

DER MÖNCH SCHLÄGT ZU: NEUE CHARAKTERKLASSE IN TIBIA AB SOFORT SPIELBAR

*Erste neue Klasse nach über 25 Jahren // Nahkämpfer mit Unterstützungs- und Heilfähigkeiten
// Tibia seit heute im Epic Games Store erhältlich*

Regensburg, 8. April 2025 | Seit heute kann in Tibia eine neue Charakterklasse gespielt werden: Der Mönch ist ein Martial-Arts-Kämpfer mit mystischen Fähigkeiten und die erste neue „Vocation“ – so heißen Klassen in Tibia – seit Veröffentlichung des MMORPG-Klassikers im Jahr 1997. Wie Ritter, Paladin, Zauberer und Druide kann auch der Mönch unbegrenzt aufgelevelt und beliebig lange kostenlos gespielt werden. Der heute veröffentlichte Trailer zeigt den Neuzugang im Überblick: youtu.be/Oitj1nJVRE

Dem Team des deutschen Entwicklers CipSoft war es besonders wichtig, dass sich der Mönch nahtlos in die jahrzehntelang gewachsene Fantasy-Welt von Tibia einfügt und von Anfang an als vollwertige Vocation funktioniert. Neben einem neuen Gebiet namens Blue Valley wurden unter anderem über 70 Items und 25 Zauber erschaffen, die zusammen mit neuen Gameplay-Mechaniken für ein einzigartiges Spielgefühl sorgen. Doch damit nicht genug: Auch über 130.000 Zeilen des bestehenden Codes von Tibia wurden angepasst, damit der Mönch zum Beispiel mit NPCs interagieren oder an legendären Quests teilnehmen kann.

Ausgewählte Mitglieder der Tibia-Community hatten in den vergangenen Wochen bereits Gelegenheit, den Mönch auf einem Testserver auszuprobieren, wo die neue Klasse auf große Resonanz stieß. Das Feedback aus den insgesamt drei Testphasen führte zu zahlreichen Anpassungen, von denen jetzt zur offiziellen Einführung des Mönchs alle Spieler profitieren: Die Vocation erhielt nicht nur ihren Feinschliff, sondern auch die maximale Anzahl an Charakteren pro Account wurde erhöht.

Seit heute ist Tibia außerdem im Epic Games Store (store.epicgames.com/p/tibia-53bbb1) erhältlich und kann dort kostenlos heruntergeladen werden. Wer bereits einen Tibia-Account hat, kann sich mit diesem über den Epic Games Store in das Spiel einloggen.

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. Unter der neuen Marke „MultiPayer“ macht CipSoft das Zahlungssystem von Tibia auch anderen Spieleentwicklern verfügbar.