

**DEN UNTOTEN DEN PULS FÜHLEN:
DAS ZOMBIE-MMORPG PERSIST ONLINE LÄDT ZU TESTS EIN**

Einfache Registrierung per E-Mail // CipSoft stellt Teststrategie der kommenden Monate vor // Zentrale Mechaniken inzwischen alle im Spiel

Regensburg, 25. Februar 2025 | Persist Online, das neue MMORPG der Tibia-Macher, hat einen weiteren Meilenstein in seiner Entwicklung erreicht: Alle zentralen Mechaniken sind mittlerweile implementiert und können in den kommenden Monaten getestet werden. Eine einfache Registrierung mit einer E-Mail-Adresse auf www.persist.online genügt, um die Chance zu bekommen, an geschlossenen Playtests teilzunehmen. CipSoft wird diese schrittweise erweitern, um möglichst viel Feedback zu sammeln.

In einem neuen Blog-Eintrag auf der Website von Persist Online gibt das 14-köpfige Entwicklerteam hinter dem Spiel einen tieferen Einblick in die gesamte Teststrategie vor dem geplanten Early Access. Neben den anstehenden geschlossenen Playtests, die zeitlich begrenzt sind und sich meist auf bestimmte Aspekte konzentrieren, gibt es auch Spieler aus der Community, die kontinuierlich seit dem Beginn der Entwicklung spielen.

Mit dem Safehouse ist inzwischen das wichtigste Feature eingebaut, um in Persist Online Fortschritte zu erzielen. In verschiedenen Räumen können Spieler Waffen herstellen, Ausrüstung aufwerten, Essen kochen, um Buffs zu erhalten, und sogar Fähigkeiten trainieren, während sie offline sind. Doch nicht nur die Charaktere der Spieler können im Safehouse verbessert werden, auch die Räume selbst können ausgebaut werden.

Das ist auch nötig, denn in der Open World wurde eine weitere Kernmechanik des Spiels implementiert: das Ringsystem, das die postapokalyptische Welt von Persist Online in konzentrische Bereiche um das Startgebiet unterteilt. Je weiter man sich hinauswagt, desto gefährlicher (und lohnender) wird das Erkunden der Spielwelt, in der jedes Gebäude begangen, jedes Stockwerk erklommen und jeder Raum durchsucht werden kann.

Im Blog auf persist.online gibt es weitere Details zu allen Entwicklungen im Spiel.

Teststrategie:

<https://www.persist.online/blogwp/our-testing-strategy>

Safehouse:

<https://www.persist.online/blogwp/the-new-safehouse-crafting-and-improving-items>

Ringsystem:

<https://www.persist.online/blogwp/shaping-the-open-world-the-ring-system>

ÜBER PERSIST ONLINE

Persist Online ist das neue Spiel der Genre-Pioniere von CipSoft, die 1997 mit Tibia eines der ersten MMORPGs überhaupt veröffentlicht haben. Anstatt Zaubersprüche auf Orks zu wirken, müssen die Spieler mit Schuss- und Nahkampfwaffen gegen Zombies bestehen. In seinem Kern ist aber auch Persist Online ein echtes MMORPG der alten Schule: hunderte Spieler, die sich gemeinsam auf einem Server befinden und dabei die größtmögliche Freiheit besitzen. Persist Online begann als Hobbyprojekt und ist eine Idee zweier langjähriger CipSoft-Mitarbeiter. Inzwischen arbeitet ein 14-köpfiges Kernteam mit der Mentalität eines Indie-Studios auf den Release im Early Access bei Steam hin.