

Camelot Unchained™

Der Drengr (Krieger)

Klassenkonzept

Veröffentlicht am 17ten Dezember 2014

Übersetzung 03.03.2015

Inhalt

1 Vorwort des Übersetzers

Die gesamte Übersetzung wurde über einen längeren Zeitraum von Backern in Ihrer Freizeit angefertigt. Wir haben uns größte Mühe gegeben den Inhalt unverfälscht zu übersetzen und trotzdem ein anständiges Deutsch zu schreiben. Bitte verzeiht uns etwaige Rechtschreib- und Grammatikfehler.

Mein herzlichster Dank geht an Hamsta für das Übersetzen der FAQ (als ich langsam die Nase voll hatte). Nicht zu vergessen sind auch Poochy, „von Westhofen“ und Tirudan, die sich den Kauderwelsch durchgelesen haben und dann auch noch die Geduld hatten um Korrekturvorschläge im Forum niederzuschreiben.

Ich hoffe ihr freut euch über eine deutsche Übersetzung.

/wave

Endoria

2 Was zur Hölle ist dieses Ding, das ich hier lese?

Was ihr gerade lest, ist ein minimal angepasstes internes Designdokument, welches ich (Mark Jacobs) geschrieben habe. Es beschreibt sowohl die Viking Warrior Klasse, als auch ein Fähigkeiten-/Talentsystem (und Ähnliches), welches ebenfalls Teil der Klasse sein würde. Das Dokument wurde vergangenen Monat (November 2014) dem Team vorgestellt und nach ausgiebiger Diskussion haben wir entschieden, dass dieses Klassen/Pfad System sehr gut für Camelot Unchained funktionieren könnte. Wir haben uns dann dazu entschlossen, etwas für die Spielentwicklungen eher Ungewöhnliches zu tun, nämlich das Dokument, als Teil des Entwicklungsprozesses, sowohl für unsere Backer, als auch für die allgemeine Öffentlichkeit, zugänglich zu machen. Während der Kickstarter-Kampagne haben wir Transparenz gegenüber unseren Backern zu einem sehr wichtigen Thema erhoben und hoffen daher, dass ihr das vorliegende Dokument als weiteres Beispiel dafür seht, dass wir, sowohl jetzt als auch in der Zukunft, zu unserem Wort stehen.

Während ihr dieses Dokument lest, behaltet bitte im Hinterkopf, dass es sich dabei eigentlich um etwas handelt, das nicht für eine Veröffentlichung gedacht war. Dementsprechend ist es weit entfernt von perfekter Grammatik, Satzbau und beinhaltet eher wenig erzählerische Struktur, Prosa, *Zugbegleiter* die brüllen „*Hypetrain! Bitte alle einsteigen!*“, Zeichnungen etc. und es ist eher vollgestopft mit Ideen, Konzepten und vielleicht ein paar verrückten Sachen. Es ist, in seiner jetzigen Form, eine Vision bzw. ein Entwurf; ein Dokument wie ich es zu Zeiten von Mythic Entertainment entworfen habe, wenn ich dem Team oder einigen Personen eine Idee oder Konzept vorstellen wollte. Es ist nicht gedacht als Designdokument mit einer großen Anzahl von Tabellen, Grafiken etc. Ich denke man sollte eine Idee erst einmal vorstellen, bevor man einen Haufen Zeit darauf verwendet die Details auszuarbeiten. Also, denkt bitte daran, wenn ihr euch darüber wundert weshalb ich nicht mehr Zeit damit verbracht habe um mehr Beispiele zu geben, für Fähigkeiten, Kräfte, Banes&Boons etc. Dieses Dokument ist gedacht als angemessener Ausdruck meines Denkprozesses bezüglich der Implementierung einer Krieger Klasse mit einem interessanten Spezialisierungssystem.

Besonderer Dank geht an unsere internen Tester, die uns mit Kommentaren im Forum, Vorschlägen, dem Korrigieren von Tippfehlern, ihrem Drängen auf eine FAQ Sektion und vielem mehr, sehr unterstützt haben. Ihr habt Großartiges geleistet und ich hoff, auch hat der Prozess (ebenfalls) Spaß gemacht. So wie es diesmal gelaufen ist, wird es nicht das letzte Mal gewesen sein.

Ich hoffe, ihr findet Gefallen an diesem Dokument - und falls nicht, dann wisst ihr ja wo ihr mich finden könnt. (Forum, Massively[R.I.P.], etc.)

3 Übersicht

Dieses Dokument präsentiert das grundlegenden Konzept für die *Viking* Krieger Klasse. Die Klasse wird ein „Pfad System“ verwenden, welches dem Spieler Wege vorschlägt, denen er, während er sich stetig weiterentwickelt, über die Lebenszeit seines Charakters beschreiten kann. Die Pfade entsprechen dabei aber nicht den „Skill Trees“ (Talentbäumen), wie ihr sie vielleicht aus anderen Spielen kennt, sondern bleiben sehr flexibel und versperren dem Spieler nicht automatisch den Zugang zu anderen Fähigkeiten und Talenten, sobald sie einmal einen Pfad ausgewählt haben.

3.1 Die Sagen (Lore)

Die Klassen beziehen ihren Namen und Inspiration direkt aus der nordischen Mythologie. Speziell das Wort für „Krieger“. Dabei ist „Drengr“ nur ein Platzhalter und wird sich während der Entwicklung des Spiels vermutlich ändern. Die Pfade (all seine Schulen/Bäume/etc.) basieren auf einem Gott oder einer Göttin der nordischen Mythologie und deren überlieferten Waffen. Vorerst sind diese:

- Thor – Mjölñir : Thors Hammer, was so viel heißt wie „das was zerschmettert“ oder auch „Malmer“ , ist auch assoziiert mit Blitzen, je nach Quelle.
- Freyr – Schwert: Das Schwert, verwandt mit Mjölñir, kann wie ein „Pet“ (Begleiter) kämpfen.
- Odin – Gungnir: Odins Speer, was so viel heißt wie „der Schwankende“
- Sol – Svalinn: Ein Schild welches die Erde vor dem Verbrennen bewahrt.
- Forseti - Axt: Folgt später.

4 Was gab es vorher?

Für diejenigen die (noch) keine Backer sind (wenn dieses Dokument veröffentlicht wird), aber auch als kleine Erinnerung für Backer, die in der letzten Zeit nicht sonderlich aktiv in unseren Foren waren, oder Details schlicht vergessen haben, wiederholen wir an dieser Stelle einige Informationen, bevor wir fortfahren.

4.1 Das „Ability Crafting System – ACS“

Das ACS von Camelot Unchained ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Während den Spielern zu Beginn begrenzte Anfangsfähigkeiten, sowie die zugrundeliegenden Runen/Komponenten/etc. (im Folgenden einfach Komponenten genannt), zur Verfügung gestellt werden, ist es absolut den Spielern überlassen, wie sie von da an ihren Charakter entwickeln. Ihr entscheidet selbst ob ihr auf einem, allen oder keinem der Pfade fortschreiten wollt. Ihr werdet Entscheidungen treffen, wie ihr die Komponenten zu einer Fähigkeit zusammensetzt. Eure Wahl der Komponenten ist nicht unlimitiert, aber wie ihr alles zusammensetzt liegt an euch und nicht an den Pfaden. Genau wie unser Magier die Komponenten Feuer + Ball + ? + ? zu einem Zauber verbindet, wird der Krieger seine eigenen Komponenten kombinieren können. Da wir vermeiden wollen eine Pauschalreise auf dem „Hypetrain“ zu buchen, werde ich nicht damit werben wie viele mögliche Kombinationen ihr im fertigen Spiel sehen bekommt. Nur damit ihr es wisst, es werden mehr als nur „eine Menge“ sein. :)

4.2 Starke Archetypen

Wie wir bereits im KS+ gesagt haben ist unser Spiel auf dem Prinzip gegründet, dass wir starke Klassen-Archetypen brauchen und nichts in diesem Dokument wird dies verändern. Das Konzept des „Ability Crafting“ und der Pfade passt wundervoll in dieses Konzept, da der Krieger-Pfad hauptsächlich auf das „Old School“ Konzept des Kriegers mit Kämpfen, Tanken, etc. (basierend auf gewähltem/n Pfad/Pfaden) fokussiert ist und mit ein paar neuen Verrücktheiten (schaut euch Svalinn's Schild an) garniert ist. Heilen kann der Krieger trotzdem kein bisschen. Diese Archetypen werden natürlich unterschiedliche Wege haben, in denen sie von den Spielern entwickelt werden

können, wie ihr das tut, ist eure Sache. Wenn ihr einen Krieger wollt, der stark auf einen Spielstil (z.B. „Heavy Tanking“) fokussiert ist, könnt ihr das machen. Aber wenn ihr auch ein wenig Zeit aufwenden wollt die anderen Kriegerfähigkeiten zu trainieren, wird euch nichts im Spiel davon abhalten.

4.3 Entscheidungen sind wichtig

Ab dem Moment, an dem wir entschieden hatte, dieses Spiel auf die Beine zu stellen, haben wir mit keinem Satz mehr geworben als „Choices Matter“ (Entscheidungen sind wichtig). Während das zum Beispiel heißt, den Spielern viele Freiheiten bei der Erschaffung ihres Avatars zu geben, so kann man "Entscheidungen" dennoch unterschiedlich definieren, wie man beispielsweise auch den Begriff "Walking Dead" in Comics / Fernsehen /etc. unterschiedlich definieren kann. In unserem Fall bedeutet dies aber konkret, dass wir Spielern zwar Dutzende von Entscheidungen und Wahlmöglichkeiten geben, diese im Umkehrschluss aber immer Konsequenzen haben werden - bitte vergesst das nicht, wenn ihr dieses Dokument lest, wir werden uns strikt daran halten. Ihr werdet daher niemals wirklich alle Fähigkeiten, weder die des eigenen Charakters (geschweige denn, die des Spiels), noch die Fähigkeitenkombination einer anderen Charakterklasse, erhalten können. "Entscheidungen sind wichtig" und sie sorgen somit eben auch dafür, dass ihr keine Charaktere entwickeln könnt, die sich gegen das in 3.2 aufgezeigte Prinzip wenden - und dass ist auch genau das, was das System machen soll.

4.4 Alle in den Pool

Stellt euch alle verfügbaren Komponenten als Bestandteile eines großen "Charakterklassen-Komponenten-Pools" vor. Dieser enthält Dutzende von verschiedenen Komponenten, wobei sich einige davon in mehreren Klassenpools innerhalb des Reiches wiederfinden können (z.B. die Komponente "Schwert"), andere (z.B. "Heilung") sind hingegen lediglich auf einen einzigen Klassenpool pro Reich beschränkt (wobei sich diese Beschränkung letztlich nach der Gesamtanzahl von Klassen richten wird). Der Schlüssel ist, immer im Hinterkopf zu behalten, dass man keine Komponenten anderer Klassen nutzen kann, es sei denn, diese sind explizit für den eigenen Klassenpool freigegeben. In anderen Worten: Egal wie sehr ihr auch Komponenten und Fähigkeiten verbessert, so bleiben sie doch immer durch euren gewählten Archetyp begrenzt. In wieder anderen Worten: Nur Heiler können tatsächlich mehr, als nur Pflaster kleben. Ferner "schützt" dieses System den Krieger zum Beispiel auch dahingehend, dass wir Handwerkern (und anderen) zwar den Zugriff auf grundlegende Waffenfähigkeiten erlauben können, ohne ihnen dabei aber gleichzeitig auch den Zugriff auf mächtige und/oder wichtige Klassenkomponenten des Kriegers zu gewähren, da diese schlicht nicht Bestandteil des "Handwerker-Pools" sein werden.

5 Die Pfade zum Ruhm?

5.1 Übersicht

Das Pfad System ist im Allgemeinen dafür gedacht, dass Spieler sich besser mit ihrem Charakter identifizieren können, als auch die Möglichkeiten zur Organisation innerhalb eines Reiches zu verbessern. Gleichzeitig muss es das Versprechen an unsere Backer einhalten, dass wir ein stark „Archetype-basiertes“ Klassensystem fördern, welches es den Spielern dennoch erlaubt, den Fortschritt ihres Charakters so anzupassen, dass sie sich von anderen Drengr unterscheiden, sofern der Spieler dies denn wünscht. Obwohl der Begriff „Pfad“ direkt mit einem einengenden System (wie z.B. Talentbäumen) in Verbindung gebracht werden kann, ist dies tatsächlich weit von der Wahrheit entfernt, wie unten noch genauer erklärt wird.

5.2 Wie es funktioniert

Pfade sind eine „weiche“ Unterteilung von Klassen. Sie geben dem Spieler die Möglichkeit ihren Charakter weiter an bestimmte Gruppen von Kräften und Stilen, der von ihnen gewählten Klasse, auszurichten. Am besten stellt man sich das Pfad System nicht als aufgezwungenen Talentbaum vor, wie es in vielen MMORPG verwendet wird, sondern als eine lose Struktur von Leitlinien. Der Pfad zeigt dem Spieler seinen Fortschritt innerhalb der ihm zugeordneten Fähigkeiten an. Der größte Unterschied zwischen dem Pfad und den traditionellen Talentbäumen ist dabei, dass der Spieler durch die Wahl eines Pfades nicht auf diesen beschränkt ist. Dies bedeutet, dass ein Spieler der sich dazu entscheidet einen bestimmten Pfad des Drengr zu beschreiten, sich auch gleichzeitig noch auf den anderen Pfaden weiterentwickeln kann. Man kann es sich eher als eine Art von „Erfolgssystem“ (Achievement System) vorstellen, als denn einen Talentbaum. Alle, oder zumindest ein Großteil dieser Erfolge, wird rein kosmetisch sein.

5.3 Fortschritt

Auch wenn wir den Spieler einen Pfad auswählen lassen, so erfolgt das Voranschreiten auf dem Pfad automatisch durch das Benutzen von Fähigkeiten. Es wird keine Fähigkeitspunkte geben, die ihr auf einen Talentbaum verteilen müsst. Wenn ihr eure Fähigkeiten/Runen/Komponenten/etc. weiterentwickelt, werdet ihr neue Dinge freischalten - unabhängig vom Pfadsystem. Der Unterschied ist, dass ihr euren Fortschritt innerhalb eines von euch gewählten Pfades sehen könnt, entsprechend der Entwicklung der assoziierten Fähigkeiten/Runen/Komponenten. Euch ist dennoch nicht der Zugang zu Dingen aus anderen Pfaden verwehrt; neue Fähigkeiten/Runen/Komponenten/etc. werden trotzdem freigeschaltet, auch wenn ihr nicht diesem Pfad folgt. Was ihr allerdings nicht erhaltet, sind pfadspezifische Dinge, welche nur freigeschaltet werden, wenn ihr auch diesem Pfad folgt.

Auch wenn ihr wahrscheinlich zum großen Teil (oder ausschließlich) kosmetische Vorteile über den Pfad freischalten werdet, liegt der wichtigste Vorteil eigentlich darin, dass euer Pfad euch anzeigt, welche Runen und Fähigkeiten ihr perfektionieren müsst um weiter auf dem Pfad voranzuschreiten. Dies macht es einfacher für Spieler ihren Fortschritt innerhalb eines Pfades zu planen und zu verfolgen. Wie schon oben erwähnt, macht es das Pfadsystem auch einfacher für Spieler über ihre Charaktere zu sprechen und diese untereinander zu vergleichen. Das macht es deutlich einfacher eine Gruppe zu organisieren, da man genau sagen kann wonach man sucht. Statt also eine Liste von Fähigkeiten aufzuzählen, die der Spieler haben soll, kann man einfach nach einem Spieler suchen der z.B. „Meilenstein X als Anhänger von Thor“ abgeschlossen hat.

Der letzte Punkt ist auch der Grund, weshalb Spieler, in pur auf Fähigkeiten basierenden MMORPGs große Probleme beim Finden und Organisieren von Gruppen haben. Dies wäre ganz besonders der Fall, wenn wir die erhoffte Anzahl von Komponenten und Fähigkeiten in Camelot Unchained haben werden. Wer möchte schon gerne schreiben müssen „*Wir suchen einen HelBound mit 55 Punkten in Hel Fire, Hel Ball und Hel Wall, und 34 Punkte in etc. etc. and etc*“

5.4 Mögliche Probleme

Während dieser Ansatz eine Anzahl von Vorteilen hat, so hat er auch einige Nachteile (tatsächlich und/oder nur so wahrgenommen), welche wir intern, als auch gegenüber unseren Backern ansprechen müssen. Es handelt sich dabei um diese:

5.4.1 Problem #1 – Kann ich alle Pfade maximieren?

Nein. Wir werden eine Kombination aus Gründen und Designentscheidungen verwenden, welche es verhindert das Spieler alle Pfade maximieren können, egal wie lange sie spielen. Zum Beispiel könnten wir zu einer unserer frühen Ideen zurückkehren, dass Spieler nur eine begrenzte Anzahl von Runen gleichzeitig auf ihrem Körper haben können. Wir könnten auch die maximale Anzahl von Runen begrenzen, auf welche der Spieler sich einstimmen („attune“) kann, basierend auf ihrem „Attunement“ Attribut. Wir könnten auch dafür sorgen, dass es so lange dauert die höchste Stufe Runen zu erreichen, dass der Spieler an anderer Stelle wieder Fähigkeiten und Attribute verliert, wenn er versucht mehrere Pfade zu maximieren. Es gibt auch noch andere Wege dies zu erreichen, es ist also nicht schwierig zu verhindern, dass diese Problematik im Spiel auftritt. Wir haben von Anfang an sehr deutlich gesagt, dass es eine weiche Obergrenze (soft-cap) für Attribute und individuellen Fortschritt bei Fähigkeiten geben wird und das Spieler nicht dazu in der Lage sein werden alle Runen und Fähigkeiten im Spiel zu erlernen, unabhängig davon wie lange sie spielen. Außerdem haben wir von Anfang an gesagt, dass eure Entscheidungen wichtig sind (Choices matter!), deshalb bin ich der Meinung, dass niemand ein System erwarten kann in dem jeder alles erlernen kann.

5.4.2 Problem #2 – Uns wurde aber versprochen, dass wir die Runen so mischen und zusammensetzen können wie wir wollen!

Das ist auch kein Problem. Die Wahl eines Pfades zwingt euch nicht diesen auch zu begehen, sondern dient nur als Weg um dem Spieler einen besseren Einblick in ihren Fortschritt zu geben und das Planen des selbigen zu ermöglichen. Es steht dem Spieler immer noch frei wie er das Spiel spielen möchte und wie er seinen Charakter entwickelt.

5.4.3 Problem #3 – Das sind aber nicht die starken „Archetypes“ die man uns versprochen hat!

Also eigentlich erlaubt dies ein noch stärkeres „archotyping“ eines Charakters. Beim Benutzen dieses System folgen wir immer noch dem Mantra „Heiler müssen dazu in der Lage sein die besten Heiler zu sein“, über welches wir bereits währen des Kickstarter gesprochen haben. Es erlaubt dem Spieler aber auch einem geleiteten Fortschrittssystem zu folgen, wenn sie dies wünschen. Indem wir festlegen, dass die Belohnungen der Pfade zum größten Teil kosmetisch sind, stellen wir sicher, dass Spieler die sich dazu entschließen keinem Pfad zu folgen, trotzdem Zugang zu den wichtigen Dingen (Waffen etc.) erhalten, indem sie ihre Fähigkeiten selbstständig auswählen und aufwerten. Da es keine Skillpunkte im traditionellen Sinne geben wird, ist es unerheblich ob euer Stärkewert steigt wenn ihr einem Pfad folgt, oder keinem Pfad folgt. Bei beiden Varianten steigt euer Stärkewert und dies gewährt euch Zugriff auf neue Komponenten, Waffen etc. Außerdem halten wir uns, solange wir jetzt nicht anfangen Runen wie z.B. Heilen auf andere Klassen zu verteilen, an unser Versprechen, welches wir Heilern und den Spielern von starken ausgeprägten Archetypen gemacht haben. Letztendlich ist der Archetyp „Heiler“ und nicht der Pfad innerhalb der Heilerklasse.

5.4.4 Problem #4 – Das verursacht doch eine ganze Menge zusätzliche Arbeit für das Team

Nicht wirklich. Da die Pfade eigentlich nur ein System sind um den Fortschritt des Spielers besser zu organisieren, werden wir kaum zusätzliche Arbeit haben. Die kosmetischen Gegenstände werden nur

ein klein wenig mehr Zeit erfordern. In der Art wie die Pfade organisiert sind, gleichen sie eher einer Checklist und auch wenn das natürlich nicht ohne Zeitaufwand funktionieren wird, so ist es doch deutlich weniger zeitintensiv als ein richtiger Talentbaum. Es ist außerdem wichtig, dass Spieler die einem Pfad folgen nicht daran gehindert werden auch anderen Pfaden zu folgen, weshalb es weniger Beschwerden geben wird wie „Mein Lieblingstalentbaum ist scheiße!“. Natürlich müssen wir uns immer um Probleme mit der Balance kümmern, aber die Tatsache dass Pfade optional sind, macht es etwas weniger zeitintensiv.

5.4.5 Problem #5 – Das führt doch nur zu „Flavor of the month“ (FotM) builds

Das ist natürlich eine Befürchtung, aber das ist nicht anders mit einem anderen relativ offenen System. Unser grundlegendes System, welches es Spielern essentiell erlaubt ihren eigenen Pfad selbst zu erstellen (auch wenn wir es nicht Pfad nennen), würde es noch wahrscheinlicher machen. Mit dem Pfad System können wir die unterschiedlichen Pfade wenigstens von Beginn an erstellen, weshalb sich die Spieler hoffentlich mehr auf sie konzentrieren sollten. Wie dem auch sei, das FotM Problem den Pfaden ist bei weitem nicht so groß wie ohne sie. Und natürlich ist FotM auch deshalb kein so großes Problem, weil, wie bereits schon mehrfach angekündigt, ein Respec nicht so einfach zu bekommen ist. Ohne den einfachen Zugang zu Respecs, ist das FotM Problem deutlich geringer.

5.5 Lasst uns ein paar Beispiele anschauen, wie das funktionieren könnte

5.5.1 Beispiel #1 – Der große Fan von Thor

Sagen wir einfach mal, wir haben einen Spieler der die Idee super findet, so zu sein wie Thor und daher von Anfang an entscheidet, auch so wie sein Lieblings-Comic-Held zu spielen. Also erstellt er seinen Charakter, wählt den Pfad des Thor und verbringt ein paar Stunden damit, diesen Pfad mit seiner Grundausrüstung zu beschreiten und seine Fähigkeiten im Umgang mit dem Hammer zu verbessern. Nachdem er dies eine Weile getan hat, ist er sich hundertprozentig sicher, dass er soviel "Hammer" in seinem Leben haben möchte, dass der M.C. persönlich ihm ein paar seiner Hosen



vermacht (kleine Anspielung auf die 80er Jahre)

Sobald er fortfährt, sein Können mit dem Hammer zu erweitern, schaltet er weitere Komponenten und Fähigkeiten frei; ferner steigert er so auch die zugehörigen Attribute, was ihm bald die Möglichkeit eröffnet, neue und mächtigere Hämmer von einem Handwerker einzufordern. Auch werden durch seinen Fortschritt gleichzeitig Achievements auf dem Pfad des Thors freigeschaltet, welche ihm wiederum viele kosmetische Aufwertungen für Aussehen, Haus, Mount [Reittier](falls diese ins Spiel implementiert werden) oder anderes bescheren.

5.5.2 Beispiel #2 – Der Unentschlossene

Dieser Spielertyp möchte sich nicht auf einen Pfad festlegen, sondern eigentlich nur ein bisschen von allem. Als er anfing, entschied er sich, dies mit einem Hammer zu tun. Nachdem er ein wenig mit dem Hammer herumgespielt hat, möchte er nun aber lieber mit einem Speer spielen. Er geht also los,

kauft sich einen Starter-Speer von einem Crafter und beginnt, sich mit dem Speer seinen Weg nach oben zu arbeiten. Dann möchte er gerne noch mit einem Schild spielen und beginnt daher, mit einem Schild zu trainieren. Ab und zu besucht er noch einige der unterschiedlichen Pfad-Lehrmeister und mag insgesamt, wie sich sein Charakter entwickelt. Obwohl er natürlich nicht so schnell in einem Pfad voranschreitet, wie es ein Spieler tun würde, der nur einem Pfad folgt, so schätzt er doch die Vielseitigkeit seines Charakters, wenn er auf der Suche nach einer Gruppe ist. Letztendlich entscheidet er sich dann aber doch dazu, den Hammer zu meistern und lässt seine anderen Fähigkeiten verfallen, um Platz für seine neue Liebe zu machen. Natürlich sind die genauen Limitierungen, der Verfall (von Fähigkeiten und Attributen) o.ä. noch nicht festgesetzt und werden dies auch vorerst nicht.

5.5.3 Beispiel #3 – Ich entscheide mich um – häufig!

Dieser Spieler hat eine gewisse Zeit auf den Pfaden von Sol und Thor verbracht. Jetzt, da er auf beiden Pfaden ein Stück voran gekommen ist, weiß er, dass er sich auf den Pfad von Sol konzentrieren möchte und nicht auf den von Thor. Er befürchtet aber, dass sein Fortschritt limitiert ist, weil er so viel Zeit mit dem Hammer verbracht hat. Was macht er also, wenn er auf dem Pfad umkehren möchte? In den meisten Spielen, wäre er jetzt entweder angeschmiert oder müsste sich einen Respec organisieren. In diesem System, ist das alles kein Problem, kann er doch ab sofort einfach den Hammer ignorieren und weiter am Pfad des/der Sol arbeiten. Während er das tut, wird seine Fähigkeit mit dem Hammer verfallen (bitte beachtet dabei, dass das Verfallen von Fähigkeiten nicht als fester Bestandteil bestätigt ist - es ist, neben anderen limitierenden Faktoren, noch zur Entscheidung anstehend) und er wird keine Probleme haben, auf dem "neuen" Pfad voran zu kommen. Noch besser, er kann sich nämlich entscheiden, ein paar der Thor Fähigkeiten zu behalten, wenn er sich dazu entschließt, diese ab und zu auch zu benutzen, bevor sie verfallen.

5.6 (Zwischen-)Fazit

Meiner Meinung nach bietet das Pfad-System den Spielern das Beste aus verschiedenen Bereichen: Es ermöglicht ein Gefühl der Zugehörigkeit und der Spezialisierung, erlaubt zudem aber auch das tatsächlich individuelle Anpassen des Charakters. Indem wir den Spielern erlauben, sich innerhalb einer allgemeinen Struktur eines "Talentbaumes" zu bewegen (wenn sie dies denn wünschen), aber gleichzeitig auch zulassen, dass man sich außerhalb dieser Struktur bewegt, [er-]schaffen wir ein System, in welchem kein Spieler automatisch den anderen Anhängern desselben Pfades gleicht. Obendrein hilft diese Lösung sogar noch ungemein beim Bilden und Suchen von Gruppen.

6 Die unterschiedlichen Pfade

6.1 Übersicht

Die Drengr Klasse ist gedacht als Krieger mit Zugang zu unterschiedlichen auf Nahkampf ausgelegten Pfaden, welche jeweils an einen (falls möglich auch mehrere) nordische Götter angelehnt sind. Wie schon oben erwähnt, dienen diese Pfade als eine Art von Talentbaum, aber ohne die restriktive ausschließende Struktur. Spieler können einen, aber auch alle Pfade wählen, oder sich sogar entscheiden gar keinen Pfad zu wählen. Jeder der Pfade erfüllt die Aufgaben einer klar definierten

Rolle (tank, dps, etc.). Jeder Pfad unterscheidet sich von anderen in den Runen die erlernt werden müssen, um voranzukommen.

Spieler müssen keinen der Pfade ihrer Klasse abschließen, aber das Spezialisieren auf einen Pfad hat seine Vorteile, auch wenn es nur kosmetische sind.

6.2 Über pfadbasierte „Banes & Boons“

Der Sinn von „B&Bs“ ist es unter anderem natürlich dem Spieler zu erlauben seinem Charakter noch stärker individuell anzupassen. Die Frage die wir uns stellen ist nun, ob wir das grundlegende Konzept der B&Bs noch weiter ausdehnen möchten. Statt nur der klassenbasierten B&Bs, die wir schon vorgestellt haben, könnten noch welche nach der Erstellung des Charakters dazu kommen. Diese würden verfügbar während der Spieler auf einem Pfad voranschreitet. Wir haben uns hierbei noch nicht festgelegt.

Wir ihr euch vielleicht schon denken könnt, würden diese B&Bs, wenn denn eingeführt, an den Spielstil des jeweiligen Pfades angepasst. Auch wenn die Pfad B&Bs nicht so restriktiv sein sollen, dass selbiger für nichts anderes mehr zu gebrauchen ist, so sollen sie den Spieler doch dazu motivieren, die Rolle ihres Pfades so auszufüllen, wie wir das erdacht haben.

Sollten die „Pfad B&Bs“ eingeführt werden, dann würden sie sich von den meisten „B&Bs“ unterscheiden. Sie wären gegebenenfalls nicht optional und direkt mit der Wahl eines Pfades verknüpft, oder würden an einer bestimmten Stelle des Pfades dazukommen. Auch wenn der Spieler vielleicht die Auswahl hat über die Menge an B&Bs, könnte es immer eine fixe Grundanzahl geben, die der Spieler nehmen muss.

Momentan gibt es für jeden Pfad ein paar Vorschläge für „B&Bs“, welche zu dem Pfad passen würden und je nach Fortschritt freigeschaltet würden. Sie sind allerdings nur Platzhalter und repräsentieren keine definitive Richtung für das Spiel. Eine Komplikation mit „Pfad B&Bs“ ist, dass sie für jeden Spieler zu Pflicht werden, sollten sie zu mächtig sein, was ihnen das Gefühl geben könnte einen bestimmten Pfad wählen zu müssen. Das ist nicht was wir möchten. Erst einmal sollten wir davon ausgehen, dass es Pfad B&Bs höchstwahrscheinlich nicht ins fertige Spiel schaffen werden.

6.3 Der Pfad des Thor/Mjölmir

6.3.1 Übersicht

Die Anhänger von Mjölmir ziehen die Offensive der Defensive vor und sind gut darin, jeden Angriff der „Vikings“ anzuführen. Ihre Waffe der Wahl ist natürlich der Hammer. Wie Thors Hammer, ist dieser keine gewöhnliche Waffe, sondern ein Hammer der durch einen Bund mit dem Spieler magische Eigenschaften erlangt. Der Hammer spielt eine wichtige Rolle im Kampf, da sie mit seiner Hilfe nicht nur Dinge zerschmettern, sondern auch die Angriffe feindlicher „Caster“ unterbrechen können. Sie können gewöhnlich nicht so viel Schaden einstecken wie, sagen wir mal, ihr Gegenstück bei den „Arthurians“, aber mit Hilfe des Hammers können sie, in bestimmten Situationen, den Feinden ganz schön auf die Nerven gehen.

6.3.2 Die allgemeine Ästhetik der Klasse

6.3.2.1 Waffen

Wie schon oben erwähnt, würde der Mjöltnir nicht ohne seinen Hammer aus dem Haus gehen. Es ist ihnen zwar nicht verboten anderen Waffen zu benutzen, aber es wird allgemein von den Anführern des Pfades nicht gern gesehen; und wird außerdem verstärkt durch eine Beschränkung bei den besten Boni des Pfades, die der Spieler erreichen kann, sollte er wirklich versuchen sich in mehreren Pfaden zu spezialisieren. Neben möglichen Problemen mit pfadspezifischen B&Bs können die magischen Eigenschaften des Hammers nicht auf andere Waffentypen übertragen werden.

6.3.2.2 Rüstung

Der Mjöltnir trägt schwerere Rüstung als die meisten anderen Klassen und Pfade der „Vikings“. Sie bevorzugen schwerere Polster ans Beinen und Brust, aber die Rüstung darf, aufgrund der Bewegungen die Teil ihrer Angriffe sind (Werfen des Hammers, ihn gen Himmel richten etc.), nicht zu sehr einengen.

6.3.2.3 Farbe

Zu Ehren von Thor ist ihre Lieblingsfarbe Blutrot. Allerdings ist es ein unbegründetes Gerücht, dass sie echtes Blut verwenden um ihren einzigartigen Farbton zu erschaffen

6.3.3 Die Offensive

Die grundlegende Kampfmechanik des Mjöltnir ist es, Kraft aufzubauen, indem er im Kampf Dinge zerschmettert (dies könnte auch eine Blut-Kraft sein). Sobald ein gewisses Kraftlevel erreicht ist, werden Fähigkeiten freigeschaltet, welche auch das Benutzen ihres Hammers als Fernkampfwaffe beinhaltet. (Hinweis: Diese Mechanik wurde offensichtlich schon einmal verwendet, aber sie könnte in diesem Spiel hervorragend funktionieren. Aber sie ist kein fester Bestandteil!) Wenn der Hammer sich in ihrer Hand befindet richtet er mehr Schaden an, als wenn er geworfen wird. Aber selbst wenn er geworfen wird richtet der Hammer genug Schaden an um feindliche Zauber ziemlich effektiv zu unterbrechen. Wenn der Hammer geworfen wird, wird dies behandelt wie ein kanalisierender Zauber (channeling spell). Was bedeutet, dass der Spieler keine anderen Angriffe benutzen kann. Der Hammer kann die Verbindung zum Spieler verlieren, was dazu führt, dass der Spieler eine andere Waffe benutzen muss, bis er seinen Hammer zurückerlangt. Wenn er den Kontakt verliert kann er ihn zu sich zurückrufen (wie Luke Skywalker in der Eishöhle in Star Wars Episode V). Aber im Gegensatz zu Thors Hammer kann die Waffe des Spielers vom Feind eingefangen werden. Wie auch jede andere Fernkampffähigkeit könnte sich seine Kraft auch auf größere Distanz verringern und außerdem auch vom A.I.R. System beeinflusst werden.

Neben dem Hammerwurf und „normalen“ Angriffen hat die Klasse auch Zugriff auf andere Fähigkeiten die üblicherweise mit Thor in Verbindung gebracht werden. Der Hammer kann dazu benutzt werden weitere unterbrechende Angriffe auszuführen, welche auf Blitz und Donner basieren. Magier die sich auf das Beschwören von Blitzen spezialisiert haben müssen sich aber keine Sorgen machen, denn die Fähigkeiten des Mjöltnir sind keine magischen Angriffe. Sie sind rein akustische und visuelle Effekte die mehr darauf ausgelegt sind den Gegner zu stören, als Schaden anzurichten.

Der Mjöltnir bevorzugt jede Art von stumpfer Waffe, da diese besser mit ihrer „Machtmechanik“ zusammenwirken, wie oben beschrieben. Sie mögen es außerdem Belagerungswaffen zu bedienen (und können darin ziemlich geschickt werden). Es ist möglich einen Mjöltnir zu spielen, der lediglich „ganz ok“ mit Nahkampfwaffen umgehen kann, da er eine Menge Zeit damit verbracht hat Belagerungswaffen zu verwenden.

6.3.4 Die Defensive

Eine der primären Mjöltnir Verteidigungstaktiken ist es den Hammer als Blitzableiter zu verwenden, um so Angriffe auf befreundete Ziele in der Nähe abzufangen. Der Hammer kann auch so hergestellt werden, dass er einen Teil des abgefangenen Schadens absorbiert. Dabei besteht aber die Gefahr, dass der Hammer zerstört wird. Wenn der Hammer auf diese Art benutzt wird, muss er in beiden Händen gehalten werden (weshalb kein Schild benutzt werden kann) und es müssen Metallhandschuhe getragen werden, welche sowohl auf den Hammer als auch den Spieler speziell eingestellt sein müssen.

Die Rüstung ist gewöhnlich leichter als die vieler „Arthurians“, denn sie bevorzugen es die Rüstungen zu tragen, welche die Bewegungsfreiheit nicht einschränken. Denn dies würde das Werfen des Hammers und andere Angriffe behindern.

6.3.5 Der Hammer

Im Normalfall beginnt der Hammer des Mjöltnir sein Leben als gewöhnlicher Hammer. Im Laufe der Zeit gehen der Hammer, der Spieler und das passende Paar Handschuhe einen Bund ein, wodurch dieser mächtiger wird. Über die Lebenszeit des Spielers ist es allerdings öfter notwendig den Hammer aus neuem Material oder mit Änderungen neu zu schmieden (nicht zuletzt auch, damit die Wirtschaft läuft). Glücklicherweise kann der Spieler den Bund in einer speziellen Zeremonie übertragen und der Crafter (Handwerker) muss die Seele der Waffe erst im letzten Schritt des Fertigungsprozesses entnehmen. Wenn der Crafter für diesen Schritt bereit ist, arbeiten er und der Spieler zusammen um den Bund zu übertragen. Wie bei jedem anderen Schritt auch, kann hier etwas schief gehen. Die Chance dass etwas unwiderruflich schief geht, verringert sich mit steigender Fähigkeit des Crafters.

Der Hammer kann aus irgendeiner Art von Metall hergestellt werden, wobei „Death Metal“ (Es tut mir leid Andrew, ich konnte nicht widerstehen) aber das Beste ist. Dies ist ein Metall dessen Erz in Meteoriten gefunden werden kann, welche bei der teilweisen Zerstörung des Mondes entstanden, als dieser von einem anderen Objekt getroffen wurde. Spieler sollten normalerweise warten, dass sie etwas erfahrener sind bevor sie diese Art von Metall benutzen, da es teuer ist und sich dem Binden durch den Spieler widersetzt.

6.3.6 Mögliche Banes & Boons des Mjöltnir

6.3.6.1 Boons

- **Gleiches zu Gleichem** - Während der Hammer genutzt wird ist es +X% wahrscheinlicher, dass der Mjöltnir sowohl Splash-Damage von Zaubern als auch direkten Schaden, welcher auf von ihm beschützte Ziele zielt, auf sich selbst umleitet

- **Zu mir!** – Der Hammer des Mjölñir hat eine +X% Chance zurückzukehren und somit auch bei den Fähigkeiten des Spielers

6.3.6.2 Banes

- **Schwere Rüstung ist was für Weicheier** – Der Spieler erhält einen Malus von –X% auf seine Angriffe und Verteidigung, wenn er Rüstung schwerer als X trägt.
- **Schlangen sind mein Fluch** – Der Spieler erhält einen Debuff, wenn er gegen schlangenähnliche Kreaturen kämpft (Thor wurde in der Snorra-Edda Sage von einer Schlange getötet)

6.4 Der Pfad des Freyr/Schwert

6.4.1 Übersicht

Jene die diesem Pfad folgen sind nicht ganz so auf Offensive ausgelegt, wie die Anhänger von Thor. Sie führen aber trotzdem eine großartige offensive Waffe. Wie auch beim Mjölñir, kann die Waffe sowohl als normale Nahkampfwaffe eingesetzt werden, aber auch als Fernkampfwaffe. Aber der Anhänger von Freyr ist deutlich effizienter im Fernkampf als sein hammerschwingendes Gegenstück. Der Grund dafür, dass es keinen Namen für das Schwert (welches übrigens selbstständig kämpfen kann) gibt, ist der, dass in der nordischen Mythologie kein Name für dieses Schwert erwähnt wird.

6.4.2 Die allgemeine Ästhetik der Klasse

6.4.2.1 Waffen

Wie der Name schon verrät, steht bei diesem Pfad das Schwert als primäre Waffe im Mittelpunkt. In der Mythologie von Freyr kann dieses Schwert selbstständig kämpfen. Deshalb ist dieser Pfad ein guter Kandidat für einen Fernkampf-DPS Pfad mit kurzer Reichweite. Es ist dem Spieler zwar nicht verboten anderen Waffen zu benutzen, jedoch wird von den Lehrmeistern des Pfades im Allgemeinen die Nase darüber gerümpft. Außerdem kann der Spieler die besten Boni des Pfades nicht erreichen, sollte er tatsächlich versuchen sich in mehreren Pfaden zu spezialisieren.

6.4.2.2 Rüstung

Normalerweise tragen die Anhänger von Freyr die typische mittlere Rüstung der Viking. Sie bevorzugen mittlere und leichte Rüstung aufgrund der Bewegungsabläufe ihrer Angriffe. Sie meiden außerdem Rüstungsteile aus Eisen/Platten an Händen und Kopf, da diese mit der Kontrolle ihres Schwertes interferieren.

6.4.2.3 Farbe

Es gibt nicht viele Hinweise in den Sagen von Freyr, die auf eine bestimmte Farbe schließen lassen. Aber Grün scheint eine gute Farbe zu sein, da sowohl die Farbe als auch Freyr mit Fruchtbarkeit in Verbindung stehen.

6.4.3 Die Offensive

Die grundlegende Kampfmechanik des Freyr ist das Benutzen ihres „automatischen“ Schwertes als primäre und sekundäre Waffen zu gleichen Zeit. Das Schwert hat weder die Reichweite noch die Macht des Mjölfnir, aber die Freyr funktionieren dennoch gut als DPS Dealer auf kurze Reichweite.

Neben dem automatischen Schwert und „normalen“ Angriffen hat die Klasse auch Zugriff auf Fähigkeiten, die mit Freyr in Verbindung stehen. Wie ihr Namensgeber haben sie Vorteile während es Tag ist (besonders an sonnigen Tagen) und erhalten einen kleinen Bonus auf ihre Kampffähigkeiten. Sie haben auch die Fähigkeit Charaktere um sich herum zu beruhigen und einer ihrer Boons (nur eine Überlegung) ist ein zusätzlicher Boost auf ihren „Panikwert“ (panic rating).

6.4.4 Die Defensive

Das automatische Schwert hilft auch bei der Verteidigung des Freyr selbst oder einem Mitglied des eigenen Reiches. Die Anhänger dieses Pfades bevorzugen leichtere Rüstung als der Mjölfnir.

6.4.5 Das Schwert

Auch das Schwert des Freyr beginnt sein Leben als normales Schwert. Über Zeit gehen der Spieler und sein Schwert (sowie das passende Paar Handschuhe) einen Bund ein, wodurch dieses mächtiger wird. Über die Lebenszeit des Spielers ist es allerdings nötig das Schwert des öfteren mit neuem Material oder anderen Änderungen neu zu schmieden (auch, um die Wirtschaft anzukurbeln). Glücklicherweise kann der Spieler den Bund in einer speziellen Zeremonie übertragen und der Crafter (Handwerker) muss die Seele der Waffe erst im letzten Schritt des Fertigungsprozesses entnehmen. Wenn der Crafter bereit ist für diesen Schritt, arbeiten er und der Spieler zusammen um den Bund zu übertragen. Wie auch bei jedem anderen Schritt, kann hier etwas schief gehen. Die Chance dass etwas unwiderruflich schief geht, verringert sich mit steigender Fähigkeit des Crafters.

Das Schwert kann aus irgendeiner Art von Metall hergestellt werden, wobei „Death Metal“ (Es tut mir leid Andrew, ich konnte nicht widerstehen) das Beste ist. Dies ist ein Metall dessen Erz in Meteoriten gefunden werden kann, welche bei der teilweisen Zerstörung des Mondes entstanden, als dieser von einem anderen Objekt getroffen wurde. Spieler sollten normalerweise warten, dass sie etwas erfahrener sind bevor sie diese Art von Metall benutzen, da es teuer ist und sich dem Binden durch den Spieler widersetzt.

6.4.6 Mögliche Banes & Boons des Freyr

6.4.6.1 Boons

- **Ich liebe die Sonne** – Freyr erhalten einen Bonus auf ihre Angriffe wenn die Sonne scheint

- **Beruhigender Einfluss** – Der Freyr strahlt eine natürliche Ruhe aus, welche die Effektivität von Panik verursachenden Fähigkeit auf Verbündete in seiner Nähe verringert
- **Gold macht mich glücklich** – Wenn der Freyr mit Gold beschichtete Rüstung trägt, erhöht sich sein Selbstbewusstsein

6.4.6.2 Banes

- **Manchmal bin ich etwas niedergeschlagen** – Bei Nacht und während Stürmen hat der Freyr einen geringen Malus auf seine Angriffe
- **Ich hasse Feuer** – Freyr erleiden mehr Schaden durch Feuer, als durch jedes andere Element. Bittet sie nicht darum für euch in ein brennendes Haus zu laufen!

6.5 Der Pfad von Odin/Gungnir

6.5.1 Übersicht

Wer diesem Pfad folgt ist stärker im Fernkampf als die Jünger jedes anderen Drengr Pfades, und trotzdem ein annehmbarer Nahkämpfer.

6.5.2 Die allgemeine Ästhetik der Klasse

6.5.2.1 Waffen

Dieser Pfad fokussiert sich auf das Benutzen eines Speers als primäre Waffe. Anhänger des Pfades sind benannt nach dem Speer von Odin, dem Oberhaupt des nordischen Pantheons. In den Mythen um Odin heißt es, dass sein Speer immer sein Ziel trifft und es tötet. Während die Speere dieser Klasse recht mächtig sind, sind sie doch nicht so effektiv wie ihr Namensvetter. Anhänger dieses Pfades haben mit ihrer Waffe die größte Reichweite aller Drengr Pfade.

Ein anderer Aspekt der Klasse stammt von einer möglichen Quelle für den Namen Odin, „Odr“, was übersetzt „der Wütende“ heißt. Die Angriffe dieses Pfades sind schneller und hektischer als die der anderen Pfade. Außerdem tragen die Anhänger dieses Pfades die leichteste Rüstung aller Drengr Pfade, denn mit schwerer Rüstung wären einige ihrer Angriffe schlicht nicht durchführbar. Es ist dem Spieler zwar nicht verboten anderen Waffen zu benutzen, Über die Lebenszeit des Spielers ist es allerdings nötig das Schwert des öfteren mit neuem Material oder anderen Änderungen neu zu schmieden (auch, um die Wirtschaft anzukurbeln).

6.5.2.2 Rüstung

Wer dem Pfad von Odin folgt, trägt im allgemeinen die leichtesten Rüstungen aller Drengr Pfade. Zusätzlich vermeiden sie das Tragen von Rüstungsteilen aus Eisen oder Platten an Händen und Kopf, da sie das Zielen mit ihrem Speer erschweren.

6.5.2.3 Farbe

Es gibt nicht viele Hinweise in den Mythen um Odin, die auf eine bestimmte Farbe schließen lassen. Aber Schwarz scheint eine gute Wahl zu sein, da Schwarz auch mit Raben und Rache in Verbindung gebracht werden kann.

6.5.3 Die Offensive

Die grundlegende Kampfmechanik des Gungnir ist es den Speer auf einen Feind zu werfen und dann auf diesen anzustürmen. Im Gegensatz zu Hammer und Schwert kehrt der Speer nicht automatisch in die Hand zurück, wenn er gerufen wird. Je nachdem wie die Dinge mit der Engine laufen, werden wir auch darüber nachdenken Raben diesem Pfad hinzuzufügen, aber nicht als Pets, sondern eher als Geister, wie wir es schon früher im Forum diskutiert haben.

Neben dem Speer und "normalen" Angriffen schaltet man in diesem Pfad Fähigkeiten frei, die mit Odin in Zusammenhang gebracht werden.

6.5.4 Die Defensive

Im direkten Vergleich mit anderen Pfaden, ist dieser in der Defensive eher schwach.

6.5.5 Der Speer - Gungnir

Normalerweise beginnt der Gungnir sein Leben als normaler Speer. Über Zeit gehen der Spieler und sein Speer (sowie das passende Paar Handschuhe) einen Bund ein), wodurch dieser mächtiger wird. Im Gegensatz zu den anderen Waffen muss der Gungnir nicht neu geschmiedet werden, sondern mächtigere Runen müssen vom Spieler oder Crafter in ihn eingraviert werden.

6.5.6 Mögliche Banes & Boons des Gungnir

6.5.6.1 Boons

- **Hergestellt von einem Dvergr** – Wenn der Gungnir eine Waffe benutzt, die von einem Dvergr hergestellt wurde, so erhält er einen Bonus auf seine Angriffe, solange er diese Waffe benutzt.
- **Die Augen der Raben** – Gungnir können mehrere Raben als Aufklärer in der Luft verwenden. Diese können zwar nicht weit reisen, aber der Gungnir kann auf den Blick aus der Luft wechseln, wenn benötigt.

6.5.6.2 Banes

- **Ich hasse Wölfe** – Wenn der Gungnir von Wölfen oder jemandem, der einen Wolfspelz trägt, angegriffen wird, so erhält der Gungnir einen Malus auf seine Angriffe und sein Panikwert (panic rating) steigt.
- **Ich sehe schlecht** – Die visuelle Wahrnehmung ist etwas eingeschränkt (wie bei dem alten Mann mit einem Auge), so dass seine Angriffe zu den Seiten hin einen Malus erhalten.

6.6 Der Pfad von Sol - Svalinn

6.6.1 Übersicht

Jene, die diesem Pfad folgen, richten weniger Schaden an, als jeder andere Dreingr Pfad. Aber dafür sind sie hervorragende Schutzschilder und vielleicht sogar noch ein wenig mehr.

6.6.2 Die allgemeine Ästhetik der Klasse

6.6.2.1 Waffen

Dieser Pfad unterscheidet sich stark von den anderen Pfaden, da er nicht die Spezialisierung in eine Waffe fordert, sondern den Fokus auf das Schild legt. Deshalb steht es ihnen frei jede Waffe zu benutzen, sogar Zweihandwaffen. Aber sie bevorzugen Waffen, die es ihnen erlauben einen Schild zu tragen. Sie haben allerdings keine speziellen offensiven Angriffe für diese Waffen. **HINWEIS:** Eins der Konzepte mit dem wir herumspielen ist, dass der Svalinn ein zweihändiges Schild verwendet, welches in zwei kleinere Schilder aufgeteilt werden kann. Diese könnten dann sowohl defensive als auch offensiv eingesetzt werden. Die Idee eines Kriegers mit Schildern in beiden Händen, wurde von unserem guten Freund Richard Aihoshi* vorgeschlagen. Wir fanden sie richtig gut und haben der Idee freien Lauf gelassen.

*Gaming und MMO Journalist. [Anmerkung Übersetzer]

6.6.2.2 Schild

Der Schild, der auf Svalinn (dem Schild welches in der nordischen Mythologie die Erde vor dem Verbrennen durch die Sonne schützt) basiert, ist ihr wertvollster Besitz. Sie behandeln ihn mit der gleichen Ehrfurcht, wie die anderen Pfade ihre Waffen.

6.6.2.3 Rüstung

Diese Klasse trägt die schwerste Rüstung aller „Vikings“. Bei ihnen dreht sich alles um das Beschützen und „Tanken“. Je schwerer die Rüstung, desto besser.

6.6.2.4 Farbe

Da der Svalinn ein gigantisches Eisschild ist, bietet sich blau-weiß als Farbwahl an.

6.6.3 Die Offensive

Die Grundlegende Kampftaktik ist es den Schild so einzusetzen, dass der Feind langsam mürbe wird und diesen dann langsam aber sicher zu töten. Dabei verlassen sie sich darauf, dass ihre schwere Rüstung und regenerativen Fähigkeiten es ihnen erlauben länger zu leben als ein einzelner Feind.

6.6.4 Die Defensive

Diese Krieger sind es, die du bei einer Belagerung an deiner Seite haben willst oder wenn es darum geht die leicht verwundbaren Mitglieder deiner Gruppe zu schützen. Der Schild und die schwere Rüstung sind starke defensive Instrumente. Sie können ihr Schild in der physischen Welt verwenden, aber sind auch dazu in der Lage andere Schilde zu erschaffen, die Gruppenmitglieder oder Spieler des eigenen Reiches schützen. Sie könnten außerdem einige „Boons“ haben, welche in der entsprechenden Situation praktisch sein können. Sie haben eine Mechanik, die der Wut-Mechanik aus Warhammer ähnlich ist. Je mehr Schaden sie einstecken, desto mächtiger werden sie.

6.6.5 Svalinn

Svalinn beginnt sein Leben als normaler Schild. Über Zeit gehen der Spieler und sein Schild (sowie das passende Paar Handschuhe) einen Bund ein, wodurch dieser mächtiger wird. Einer der Unterschiede zwischen Svalinn und den Waffen der anderen Pfade ist, dass es stärker wird mit der Menge absorbierten Schaden und der Dauer die es dem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

6.6.6 Mögliche Banes & Boons des Svalinn

6.6.6.1 Boons

- **Helles Licht** – Svalinn sammelt und absorbiert Licht, welches dann, wenn die maximale Menge erreicht ist, als blendender Angriff freigesetzt werden kann.
- **Ich habe vor fast nichts Angst** – Je mehr Schaden sie nehmen, desto mächtiger werden sie.
- **Streitwagen der Sonne** – Wenn die Sonne am höchsten steht, können sie ihre Energie benutzen um sich schneller zu bewegen.

6.6.6.2 Banes

- **Ich habe Angst im Dunkeln** – Wer der Sonne folgt, erhält einen kleinen Malus bei Nacht.
- **Langsamer Start** – Da ihre Macht von der Sonne abhängt, erhält jeder Anhänger von Sol einen zeitabhängigen Debuff wenn er das Spiel betritt. Dieser verschwindet über Zeit oder durch Einwirken der Sonne.
- **Ich mag keine Wölfe** – Der gleiche Malus wie bei den Anhängern von Odin.

6.7 Erschaffen und Binder der pfadspezifischen Gegenstände

So wie Magier ihr Zauberbuch haben, haben die Drengir ihren speziellen Bund mit ihrer erwählten Waffe.

6.7.1 Der Bund

Da wir nicht wollen, dass Spieler einfach nur tagelang rumsitzen um die Bindung mit ihrer Ausrüstung einzugehen, wird der Prozess entweder passieren wenn der Spieler nicht im Spiel ist oder während

des Spiels. Ich bevorzuge die zweite Variante. Mein Vorschlag wäre, dass der Spieler bevor er losläuft um zu spielen einen Zauber/ein Gebet spricht. Dies startet den Prozess des Bindens und erfordert, dass der Spieler seine Kampffähigkeiten einsetzt. Je mehr Fähigkeiten der Spieler nutzt, welche die gebundene Ausrüstung nutzen, desto besser verläuft das Binden. Wenn zusätzlich noch Blut dabei im Spiel ist, beschleunigt es den Prozess zusätzlich. Das bedeutet, dass der Spieler zwar an Bäumen und Felsen trainieren kann, es aber deutlich effizienter ist mit echten Feinden zu kämpfen. Wie auch der Wachstumsprozess bei einigen Rassen, dauert es Jahre bis der Prozess des Bindens abgeschlossen ist. Während diesem gewinnen der Spieler und die Waffe neue Fähigkeiten (und schon vorhandenen werden verbessert).

6.7.2 Die Herstellung

Wie schon oben erwähnt, ist es für Crafter eher simpel diese Waffe herzustellen. Wenn der Spieler sich aber an der Grenze des Soft-Cap (Weiche Obergrenze) bewegt, muss er natürlich auch sichergehen, dass seine Waffe Spitzenqualität hat. Dementsprechend muss er sich nach einem Crafter umsehen, der die erforderlichen Fähigkeiten besitzt. Immerhin ist die Waffe für den Drengir das, was für Arthur Excalibur war und nicht jeder Crafter ist talentiert genug um so etwas zu erschaffen. Selbst am Höhepunkt seiner Fähigkeiten sollte dies eine Waffe sein für die der Crafter Tage benötigt und entsprechend hochwertiges Material.

6.8 Zusammenfassung

Das Pfad System für Camelot Unchained kann uns helfen, das Spiel von anderen MMORPGs abzusetzen. Es erlaubt uns starke Archetypes, welche maßgeblich sind für den Erfolg dieses Spiels. Sollten wir den Eindruck erhalten, dass es nicht die Richtige Lösung für unser klassenbasiertes System ist, können wir entweder die offene Struktur ändern oder auf das gewöhnlichere Konzept der Talentbäume zurückgreifen, oder aber doch mit sehr stark definierten Klassen arbeiten. Ich bevorzuge natürlich das Pfad System und ich glaube dass unsere Spieler das freizügigere System annehmen werden.

7 F.A.Q.

Hier die derzeitige FAQ, basierend auf einigen Fragen und Bedenken, welche im internen Chat und in den Foren aufkamen.

- **Ist der Name Drengr bestätigt als Name der Klasse?**
 - Nein. Es ist nur ein Platzhalter der im Moment seinen Zweck erfüllt.

- **Ist das Pfad System für das Spiel bestätigt?**
 - Nein. Wie viele von den BSC Ideen, ist es unsere derzeitige Absicht dieses System im Spiel zu implementieren. Jedoch werden Änderungen vorgenommen, wenn es nicht funktionieren sollte. Wir glauben, dass es ein sehr interessantes System ist, aber wir wollen von unseren Backern hören ob sie zustimmen. Aber sollte es mies sein, dann werden wir es entfernen. Wir zögern nicht unsere Lieblinge zu töten.


- **Ist das Pfad System Pflicht für jede Klasse?**
 - Nein. Den Spielern steht es frei die Vorteile des Pfad Systems für einen oder alle ihrer Charaktere zu nutzen, oder für keinen davon. So wie es jetzt ist, ist es komplett optional.

- **Warum habt ihr euch für den Fähigkeiten- und Attributverfall (SD System) entschieden? Ich hasse das!**
 - Erstens ist es nicht annähernd zu 100% bestätigt, dass Camelot Unchained einen solchen Fähigkeiten- und Attributverfall haben wird. Wir haben seit dem Kickstarter darüber gesprochen so ein System zu haben, aber es wird sehr langsam sein (Cash-Shop-Gegenstände??? Keine Chance, also bitte packt eure Fackeln, den Teer und die Federn wieder weg Leute) weil unser Levelsystem auch sehr langsam ist) und wir wollen den Leuten erlauben ihre Charaktere zu „schützen“, wenn sie mal längere Zeit weg sein sollten. Wir denken zudem, dass der Fähigkeitenverfall gedeckelt wird, außer der Spieler will eine Fähigkeit weiter verfallen lassen. Es ist auch wichtig sich daran zu erinnern, dass so ein SD System in vielen verschiedenen Formen vorkommen kann, wie zum Beispiel als aktives (anstatt passives) Verfallsystem, als ein Opt-in-System, etc.. Also wir haben uns NICHT verpflichtet ein SD System im Spiel zu haben, aber am jetzigen Punkt müssen wir alle Optionen in Erwägung ziehen, da es unser Ziel ist ein Spiel zu erschaffen, welches gut für unsere Backer funktioniert und nicht nur an Tag 1, sondern während der gesamten Lebenszeit des Spiels! Für uns ist es wichtig, dass wenn wir ein Pfad System eingebaut haben es nicht nur für kurze Zeit funktioniert sondern ebenso auf längere Sicht. So ein System zu erschaffen, welches wir dann in sechs Monaten, einem Jahr, zwei Jahren, etc. raus werfen

müssten, verschwendet unsere Zeit. Wir wollen und müssen das Kernsystem gut hinbekommen bevor wir das Spiel herausbringen.

- **Wie können wir verhindern mit einer Waffe Fähigkeiten zu erlangen, wenn wir diese niedrig halten wollen?**
 - Wenn ihr nur grundlegende Fähigkeiten nutzt, werdet ihr ab einem bestimmten Punkt nicht weiter fortschreiten.
- **Werden alle Klassen vier Pfade haben?**
 - Nein, nicht unbedingt.
- **Werden alle Pfade eine Verbundenheit zu einem bestimmten Gegenstand haben?**
 - Ich hoffe das. Wir haben schon bestätigt, dass die Magierklasse mit einem Zauberbuch verbunden sein wird, daher machen solche Waffen durchaus Sinn. Wir werden nicht versuchen diese Idee bei Klassen umzusetzen, bei denen es einfach nicht passt. Aber wir denken, dass sie sicherlich bei der Bogenklasse passt, wie auch bei den Kriegern und den Magiern.
- **Wird jeder in der Lage sein diese Waffen aufzunehmen und sie zu benutzen? Können zum Beispiel Crafter (Handwerker) einen Hammer benutzen?**
 - Jeder kann einen Hammer benutzen, aber nur ein Drengr mit entsprechendem Training kann die Mjolnir-Hammerfähigkeiten verwenden. Ein Crafter kann nur einfache Hammerfähigkeiten nutzen.
- **Wenn die Vorteile eines Pfades hauptsächlich kosmetisch sind und ein Pfad die Farbschemas und die Rüstungswahl limitiert, warum würden dann die meisten Spieler nicht eine Route ohne Pfade wählen, um maximale Freiheiten zu haben?**
 - Wir erwarten, dass viele Spieler sich für eine Route ohne Pfade entscheiden und das finden wir in Ordnung. Diese Wahl ist euch als Spielern überlassen und wir hoffen, dass das Pfad System die Dinge nur ein bisschen interessanter macht.
- **Wenn es das Binden von Gegenständen gibt, wie wird es dann in das Konzept von Vollzeit-Craftern passen?**
 - Zunächst werden Spieler immer Rüstungen, Waffen, etc. (gebunden oder nicht) ersetzen müssen. Jedoch wollen wir nicht, dass unsere Spieler jedes Mal wieder durch den ganzen Prozess des Bindens/Wiederbindens gehen müssen, da dies wohl sehr schnell, sehr langweilig werden würde. Daher stellt euch den Prozess des Bindens vor, als ob ihr einen Teil eurer Seele in den Gegenstand investiert und solange diese in dem Gegenstand ist belebt ihn eure Seele, womit er zu einem eigenen Lebewesen wird. Wenn es an der Zeit ist einen neuen Gegenstand zu bekommen, wird eure Seele in diesen transferiert und außer,

dass dieser nun empfindungsfähig wird, müsst ihr nicht den ganzen Prozess von vorne anfangen.

- **Mir ist nicht klar, was die Farben für jeden Pfad bedeuten. Sind es nur Farben, oder werden diese an kosmetischen Belohnungen genutzt, die den Spielern gegeben werden, die in dem Pfad weiter vorankommen?**
 - Die Farben die mit dem Pfad assoziiert werden sind optional. Während manche von den Pfadbelohnungen gefärbt sein können, werden wir trotzdem ein komplettes Färbesystem im Spiel haben.
- **Ist mein Krieger wirklich nur ein Magier in schwerer Rüstung?**
 - Nicht im Geringsten. Magie spielt in fast jedem MMORPG eine Rolle, egal ob man es überhaupt als Magie betrachtet. Stellt es euch als Attributsbonus auf euren Gegenständen vor oder bei den wirklich speziellen Attacken. Wie könntet ihr sonst erklären, dass ein Stück Rüstung euch plötzlich besser macht als ihr seid? 
Besser, schneller, stärker ohne Magie oder sechs Millionen Dollar? Das Nutzen von Dingen wie Mjolnir steht in Verbindung mit der Magie in dieser Welt, aber der Großteil der Angriffe eines Kriegers sind komplett nicht-magischer Art.
- **Wir brauchen mehr Äxte!**
 - Wir können kaum mehr zustimmen. Der einzige Grund warum Forseti bisher nicht enthalten ist, ist dass Mark im Moment versucht sich einen guten Pfad auszudenken, der wie die anderen Pfade gut zu ihren Namensgebern passt.
- **Wie passt das System des Fähigkeitenverfalls in die Kern Designprinzipien einer leicht gedeckelten Fähigkeits- und Attributgruppe?**
 - Der Fähigkeitenverfall (wurde übrigens bisher nicht bestätigt) sollte als Weg für Spieler gesehen werden langsam ihre Fähigkeiten/Attribute zu verlieren, welche sie nicht nutzen und loswerden wollen, um Platz für andere Fähigkeiten/Attribute zu schaffen. Wir haben nie gesagt, dass Spieler in der Lage sein werden alle Fähigkeiten im Spiel zu bekommen und wir wollen das Spieler die Möglichkeit haben ihre Attribute und Fähigkeiten weiter hoch zu leveln, solange sie diese benutzen. Aber wie immer haben solche Entscheidungen eine Bedeutung.
- **Warum muss das Bindungsritual initiiert werden?**
 - Aus zwei Gründen. Zum Einen, könnte es Zeiten geben in denen ihr nicht eine tiefere Bindung mit einem bestimmten Gegenstand eingehen wollt. Zum Anderen, sind wir am überlegen, ob wir den Spielern erlauben spezielle Bindungsrituale während Wartezeiten (auf Freunde warten, niedrige Serverpopulation abseits der

Hauptzeiten, etc.) zu machen und das war auch eines der Dinge, welche die Spieler in dieser Zeit machen könnten.

- **Wenn ich in verschiedenen Pfaden weit voran geschritten bin, bekomme ich für jeden davon Belohnungen oder nur den weitesten?**
 - Ja. So wie es im Moment gedacht ist, wird den Spielern erlaubt in allen Pfaden, die sie entwickeln, Belohnungen zu bekommen.
- **Kann man sich an verschiedene Pfadgegenstände binden? Also zum Beispiel, könnte ein Mjölmir verschiedene, gebundene Hämmer haben?**
 - Ja. Es wird nicht einfach sein, aber es ist machbar im derzeitigen Plan.
- **Wenn es einen Verfall gibt und ich Meisterschaften in einem Pfad verliere, kann ich dann auch Belohnungen verlieren, die einen Fortschritt in diesem Pfad benötigen? Also zum Beispiel, ich bin ein Mjölmir und habe lange keinen Hammer benutzt und verliere einige Fähigkeiten. Sind damit auch meine speziellen Mjölmirhosen weg?**
 - Nein.
- **Glaubt ihr, dass die Bindungsmechanik das Experimentieren und Nutzen von unterschiedlicher Ausrüstung hemmen wird? Zum Beispiel, wenn ich ein perfekt gebundenes Schwert habe, warum sollte ich etwas anderes benutzen wollen?**
 - Die Wahl und die Begründung dafür liegt einzig bei dem Spieler. Vielleicht wollt ihr nicht immer eine spezielle Waffe oder Rüstung nutzen, was in MMORPGs ständig passiert. Das Gleiche gilt hier.
- **Kann das Binden auch in Handschuh + Hammer, oder andere Kombinationen, erweitert werden?**
 - Ja, absolut.
- **Was passiert mit meinem Charakter, wenn ich mich entschieße keinen der Pfadmeister zu besuchen?**
 - Nichts. Du wirst weiter Runen/Komponenten/Fähigkeiten/etc. Freischalten, aber du wirst keine bestimmten Vorteile von den Pfadmeistern erhalten. Das Pfadsystem ist total freiwillig.
- **Können Pfade sich mit Pfaden von anderen Klassen überschneiden?**
 - Nein. Schon im Kickstarter haben wir klar gemacht, dass unser Spiel auf einem sehr starken Archetypensystem für Klassen beruht. In anderen Worten, wir werden keine Krieger mit massig Heilung und Zaubern am rumlaufen haben. Heiler werden heilen, Kämpfer kämpfen, Magier nutzen Magie, etc.

- **Kann Fortschritt in einem Pfad sich negativ auf den Fortschritt eines anderen Pfads auswirken?**
 - Vergesst nicht, dass Fortschritte der Fähigkeiten in unserem Spiel auf der Nutzung und nicht auf Erfahrung beruht. Also könnte man argumentieren, dass wenn man mehr Zeit damit verbringt seine Speerfähigkeiten zu trainieren, die Zeit zum trainieren der Schwerfähigkeiten fehlt, was diese dann beeinflusst. Aber ansonsten ist die Antwort vielleicht, aber sicherlich erst wenn ihr nahe an das Softcap kommt.

- **Ist die Wahl von Pfaden nur im frühen Spiel möglich oder kann ich jederzeit einen Pfad wechseln/wählen, um ihn zu entwickeln?**
 - Wann ihr möchtet. Ihr könnt gleich am Anfang einen Pfad auswählen oder euch jederzeit entschließen einen (oder mehrere) Pfad zu verfolgen.

- **Wenn Pfadbelohnungen nicht vom Verfall betroffen sind, macht es dann der Verfall nicht einfacher alle Belohnungen zu bekommen? Eines maximieren und dann verfallen lassen (und die Pfadbelohnungen behalten, ein wenig zugehörige Fähigkeitenkraft verlieren). Dann ein anderes maximieren und dies wiederholen, bis man die höchsten Belohnungen hat. Daraufhin das Fähigkeitsset zusammenstellen, dass man letztendlich nutzen möchte und dass mit den ganzen kosmetischen Schmuckstücke.**
 - Herrje, Mr. Wizard. Ich wusste ja nicht, dass manche Spieler so Etwas machen würden. 😊
 - In den meisten MMORPGs mit schnellen Levelzeiten wäre genau das der Fall. Aber da das Leveln in unserem Spiel sehr viel langsamer ist und weil wir ein Softcap haben, ist dies viel schwerer umzusetzen. Selbst wenn es einige Spieler schaffen würden, hätten sie keinen Vorteil im Spiel, außer kosmetische Schmuckstücke, da die anderen Mitglieder der Klasse ebenso ihre Fähigkeiten am Softcap hätten. Zudem gibt es keinen Grund, warum wir nicht Schmuckstücke an Leute rausgeben nachdem sie ihr Softcap erreicht haben, oder?

- **Sind alle Fähigkeiten/Runen/Waffen für mich verfügbar, ungeachtet wie ich in einem Pfad fortschreiten will?**
 - Ja. Weil dieses System optional ist, muss dies so sein. Ansonsten wäre es nicht wirklich optional.

- **Also im Endeffekt liegt es an mir wie ich meine Rolle als Krieger in diesem Spiel entwickeln will und wenn meine Entscheidungen sich mit dem Layout des Pfades decken, werde ich dafür belohnt. Ist das richtig?**

- Bingo!
- **Werde ich nur durch die Benutzung von Waffen neue Komponenten bekommen?**
 - Nein. Neue Komponenten werden nicht nur durch die Benutzung von Waffen kommen, sondern sie können ebenfalls mit einem bestimmten Attribut oder einer Fähigkeit verbunden sein. Neue Komponenten können auch einfach auf eurem Charakter erscheinen, oder ihr bekommt sie von einem der Klassenmeister (wenn wir diese in das Spiel einfügen).
- **Wenn wir diesen Weg gehen, können wir dann etwas ähnlich mächtiges, so wie Frankenstein, aus euren vorgefertigten Pfaden kreieren? Ich weiß, dass ihr uns schlechte Entscheidungen treffen lasst. Daher ist meine Frage, ob wir genauso mächtig oder sogar mächtiger werden können als die vorgefertigten Pfade, wenn wir etwas eigenes machen? Wenn wir dann einen eigenen, mächtigeren Pfad finden als Eure, werdet ihr dann diese anpassen, damit eure Pfade wieder die Besten sind?**
 - Das ist genau das Tolle an diesem System. Ihr entwickelt euch nicht in einem Pfad, wie ihr es in einem Talentbaum würdet. Ihr spielt einfach das Spiel wie ihr wollt und wenn ihr Fortschritte auf einem Pfad macht, super. Wenn nicht, ist es auch ok. Wir werden nicht einfach etwas anpassen, da die Pfade das Maß aller Dinge sind. Das wäre nicht im Sinn und Zweck des Pfadsystems. Wir werden sicherlich Fähigkeiten anpassen, wenn diese nicht so funktionieren wie wir es wollten. In WAR (Warhammer Online) war ich (besonders nach dem Start) zu sehr darauf konzentriert, keine Fähigkeiten anzupassen. Jedoch zum Ausgleich die anderen Fähigkeiten zu verbessern, damit diese wieder gleichauf sind. Ich glaube das war ein Fehler. Ich sollte mehr gewillt sein anzupassen, wenn es nötig ist. Ich werde diesen Fehler nicht wiederholen, besonders nicht in der Alpha/Beta.
- **Wenn ich etwas im Odinpfad und etwas im Thorpfad freischalte, können sich diese beiden ergänzen? Wird mein Hammer irgendeinen Vorteil davon haben, dass ich einige Fähigkeiten aus dem Odinpfad habe, oder kann ich nur eine Waffe stärker machen wenn ich neue Kräfte freischalte?**
 - Denkt bitte bei unserem Pfadsystem an die Art, wie wir den Klassen-Komponenten-Pool (siehe „4.4), auf den alle Drengir zugreifen können, organisieren. Also wenn die Komponenten sich außerhalb des Pfadsystems untereinander versorgen, dann werden sie dies auch im Pfadsystem tun.
- **Werden die Banes & Boons über die Pfade freigeschaltet? Kann ich sie nicht ohne den Fortschritt eines Pfads bekommen?**
 - Dies ist ebenfalls eines der Dinge die wir überlegen. Das B&B System soll flexibel genug sein, dass manche über die Pfade, Klassen oder durch andere Faktoren

freigeschaltet werden. Das ist definitiv eines der Dinge, die wir im Entwicklungszyklus des Spiels diskutieren werden.