

Hauen und bauen

SILVERFALL

Titan Quest hat den Diablo-2-Sturz nicht geschafft. Der nächste, bitte! Ein neuer Kandidat aus Frankreich will Sie mit einer eigenen Stadt bestechen.



Vierzehn Kubikmeter Torfsubstrat im 225-Liter-Sack oder ein Athlon-64-System 3700+ mit GeForce 7900 GT? Manchmal fällt die Wahl zwischen Natur und Technik ganz leicht. Andererseits: Wenn Sie nun im Sumpf stehen und erfahren, dass flintenschwingende Jäger das örtliche Wildvieh lieber zu Medizin für das nahe Dorf statt zu Rehbraten verarbeiten, das dadurch zwar gesund, aber hungrig ist – helfen Sie nun den naturliebenden Druiden der Siedlung gegen die Jagdbande, oder säbeln Sie für die Weidmänner Tiere nieder? Natur oder Technik? Sie haben noch ein bisschen Zeit für Ihr Urteil – denn erst im Winter kommt das Action-Rollenspiel **Silverfall**, in dem die Stärke und die Fähigkeiten Ihres Helden von Entscheidungen wie dieser abhängen.

Was nun?

Silverfall, das derzeit vom französischen Monte Cristo entwickelt wird, setzt die **Diablo**-Ahnenreihe der flotten Kampf-Rollenspiel-Mixspiele fort, die aktuell mit **Titan Quest** einen her-

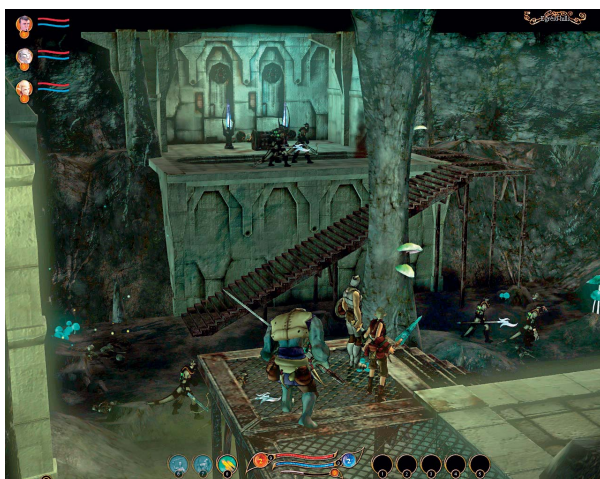


Im Kampf gegen die Minotauren steht unserem **Elfen-Magier** eine Elfe zur Seite. Er wirft Feuerbälle, sie zieht sie magische Dolche.

ausragenden Spross hervorgebracht hat (siehe Test). Im Gegensatz zum ziemlich gerad-

linigen Antiken-Abenteuer soll die Fantasy-Welt von **Silverfall** aber ungleich offener ausfallen. Soll heißen: Sie dürfen nicht nur in relativ freier Wahl durch die zahlreichen Territorien streifen, sondern beeinflussen mit unzähligen Entscheidungen das Schicksal der Welt und Ihres Helden. Beispiel Fraktionen: Je nachdem, welche Gegnerarten Sie schnetzeln und wem Sie in Nebenquests helfen, lernt Ihr Held entweder Natur-Talente oder Technik-Fähigkeiten. Waldburschen beschwören Kreaturen, wandeln ihre Gestalt und werden in Bestform zum brandgefährlichen Werwolf, Technik-Jünger bedienen Schusswaffen sowie Sprengstoffe und verbes-

sern Ihren Körper schließlich mit Cyborg-Teilen. Beispiel Gefährten: Acht potenzielle Begleiter, unter denen Sie wählen können, warten im Verlauf des Spiels. Sie müssen erst zum Mitkommen überredet werden, bringen aber – wie in **Baldur's Gate 2** – eigene Seitenquests, Dialoge und sogar Romanzen mit. Die Gefährten kämpfen umso stärker, je sympathischer Sie ihnen sind. Beispiel Karriere: Die vier Grundrassen (Mensch, Elf, Goblin, Troll) haben kein Klassensystem, sondern spezialisieren sich in Talentbäumen mit rund 150 Fertigkeiten. Zu Standards wie Nah- und Fernkampf kommen drei Magieschulen und die Natur- und Technik-Zweige.



Unter Tage bewachen Echsenwesen eine Truhe – fette Beute winkt!

MINI-FAQ

Monte Cristo? Wer ist das nochmal?

Eines der mittelgroßen französischen Spiele-Softwarehäuser. Die Firma gibt es seit elf Jahren; angefangen hat sie mit Billig-Produktionen wie **Wall Street Trader**, seitdem wurden 25 Titel veröffentlicht. Monte Cristo hat zwei eigene Studios, eines davon in der Ukraine. Die letzten Projekte waren die ordentliche Städtebau-Simulation **City Life** und das Echtzeit-Strategiespiel **War on Terror**.

Warum sehen die Charaktere wie Comicfiguren aus?

Die Engine zieht um alle Polygonmodelle eine schwarze Rahmenlinie. Zusammen mit den kontrastreichen Texturen ergibt das einen comicähnlichen Look. Weil teils Dutzende von Kreaturen gleichzeitig auf dem Bildschirm wuseln, sollen die sich dadurch besser voneinander und vom Hintergrund abheben.

Was bringt die Ageia-Physik?

Silverfall wird die PhysX-Karte von Ageia unterstützen. Das dürfte leichte Geschwindigkeitsvorteile bringen, vor allem in dichten Kampfsituationen, weil die Karte die Berechnung des Ragdoll-Verhaltens der Gegner übernimmt. Hauptsächlich soll PhysX das Spiel aber optisch aufwerten: Die Zahl der zerstör-

bare Objekte erhöht sich, Partikeleffekte bekommen eine Physikberechnung (so dass Feuerbälle von Wänden abprallen), und der Fluss von Wasser wird realistisch berechnet, etwa bei den Gischtspritzern der Wasserfälle.

Wie funktioniert das Balance-System?

Als Spieler dürfen Sie zu jedem Zeitpunkt zwischen mehreren Gebieten auswählen, darunter auch alle, die Sie bereits besucht haben. Jedes Areal hat ein Level-Spektrum, ähnlich wie in World of Warcraft – zum Beispiel 0 bis 10. Innerhalb dieses Bereichs passen sich die Gegnerstärken an die Ihres Helden an. Helden jenseits von Level 10 dürfen zum Spaß zurückkommen und die Feinde im Handstreich umlegen. Es soll in der Spielhandlung aber Ereignisse geben, die die Population und Stärke eines Landstrichs verändern – etwa eine Invasion.

Wird Silverfall auch einen Multiplayer-Modus haben?

Ja, aber viel ist darüber noch nicht bekannt, weil sich das Team derzeit um das Solo-Spiel kümmert. Zweierlei ist sicher: Eine eigene Plattform wie das Battlenet wird es nicht geben; und Multiplayer-Charaktere sollen sich in die Solo-Kampagne importieren lassen.

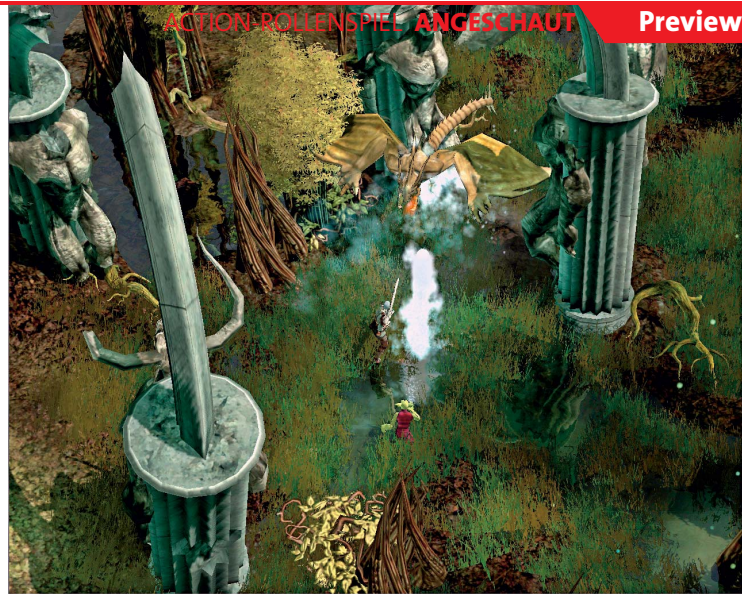
Rückkehr der Zwerge

Dass Sie sich in **Diablo**-Manier in klaren Klick-Kämpfen durch Tausende von Gegnern hauen, davon weicht auch **Silverfall** nicht ab. Gegen die Genre-Standards will das Spiel mehr Freiheit, mehr Story und mehr Humor setzen. Das Augenzwinkern liest man vor allem aus den hübsch-skurillen Gegnern, etwa wenn die Goblins einen dampfgetriebenen Mechanik-Drachen aufs Schlachtfeld rollen. Die Haupthandlung beginnt in Ihrer Heimatstadt mit einem gewaltigen Angriff einer seltsamen Untoten-Armee, die unter

der Führung der seit Jahrhunderten verschollen geglaubten Zwerge steht – nur sind die seltsam mutiert. Was steckt dahinter? Sie finden sich in der Rolle des lokalen Erzmagiers wieder, der die brandschatzende Horde mit fantastischer Spruchmacht niederschlägt. »Wir wollen dem Spieler einen Vorgeschmack davon geben, was er später selbst sein könnte«, erklärt die Projektleiterin Jehanne Rousseau den Rollentausch, denn natürlich schlüpfen Sie bald in die Haut Ihres schwächlichen Helden-Neulings. Der steht in den Trümmern und bekommt eine reizvolle Nebenaufgabe: Wer



Falls Sie die **Bäume** an Oblivion erinnern: Grund ist die Speedtree-Technik.



Das **Drachenwesen** im Sumpf ist einer der Zwischengegner. Hier kämpft ein Elfen-Krieger.

bestimmte Quests erfüllt, baut die Ruinenstadt Stück für Stück zur eigenen Enklave auf. Und zwar entweder als Naturparadies oder als Eisen-und-Dampf-Koloss. Je nach Fraktion und Ausbaustufe bieten Ihnen Ihre dankbaren Einwohner Spezialdienste an – etwa bessere Handelspreise oder eine Schmiede, in der Sie Ihre Ausrüstung mit anderen Gegenständen kombinieren und verbessern dürfen.

Schnell, schnell, schnell!

Trotz charakterstarker Gefährten, Auswahl-Dialogen und viel Handlung soll **Silverfall** aufs Tempo drücken: »Wir machen ein Actionspiel«, beschwichtigt Jehanne Rousseau, »alle Texte sind kurz.« Technische Basis ist die **City Life**-Engine in aufpolierter Form, die neben aktuellen Shadern, Speedtree, weichen Schatten und partikellastigen Effekten auch die PhysX-Karte von Ageia unterstützen will (siehe Kasten). Tag und Nacht wechseln dynamisch, die 3D-Areale werden übergangslos in den Speicher geladen (Streaming). Überall in der Spielwelt führen Öffnungen in (nicht zufallsgenerierte, sondern handgebaute) Höhlen, Keller und

Dungeons; oberirdisch erschließen Sie zig Gebiete vom grasierten Hochland über Canyons, Schneeberge und Wälder bis hin zum düster-modrigen Sumpf. Den könnten Sie sich natürlich auch ohne **Silverfall** nach Hause holen. Dazu bräuchten Sie dann aber 14 Kubikmeter Torf. **CS**



Alle Städte gehören entweder zur Seite der Natur oder der Technologie. Oben sind wir in einer **Natur-Enklave**, unten in einer **Technik-Stadt**.

SILVERFALL

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Monte Cristo / Flashpoint
Status: zu 70% fertig

Christian Schmidt: »Eine Stunde lang hat uns Jehanne Rousseau Silverfall erklärt und gezeigt, und alles hatte Hand und Fuß: In Worten klingt jedes Spieldetail goldrichtig. Die originelle Stadt-Idee, die Gefährten und die zwei Fraktionen sind willkommene Genre-Neuerungen. Aber wie's so ist bei Action-Rollenspielen: Das Schwierige ist die Balance, und die hinzukriegen wird bei einem so freien Spiel, wie es Monte Cristo vorschwebt, eine Herausforderung.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **F99**