

**CHARAKTER ZEIGEN IM KAMPF GEGEN ZOMBIES:  
TEST DES NEUEN SKILLSYSTEMS VON PERSIST ONLINE**

*Nächster Playtest des kommenden MMORPGs der Tibia-Macher // Anmeldungen noch möglich  
// System mit mehr Freiheit bei der Charakterentwicklung*

**Regensburg, 24. Juli 2025** | Das Zombie-MMORPG Persist Online, das im letzten Jahr von CipSoft angekündigt wurde, bekommt ein neues Skillsystem. Spieler haben damit bereits beim kommenden Playtest noch mehr Möglichkeiten, Charaktere nach ihren Vorstellungen zu entwickeln. Wie bisher gibt es Punkte, wenn man Aktionen ausführt, die zu einem der 25 Fähigkeitenbäume des Spiels gehören – vom Abfeuern einer Schrotflinte bis zum Fällen eines Baums. Diese können jedoch deutlich freier als bisher in verschiedene passive und aktive Skills investiert werden.

Nachdem Spieler einen aktiven Skill freigeschaltet haben, können sie diesen weiter verbessern, indem zum Beispiel die Wirkung verstärkt oder die Abklingzeit verringert wird. Der Einsatz von Abzeichen (Badges) steigert stufenweise das Maximallevel eines Fähigkeitenbaums. Werden mindestens 11 Punkte ausgegeben, kann eine von zwei Spezialisierungen des Skills gewählt werden. Am Ende wartet wie bisher ein besonders mächtiger „Ultimate Skill“.

*„Die Überarbeitung des Fähigkeitensystems gibt Spielern mehr Freiheiten, eine klarere Progression und bedeutsame Entscheidungen“,* heißt es in einem heute veröffentlichten Blog-Eintrag auf der Website des MMORPGs. Neben weiteren Details und vielen Beispielen enthüllt das 14-köpfige Team auch erste Informationen zu Anpassungen an Waffen, die durch das neue Skillsystem notwendig wurden. So durchschlagen jetzt alle Maschinengewehre standardmäßig bis zu drei Gegner.

Schon beim nächsten Playtest im August können alle Neuerungen ausprobiert werden. Eine einfache Registrierung mit einer E-Mail-Adresse auf [www.persist.online](http://www.persist.online) genügt, um die Chance zu bekommen, dabei zu sein.

Bereits jetzt kann das MMORPG bei Steam auf die Wunschliste gesetzt werden – seit heute auch im Rahmen von „Games Forged in Germany“. Das einwöchige Steam-Event zeigt die Vielfalt deutscher Spiele – und Persist Online schon bald eine neue Vielfalt an Charakteren.

Artworks, Screenshots und Logos vom Spiel stehen im Pressebereich auf der CipSoft-Website zum Download zur Verfügung.

**ÜBER PERSIST ONLINE**

Persist Online ist das neue Spiel der Genre-Pioniere von CipSoft, die 1997 mit Tibia eines der ersten MMORPGs überhaupt veröffentlichten. 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.