wird zum Beispiel nach Hausbilden gerade gefragt. Ist das ein Aspekt von ARK H2? Ja, genau. Also Gildenschlachten ist ein ganz großes Ding, vielleicht auch ein bisschen besonders für MMOS-Schiffskämpfe soll es geben, also so ein absolutes Piratenfeeling. Housing soll ein Ding sein und natürlich Trading, also maximale Freiheit, sehr, sehr playerfokussiert und vielleicht kann es auch sein, dass man dann gemeinsam Häuser bauen kann und halt gemeinsam diesen Handel betreibt und so weiter. Aber so unglaublich viel wissen wir ja noch nicht, denn das ist ja noch nicht erschienen. Aber wie gesagt, der Rest, also Klassenvölker und so weiter, soll ähnlich wie in ARK H1 sein, also es gibt wieder Elfenzwerge und so weiter, es gibt klassische Nah- und Fernkämpfer, Holy Trinity, hast du nicht gesehen? Und ja, ich habe mich mal noch so ein bisschen in den Kommentaren umgeschaut und die haben halt alle Bock auf diese Piraten-Action. Natürlich, wer halt schon mal ARK H1 gespielt hat, dass das Bezahlmodell besser ist, dass es weniger Pay-to-win gibt, du lachst schon so ein bisschen, ich sehe es schon, aber genau das ist halt so ein bisschen dieses Ding. Die Leute wissen noch nicht, wird es wirklich so werden, wird ARK H1 ein Traum erfüllen, den ARK H1, ob es im Morgen liegen gelassen hat. Okay, das heißt, das ist dann wahrscheinlich so ein bisschen die größte Unsicherheit, wie wird das das Pay-Modell bei dem Spiel, wird das motivierend. Was ist für dich persönlich so das Faszinierendste, wenn du eine Sache sagen würdest oder was macht das Spiel für dich besonders? Ich glaube halt vor allen Dingen dieses gemeinsame Housing-Ding ist so was, was man halt... Das ist cool, ja. Vor allen Dingen, ne, wir beide als WUB-Spieler, wir können über Housing sehr, sehr lange weinen, aber...

Ja, das fehlt halt immer noch, ja.

Eben, und auch im Falle ne Wende, sie ist Housing so ein bisschen das Problem, weil es halt wenig Slots gibt für Housing und so weiter

und das wird, glaube ich, so ein Ding, da hätte ich Bock drauf.

Und was wahrscheinlich ein großes Ding wird, allgemein, es sind halt diese Sehschlachten, diese Piraten-Action und so weiter.

Das muss ich mir leider auch nicht finden, Sehschlachten ist echt doof.

Okay, aber im MMO eigentlich ja ein interessanter Aspekt, das es nicht so oft gibt, ne. Deswegen spannend, wie Sie das umsetzen.

Ich glaube halt auch, dass viele Leute wegen dem Bezahlmodell sich Sorgen machen, wegen dieser Nummer mit ARK-Edge Unchained.

Also, Ihnen war ja bei uns vorher klar, das kommt im Westen nicht so gut an, mit Pay-to-Win und Free-to-Play.

Und dann haben Sie quasi eine eigene Version für uns gebaut, das war ARK-Edge Unchained.

Das war ein Pay-to-Play-Titel ohne Pay-to-Win Aspekte im Shop.

Und dann hat sich ja der Publisher von ARK-Edge gewechselt und eigentlich war eben dieses Versprechen von Unchained,

ihr kauft das einmal und spielt für immer, ganz normal, Pay-to-Play.

Und die haben dann gesagt, ja, können wir so nicht machen, wir machen das jetzt mit Monats-Abo.

Aber die, die es gekauft haben, dürfen noch drei Monate umsonst spielen.

Toll.

Und das war natürlich dann das ARK-Name.

Das war das gutes Wort.

Und hoffen wir, dass Sie da dann einen besseren Weg finden, das jetzt dann auf den Markt zu bringen.

Aber gehen wir mal weiter zu Platz vier, oder?

Das wäre dann Core Punk.

Ja, Core Punk ist ein interessantes Spiel.

Es ist aus der Iso-Perspektive, was für ein MMORPG erst mal recht ungewöhnlich ist, wenn wir uns jetzt mal Lost ARK wegnehmen, was da im letzten Jahr das gerockt hat.

Wir sehen gerade, es sieht grafisch so ein bisschen aus für eine Mischung aus Terra und League of Legends.

Also es spielt von oben runter.

Man hat diesen Fog of War auch in der offenen Welt.

Auch PvP sollte es in der offenen Welt geben.

Da gab es allerdings einiges an Kritik.

Da überlegen Sie gerade, ob Sie das auf eigene Server umstellen.

Ansonsten liegt in Core Punk der Fokus tatsächlich

auf dem Miteinander spielen und auf Handwerk und Crafting.

Also grundsätzlich, oder gerade weil wir es da sehen, es gibt sechs verschiedene Grundklassen.

Die haben alle nochmal drei Spezialisierungen, also 18 Klassen at all.

Und dann gibt es acht verschiedene Crafting-Berufe.

Von denen fokussieren sich vier auf das Crafting selber und vier auf das Einsammeln von Ressourcen.

Okay, die wählt man unabhängig von den Kampfklassenwaren?

Genau, die wählt man unabhängig aus.

Und die sind deswegen wichtig, weil man nicht in allen gut werden kann.

Man hat also quasi, ich sag mal Deckel, wie gut man insgesamt im Handwerk werden kann.

Und wenn ich den erreicht habe und aber dann besser schmieden will, werde ich gleichzeitig im Machen von Rüstung aber wieder schlechter.

Das heißt, ich muss mich dann wirklich auf eine Sache fokussieren.

Und die Spieler müssen sich untereinander connecten, um dann auch zu sagen, hey, ich kenne jetzt den besten Waffenschmied, bau mir das bitte, weil ich kann nur Pflanzen sammeln.

Das ist cool, aber das hat, finde ich, immer, wenn MMOs das versucht haben, nicht so richtig funktioniert bisher.

Diese Gedanke ist aber natürlich total geil, dass man wirklich durch Crafting eine bekannte Persönlichkeit auf dem Server werden kann.

Die setzen da sehr drauf.

Ich hoffe, dass es funktioniert, weil ich es eigentlich auch sehr cool finde.

Kann mir natürlich aber auch vorstellen, dass es frustrierend ist, wenn du dich freust, hey, mein Waffenschmied ist ein Level höher.

Und jetzt kann ich aber den Baum nicht mehr fällen, weil mein Holz fäht oder so gerade ein Level down gegangen ist.

Ah, okay.

Dieser Traum von Berufen als Alternative zu klassischen Endgame-Aktivitäten ist ja auch was, woran sich BOV aktuell auch hart die Zähne ausbeißt.

Schon mit Shadowlands und jetzt ja auch mit Dragonflight.

Ja, ja, das stimmt.

Was mir auch auch fällt, ist das Setting sieht ziemlich verrückt aus.

Einerseits ist es irgendwie so eine Cyberpunk-Welt, aber dann gibt es ja trotzdem in den Klassen irgendwie einen klassischen Paladin, der dann irgendwie mit fetter Rüstung und Hammer unterwegs ist.

Wo ordnet sich das denn ein?

Oder ist das wirklich einfach so ein wilder Mix?

Ich finde das ganz schwierig einzuordnen, weil ich glaube, die Entwickler haben das einfach Corepunk genannt und danach auch ihr Spiel.

Also es ist ja wirklich ein wilder Mix aus sämtlichen Genre.

Wir haben ein bisschen Cyberpunk, ein bisschen Steampunk, ein bisschen klassische Fantasy.

Da ist eigentlich alles vertreten.

Nennen wir es Corepunk.

Es gab vorhin eine Szene aus der Stadt,

was so ein bisschen ja auch Cyberpunk-ig war,
mit viel so dunklen Ecken, Neonlicht und so,
wo ich mir dachte, hey, das sieht richtig gut aus.
Hättest du richtig Bock, diese Stadt zu laufen.
Je nachdem, was da halt dann aussah,
ich bin immer so ein Story- und Quest-Mensch
und ich finde das aber total geil
und da habe ich mir so gedacht, hey,
vielleicht ist das doch was,
ich bin normalerweise nicht so dieser Isoperspektiven-Doot
oder Daudette, aber das war cool.
Zu Quests wissen wir leider recht wenig
oder zu Story bisher außer, dass es Quests geben wird.
Es soll auch PvE-Dungeons geben im Endgame.
Es soll auch PvP geben.
Aber sonst wissen wir,
Gameplay-Technisch noch gar nicht so viel mehr.
Wer sich da jetzt super für interessiert,
die Entwickler haben eine Stunde Gameplay hochgeladen,
quatschen da ein bisschen dazu, das ist auch noch gar nicht so alt.
Das kann man sich angucken, aber viel mehr weiß man auch noch nicht.
Isometrisch finde ich auch spannend für ein MMO,
weil das gibt es halt noch nicht so oft.
Das heißt, man kriegt noch mal eine andere Perspektive.
Aber weiß man irgendwie, wann es annähernd kommen soll?
Es sollte, ich bin furchtbar mit Zahlen,
aber ich glaube, es sollte schon 2020 erscheinen.
Dann gab es aufgrund von Covid
und ich meine, die Entwickler saßen in der Ukraine
oder sitzen es immer noch ein paar Vergebungen.
Ich glaube, momentan Release-Zeitraum gibt es noch nicht,
aber es soll bald ein spielbarer Beta geben.
Bald ist aber auch noch nicht mehr definiert.
Ihr werdet auf meinemMO oder GameStar.de
bei uns erfahren, wenn es so weit ist.
Bald ist ungefähr so wie du sagst, ich bringe bald den Müll raus.
Ich hoffe ein bisschen schneller.
Unser nächstes Spiel, also Platz 3
auf unserer Liste heißt Blue Protocol
und wer könnte da besser drüber erzählen,
als die Lady mit den schönsten blauen Haaren hier?
Wir sehen gleich Gameplay
und dann hätte ich euch jetzt gefragt
oder wir sehen jetzt Gameplay

und ich frage euch jetzt, an was erinnert euch das nach diesem schwarzen Bildschirm.
Ich kann aber schon mal sagen, es soll, das ist dem Traitor so, es tut mir leid, liebe Regie, da war ich, da habe ich geschlampt.
Aber wenn ihr euch das jetzt so anguckt, wenn ihr euch die Grafik anguckt, dann habt ihr das hier.
Denkt mit G an.
Guild Wars?
Und hört mit Ancient Impact auf.
Ja, stimmt.
Ich habe gewartet, dass du jetzt so aus dir rauskommst.
Ich habe das einzige, was mir gerade spontan mit G angefallen ist, aber natürlich Ancient Impact.
Genau, also das ist tatsächlich nicht von Huyo vs. Rami Huyo, sondern wird von Amazon und Bandai Namco hier produziert und wir hatten es eben mit, man kann es PvP und PvE spielen, Blue Protocol hat kein PvP.
MMO-Spieler, wie ich, fangen jetzt an, Freudenschrei zu haben, weil sie nämlich nicht irgendwo random, irgendwo gekillt werden bei der Quest.
Es ist ein reines PvE und es ist stark auf Co-op ausgelegt.
Jetzt haben wir eben schon das Release-Datum gesehen, soll in der zweiten Jahreshälfte 2023 rauskommen für PS5, Xbox, Series XS und natürlich den PC und ein klassisches Theme Park MMO.
Ähnlich wie BOV läuft es von einer Attraktion zur nächsten.
Anders als in Ancient Impact gibt es nämlich keine Open Worlds, sondern Zonen.
Ich glaube, in den Zonen können bis zu 40 Spieler sein, in den Städten bis zu 200.
Nächstes Wissen, also habe ich recht.

Es ist sehr storyfokussiert.
Die Story kann man auch
Singleplayer-artig durchspielen.
Du brauchst für Co-op, kannst du auch
NPCs nehmen
Menschen, mit denen du befreundet bist.
Wie gesagt, wenn du keine Freunde hast
oder die gerade keine Zeit haben, weil sie arbeiten müssen
dann kannst du das mit NPCs spielen.
Es soll dann im Endgame
aber raid und dann schon fokussiert sein.
Also du kannst die ganze Story
für dich selber durchspielen
und dann im Endgame bist du darauf angewiesen,
dass du Teamplay machst.
Das da natürlich krass auffällt, ist halt der Stil.
Ja, absolut.
Das ist halt so, sagt man,
animä-mäßig...
Es ist schon sehr
auf dieser Anime-Schiene
und sehr, sehr auf starke Farbgebung,
starke Kontraste.
Die Charaktere
haben irgendwie alle dicke schwarze Linien,
die sie umranden und so.
Genau, und man sieht es hier
jetzt vielleicht schon so ein bisschen.
Es hat ein Fantasy-Setting.
Es geht nicht um Pokemon und nicht um Digimon.
Nein, es ist eine Zeitreise-Story,
über die wir hier reden.
Denn die Technologie in dieser Welt
ist so weit fortgeschritten und damit wurde
so viel rumgespielt,
dass am Ende des Raums Zeitkontinuum kaputt gegangen ist.
Das klingt wie ein Marvel-Film,
ist auch so ein bisschen.
Natürlich müssen wir als Hauptcharakter,
der mal wieder keine Erinnerung hat,
das wäre ja so langweilig,
die Welt drin.
Und das haben wir eben schon im Trailer gesehen,
was das MMO ein bisschen besonders macht

oder was ich daran sehr spannend finde, ist, du hast halt dieses actionbasierte Kampfsystem, im Gegensatz zu Genshin Impact, das ist aber eine Ausweichrolle und kannst halt so ein bisschen durch die Gegend rollen und tun.

Aber ansonsten ändert es schon, finde ich, sehr stark, auch so wie von der Bogenanimation und einem haben wir eben die Ausweichrolle gesehen an Genshin Impact.

Es ist auch da sehr ähnlich, es gibt schon unterschiedliche Klassen, du kannst aber jederzeit zwischen den einzelnen Klassen wechseln.

Das heißt, die Gegner versuchen sich so ein bisschen auf die Hand zu passen und du musst dann in deinem Spielstier auch ein bisschen das letzte, worauf ich noch so ein bisschen eingehen möchte, hier sehen wir es nämlich jetzt, es gibt kein klassisches Loot, also wenn ich einen Boss umkloppe, dann lässt er nicht das Geld so schwer hat auf dem ganzen Server fallen, sondern macht er bei mir auch nie.

Ja, bei mir auch nicht, das ist mein anderer Geschichte. Kriegst nur Crafting Materialien.

Ah, okay.

Das heißt, du musst dir deinen ganzen Krempel, den du anziehst, mit dem du campst und so weiter, musst du selber bauen.

Okay.

Das ist ein interessanter Ansatz.

Ich finde das ja bei VOW gab es das ja auch teilweise, dass du diese Rate Marken halt gedroppt bekommst und dir die Gegenstände dann selber kaufen musstest.

Aber irgendwie, auf der anderen Seite gehört ja dieser Zufallsfaktor auch ein bisschen dazu, so dass du diesen geilen Loot kriegst.

Find ich ein interessanter Ansatz.

Ja, ja, und dieser Zufallsfaktor hast du dann aber wiederum beim Crafting, weil dann verschiedene Stats da drauf kommen und so, und das ist ein bisschen das unter der Punkt, wo ich sage, ah, daran könnte es sich so ein bisschen die Beine brechen, weil weißt du, dann hast du halt deinen ganzen, was wir ja eben zusammen gegründet

und dann hast du halt ein cooles Schwer,
aber das hat halt Kackwerte.
Ist doch doof.
Trotzdem, auch da wieder, ich habe ein bisschen
so in unsere Kommentare auf Gamster
und meinem Umogel guckte und auch bei unserem
YouTube-Kanal, wo die liebe Kollegin A.K.
ein ganz fantastisches Video gemacht hat, übrigens.
10 Minuten geht das, also wenn ihr mehr
zu Blue Protocol noch erfahren wollt,
guckt euch bitte dieses Video an.
Die Leute sind halt super optimistisch
und haben so richtig viele Hoffnungen dazu,
also vor allen Dingen natürlich die Anime-Fans
und die Genshin-Fans und so weiter
und hoffen einfach, dass es richtig gut wird.
Und vielleicht werden wir bis dieses Jahr
und ich hoffe, wir werden es dieses Jahr noch erfahren.
Okay, das heißt, das ist für dieses Jahr
sogar schon geplant. 2.Jahre, 0,23.
Spannend. Muss man allerdings
vielleicht noch einwerfen, dass die just erst
ihren großen Netzwerk-Test um, ich glaube,
ein Monat verschieben mussten und
wir hoffen auf 2.Jahre, 0,23.
Alles klar.
Ja, wir haben eben diskutiert, ob man
jetzt Lineage, Lineage,
wie man es jetzt genau ausspricht,
vielleicht bist ihr das auch im Chat?
Ich habe glaube ich immer Lineage gesagt.
Ich habe immer Lineage gesagt,
bis mein Kollege Alex angefangen hat mit Lineage
und ich dachte, der wird schon wissen,
also habe ich mich da hatte.
Können wir uns nicht auf den anderen Titel
Throne at Liberty? Okay,
aber das ist von den Machern, oder?
Es ist von den Machern von Throne at Liberty
und von Lineage
und sollte auch ursprünglich mal Lineage
heißen, nämlich Lineage Eternal,
ist mittlerweile seit, ich glaube,
10 Jahren in Entwicklung und wurde

x-mal umgeworfen.

Das Ganze sollte ursprünglich auch mal ein isometrisches MMORPG werden.

Als erste Tester das dann gesehen haben war das Feedback anscheinend vernichtend und dann haben sie gesagt, okay, scrap it all, wir fangen komplett von vorne an und seitdem hieß das Ding Project TL oder wie wir mittlerweile wissen Throne at Liberty.

Genau, das ist ein großes Sandbox MMORPG und ich habe jetzt die Third Person mittlerweile, also die isometrische haben wir auch liegen lassen. Auch die Welt von Lineage, schreibt der Chat gerade, haben wir verlassen, sondern bauen jetzt was komplett Eigenes da auf.

Wie in New World und anderen letzten Titeln schon erfolgreich haben wir ein klassenloses System.

Das heißt, ich kann einfach meine Rüstung und meine Waffen anziehen, wie ich gerade Bock drauf habe und dann demnach entscheidet sich quasi, was ich kann und wer ich bin.

Was in ganz, ganz großen Fokus liegt, ist Wetter und Tag und Nachtwechsel und der wird das Spiel tatsächlich sehr stark beeinflussen.

Wir haben zum Beispiel einen Dolch-Skill das wurde geliegt, das ist noch nicht offiziell bestätigt, aber so in die Richtung können wir uns orientieren, der tagsüber mehr Flatschaden macht und nachts mehr Giftschaden und tatsächlich

wirkt sich das Wetter ähnlich oder sogar noch größer aus.

Das heißt, es gibt große PvP-Schlachten zum Beispiel gegen Gurgeln, also eine Fraktion will die Burg einnehmen, eine muss sie verteidigen. Wenn es jetzt anfängt

zu regnen, plötzlich kann es sein, dass die unterirdischen Gänge voll laufen und dann kann ich die Burg nicht mehr eben durch diese unterirdischen Gänge angreifen. Oder ich habe als Angreifer Pech und schieße mit den Burgen gegen die Windrichtung, dann fliegen meine Pfeile nämlich nicht so weit und machen weniger Schaden. Also mit diesen Features wird es sehr viel rumspielen, man soll dann tatsächlich auch das Wetter kontrollieren und wenn man mächtig genug ist, soll man quasi 10 Minuten das Wetter kontrollieren können und damit das Ergebnis der Schlacht verändern. In der Open World legt es sehr viel Wert auf Erkundung, bietet da auch verschiedene Möglichkeiten an. Ich kann mich zum Beispiel in verschiedene Tiere verwandeln, unter Wasser kann ich dann als Heirum rumschwimmen. Ich kann mich aber auch in ein Vogel verwandeln und über die Welt gleiten, was sehr schön aussieht. Es gibt auch so ein Enterhaken, mit dem man klettern. Das ist dann eine Magischule quasi oder wie muss ich mir das vorstellen? Das kann anscheinend jede Klasse. Man muss sagen, man weiß noch gar nicht so richtig viel über das Gameplay. Es gab ein paar interne Tests, da haben Leute verbotenerweise geredet, aber ob diese Informationen dann natürlich stimmen oder nicht, weiß man auch nicht. Was wir hier gerade sehen, sind eben diese PVP Schlachten, die ein großer Teil vom Endgame dann von 200 Liberty werden sollen. Ist das dann wie bei New World? Gilden diese Burgen zu besitzen? Es wird auf jeden Fall Geden geben. Ich meine, ich lasse mich jetzt nicht auf festlagen, aber ich glaube, die können sich auch zu Allianzen

verbünden und dann kämpfen eben diese Allianzen gegeneinander. In Leaks wurden davon gesprochen, dass auch mehrere Hundert Spieler in diesen Schlachten gegeneinander antreten sollen. Und wenn ich jetzt rein, eher der Single Player, also der Story slash Co-op MMO Spieler bin, bin ich bei dem Spiel eher schlecht beraten? Also sie sagen zwar, das Spiel wird auch Content for Single Player haben. Das sieht ja aus wie ein Raid Boss oder Bild Boss oder so zum Beispiel. Es kommen aber immer mehr Infos raus, die das so ein bisschen ins schlechte Licht rücken. Also es wird sehr, sehr, sehr viel Fokus auf Multiplayer-Inhalte gesetzt und was auch immer ein Steinemagen für viele PVE-Fans wie uns glaube ich alle ist, es wird wohl kaum ausweichbares Open World PVP geben. Also das, was du eben angesprochen hast, das irgendwann einer Zeit, es gibt wohl ein paar sichere Zonen, aber grundsätzlich hat das Ding wohl Open World PVP. Okay. Wir haben jetzt gerade ein Smartphone gesehen. Wird das auch für Smartphones und wie kommen oder in Verbindung damit stehen? Tatsächlich bin ich mir mit dem Smartphone gerade nicht sicher. Im Trailer sieht es ja so aus, es kommt doch auf jeden Fall auch auf die Konsolen. Also das haben sie schon bestätigt, ich glaube sogar zeitgleich. Okay. Und wann ungefähr, wissen wir da schon was? Ich glaube auch zweite Jahreshälfte. Ihr seid da sehr optimistisch. Ja, ich wollte gerade sagen, wenn Spiel halt schon seit über 11 Jahren in Entwicklung ist mehrmals sozusagen die DNA dieses Spiels über einen Haufen geworfen hat, dann ist das meistens einfach kein gutes

Zeichen dafür, dass es A überhaupt erscheint und B dieses Jahr. Sie hat allerdings noch eine Sache mit Blue Protocol gemeinsam, wie das ähnliche Release-Fenster. Sie kommen nämlich auch im Westen durch Amazon Game Studios zu uns. Die übernehmen das Publishing für den Westen und das ist dann die Hoffnung, dass es dann doch noch kommt.

Ein Spiel, was so ein bisschen zeitweise schon als der MMO Highland am Horizont gehandelt wurde und dementsprechend auch in unserer Liste auf Platz 1 gelandet ist Ashes of Creation.

Auch das ist schon ewig in der Entwicklung. Es gab jetzt mehrere Alphas auch, wo man es schon mal spielen konnte.

Es sieht nach wie vor grundsätzlich mal sehr, sehr gut aus.

Kannst du kurz nochmal vielleicht erklären, was ist es, was macht das so besonders? Und dann können wir auch ein bisschen noch über den aktuellen Stand reden.

Ashes of Creation kommt von einem, man sagt immer so, das hat glaube ich den Hype am Anfang ausgelöst, das Spiel von einem Spieler für Spieler.

Bei der hintersteht Steven Sharif, der hatte sehr viel Geld und hat sich gesagt, ich war jetzt ein richtig geiles MMORPG, hatte auch sehr viel privat rein investiert und wir haben auch da eher ein Sandbox-Ansatz, das fängt schon bei den Klassen an, also wir haben 8 verschiedene Grundklassen, die kann ich wiederum beliebig miteinander kombinieren, um eine eigene Klasse daraus zu machen. Also am Ende werde ich auf 64 verschiedene Klassen kommen, die alle so ein bisschen einen anderen Touch haben. Und dann setzt sich die ganze

Welt auch im Sandbox-Deal zusammen.

Also tatsächlich soll es am Ende so sein, dass jeder Server eine Welt hat, die ein bisschen anders aussieht.

Um das zu realisieren, gibt es in der Welt also ich habe dann einfach Punkte auf der Karte und diese können wichtig werden, müssen sie aber nicht.

Das heißt, wenn ich als Spieler zu so einem Node hingehe und da Quests erledige, was dafür tue, kann das irgendwann von einem kleinen Zeltlager zu einer riesigen Metropole werden, die dann auch ein bisschen anders aussieht, je nachdem, welches Volk an dieser Node tatsächlich am meisten mitgearbeitet hat.

Und da kommt dann auch der Socializing-Aspekt von dem MMO ein bisschen mit rein, weil so eine Stadt, je größer sie wird am Ende, wird ein Bürgermeister haben, dieser Bürgermeister wird entscheiden können, wie die Steuern ausfallen beim Crafting, welche Gebäude überhaupt gebaut werden und anhand von den Gebäuden, die in der Stadt stehen, wird sich dann auch wieder orientieren, welche Quests kann ich da überhaupt machen. Also diese ganze Welt baut sich so von den Spielern getrieben auf und so soll dann am Ende eben jeder Server quasi eine ganz andere Welt sein.

Und diese Nodes können ja auch dann belagert werden wiederum von Gegnern.

Und dann kann man das auch wirklich entwickeln, dann glaube ich, wenn da gekämpft wurde.

Genau.

Wenn die das eingenommen haben, dann gehört es ja ihnen und da müssen sie das wieder aufbauen. Also es setzt sehr, sehr darauf, dass die Leute zu sagen, das ist Spielprinzip atmen.

Das fand ich auch mit am interessantesten.

Ansonsten, sie sind ja auch die Unreal

Engine 5 jetzt mittlerweile gegangen.

Das heißt, es gab es schon mal sehr schön, was wir aber hier glaube ich gerade auch ein bisschen besorgt sind, die Kämpfe sehen noch sehr statisch aus.

Es gibt nicht so richtig so ein Impact-Gefühl gerade, wenn man das mit einigen anderen Spielen, die wir jetzt gesehen haben, vergleicht, wo irgendwie super viel rumgesprungen wird und so.

Wie war da euer Eindruck bisher?

Ich glaube, wir haben die Alpha ja beide gespielt, die ist jetzt aber auch schon zwei Jahre her.

Kann sich noch natürlich ändern, aber bisher glaube ich, bleibt der Eindruck aber sie sind halt eine Alpha.

Da kann ja auch sehr viel passieren.

Das Einzige, was ich tatsächlich sehr, sehr cool fand, war, dass du normalerweise oder bei vielen, vielen Spielen hast du ja das Problem, wenn du als Mage castest, also wenn du zauber wirkst, musst du stehen bleiben.

Das ist hier tatsächlich, da war ein Leber Alpha, weil sie und ich gespielt haben, nicht so.

Und das ist sehr, sehr konvinient, weil auch da wieder WoW, wie oft würdest du gerne durch die Gegend laufen im Casten?

Was ich halt auch so ein bisschen schwierig finde, ist halt, wenn du jetzt den Stephen Sharif da reden hörst, es klingt immer so

bisschen so, ja, wir machen das noch rein, wir machen das noch rein. Also er beschreibt da sehr so die eierlegende Wollmilchsaude des MMOs, wo man natürlich dann immer zumindest zurückhalten wirkt, ob das wirklich das Spiel das auch halten kann, weil es soll ja irgendwie auch viele Quests geben und eine Story und so, da haben wir noch gar nicht viel drüber gehört. Fast gar nichts.

Und ich glaube tatsächlich Stephen Sharif,

der glaubt da selber dran.

Der will das machen.

Was am Ende davon wirklich funktioniert und aufgeht, steht dann auf einem anderen Platt.

Kannst du da was zu den

Next Steps sagen? Also wann

kommt da die nächste Alpha?

Verschiebt sich ja auch irgendwie immer noch nach hinten alles?

Ja, ich glaube es war sogar Sharif selber.

Hat er vor ein paar Wochen eine sehr

interessante Aussage betätigt, die

nächste spielbare Version

ist nicht sehr nah dran,

aber auch nicht mehr jahreweit

weg.

Da kann man jetzt

wieder die Mail rausbringen

zum Zeitraum.

Also ich schätze mal so ganz

gewagt auf Ende des Jahres, Anfang

nächsten Jahres, bis man da wieder was

spielen kann. Und der Release in sehr weiter

Ferne noch?

Dann gibt es schon Unreal Engine 6.

Aber ich würde selbst 2025

dafür optimistisch halten.

Es klingt einfach

zu groß und zu

es hat zu viele Dinge vor,

als dass das in irgendeiner absehbaren Zeit

funktionieren würde. Zumal auch wie gesagt

auch bei der Alpha wieder mir nur aufgefallen

ist oder mir so eine Erinnerung geblieben ist,

dass die Quests halt auch typisch MMO sind.

Also Thötics, Sammel Y,

Sprich mit Z. Und ich bin

unglaublich viel dort gelaufen. Ich wünschte,

ich hätte Kilometer Geld gekriegt.

Auch da bleiben wir dran.

Wenn es da neue Infos gibt,

vielleicht könnt ihr auch nochmal spielen.

Ich würde mich freuen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die fünf größten MMO-Hoffnungen

wenn wir da mal wieder eine Version bekommen.
So wie bei allen anderen Spielen
und natürlich auch bei denen, die es jetzt nicht
in unsere Liste geschafft haben. Es waren
ein paar coole dabei. Palia hätten wir unglaublich
gerne drüber erzählt.

Da war auch Leia großer Fan, Mary großer Fan.

Können wir natürlich noch nachholen.

Danke euch auf jeden Fall für diesen kleinen
Überblick über die fünf Meistgewoteten.

Danke euch da draußen, dass ihr
mitgewotet habt. Das können wir gerne
öfter machen, dass wir ein bisschen euch die
Welt bestimmen lassen.

Denn am Ende soll es ja euch gefallen.

Ja, das ganze Video wird es natürlich
auch noch auf unseren Kanälen dann
im Nachhinein nochmal anzuschauen geben,
falls ihr noch was nachschauen wollt.

Und auch

alle weiteren Infos dann auf den Webseiten

www.mime.mo.de,

www.games.de, je nachdem.

www.gamepro.de, wenn es auch
für Konsolen kommt.

Aber damit werden wir so weit durch.

Vielen Dank. Danke schön.

Copyright WDR 2021