

The Chronicles of Spellborn

Von Forscherdrang, Drehwurm-Fertigkeiten und Baustellen: Das ungewöhnliche Online-Rollenspiel ist sperrig und noch unfertig – aber trotzdem spannend.

gamestar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5764

Neulich mal wieder im Grünviertel auf Quarterstone: Wir treten aus der Zitadelle von Ail, sehen unten links auf dem Bildschirm die Meldungen aufploppen, dass gleich das PvP (Spieler gegen Spieler) aktiviert wird – und seufzen. Seufzen, weil die Meldung zur Zeit ziemlich überflüssig ist. Weil wir wieder mal alleine im Grünviertel unterwegs sind. Wie davor auch schon auf dem Heldenberg-Splitter und davor in Gravesbow.

Das Online-Rollenspiel **The Chronicles of Spellborn** wird im Moment von kaum jemandem gespielt und erinnert derzeit daher oft eher an einen normalen Einzelspielertitel. Das ist aus vielerlei Gründen enorm schade: PvP findet kaum statt – sei es nun auf einem PvP-Server oder in der Arena. Besonders nervig: Einige Aufgaben sind solo kaum zu meistern, doch Mitstreiter sind selten verfügbar. Und von Handel wollen wir erst gar nicht anfangen! Dabei hat der Titel, obwohl noch nicht fertig, durchaus seine Reize.

Die Fummel-Falle

Ihre **Spellborn**-Karriere bestreiten Sie als Mensch oder menschenähnlicher Daevi (langbeiniges, hundegesichtiges Wesen) auf sechs teils riesigen und in mehrere Zonen unterteilten Planetenfragmenten. Zu Beginn wäh-



In der riesigen Zitadelle von Ail (liegt am nördlichen Ende des Grünviertels) kämpfen wir gegen Horden von widerlichen **Fleischkreaturen**.

len Sie aus drei Grundtypen (Krieger, Schurke oder Zauberer) und entscheiden sich mit Level 5 für eine Spezialisierung. Ihr Ziel: Stufe 50 erreichen und herausfinden, warum Ihre Heimat vor Hunderten von Jahren explodiert ist.

Eine Besonderheit von **Spellborn** ist das Rüstungssystem. Bereits während der Charaktererstellung dürfen Sie Ihren Recken in prächtige Gewänder hüllen und ihm oder ihr imposante Waffen in

die Hände drücken. Mit Siegeln lässt sich die Ausstattung beim Schmied verbessern – und zwar je nach Stärke des jeweiligen Upgrades sehr deutlich. Diese Siegel erhalten Sie meist für erfolgreich ausgeführte Aufträge der anspruchsvolleren Art. Gleiches gilt für (verhältnismäßig seltene) neue Ausrüstungsgegenstände. Dieser Ansatz führt dazu, dass die wichtige, weil motivierende Sammellei entfällt. Gegner hinterlassen oft nur Schrott, der exakt so vom Spiel bezeichnet wird. Wer öfter frische Fummel und Waffen am Heldenkörper sehen möchte, kann sich beim Schmied etwas herstellen lassen – wenn er die dafür nötigen Materialien findet. Denn die Rezepte, die Sie aus kaputten Klamotten (werden von Menschen oder menschenähnlichen Gegnern fallen gelassen) erhalten, verraten Ihnen zwar, was Sie benötigen, um etwa einen schicken Streitkolben zu basteln, aber nicht, wo Sie die Zutaten in der riesigen **Spellborn**-Welt finden. Da müssen die Entwickler dringend nachbessern.

Der Fertigkeiten-Dreh

Ähnlich wie die Ausrüstung können auch Fertigkeiten mit Siegeln ausgebaut werden. Ihre Angriff- und Verteidigungskünste liegen in **Spellborn** nicht in einer Leiste, sondern auf rotierenden Decks (maximal sechs Decks à fünf Fer-



Eine **dumme Frau** hat sich in einem Labyrinth verlaufen, wir sollen die Dame im Auftrag des Gatten retten.

tigkeiten), die Sie selbst zusammenstellen. Um effektiv kämpfen zu können, müssen Sie diese Fertigkeiten clever anordnen, vor allem sollten Sie auf wirkungsvolle Combo-Angriffe hinarbeiten. Das erfordert einiges an Tüftelei, die allerdings nützt, weil man mit durchdachten Decks größere Erfolge erzielt.



In einer der **Prüfungen** auf dem Athenaeum-Berg befreien wir Bergarbeiter und töten ein riesiges Monster.



Beim Schmied pepen Sie **Waffen** mit Siegeln auf, die zum Beispiel für mehr Schaden sorgen.



Die Tierwelt in Spellborn ist hochaggressiv. Die Hiebe von **Raubkatzen** lassen Sie eine Zeit lang bluten.

Zusätzlich verlangt das Spiel von Ihnen, dass Sie zielen, Sie müssen Gegner im Fadenkreuz behalten und bei Schlägen nah genug dran sein, um zu treffen. Und das ist zuweilen gar nicht so einfach, denn gerade menschliche Gegner weichen aus, laufen sogar weg. Positiver Nebeneffekt des Systems: Sie können auch ausweichen. Und wer sich bewegt, nimmt weniger Schaden.

Die Auftragslage

Grundsätzlich sind die Aufträge in **The Chronicles of Spellborn** gelungen. Ob Sie nun gleich zu Beginn einem Kind seine Puppe wiederbeschaffen, später einem Bildhauer eine falsche Vorlage unterjubeln oder noch später einen Wettlauf gegen die Zeit durch ein riesiges Gebiet absolvieren – für Abwechslung ist gesorgt. Wermutstropfen gibt es trotzdem, denn viele Aufträge sind noch fehlerhaft: Mal lässt sich eine Truhe nicht öffnen, mal fehlt einfach ein wichtiger Charakter, und mal bleiben die Questbeschreibungen leer. Letzteres Problem lässt sich in der Regel dadurch beheben, dass Sie die Spielsoftware auf Englisch umstellen. Auch das ist nicht immer der Weisheit letzter Schluss, denn ob nun auf Deutsch oder Englisch – die Anweisungen bleiben oft ungenau und erfordern einiges an Forscherdrang. Dazu addieren sich zuweilen Quest-Löcher. Auf Heldenberg et-

wa, dem Splitter, der ab Level 40 für Sie interessant wird, gibt es aktuell nur wenig zu tun.

Das Hin und Her

Ein weiteres Problem sind die langen Laufwege, die Sie oft mehrfach für einen Auftrag absolvieren müssen. Reittiere gibt es nicht, flotter unterwegs sind Sie nur, wenn Sie Ihr so genanntes PeP-Level (PeP steht für »persönliche Erfahrungspunkte«) anheben. Das geht, indem Sie Gegner verdreschen, ohne dabei ins Gras zu beißen. Bei den PeP-Stufen 1,3 und 5 spendiert man Ihnen eine schnellere Laufgeschwindigkeit. Außerdem gibt's weitere Charakterverbesserungen, etwa bei Zauberern erhöhte Magie-Werte und somit eine Fertigkeiten-Verbesserung. Ein hoher PeP-Rang lohnt sich also, und die ersten drei Stufen sind relativ fix erreicht. Um allerdings auf 5 zu kraxeln, müssen Sie schon einiges an Gegnern umnieten. Umso schmerzlicher ist, wenn Sie sterben und einen PeP-Rang zurückgestuft werden.

Die Ansichtssachen

Dass **The Chronicles of Spellborn** einige Jahre in der Entwicklung war, sieht man dem Programm an. Eine dynamische Beleuchtung oder Shader-Effekte fehlen. Die Städte gleichen sich in der Architektur, und viele Landschaften kommen Ihnen schon beim ersten Besuch bekannt vor – weil Sie

vorher ähnliche Gegenden durchstreift haben. Trotzdem wirkt das Spiel durch seinen rustikalen Knuddel-Look insgesamt stimmig, und immer wieder überraschen tolle Anblicke wie etwa die Werft von Rawheads Landing.

Die Spielerfrage

Sicher ist, dass sich **Spellborn** aktuell noch an den Spielertyp »masochistischer Erforscher« richtet. Es erklärt zu wenig, Laufwege sind oft zu lang, und wer sich ein Ausrüstungsteil basteln will, muss dafür die halbe Splitterwelt

auf den Kopf stellen. Andererseits verfügt das Programm aber auch über Alleinstellungsmerkmale und tolle Momente, die zum Weiterspielen reizen. Trotzdem muss der Entwickler noch stark nachbessern, wenn sich mehr Abenteurer auf den Splittern einfinden sollen. Immerhin wurde der einflussreiche Kritikpunkt unseres Vorab-Tests in der letzten Ausgabe schon repariert: Das Online-Rollenspiel beginnt nun endlich mit einem Intro, das Ihnen ein bisschen über die seltsame Welt und Ihre Rolle darin verrät. **PET**

Allein, so allein!

Petra Schmitz: Wie froh ich bin, wenn ich in **The Chronicles of Spellborn** mal andere Spieler sehe! Doch das kommt selten vor. Traurig, aber daran ist das Programm schuld – durch seine Sperrigkeit und die vielen Fehler. Dennoch gebe ich noch nicht auf, die Welt gefällt mir trotz der altbackenen Optik ausnehmend gut. Hoffentlich bearbeitet man die Baustellen zufriedenstellend. Dann wird der Titel eine nette Nischen-Alternative zu den aktuellen Genre-Königen.



petra@gamestar.de

THE CHRONICLES OF SPELLBORN MMO

ENTWICKLER Spellborn NV (Erstling des Entwicklers) **TERMIN (D)** 27.11.2007
PUBLISHER Frogster **CA. PREIS** 15 € (13 €/Monat)
SPRACHE Deutsch **AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch **USK** ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGEND-PCS			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAPHIKKARTEN
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			
1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			2,0 GB RAM			
12,0 GB Festplatte			12,0 GB Festplatte			12,0 GB Festplatte			

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- 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 - immer gleiche Architektur-Muster	6 /10
SOUND	+ gelungene Effekte + atmosphärische Musik ... - ... die viel zu selten zu hören ist - minimale Sprachausgabe	7 /10
BALANCE	+ effektive Klassen + Fähigkeiten bieten gute Mischung aus Angriff und Verteidigung - mangelhafte Erklärungen	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ frisches Szenario + stimmungsvolle Splitterwelten + 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 + zu Beginn reichlich zu tun - zuweilen Quest-Löcher	8 /10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Aufgaben + wenige Sammelquests - lange Laufwege - mangelhafte Hinweise - Quests fehlerhaft	7 /10
CHARAKTERSYSTEM	+ Spezialisierungen + nützliche Siegel für Fähigkeiten und Rüstungen - sehr unübersichtliche Skill-Listen	8 /10
KAMPFSYSTEM	+ innovatives Kampfsystem + Kombo-Attacken + Deck-System lädt zum Experimentieren und Optimieren ein	9 /10
ITEMS	+ hübsche Startrüstungen + Hergestelltes besonders schön - Gegner hinterlassen oft Schrott - Rohstoff-Hinweise fehlen	7 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** **MULTIPLAYER-SPIELZEIT** unbegrenzt

FAZIT So unfertiges wie reizvolles Online-Abenteuer.

74

SPIELSPASS