

Diablo als Comic

SILVERFALL

Zweihänder gegen Kettensäge: Im Action-Rollenspiel aus Frankreich entflammt ein Konflikt zwischen Natur und Technik. Und Sie schlagen sich auf eine Seite.



Kampf gegen die **Baumdrachen**: Unser Held ① feuert Todesgeschosse auf das größere der Monster ②. Gefährtin Morka ③ schockfrostat das kleinere ④ per Eiszauber.

Bonjour Monsieur Diablo, mon Name ist Silverfall und isch bin gekomme, pour disch zu besiege – erzittere vor meinem Baguette des Todes!« Erraten, der nächste ambitionierte Bewerber auf den Action-Rollenspiel-Thron stammt aus Frankreich, und zwar vom Pariser Entwickler Monte Cristo (**7 Sins**, **City Life**). Wie gut die Chancen auf den **Diablo 2**-Sturz tatsächlich stehen, durften wir mithilfe einer Beta-Version schon mal ausprobieren. Dabei fanden wir zwar leider kein Ba-

guette des Todes, dafür aber viele andere frische Ideen.

Mit Vollgas ins Abenteuer

Schon zu Spielbeginn macht **Silverfall** einiges anders als **Diablo**, **Sacred**, **Titan Quest** und Kollegen. Statt mit einem Küchenmesser harmloses Kleinvieh zu bekämpfen, entfesseln wir gleich Meteoritenstürme, beschwören Elementarwesen und fordern einen geflügelten Dämonen heraus. Der Trick: In den ersten Minuten spielen wir nicht unseren zuvor erstellten

Helden, sondern dessen Mentor, der mit mächtigen Zaubersprüchen eine Untoten-Invasion in der Stadt Silverfall zu verhindern versucht.

Es kommt, wie es kommen muss: Der Versuch scheitert, der Mentor verschwindet, die Bewohner müssen fliehen, wir landen mit unserem Helden in einem Flüchtlingslager und – nun ja – bekämpfen Kleinvieh mit unserem Küchenmesser. Dennoch erfüllen wir die ersten Aufträge der Lagerbewohner äußerst motiviert. Zum einen,

weil wir dank des Story-Kniffs wissen, zu welch mächtigen Fähigkeiten uns das Erfahrungspunkte-Hamstern führen wird. Zum anderen, weil die stilvolle Zeichentrick-Grafik das eigentlich altbekannte Skelett- und Zombie-Kleinvieh optisch erfrischend neu inszeniert. Und auch der Begriff Kleinvieh relativiert sich schnell: Kurz nachdem wir die ersten Skelette in die Zeichentrickhöhle geschickt haben, begegnen wir auch großen Wasserspinnen und riesigen Baumdrachen.



Spielbeginn mit Knalleffekt: In den ersten Minuten steuern wir einen mächtigen **Magier**.

Öko oder Techno?

Nachdem wir die ersten Aufträge »Töte dieses Monster« oder »Hole diesen Gegenstand« erfolgreich erledigt haben, bringt **Silverfall** etwas Neues ins Spiel: unser Gewissen. Ein Handwerker aus dem Flüchtlingslager möchte von uns, dass wir Pumpen im Sumpf installieren und eine Zeitlang gegen Monster verteidigen. Schlecht für das Ökosystem, aber gut für die Energieversorgung des Lagers. Unsere Entscheidung beeinflusst nicht nur unseren Kontostand, sondern auch unsere Spielweise: In der Welt von **Silverfall** brodelt allgegenwärtig der Konflikt zwischen Natur und Technik. Je nachdem, auf welche Seite wir uns schlagen, entwickelt sich auch unser Held. Nur umweltbewusste Baumschmuser können die magischen Druidenstiefel tragen, gegnerverwirrende Bienenschwärme befehligen und sich schließlich in einen Werwolf verwandeln. Dafür dürfen nur Techniknarren im Nahkampf Kettensägen schwingen, den Schusswaffengebrauch erlernen und mit Implantaten ihre Charakterwerte verbessern.



Trotz **Zeichentrickgrafik** wirkt das Spiel nie kindisch.

Wenn wir nun den Auftrag des Handwerkers erfüllen, bewegt sich der Einstellungsbalken im Charaktermenü um 15 Punkte in Richtung Technik; genug, um beim nächsten Levelaufstieg die erste Fertigkeit aus dem entsprechenden Talentbaum zu lernen. Die rund 150 Fähigkeiten unterteilen sich aber nicht nur in Technik und Natur, sondern auch in Nah- und Fernkampf sowie die drei Magieschulen Nekromantie, Heilung und Elementarzauber.

Waffenlos zum Erfolg

Wir entscheiden uns gegen den Handwerker und helfen stattdessen einer Druidin, büffel-mordende Jäger aus einem Wald zu vertreiben. Spannender wäre es freilich gewesen, für die Natur-Seite die Pumpen zu sabotieren. Hier verschenkt **Silverfall** viel Potenzial des Natur-gegen-Technik-Konflikts: Zumindest in unserer Preview-Version gaben die beiden Fraktionen zwar unterschiedliche Aufträge, jedoch nie in direkter Konkurrenz zueinander.

Dennoch bemüht sich **Silverfall** erheblich mehr als etwa **Titan Quest**, abseits des mechanischen Gegenstände- und Erfahrungspunkte-Hamsterns eine glaubwürdige Spielwelt zu schaffen. Dafür sorgen in erster Linie die langen, teils recht witzigen Dialoge, die nicht nur die Story transportieren, sondern echten Einfluss aufs Spiel haben. So können wir die Jäger mit ein wenig diplomatischem Fingerspitzengefühl überreden, den Wald kampfflos zu verlassen. Und nur, weil wir uns mit allen Lagerbewohnern unter-



Gewissensfrage: Unterstützen wir den **Handwerker** bei der Installation von Pumpen?

halten, lernen wir die Trollin Morka kennen, die uns schließlich auf unseren weiteren Abenteuern begleiten möchte. Bei den Kampfgefährten wählt **Silverfall** einen gelungenen Mittelweg aus **Dungeon Siege 2** und **Diablo 2**. Wir können zwar auf Morkas Inventar zugreifen, im Gefecht agiert unsere Trollfreundin jedoch selbstständig. Allerdings dürfen wir per Dialog bestimmen, ob sie sich dabei mehr auf Heil- oder Kampfzauber konzentrieren soll.

Tolle Fauna, öde Flora

Gemeinsam mit Morka ziehen wir noch drei Stunden lang

durch die Welt von **Silverfall**, entdecken zwar abwechslungsreiche Monster und einen beeindruckenden Endgegner, durchstreifen dabei aber nur eine öde Wald- und Sumpflandschaft. Hoffentlich bietet die fertige Version mehr landschaftliche Abwechslung! Und gerade, als uns die Geschichte endlich zu einem Dungeon führt, beendet die Preview-Version unser Abenteuer. Wie gemein: Jetzt können wir erst mit der Testversion herausfinden, ob sich unter den dort verborgenen Schätzen nicht vielleicht doch noch das Baguette des Todes befindet. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2868



Ein Held, zwei Entwicklungsmöglichkeiten: Techniknarren tragen **Dampfrüstungen** und -rotierende Äxte, Naturfreunde verwandeln sich in einen nahkampfstarken **Werwolf**.

SILVERFALL

heiko@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Monte Cristo / Flashpoint
Status: zu 85% fertig

Heiko Klinge: »Mein Herz hat Silverfall schon gewonnen: Die stilvolle Zeichentrickgrafik macht mich zur Hauptfigur eines Fantasy-Comics, der Konflikt zwischen Natur und Technik weckt ungewöhnlich viele Emotionen für ein Action-Rollenspiel. Meinen Verstand muss Silverfall aber noch überzeugen: Gibt's genug optische Abwechslung? Klappst das Balancing? Zündet die Story? Taugt der Multiplayer-Modus? Ich freue mich schon darauf, es herauszufinden!«

POTENZIAL GUT



► DVD XL: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 2867