

Ein ganzer Held, von Anfang an

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Handelsübliche Rollenspiel-Helden sind ein bisschen wie virtuelle Barbiepuppen: Ständig muss man ihnen neue, weil mächtigere Klamotten anziehen. Nicht so in The Chronicles of Spellborn!

Wie geht das normalerweise in Online-Rollenspielen? Zu Beginn trägt Ihr Held eine erdfarbene Schlabbekutte, die eher nach Bettler denn nach Weltenretter aussieht. Gegen seine Feinde schwingt er einen Dolch, der eher wie eine Pinzette denn eine Heldenklinge wirkt. Erst nach zig Levelaufstiegen, zirka einer Milliarde toter Monster und haufenweise Gold in den Taschen unverschämter Händler hat er sich in den glamourösen Superkrieger verwandelt, dessen Rüstung samt meterlangem Schwert in der Sonne blinkt. Und wie geht das in **The Chronicles of Spellborn**? Anders!

Von Geburt an schön

Gleich bei der Charaktererstellung dürfen Sie aus den tollsten Fummeln wählen, Tätowierungen auf Oberarme verteilen und riesige Schwerter umschnallen. Wer will, darf die Ausrüstung sogar nach Lust und Laune einfärben. Geben Sie sich beim Komponieren ein bisschen Mühe, sieht Ihr **Spellborn**-Held schon in seiner Geburtsstunde besser aus als die meisten Level-60-Charaktere ande-



In der großen **Arena** treten Sie gegen andere Spieler an.

rer Online-Rollenspiele. Doch keine Sorge, der Entwickler Spellborn NV tötet damit nicht eine der Hauptmotivationen. Auch in **The Chronicles of Spellborn** gibt es Bossgegner, die besondere Gegenstände wie magisch aufgeladene Helme oder Panzerungen fallen lassen. Die können Sie sich, sofern sie zu Ihrer Charakterklasse passen, gleich überwerfen. Oder Sie tragen die Kostbarkeiten zum Schmied und lassen sie dort zerlegen, um die darin lagernden Siegel herauszufischen.

Bleib, wie du bist!

The Chronicles of Spellborn wird zwischen zwei Siegel-Arten unterscheiden: »Item Sigils« und »Skill Sigils«. Die Item Sigils lassen sich nur in Gegenständen wie Waffen, Rüstungsteile oder Schmuck einbauen. Je nach Art und Stärke des magischen Gegenstands wird dann nicht nur Ihr Held gestärkt, sondern es addiert sich auch ein hübscher grafischer Effekt. So ziehen etwa magisch aufgewertete Waffen beim Schwingen farbige Schlieren hinter sich her. Der Clou am Siegel-System für die Ausrüstung ist,



Auf solch riesigen **Schiffen** reisen Sie in der Welt von The Chronicles of Spellborn herum.

dass Sie das ganze Spiel über in Ihrer Startausrüstung rumlaufen können, die Sie nach und nach durch geschicktes Addieren von Siegeln in die magische Überrüstung verwandeln.

Die »Skill Sigils« werten Ihre Fähigkeiten auf. So lässt sich etwa der Wirkradius eines Flächenzaubers vergrößern oder seine Wiederaufladezeit verringern. Keine Sorge übrigens: Jedes eingebaute Siegel dürfen Sie auch wieder entfernen. Bei Item Sigils hilft der Schmied, für Skill Sigils brauchen Sie einen Zauberspruch. Beides soll laut



In der ersten **Instanz** geht es gegen Krabbenmonster.

Entwickler recht teuer sein. Also ab Ende Mai gut aufpassen, wenn Sie mit den magischen Gegenständen hantieren! **PET**

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: Juni 2007

Entwickler: Spellborn NV / Frogster
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Die Idee, die Ausrüstung mit erbeuteten magischen Siegeln zu verbessern und es dem Spieler so zu ermöglichen, seinen Helden bis zum Levelmaximum in seinem Lieblingsoutfit abenteuer zu lassen, gefällt mir ungemein gut. So bin ich nämlich nicht wie in anderen Online-Rollenspielen gezwungen, meinem Recken später eine bessere, aber wohlmöglich deutlich hässlichere Rüstung überzustülpen, um konkurrenzfähig zu bleiben.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2755