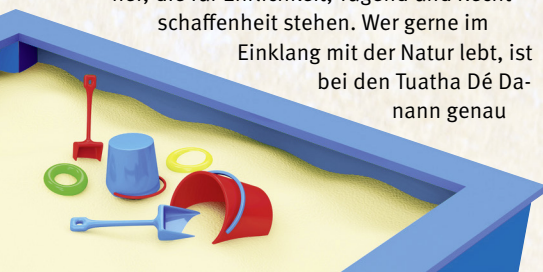




Weg mit Erfahrungspunkte-Farming, mit primitiven Charaktersystemen und Markensammeln! Den Entwicklern von City State gehen gewisse Features in modernen MMOs gehörig auf den Keks, weshalb sie in Camelot Unchained einiges umkrempeln. Damit stellen sie sich ganz bewusst gegen den Massenmarkt und wollen eine kleine, aber im Endeffekt umso treuere Community ansprechen. Und wenn sie das im fertigen Spiel so umsetzen wie geplant, wartet hier ein verflüxt gutes, wenn auch kein hübsches Onlinerspiel auf uns.

Drei Fraktionen im Krieg

Bevor das Abenteuer losgeht, müssen sich Spieler einem der drei Reiche im Spiel anschließen. Zur Auswahl stehen die Arthurianer, die für Ehrlichkeit, Tugend und Rechtsschaffenheit stehen. Wer gerne im Einklang mit der Natur lebt, ist bei den Tuatha Dé Danann genau



Sandbox-MMOs Camelot Unchained

FÜR ECHTE PVP-ROLLENSPIELER

richtig aufgehoben. Kampfeslustige Naturen, die dem Pfad des Blutes und des Stahls folgen, verbünden sich mit den Wikingern. Klingt alles erst mal nicht so spannend, doch jedes Reich verfügt über seine eigenen, einzigartigen Rassen, Klassen und Fertigkeiten. So kämpfen auf Seiten der Arthurianer unter anderem die pelzigen Cait Sith, die steinernen Gargoyles und mächtige Golems. Bei den Tuatha Dé Danann dürfen wir als die Geister grausam hingerichteter Menschen, die Bean Sidhe, spielen und so zum Beispiel unseren abgehackten Kopf in der Hand herumtragen. Oder wie wäre es, für die Wikingers als waschechte Walküre in die Schlacht zu ziehen? Je nach Fraktion warten außerdem Klassen mit Namen wie Kind des Loki oder Schwarzer Ritter.

Das Spiel ist die Story

Jede Fraktion hat eine sichere Zone mit einer Hauptstadt. Dort kann man erste Ressourcen sammeln, erste Gegenstände und Ausrüstung herstellen und sich mit dem Spiel vertraut machen, ohne von feindlichen Armeen niedergetrampelt zu werden. Doch größere, wertvollere Rohstoffvorkommen

Die Tuatha Dé Danann warten auf den Angriff der Arthurianischen Spieler.



warten außerhalb der sicheren Areale – und die sind heiß umkämpft. Erobert eine Fraktion ein Gebiet, kann sie dort Gebäude errichten, die dabei helfen, das Land gegen Feinde zu verteidigen und bessere Ausrüstung für die eigenen Truppen herzustellen. Wer gute Waffen und Rüstungen will, muss mit anderen Spielern Handel treiben oder selbst die Schmiede anheizen. Die allerbesten Ressourcen gibt es in einer mit Monstern gefüllten Unterwelt, »The Depths«. Doch auch hier findet der Kampf vor allem gegen feindliche Spieler statt. Irgendwelche PvE-Quests, instanziierte Dungeons mit epischem Boss-Loot oder Item Drops gibt es

die Landschaft und spiegelt die Mentalität und Philosophie des vorherrschenden Reichs wider. Die Engine ist darauf ausgelegt, riesige Schlachten mit bis zu 500 Teilnehmern spielbar darzustellen. Vielleicht nicht in wunderschön, aber immerhin flüssig. Doch wie soll man bitte Erfahrungspunkte kassieren, wenn es keine Quests gibt? Ganz einfach: Gar nicht!

Learning by dying

Bei der Charaktergenerierung legt man bestimmte Grundattribute wie Stärke oder Geschicklichkeit fest, der Rest entwickelt sich beim Spielen. Wer oft ein großes Schwert

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: - Entwickler: City State Entertainment Termin: 2016

Von Sascha Penzhorn

nicht. Camelot Unchained erzählt keine Geschichte über Gilden, die heroisch wieder und wieder einen Raidboss abfarmen. Hier geht es um Eroberungen, riesige Schlachten und eine Spielwelt, die sich durch den Einfluss der Community verändert. Und das wortwörtlich: Je länger eine Fraktion ein Gebiet besetzt, desto mehr verändert sich dort

schwingt, wird mit der Zeit stärker, ein flinker Bogenschütze wird noch geschickter, wenn er lange genug übt. Fortschritte sollen langsam, aber regelmäßig erfolgen, feste Obergrenzen, sogenannte Hard Caps gibt es dafür nicht. Stattdessen kommen Soft Caps zum Einsatz, die bewirken, dass Attributsteigerungen einen geringeren Effekt haben,



Wunderschön ist Camelot Unchained beileibe nicht, auch wenn sich an der Optik bis zum Release sicher noch etwas ändern wird.



je mehr Punkte man in einem bestimmten Bereich sammelt. So soll verhindert werden, dass Vielspieler allzu schnell einen zu großen Vorteil gegenüber weniger aktiven Helden erlangen. Zudem erhält man durch verbesserte Attribute Zugang zu mehr Ausrüstung und Spezialangriffen. Um bestimmte Waffen führen zu können, muss man beispielsweise sehr stark sein. Das soll aber nicht heißen, dass starke Charaktere automatisch viel mächtiger mit allen Nahkampfwaffen werden als schwächere Spieler. Zudem gibt es keine Ausrüstung mit Attributboni. Soll heißen: Irgendwelche Rüstungssets mit einer halben Million Lebenspunkten oder Stärke extra wird es in Camelot Unchained nicht geben, schon dem Balancing zuliebe. Einfach mit epischen Klamotten mitten in gegnerische Armeeen rennen, ist darum keine Option. Zumal man beim Tod auch nicht mal eben drei Meter von der Schlacht entfernt wieder aufstehen soll. Wer besiegt wird, findet sich

für gewöhnlich sehr weit vom Kampf entfernt wieder – der Tod soll wehtun.

Eigene Skills und Zauber

Wer keine Lust auf Attacks aus der Dose hat, darf eigene Attacks und Zaubersprüche entwerfen. Magisch begabte Helden wählen beispielsweise ein Element und legen fest, ob es sich um einen Flächenzauber handelt oder ein Projektil, das wirksam gegen einzelne Ziele ist. Nahkämpfer wählen derzeit aus unterschiedlichen Waffengattungen und Reichweiten für ihre Angriffe und so fort. Zudem lassen sich Fähigkeiten mehrerer Spieler miteinander kombinieren. Wassermagier können sich mit Eismagiern verbünden, um gefrorene Schutzmauern um eine Stadt zu errichten. Ein Wasserstrahl lässt sich aber auch prima durch eine Brandmauer zaubern, um Feinde im Dampfgar-Verfahren auszuschalten. Viele Skill-Komponenten sind auf bestimmte Klassen und Reiche beschränkt, damit alle Klassen ein-

zigartig bleiben. Durch die anpassbaren Fähigkeiten sollen Spieler im Kampf weniger berechenbar werden. Camelot Unchained wird nicht Free2Play, die Monatsgebühr soll aber vergleichsweise niedrig ausfallen. Mikrotransaktionen wird es keine geben. ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Durch das Scheitern von Warhammer: Age of Reckoning hat sich Mark Jacobs, der Chef hinter Camelot Unchained, sicherlich keine Freunde gemacht. Rückblickend bereut er, dass er den Start des Spiels unter Mythic nicht um ein halbes Jahr verschoben hat, um mehr Entwicklungszeit zu haben. Und jetzt verspricht er ein RvR-MMO mit gewaltigen Schlachten, nahezu grenzenloser Charakterentwicklung und einer Spielwelt, die komplett von der Community geformt wird. Kann das gutgehen? Ich wünsche es ihm. 2001 hat er das mit Dark Age of Camelot schon einmal geschafft. Das kann man natürlich nicht mit der heutigen Situation vergleichen, aber Camelot Unchained richtet sich auch nicht an die breite Masse. Und ganz ehrlich? Lieber zahle ich eine geringe Monatsgebühr und bekomme dafür ein komplettes Spiel und ein oder zwei gut gefüllte Server, als mich in irgendeinem Free2Play-Kram mit Goldspammern, Bots und Cash Shops rumzuärgern. Bei Schlachten mit mehreren Hundert Teilnehmern gleichzeitig kann ich auch auf topmoderne Grafik verzichten. Ich behalte das Spiel im Auge und bin gespannt darauf. Ob das mit dem geplanten Release in diesem Jahr noch hinlief, wage ich allerdings zu bezweifeln.

Mit dem Camelot Unchained Building Environment errichten Alpha-Spieler bereits fantastische Bauten.

