

**DER MÖNCH HOLT ZUM SCHLAG AUS:
TIBIA BEKOMMT NACH ÜBER 25 JAHREN EINE FÜNFTE SPIELBARE KLASSE**

Nahkämpfer mit Unterstützungs- und Heilfähigkeiten // Erster Playtest am 25. Februar //
Geplante Veröffentlichung im zweiten Quartal 2025

Regensburg, 10. Februar 2025 | Seit Ende der neunziger Jahre erkunden Millionen von Spielerinnen und Spielern die Fantasy-Welt von Tibia als Ritter, Paladin, Zauberer oder Druide. Schon bald kann der MMORPG-Klassiker ganz neu erlebt werden: Erstmals in der 28-jährigen Geschichte des PC-Spiels gibt es eine neue „Vocation“ – so werden die spielbaren Charakterklassen in Tibia genannt. Der Mönch setzt auf einen Martial-Arts-Kampfstil und mystische Fähigkeiten, um Gegner zu besiegen und Mitspieler zu unterstützen.

Es erschien lange Zeit unmöglich, eine neue Vocation zu entwickeln, die sich gleichberechtigt in die seit Jahrzehnten ausbalancierten Rollen im Spiel einfügt und mit allen Mechaniken interagiert, die Tibia inzwischen zu bieten hat. „Zu komplex und zu riskant“, hieß es, erinnert sich der verantwortliche Produktmanager für das Projekt, in der Community bekannt unter dem Namen Niadus. „Doch je mehr wir darüber sprachen, desto mehr fühlte es sich nicht nur möglich, sondern auch wie ein natürlicher Schritt für das Spiel an.“

Ab dem 25. Februar finden zunächst mehrere Playtests statt, die der Tibia-Community die Möglichkeit geben, den Mönch im Spiel auszuprobieren und Feedback zu geben. Die offizielle Veröffentlichung ist nach derzeitigem Stand für das zweite Quartal des laufenden Jahres geplant. Auf www.tibia.com gibt es bereits erste Informationen zu den zentralen Gameplay-Mechaniken, die den Mönch ausmachen. Weitere Einblicke folgen in den nächsten Wochen.

Nach der Einführung von Soundeffekten und Musik im Jahr 2022 präsentiert Tibia seiner treuen Community mit dem Mönch abermals eine Neuerung, die wohl nur die wenigsten erwartet haben. Doch genau das macht Tibia aus – selbst nach fast drei Jahrzehnten. Das sieht auch Niadus so: „Alles in allem sehen wir die Einführung einer neuen Vocation als eine Gelegenheit, den Entdeckergeist neu zu entfachen, der schon immer ein Teil von Tibia war. Eine Chance, die Feinheiten einer neuen Vocation zu erlernen und mit neuen Strategien und Team-Zusammenstellungen zu experimentieren.“ Der Mönch dürfte also einige Treffer landen.

ÜBER TIBIA

Tibia ging im Januar 1997 online und gehört damit zu den ersten MMORPGs überhaupt. Inzwischen wurden von Spielerinnen und Spielern aus der ganzen Welt mehr als 32 Millionen Accounts erstellt. Charaktere in Tibia können unbegrenzt aufgelevelt werden, verlieren aber auch wertvolle Erfahrungspunkte, sollten sie ein Abenteuer nicht überstehen. Dieses hohe Risiko, die große spielerische Freiheit sowie der über Jahrzehnte gewachsene Umfang machen Tibia zu einem MMORPG ohne Grenzen.

ÜBER CIPSOFT

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 in Regensburg gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia. Als einer der ältesten deutschen Spieleentwickler erwirtschaftet das unabhängige Unternehmen heute einen Umsatz von über 20 Millionen Euro jährlich und beschäftigt mehr als 100 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Mit TibiaME, einer von Tibia inspirierten Mobiladaption, veröffentlichte CipSoft 2003 eines der ersten Online-Rollenspiele für Handys. 2024 wurde Persist Online angekündigt, ein MMORPG mit Zombies.