

The Chronicles of Spellborn

Menschen und komische Viecher mit langen gebogenen Beinen namens Daevi treiben auf Splittern durchs All. Klingt ungewohnt? Spielt sich auch so.

DVD XL
kompletter Client

DVD
Video Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5764

Blöd: Als **The Chronicles of Spellborn** am 27. November online ging, fanden wir uns nach der Charaktererstellung kommentarlos gleich vor dem ersten Questgeber wieder. Ohne Intro, ohne Erklärung der ungewöhnlichen Welt. Zwar hat der Entwickler Spellborn NV gesprochen, neue Spieler mit einem Kameraflug übers Startgebiet sowie einer Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte auf die Welt des Online-Rollenspiels einzustimmen, doch technische Probleme verhinderten das bis jetzt.

Deswegen unsere Beschwerden im Video auf der DVD und deswegen hier für Sie schnell ein Abriss, wer, warum und wo Sie in **Spellborn** sind: Als Mensch oder

menschenähnlicher Daevi (langbeiniges, hundegesichtiges Wesen) kämpfen Sie auf sechs teils gigantischen, in mehrere Zonen unterteilten Planetensplittern, die durch einen elektromagnetischen Sturm im All trudeln. Ziel ist es, das Maximallevel 50 zu erreichen sowie in so genannten Ahnenquests herauszufinden, warum es die Planeten in Trümmer gehauen hat.

Gleich strahlender Held

The Chronicles of Spellborn geht in vielerlei Aspekten andere Wege als das übliche Online-Rollenspiel. Schon der Anfang ist anders: Statt wie sonst in bessere Säcke gehüllt und mit schlechteren Zahnstochern bewaffnet zu starten, können Sie gleich in superschicken Klamotten und mit furchteinflößender Waffe losziehen. Die Ausrüstung legen Sie direkt bei der Charaktererstellung an. Mit Hilfe von Siegeln dürfen Sie Ihre Ausstaffierung aber im Laufe Ihrer Heldenkarriere immer weiter verbessern. Diese Siegel werden entweder von getöteten Gegnern fallen gelassen, oder Sie

erhalten Sie als Questbelohnungen. Wer die entsprechenden Rohstoffe hat, kann sich Siegel auch herstellen lassen.

Dieses System führt dazu, dass von Monstern zumeist nur Schrott als Beute übrig bleibt. Zwar gibt's zuweilen auch mal neue Klamotten oder Waffen, doch die unterscheiden sich von Ihrer ursprünglichen Ausrüstung lediglich durch andere Vorraussetzungen (höhere Charakterstufe), sodass Sie bessere Siegel einbauen können. Die Schadens- beziehungsweise Schutzwerte sind identisch mit den Startklamotten. So entfallen in **Spellborn** die genretypische Sammelspirale und die damit verbundenen vielen kleinen Glücksmomente.

Ohne Zielen kein Ziel

Auch der Kampf orientiert sich nicht an den durch **WoW** gesetzten Standards. Zum einen müssen Sie via Maus und Fadenkreuz Gegner aktiv aufs Korn nehmen, zum anderen können Sie (selbst magischen) Angriffen ausweichen – wie in einem Shooter also. Dazu kommt ein Fer-

tigkeitsystem, in dem Sie Ihre Talente in Sets vorsortieren müssen. Maximal sechs Sets lassen sich mit fünf Talenten vollpacken (zu Beginn sind es nur drei Sets à zwei Fertigkeiten). Wenn Sie eine Fähigkeit einsetzen, springt das Spiel zum nächsten Fünferpack. Wer also effektiv kämpfen will, sollte sich vorher überlegen, wie er die Talente sinnvoll anordnet. Vor allem, da Sie später auch Kombinationen aus den Fähigkeiten einsetzen dürfen.

Ähnlich wie die Ausrüstung können auch Fertigkeiten (ab Erreichen der Stufe 11) mit Siegeln verstärkt werden, um etwa größere Heilwirkung zu erzielen. Welche Siegel Sie verwenden dürfen, ist bei den jeweiligen Fertigkeiten vermerkt.

Tod kostet Fähigkeiten

Wenn ein Mensch stirbt, verliert er gewöhnlich eine Menge Pep; er wird magig und liegt nur faul rum. Einem Charakter in **Spellborn** ergeht es recht ähnlich, nur ohne magig und faul. Denn »PeP« steht im Spiel für »Persönliche Erfahrungspunkte«. Die haben nichts mit den

Keine Wertung, weil ...

... wir Online-Rollenspiele grundsätzlich über mehrere Wochen oder Monate unter die Lupe nehmen. In der nächsten Ausgabe reichen wir die Wertung innerhalb unseres Langzeittests zu **The Chronicles of Spellborn** nach.



Das **Athenaeum** ist nur ein riesiger Berg. Da müssen Sie rauf.



Fertigkeiten-Siegel können Sie ohne fremde Hilfe einbauen.



In einer Quest müssen wir zunächst die Vorgänge in einem **Verstoßenen-Camp** ausspionieren und anschließend den Laden aufmischen.



Zwischen den Splittern reisen Sie auf **Schiffen**. Schließen Sie sich der Mannschaft an, kostet die Reise nichts.



Die **Paläste** in Spellborn beeindrucken durch schlichte Größe und interessante Architektur.

Werten zu tun, die Sie für Levelaufstiege benötigen, die nennt das Spiel nämlich Ruhmpunkte. Ihr PeP-Wert (Maximalstufe ist 5) steigt an, wenn Sie Gegner erledigen. Mit jedem neuen PeP-Rang schenkt Ihnen das Spiel dann Boni wie schnelleres Laufen, höhere Schadenswerte oder eine Steigerung von klassenspezifischen Attributen wie Magie. Wenn Sie sterben, treten Sie zwar an einem nahen Schrein wieder ins Spiel, werden aber einen PeP-Grad runtergestuft. Das bleibt dafür auch die einzige Bestrafung beim Ableben.

Viel Quest, viel latsch

Quests gibt es reichlich – und längst nicht nur die üblichen »Töte zehn Wildschweine«-Aufträge. Mal müssen Sie einem Verbrecher in einem hübschen Frage-Antwort-Spiel Informationen entlocken (das Spiel bietet gelungene Multiple-Choice-Dialoge), dann wieder sollen Sie einen Mord aufklären, oder man schickt Sie los, um streitsüchtigen Studenten Lehrbücher abzuluchsen. Das klingt zurecht nach Spaß, hält aber auch einen Wer-

mutstropfen parat: Mit nahezu jedem Auftrag ist absurdes Gelatsche verbunden. Die Wege in **Spellborn** sind lang, sehr, sehr lang! Und Reittiere gibt es nicht. Erschwerend kommt hinzu, dass Ihnen das recht ungeordnete Questlog immer nur vage Hinweise in Langtextform über Ihre Ziele gibt. Aufträge werden lediglich nach dem jeweiligen Splitter geordnet und nicht nach Zonen. Ein systematisches und zeitsparendes Heldenleben ist somit nur möglich, wenn Sie sich separat Notizen anlegen.

Die Hinweisarmut macht übrigens nicht bei den Quests halt. Grundsätzlich versorgt Sie **Spellborn** (auch im Handbuch) mit zu wenigen Tipps, sei es nun in Bezug auf die Ausrüstung, das Siegelsystem oder das Herstellen von Gegenständen. Da sollten die Entwickler noch kräftig nachbessern. Bis das passiert ist, müssen Sie kräftig Foren wälzen oder bei Mitspielern nachfragen.

Rustikal schlicht

The Chronicles of Spellborn basiert auf der Unreal Engine 2.5 von

2004. Das sieht man dem Programm deutlich an: niedrig aufgelöste Texturen, klobige Figuren und Detailarmut bestimmen das Bild. Auch in Sachen optische Gegnervielfalt geizt das Spiel. Trotzdem hat es der Entwickler hinbekommen, so manchen herrlichen Anblick zu schaffen. Die Städte verzaubern durch niedlichen Rustikal-Look. Paläste sind gleichermaßen riesig wie interessant gebaut. Und wenn Sie das erste Mal auf dem Athenaeum-Splitter stehen, um eine Heldenprüfung zu

bestehen, wird Ihnen wahrscheinlich ein »Oh!« entfahren, denn der Berg, der sich vor Ihnen erhebt, ist gigantisch (und es dauert, bis Sie raufgelaufen sind). Trotzdem bleibt selbst das technisch nicht mehr sonderlich beeindruckende **Herr der Ringe Online** insgesamt hübscher als **The Chronicles of Spellborn**. Ob und wie der ungewöhnliche Online-Neuzugang gegenüber den aktuellen Genre-Champions langfristig punkten kann, finden wir in den kommenden Wochen für Sie heraus. **PET**

So spröde wie interessant

Petra Schmitz: Ein bisschen fühle ich mich beim Spielen von Spellborn in alte Online-Rollenspiel-Zeiten zurückversetzt. Die ganzen Komfortfunktionen, die wir etwa aus Warhammer Online kennen, fehlen. Ich muss marathonartige Strecken zwischen den Aufträgen rennen und werde mit Schrott belohnt. Das ist Arbeit. Und Arbeit ermüdet! Aber gleichzeitig fasziniert mich die Welt auch durch ihre Andersartigkeit. Wie schön das ist, sich mal nicht mit dem üblichen Fantasy-Einheitsbrei beschäftigen zu müssen! Ich hoffe, die Wirkung verfliegt nicht so schnell und Spellborn hält in höheren Stufen und durch Patches noch Überraschungen (Housing wäre schick!) für mich parat. Dann könnte der Titel echt eine dauerhaft interessante Online-Alternative werden. Zumindest für WoW-Verweigerer und andere Splittergruppen. Denn, da machen wir uns mal nichts vor, große Massen wird dieser Titel kaum mobilisieren können. Auch wenn er gerade mal 15 Euro im Laden, im Abo aber genau so viel kostet wie andere Online-Rollenspiele.



petra@gamestar.de

THE CHRONICLES OF SPELLBORN



ENTWICKLER Spellborn NV (Chronicles of Spellborn ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Frogster
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2008
CA. PREIS 15 € (13 €/Monat)
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,0 GHz Intel			2,6 GHz Intel			3,0 GHz Intel			GeForce 6600 / 6800
XP 1800+ / AMD			XP 2400+ / AMD			XP 2800+ / AMD			GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 8800 / 9800
12,0 GB Festplatte			12,0 GB Festplatte			12,0 GB Festplatte			GeForce 9600
									GeForce GTX 200
									Radeon X1600
									Radeon X1800 / X1900
									Radeon HD 2900
									Radeon HD 3800
									Radeon HD 4800

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ –
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Zaubereffekte + imposante Landschaften und Gebäude - generelle Detailarmut - matschige Texturen	6 / 10
SOUND	+ gelungene Effekte + atmosphärische Musik ... - ... die viel zu selten zu hören ist - minimale Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ effektive Klassen - mangelhafte Erklärungen ? Wie gut sind hochstufte Klassen und Talente abgestimmt?	- / 10
ATMOSPHÄRE	+ frisches Szenario + stimmungsvolle Splitterwelten + herrlich witzige oder ironische Dialoge - dünne NPC-Bevölkerung	8 / 10
BEDIENUNG	+ frei konfigurierbare Steuerung - mangelhafte Erklärungen - Benutzeroberfläche nicht optimal	6 / 10
UMFANG	+ sechs Splitterwelten mit mehreren Zonen + viele schöne Quests + Gibt es später noch genug zu tun?	- / 10
QUESTS	+ viele und abwechslungsreiche Aufgaben - enorm lange Laufwege - teils mangelhafte Hinweise ? Wie abwechslungsreich bleibt es?	- / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ Siegel für Fähigkeiten und Rüstungen - komplexes Crafting-System ? Spielen sich höherstufte Charaktere anders?	- / 10
KAMPFSYSTEM	+ innovatives Kampfsystem + Combo-Attacken ? Wird das Decksystem später nicht zu komplex?	- / 10
ITEMS	+ Rüstungen von Beginn an hübsch - Gegner hinterlassen oft Schrott ? Wie nützlich sind hergestellte Gegenstände? ? Ausrüstungsvielfalt?	- / 10

PREIS/LEISTUNG k. Angabe möglich MULTIPLAYER-SPIELZEIT 100 Std.

FAZIT Sperriges, aber spannendes Online-Abenteuer.

