

Invertika – ein Open-Source-MMORPG von Florin Bottke

Massive Multiplayer Online Role Playing Game, kurz: MMORPG [1], das klingt erst einmal nach großen kommerziellen Angeboten wie zum Beispiel World of Warcraft. Doch es geht auch anders: zum Beispiel mit dem freien Open-Source MMORPG *Invertika*.

Die Open Source Community hat eine Menge auf die Beine gestellt; so ist mittlerweile auch die Vielfalt der angebotenen Spiele sehr reichhaltig. Aber speziell im Bereich MMORPG hat man das Gefühl, dass sich dort eine Lücke auftut. In diese Lücke möchte *Invertika* [2] vorstoßen. Es handelt sich dabei um ein deutschsprachiges MMORPG, welches auf Linux, Windows und Mac OS X läuft, wobei die Unterstützung für letzteres im Moment, mangels Maintainer, ein wenig schleift.

Geschichte

Gegründet im Jahr 2008, haben sich mittlerweile einige Entwickler und Helfer rund um das Projekt versammelt, welche Skripte, Maps oder Grafiken erstellen, Fehler suchen und vieles mehr. Das Spiel selbst baut dabei auf der von Manasource [3] entwickelten Technik auf. Früher war dieses Projekt ein Teil von The Mana World [4]. Das Projekt wurde später aber ausgegliedert und sich auf die Entwicklung eines flexiblen Frameworks für MMORPGs konzentriert. Da nun nicht mehr für einen offiziellen Server gearbeitet wurde, ist das ganze Projekt auch sehr flexibel geworden.

Während im ersten Jahr hauptsächlich die Welt [5] sowie einige grundsätzliche Dinge entwickelt und gebaut wurden, wird in letzter Zeit vermehrt auf die Entwicklung der Skripte geachtet, um dem Spieler mehr Quests [6] und somit Interaktion im Spiel zu bieten.



Zu Besuch in Roststock. 🔍

Die Welt, welche früher doch stark von einer gewissen Rechteckigkeit gekennzeichnet war, besteht nun aus runden und organisch gewachsenen Teilen. Im Gegensatz zu anderen auf Manasource basierenden Spielen ist die Welt bei *Invertika* riesig, was sich in den Dimensionen bemerkbar macht. Bedingt dadurch dauerte es natürlich

etwas, bis diese Welt von den Projektmitgliedern ausgefüllt wurde.

Nachdem die erste Zeit der offizielle Spielservers ein vServer war (bei dem die Performance natürlich zu wünschen übrig ließ), läuft der Server seit einiger Zeit auf einem von der Firma Manitu [7] (deren Inhaber sicherlich vielen als Hostblogger [8] bekannt ist) gesponserten Server. (Den Manitu kann man im übrigen auch im Spiel finden.)

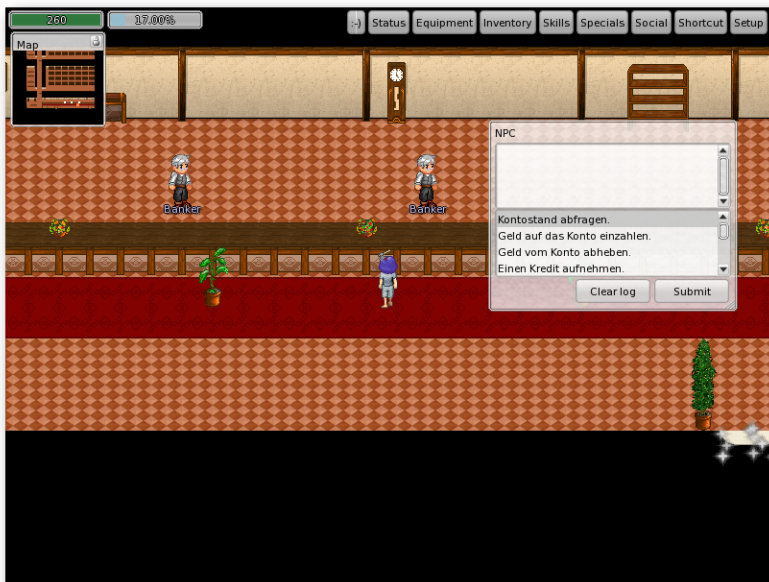
Erste Schritte im Spiel

Während es für Windows, Ubuntu und Arch Linux zum Spiel *Invertika* ähnlich lautende Installationspakete gibt – einen Überblick stellt das *Invertika*-Wiki [9] bereit – muss der Client für andere Systeme kompiliert werden. Wie das funktioniert, steht im entsprechenden Wiki-Eintrag [10].

Nach der Installation des Clients kann man sich auf dem offiziellen *Invertika*-Server (server.invertika.org) registrieren und anmelden, um sich dann einen Charakter zu erstellen. Dies geschieht alles direkt im Client. Natürlich ist das Spielen von *Invertika* völlig kostenfrei und wird es auch immer bleiben.

Wie üblich in einem MMORPG, ist das Ziel des Spieles bzw. des Spielers nicht definiert. Der

Spieler kann die Quests lösen, welche das Spiel für ihn bereithält oder einfach mit anderen Spielern sozial agieren. Ein Haupthandlungsstrang, der sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht, ist momentan nicht vorhanden. Im großen und ganzen geht es um die Abenteuer in der Welt von *Invertika*.



Die Zentralbank in Selphi Timlet. 

Nachdem man sich dann mit seinem neuen Charakter angemeldet hat, ist das erste, was man im Spiel sieht, das sogenannte Vacare [11], bei welchem es sich um eine Tutorialinsel handelt, auf der der Spieler einiges zum Spiel erklärt bekommt. Wenn man das Vacare bewältigt hat, geht das eigentliche Spiel los: man trifft in einer der größten Städte in Amoneus ein. In dieser Stadt, welche den Namen Selphi Timlet trägt,

gibt es die ersten Aufgaben und NPCs für den Spieler.

So kann man zum Beispiel erste Quests lösen, Monster bekämpfen, Handeln oder die Bank besuchen, auf der man sein Geld anlegen kann. Für das Geld, welches auf der liegt, bekommt der Spieler Zinsen. Die Bank hat dabei auch einen ganz praktischen Zweck. So verliert man bei jedem Tod einen größeren Teil seines Bargeldes. Geld, welches auf der Bank liegt, bleibt aber von diesem Schicksal verschont.

Wenn man gestorben ist, taucht man im Reich des Toten, dem Nex [12], wieder auf. Dort kann man einige Zeit verbringen und anschließend wieder in das Reich der Lebenden wechseln. Dabei taucht man an der letzten Netheksäule auf, bei der man einen Segen empfangen hat.

Technik

Natürlich sind MMORPGs ein bisschen anders zu betrachten, als andere Open Source Software. So muss nicht nur ein Projektserver bereitgestellt werden, auf welchem die Kompilate und Dokumentation zum Download bereitliegen, sondern sich auch um die Infrastruktur für das Spiel gekümmert werden, sonst läuft bei einem MMORPG natürlich nichts. Ein Single-Player-Modus ist ja per se nicht vorgesehen.

Während Spiele wie The Mana World oder The Alternate World [13] noch auf veraltete Systeme wie Ragnarok Serveremulatoren (eAthena) aufsetzen, benutzt *Invertika* seit der Gründung den modernen und in der Entwicklung befindlichen manaserv-Server [14] vom Manasource Projekt. Damit dürfte *Invertika* der größte manaserv-Server im Beta-/Produktivbetrieb sein.

Mit der Entwicklung des Spiels hat sich auch die Technik (mana [15], manaserv) weiterentwickelt, sodass zum Beispiel häufige Serverabstürze mittlerweile der Vergangenheit angehören. Ab und an reicht auch das *Invertika*-Team ein paar Patches und Bugreports zum Manasource Projekt ein und beteiligt sich so auch an der Entwicklung.

Im Laufe der Zeit wurden auch viele Dinge speziell für *Invertika* entwickelt wie zum Beispiel die AJAX-Weltkarte [16] oder der *Invertika* Editor [17], bei dem es sich um ein multifunktionales Werkzeug für die Entwicklung von *Invertika* handelt.

Besonderheiten

Im Gegensatz zu einigen anderen MMORPGs gibt es bei *Invertika* einige Besonderheiten. So gibt es in *Invertika* keine Regeln, was die Spieler zu tun oder zu lassen haben. Es gibt zwar ein paar Empfehlungen, allerdings sind diese nicht bindend. Bedingt dadurch gibt es auch keine Gamemaster (wenn man mal von einem Standardgamemaster absieht), welche Regeln durchsetzen.



Landschaft wohin das Auge blickt. 

Natürlich wäre es nervig, ständig von jemandem verfolgt oder zugesammt zu werden. Aber auch für dieses Problem gibt es eine Lösung. Auf den *Invertika*-Servern ist Player-versus-Player (PvP) grundsätzlich an. Davon gibt es auch nur zwei Ausnahmen, nämlich auf der Tutorial-Insel (Vacare) und im Reich des Toten (Nex). So können die Spieler Recht und Ordnung in die eigene Hand nehmen.

Projekt und Entwicklung

Im Laufe der Jahre kann einem das Projekt ziemlich ans Herz wachsen. So ist es immer wieder erfreulich zu sehen, wenn neue Mitstreiter dazustoßen und dem Projekt bei seiner Verwirklichung helfen wollen. Was leider bei einem Open Source Projekt nicht ausbleibt, ist die hohe Personalfluktu-
ation. Vom einen auf den anderen Moment hat man plötzlich einen Mitarbeiter weniger, was si-

cherlich dem Wesen von Open-Source-Projekten geschuldet ist.

Und so freut sich das *Invertika*-Projekt über jeden neuen Entwickler, Mapper, Grafiker, Musiker et cetera. Wer jetzt neugierig geworden ist, der kann auf unserem IRC-Channel oder im Forum [18] vorbeischaun. Der IRC-Channel des Projektes ist im Freenode-Netzwerk unter **#invertika** zu finden.

Was man bei *Invertika* nicht vergessen darf, ist, dass das gesamte Spiel sich in der Entwicklung befindet und sicherlich noch einiges an Feinschliff benötigt. So gibt es hier und dort immer wieder Fehler und Probleme. Aber natürlich versuchen die Projekt-Mitglieder, *Invertika* kontinuierlich zu verbessern.

Die *Invertika*-Webseite bietet neben dem Download [19] und einigen anderen Dingen auch ein Forum [18], einen Bugtracker [20] sowie ein Wiki [21] mit allen Informationen rund um das Spiel und die Welt an. Aktuelle Informationen rund um *Invertika* und deren Welt findet man dabei im *Invertika* Planet [22]. Viel Spaß beim Ausprobieren!

LINKS

- [1] <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG>
- [2] <http://invertika.org>
- [3] <http://manasource.org> 
- [4] <http://themanaworld.org> 
- [5] <http://welkarte.invertika.org>
- [6] <http://de.wikipedia.org/wiki/Quest>
- [7] <http://manitu.de>

- [8] <http://hostblogger.de>
- [9] <http://wiki.invertika.org/Installation>
- [10] http://wiki.invertika.org/Client_kompilieren
- [11] <http://wiki.invertika.org/Vacare>
- [12] <http://wiki.invertika.org/Nex>
- [13] <http://www.thealternateworld.org/> 
- [14] <http://wiki.invertika.org/Manaserv> 
- [15] <http://wiki.invertika.org/Mana> 
- [16] <http://wiki.invertika.org/Worldmap> 
- [17] http://wiki.invertika.org/Invertika_Editor
- [18] <http://forum.invertika.org>
- [19] <http://invertika.org/pages/downloads.php>
- [20] <http://bugs.invertika.org/>
- [21] <http://wiki.invertika.org>
- [22] <http://planet.invertika.org>

Autoreninformation

Florian Bottke (Site) benutzt schon seit einigen Jahren freie Softwarelösungen, ist ursprünglich hauptsächlich wegen der freien Videoschnittsoftware Kdenlive auf Kubuntu umgestiegen. In seiner Freizeit arbeitet er am *Invertika*-Projekt, dreht Filme und schreibt ein dazu passendes Skript für interessierte Amateurfilmer.

Diesen Artikel kommentieren 