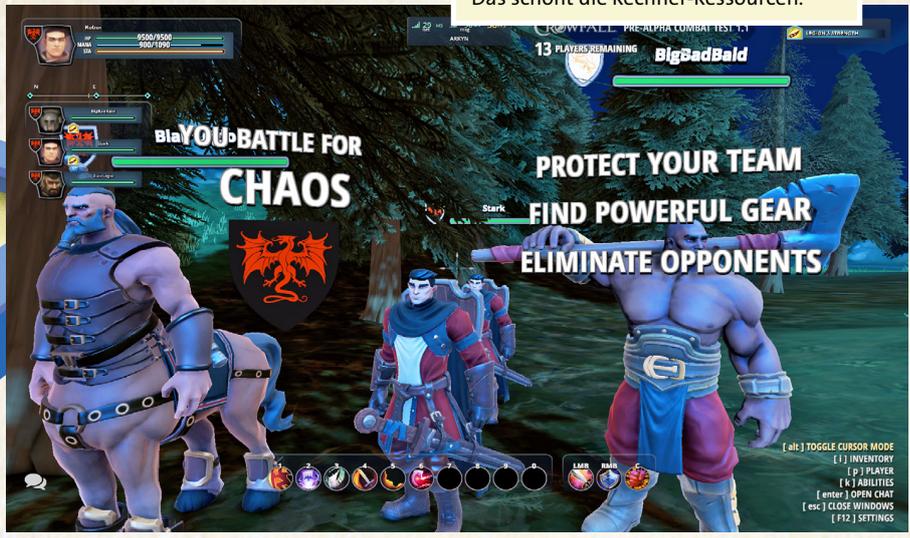


Sandbox-MMOs Crowfall

Die Grafik ist im Comic-Look gehalten. Das schont die Rechner-Ressourcen.



Genre: Online-Rollenspiel Publisher: ArtCraft Entwickler: ArtCraft Termin: -

EWIGE HELDEN, STERBENDE WELTEN

Von Roland Austinat

W er sich erdreistet, als Online-Rollenspieler in den Urlaub zu fahren oder eine anderweitige Pause einzulegen, guckt nach der Rückkehr auf den Server in die Röhre. Die Gildenkollegen und Mitspieler haben schon längst alle begehrten Rüstungsteile und Waffen eingesammelt, in PvP-Kämpfen machen die eigenen Fummel keinen Stich mehr – jetzt gilt es, mühselig zu Freund und Feind aufzuschließen. Mit diesem MMO-typischen Problem will das texanische Studio ArtCraft (von Genre-Veteranen gegründet) nichts zu tun haben: Statt die Spieler zu ewiger Auflevellei und Rüstungssuche zu verdammen, falten die Entwickler die Spielwelt von Crowfall nach einer ein bis drei Monate langen Kampagne zusammen und werfen sie in den digitalen Papierkorb. Immerhin: Die Helden überleben die Weltendämmerung.

Neues Spiel, neue Welt
Jede Crowfall-Kampagne spielt auf einem eigenen Kontinent, der prozedural erstellt

wird. Flüsse, Meere, Wälder, Dörfer, Dungeons, Bergwerke, Ruinen, Höhlen und Rohstoffvorkommen – kein Szenario gleicht dem anderen. Allen gemein sind jedoch Jahreszeiten, die das Spielgeschehen beeinflussen. Los geht es im Frühling, in dem das Sammeln von Rohstoffen wie Steine, Eisen und Holz, das Herstellen eigener Waffen und Ausrüstungsgegenstände sowie der Bau von Festungen und Burgen auf dem Programm stehen. Im Sommer schließen sich Spieler zu Allianzen zusammen und gehen aufeinander los. Das setzt sich im Herbst fort, doch nun werden die Rohstoffe knapp und die Schergen des Hungers immer stärker: Bei Letzteren handelt es sich um KI-Monster, die Flora und Fauna das Leben entziehen und folglich eine Abreibung verdienen. Im Winter kommt es dann zum finalen Aufeinanderprallen der überlebenden Fraktionen und zum Untergang der Spielwelt.

Die bekommt auch schon im Laufe der Kampagne erste Dellen: Weil die Entwickler bei ihrer Grafik-Engine auf Voxel und damit

auf dreidimensionale Pixel setzen, sind Aktionen wie das Graben eines Tunnels unter eine feindliche Festung genauso möglich wie ein Feuerball-Zauber gegen eine Steinwand, die idealerweise beim Einstürzen eine Gegnergruppe unter sich begräbt.

Actionlastige Alpha-Abenteuer
Die Crowfall-Designer wollen nicht nur viele Konventionen über Bord werfen, sie gehen auch anders als gemeinhin üblich an die Entwicklung ihres Spiels heran: Derzeit arbeiten sie primär an der Balance der aktuell vier von dreizehn angekündigten Archetypen, die ihre Crowdfunding-Mäzene schon jetzt ausprobieren dürfen. »Weil wir unseren Kickstarter-Unterstützern maximale Transparenz schuldig sind, zeigen wir ihnen das Spiel schon jetzt und laden sie zum Mitspielen ein«, sagt Lead Designer Thomas Blair. »So sehen sie noch Vorab-Inhalte wie graue Umgebungen ohne Texturen, doch wir können schon jetzt das Kampf- und Klassensystem ausprobieren und verfeinern.« Das sehen wir uns in einigen Team-Matches selbst an, in denen wir wahlweise als Champion (Nahkämpfer), Konfessor (Magier), Ritter (Tank) und Legionär (Buffer und Heiler) aktiv sind. Wir gehen Monstern und bis zu drei anderen gegnerischen Spielergruppen an den Kragen. Den Schergen des Hungers weichen wir besser aus, um nicht in fatale Zweifrontenkämpfe zu geraten. Die Kämpfe gestalten sich übrigens recht actionreich: Wir drücken Maus-, Buchstaben- und Zahlentasten, um damit verheerende Kombos auszulösen und dürfen dabei nicht still stehen. Dankbarerweise zeigt das Benutzerinterface die möglichen Folgetasten an, wildes Button-Mashing ist nicht gefragt. Nach spätestens 13 Minuten ist eine Runde vorbei, weil dann die Map vom tödlichen Nebel des Hungers eingehüllt wird.

Wer sich allein in die Höhle des Löwen begibt, darf nicht über einen Schlag in den Nacken klagen.



Was so golden glänzt, ist ein Schutzzauber unserer Confessor-Heldin, die zwar gut austeilen, doch weniger gut einstecken kann.



Ein Königreich für eine Burg

Zwischen den Kampagnen beziehungsweise deren Schlachten dürfen die Helden ihre erbeuteten Habseligkeiten in den Eternal Kingdoms verstauen, einer Mischung aus Zufluchtsort und Wohnstätte. Jeder Spieler beginnt mit einem solchen persönlichen Königreich, das sich im Laufe der Zeit vergrößert und sich so vielleicht zu einem gut besuchten Gildenstützpunkt mausert. Ein König kann den Mitspielern auch Ländereien schenken, die dort unter seinem Schutz als Vasallen wohnen dürfen, doch dafür auch Steuern abdrücken müssen. Mit den so gewonnenen Barschaften errichtet der König dann etwa eine noch größere Festung. Die Höhe des Steuersatzes liegt dabei genauso in Spielerhand wie die Entscheidung, ob in seinem Reich PvP-Kämpfe gegen Mitglieder verfeindeter Königreiche erlaubt sind. Rohstoffe gibt es in den ewigen Königreichen jedoch nicht. Die finden sich ausschließlich in den Kampagnen – oder bei anderen Spielern.

Abgeschlossenes Sammelgebiet

Nach den Plänen der Entwickler sollen zu jeder Zeit mehrere Kampagnen ablaufen, die sich in ihren Regeln und Siegbedingungen unterscheiden. In einer Kampagne etwa vertreten sechs bis zwölf Gruppen die verfeindeten Gottheiten des Crowfall-Universums, während sich in einer anderen zahlreiche Spielergilden gegenseitig die Birne einschlagen. Zusammen mit diesen Grundregeln werden zu Beginn einer Kampagne auch deren Siegbedingungen festgelegt: Mal gewinnt die Gruppe, die am Ende das meiste Land eingenommen hat. Mal ist das Spiel aus, sobald eine Gruppe eine bestimmte Anzahl von Kontrollpunkten beherrscht. Damit es beim Start des nächsten Durchgangs fair zugeht, legen Importregeln fest, wie Helden ins neue Abenteuer starten: nackt wie Arnolds Terminator oder mit einer arg eingeschränkten Zahl von Gegenständen. Unklar ist noch, wie die Fähigkeiten eines Helden von Kampagne zu Kampagne

beibehalten werden. »Die Erfahrungskurve unserer Helden ist deutlich flacher als bei anderen MMOs«, sagt Thomas Blair. »Und wir haben einige Ideen, wie wir neuen Spielern ein Aufholen ermöglichen.« Besser wär's, sonst wären die immer neuen Spielwelten nichts weiter als ein schönes Gimmick. ★



Roland Austinat
@GameStar_de

Mutig, mutig: Das ArtCraft-Team lädt die Spieler schon jetzt zum Test einer Rohfassung ihres Projekts ein. Gerade bei einem MMO, bei dem sich die einzelnen Bausteine erst ganz zum Schluss zusammensetzen, braucht das großes Selbstvertrauen. Auf der Haben-Seite steht zumindest wertvolles Feedback. Bei unseren Testpartien spielten sich die derzeit vier Archetypen deutlich unterschiedlich, auch die Server liefen erstaunlich stabil. Das liegt auch daran, dass ArtCraft auf Amazons Webservern setzt – und nicht wie etwa Blizzard eigene Serverparks errichtet, denen zum Start einer neuen Spielerweiterung mit schöner Regelmäßigkeit die Puste ausgehen.

Was ich natürlich nicht einmal im Ansatz einschätzen kann: Wie abwechslungsreich werden die fertigen Kampagnen? Wie viel Spaß machen die Ewigen Königreiche und das Crafting-System? Wie lernen meine Helden welche Fähigkeiten? Und wie leicht oder schwer hat es ein frisch geschlüpfter Held im Kampf gegen Veteranen? Böse Sorgen mache ich mir deswegen jedoch nicht. Schließlich bringen die Designer Dutzende Jahre Erfahrung aus Ultima Online, Everquest, Star Wars Galaxies & Co. mit.

Manche Kombomöglichkeiten, hier die des Knights, erinnern an Tanzschritte.

