



Mächtige Gegner wie diesen ausgewachsenen Dai-Gant sollten Sie bevorzugt in Gruppen jagen.



Hübsche Lichteffekte dank Unreal-Engine.



Das Charaktermenü ähnelt dem in WoW.

Splitterwelten aus Holland

CHRONICLES OF SPELLBORN

Genug von Zwergen, Orks, Trollen und vor allem Elfen? Nun, dann schauen Sie doch mal in die Chronicles of Spellborn. Hier entsteht grade eine völlig neue, einzigartige Online-Welt.

Splitter? Wieso Splitter, fragt sich der **Spellborn**-Novize nach seinem Start in die frische Onlinewelt, erschaffen vom bisher unbekannten Entwickler Spellborn NV aus Holland. Denn Sie starten nicht in einer gewöhnlichen Rollenspielwelt, sondern in einem System aus zunächst vier Splittern – bruchstückhafte Kontinente, entstanden nach der Zerstörung »Der Welt der Ahnen«. Dabei laufen, hüpfen, kämpfen Sie hauptsächlich auf der Innenseite statt der Oberfläche dieser Splitter. Die ähneln hohlen Steinwelten und wirbeln durch den magischen »Deadspill Sturm«, in dem sich noch weitere Splitter verbergen und auf entdeckungsfreudige Abenteurer warten.

Master & Servant

Auch in der Welt von **Chronicles of Spellborn** steht zu Beginn die Charaktererstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, als Mensch oder als Daevi zu spielen – mehr gibt es nicht. Die

Menschen sind die Nachfahren ehemaliger Sklaven und Söldner, die vor der Zerstörung der alten Welt von ihren Herren böse ausgebeutet wurden. Deren Nachkommen sind die Daevi – eine explosive Konstellation. Denn in der heutigen Welt müssen diese beiden scheinbar so verschiedenen Fraktionen zusammenarbeiten, um zu überleben. Die beiden Rassen unterscheiden sich vor allem im Äußeren und in ihrer Herkunft, Fähigkeiten und Skills legen Sie erst später mit Ihrer Klasse fest.

Aktiver Kampf

Dabei müssen Sie sich zunächst zwischen den drei Oberklassen Schurke, Krieger oder Magier entscheiden. Dann folgt eine kurze Einführungsphase, in der Sie mit der Welt von Spellborn warm werden, begreifen wie das Spiel funktioniert. Erst am Ende dieser »Probezeit« entscheiden Sie sich endgültig für eine von jeweils drei Unterklassen. Der Schurke kann so etwa auf die

Kunst der Illusion setzen, um Gegner im Kampf zu verwirren (»Trickster«). Krieger entscheiden zwischen offensiven Waffenfähigkeiten, Führungsskills oder defensiven Fertigkeiten.

Nachdem Sie in Ihrem Startgebiet zunächst diverse Monster gekloppt haben, um die ersten von (zunächst) maximal 50 Stufen aufzusteigen, wird es Zeit, Ihre Kampfkünste zu perfektionieren. Denn im Gegensatz zu Spielen wie **WoW** oder **Everquest 2** gibt es in **Chronicles of Spellborn** kein automatisches Zielen. Sie müssen aktiv den Kampf führen, fast wie in einem

Actionspiel den Gegner anvisieren und schließlich niederstrecken. Später wechseln Sie in andere Gebiete, entdecken neue Splitter und werden so auch mit PvP-Kämpfen (gegen andere Spieler) und Instanzen konfrontiert. Über tausend Quests sollen Sie zum Start im ersten Quartal 2007 in jede Ecke der gewaltigen Spielwelt scheuchen, Tausende Gegenstände und Hunderte von Gegnern die Motivation hoch halten. Wir sind bei der in Kürze beginnenden Beta-Phase dabei und berichten dann live aus den **Chronicles of Spellborn**. MT

CHRONICLES OF SPELLBORN

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Spellborn NV / Frogster
Status: zu 90% fertig

Michael Trier: »Nette Ideen haben die Damen und Herren aus Holland da: verschiedene Kontinente, von denen jeder eine einzigartige Welt bieten soll. Reisen zwischen diesen Splittern, das Entdecken weiterer Welten sowie ein Kampfsystem, das den Spieler echt fordert. Der Betatest wird zeigen, wie diese Ankündigungen im Spiel umgesetzt werden. Falls alles passt, ist Chronicles of Spellborn eine hochinteressante Alternative zu den etablierten Titeln. Wer mitropfen: CoS wird eine Monatsgebühr in Höhe von etwa 10 Euro kosten.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H118**