

Deck Sechs, Ausgang »Toter Gegner«

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Es kommt endlich Bewegung ins Genre der Online-Rollenspiele: Demnächst weichen wir Schwertangriffen und Zaubern einfach aus – und müssen gleichzeitig zielen.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2755

Irgendwann in der Zukunft schwebte einmal ein lieblicher Planet durchs Multiversum. Und dann – peng! – blieben nur noch Splitter davon übrig. Irgendwer hatte irgendwas ziemlich Dummes angestellt. Wer und was – das gilt es im Online-Rollenspiel **The Chronicles of Spellborn** der niederländischen Entwickler Spellborn NV herauszufinden. Das klingt sehr nach Science-Fiction, ist es aber nicht. In **The Chronicles of Spellborn** wird gezaubert und mit Äxten ge-

kloppt. Jedoch fehlen die üblichen Fantasy-Zutaten wie Elfen, Zwerge und Orks. Stattdessen gibt es nur Menschen und die Daevi, eine Art Dämonenrasse. Und es gibt das spannendste Kampfsystem seit Erscheinen von **Guild Wars**.

Fast wie ein Shooter

Bisher funktionieren Kloppeereien in Online-Rollenspielen zumeist so: Sie wählen einen Gegner an. Der befindet sich dann automatisch solange im Fokus Ihrer Angriffe, bis er tot

ist oder Sie zum nächsten weiterschalten. In **The Chronicles of Spellborn** wird das anders sein: Sie müssen ähnlich wie in einem Shooter selbstständig zielen, also den Mauszeiger auf dem Widersacher halten. Und selbst dann heißt das noch lange nicht, dass Ihre Attacken auch sitzen, denn ebenso wie in einem Shooter soll Ihr Gegenüber auch ausweichen können. Wie viel Zeit dafür bleibt, hängt davon ab, welche Art Kampffähigkeit – schnell oder langsam – Sie gewählt haben.

Fast wie Magic: The Gathering

Schon die **Guild Wars**-Serie orientiert sich am Prinzip von Sammelkarten-Spielen wie **Magic: The Gathering**: Sie wählen aus Hunderten von Fähigkeiten acht aus und bauen damit Ihr »Kampfdeck« zusammen. **The Chronicles of Spellborn** will es ähnlich machen, nur mit gleich mehreren solcher Kampfdecks – die noch dazu aufeinander aufbauen. Nutzen Sie aus dem ersten Deck eine Fähigkeit,



Sie müssen Gegner selbstständig über den Mauszeiger anvisieren, um Schaden auszuteilen. Knifflig wird es, wenn Ihnen beispielsweise gleich zwei Bären auf den Pelz rücken.

Auch in The Chronicles of Spellborn gibt es mit **Bossgegnern** und Fußvolk gefüllte Dungeons.



schaltet das Spiel automatisch aufs zweite Deck weiter. Nutzen Sie aus dem zweiten Deck etwas, geht es anschließend zum dritten Deck und so weiter. Wollen Sie also eine Kombo ausführen, muss die zweite Attacke im zweiten Deck, die dritte dann im dritten Deck liegen.

Am Beginn Ihrer Karriere stehen Ihnen zwei dieser Decks à zwei Fähigkeitslots zur Verfügung, mit dem Levelmaximum haben Sie Zugriff auf sechs Decks mit jeweils fünf Slots. Welche Ihrer erlernten Skills Sie in die Decks packen, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen. So soll kein Charakter einem anderen ähneln.

Es wird kopiert!

Sich ständig bewegende Gegner, eine Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf – gerade bei Online-Rollenspielen, die



In **Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen** soll nicht der gewinnen, der die tollere Ausrüstung hat, sondern der, der seinen Charakter am besten beherrscht.

häufig unter Lags (zeitliche Verzögerungen bei der Datenübertragung) leiden, ist das ein heikles Unterfangen. Der Entwickler Spellborn NV setzt deswegen auf eine Art Instanzen-System. Das heißt, dass das Programm nur jeweils etwa 100 Spieler in ein und dieselbe Gegend lassen wird. Der 101. Spieler landet dann in einer Kopie des gleichen Areals. Gruppen

sollen dabei aber nicht aufgesplittet werden. Und haben Sie doch mal den Anschluss verloren oder wollen unbedingt mit Ihrem Kumpel spielen, der aber in einer anderen Instanz unterwegs ist, können Sie die entsprechende Kopie über ein Auswahlmenü ähnlich wie in **Guild Wars** ansteuern – wo Sie dann entweder Monster oder echte Spieler vermöbeln. **PET**



Sie reisen zwischen den Splittern auf **Luftschiffen** durchs All. Auch dort kann es zu Kämpfen kommen.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2007

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

Petra Schmitz: »Oh Gott, schon beim Zusammenbasteln und Ausprobieren von Fertigkeiten in Guild Wars gehen in Nullkommanichts Stunden verloren, wie soll das dann erst in The Chronicles of Spellborn mit gleich sechs Decks werden? Und dann noch die Komponente der Fast-Echtzeit! Das klingt mir alles fast zu schön, um wahr zu sein. Ich fürchte ein wenig um meine sozialen Echtwelt-Kontakte.«