Ausweitung der Kampfzone

GUILD WARS FACTIONS

Sind Ihnen normale Online-Rollenspiele zu lahm? Wollen Sie sich mit anderen in PvP-Kämpfen messen? Kommen Sie nach Cantha!

Vorweg: Obwohl der Titel es vermuten lässt, ist **Guild Wars Factions** kein Addon. Dafür steckt auch viel zu viel drin. So viel, dass einem ganz wirr im Kopf wird – selbst abgebrühten Testern wie uns. Da wäre zum Beispiel der Storymodus, der eine hübsche Geschichte in der so genannten Primärquest erzählt. Die bringt Sie von einer lieblichen Insel ins Zentrum des Bösen. Dann gibt es die zwei neuen Charakter-Arten, dazu die unterschiedlichen Missionstypen. Und dann ist da noch das schier uferlose PvP-System (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler), das sich in Team-Arenen, Zufalls-Arenen, ein Turnier sowie die namensgebenden Gilden- und die neuen Fraktionskämpfe aufteilt. Und der Clou: Es kostet Sie bis auf den Kauf des Spiels keinen Cent, obwohl alles online auf den Servern von Publisher NCSoft stattfindet.

Es beginnt mit dem Tod

In Cantha, einem Fantasy-Reich, das mit asiatischer Architektur, Landschaft und Mythologie jongliert, erleben Sie eine Geschichte um Macht, Betrug und Magie: Shiro Tagashi, Leibwächter des Kaisers, meuchelte seinen Herrn und kam dabei selbst ums Leben. Dabei wurde so viel Magie freigesetzt, dass ein Wald und ein Ozean zu Stein erstarrten. Im Wald leben nun die Kurzicks, in der See die Luxons, zwei bis aufs Blut verfeindete Völker. Die Streithähne müssen von Ihnen vereint werden, um den erstarkten Shiro und seine übers Land gebrachte Seuche endgültig zu besiegen.

Wer **Guild Wars** gespielt hat, wird einige bekannte Gestalten in Factions treffen. Falls Sie den Vorgänger ausgelassen haben, entgeht Ihnen trotzdem nichts von der Geschichte. Ausgezeichnet: Auch in **Factions** werden Ihre Charaktere wieder in Zwischensequenzen eingebaut – gut für das Helden-Selbstwertgefühl. Noch besser: Die Handlung präsentiert sich deutlich spannender und logischer als im Vorgänger. Das gleiche gilt für Texte und Vertonungen.

Missionen gleich Instanzen

Guild Wars Factions basiert zwar auf dem ursprünglichen **Guild Wars**, ist aber ein komplett eigenständiges Spiel. Konkret bedeutet das für Sie, dass Sie **Guild Wars** nicht besitzen müssen, um mit **Factions** Spaß zu haben. Die Mechanismen bleiben jedoch die gleichen: Zwar erledigen Sie wie in **World of Warcraft** Aufträge mit Ihrem Helden, allerdings ist jedes Abenteuer, jede Mission eine Instanz. Das Spiel erstellt also eine Kopie eines Gebiets ganz allein für Sie. Und – sofern vorhanden – natürlich Ihre Gruppe. Darin sind dann außer Ihnen und Ihrer Party nur NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) unterwegs. Das können Monster sein, aber auch Händler, Quest-Geber und flanierende Bürger der **Factions**-Welt Cantha. Gruppen finden sich in Siedlungen und Städten zusammen (vergleichbar mit den Battlenet-Lobbys von **Diablo 2**), die Sie bei Ihren Reisen freischalten. Haben Sie einen neuen Ort erreicht, wird der auf Ihrer Weltkarte vermerkt und lässt sich durch einen simplen Klick ansteuern. In solchen Siedlungen stehen auch immer eine Reihe NPC-Helden, die Sie statt echter Spieler zur Unterstützung mit in die Aufträge nehmen dürfen.

FACTS

- 8 kombinierbare Klassen
- 75 Fertigkeiten pro Klasse
- maximal 12 Party-Mitglieder
- internationale, organisierte PvP-Kämpfe
- 44 Siedlungen
- zahllose Quests
- keine monatlichen Gebühren

Ratzfatz auf 20

Ihren Rollenspiel-Recken züchten Sie wie gehabt mittels kleinerer und größerer Aufträge hoch. Das passiert zunächst auf einer Cantha vorgelagerten Insel namens Shing Jea. Zwischen Level 15 und 20 können Sie dann bedenkenlos auf das Festland wechseln. Dort geht es nicht nur erst richtig los mit der Geschichte, dort treffen Sie auch auf Spielercharaktere aus **Guild Wars**. Die lassen sich nämlich problemlos in die neue Welt importieren und beginnen das neue Abenteuer gleich auf dem Kontinent. Und damit »Nur-Factions-Spieler« nicht hinter den alten Helden herzockeln, erreichen sie das Level-Maximum (20) erstaunlich fix. Kein Wunder: Die Missionsziele liegen meist nah beieinander, die Belohnungen sind üppig. Wir haben beispielsweise gerade mal etwa zehn Stunden gebraucht, um die höchste Stufe zu erreichen, und uns dabei nicht einmal sonderlich beeilt.

Jedoch haben eifrige Spieler des ursprünglichen **Guild Wars** einen kleinen, wenn auch nicht Spielspaß bestimmenden Vorteil zu Beginn – selbst dann, wenn sie einen neuen Charakter auf Shing Jea starten. Denn auch frische Helden können auf im Vorgänger erbeutete Schätze und Geld zurückgreifen und sich so starke Rüstungen und Waffen beschaffen. Das macht das Leveln sogar noch leichter.

8 aus 150

Zu den aus **Guild Wars** bekannten sechs Klassen Mesmer (Illusionist), Waldläufer, Elementarmagier, Krieger, Mönch und Nekromant addieren sich nun der Ritualist und der As-

Kurz bevor Sie den versteinerten Wald betreten, wird es im Pongmei-Tal noch mal grün. Passend dazu treffen Sie dort auf Gegner namens »**Gestrüpp**«.

sassine. Der Ritualist dient vornehmlich als Unterstützer, ähnlich dem Mönch. Er kann unter anderem wie der Waldläufer Geister beschwören, die der eigenen Gruppe helfen oder der feindlichen schaden. Der Assassine hingegen ist auf schnelle Angriffe ausgelegt, teleportiert sich zu den Gegnern, schlägt schnell zu und verduftet idealerweise auch wieder flott. Massiven Angriffen hält er dafür nicht stand. Wie gehabt müssen Sie zu Ihrer zu Beginn gewählten Hauptklasse später eine weitere addieren, um dann vielleicht als Assassine-Mesmer loszuziehen – und haben am Ende bis zu 150 Fertigkeiten (75 für jede Klasse) zur Verfügung. Keine Sorge, von den 150 können Sie immer nur acht mit in den Kampf nehmen, es wird also niemals unübersichtlich auf Ihrem Monitor. Welche acht Talente Sie auswählen, sollten Sie stets von der Zusammensetzung der Gruppe abhängig machen. Ein einfaches Beispiel: Wenn Sie einen Krieger-Mönch spielen und in einer Gruppe mit zwei hauptberuflichen Mönchen unterwegs sind, bietet es sich an, mehr Angriffs- und weniger Heilfähigkeiten einzupacken. Das Auswählen muss vor Beginn einer Mission in einer Siedlung stattfinden, denn sind Sie einmal in einer Instanz, können Sie an Ihrem Helden nicht mehr rumbasteln.

Koop mal anders

Nachdem Sie Shing Jea hinter sich gelassen haben, erreichen Sie eine gigantische Stadt namens Kaineng. Allein dort warten elf Viertel darauf, von Ihnen freigeschaltet zu werden. Mal handelt es sich dabei um kleinere Orte, in denen Sie lediglich Ihre Beutestücke verkaufen und weitere der zahllosen Quests einsammeln können, mal sind diese Siedlungen auch der Startpunkt in eine der Story-Missionen. Am Vizunahplatz erleben **Guild Wars**-Veteranen eine Neuerung. Erstmalig müssen dort zwei Gruppen mit je acht Spielern zusammen arbeiten, um am Ende zu triumphieren: Zwei wichtige NPCs wollen begleitet und beschützt werden. Stirbt einer der beiden, ist die Mission gescheitert, und Sie müssen den Auftrag von vorne

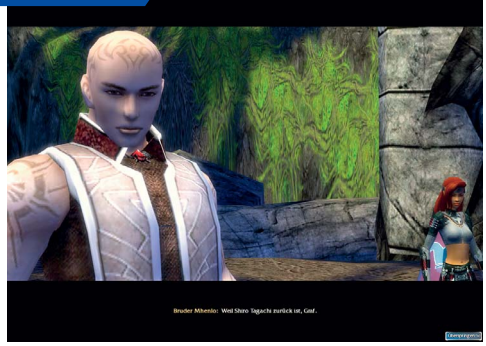
DIE WELT CANTHA IM SCHNELLDURCHLAUF

① Sie starten auf der lieblichen Insel **Shing Jea**. Dort ist bis auf ein paar schneebedeckte Gipfel alles saftig grün.

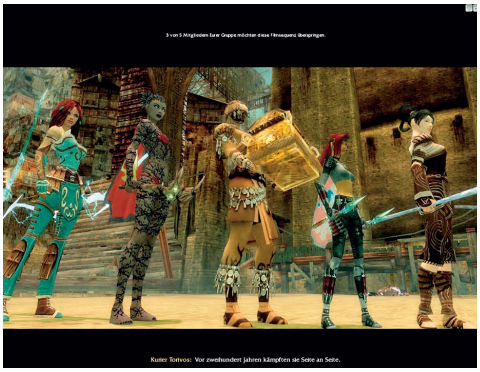
② In **Kaineng**, der gigantischen Metropole auf dem Festland, wechseln sich Slum-Viertel mit adretten Gegenden ab.

③ Im **versteinerten Wald** ragen mächtige Bäume in die Höhe, die sich kathedralenartig über die Heldengruppen wölben.

④ In der schillernden **Jadesee** kämpfen Sie gegen Monster zwischen erstarrten Wellen, in denen Schiffswracks feststecken.



Mhenlo ist ein aus Guild Wars bekannter wichtiger NPC.



Wie schon in Guild Wars sind auch in Factions die Helden der Spieler in die **Zwischensequenzen** eingebunden.

Die Dame im Vordergrund ist Danika, ein NPC, den Sie auf dem gefährlichen Weg durch den **Arborstein** beschützen müssen. Das ist die erste Mission, die Sie definitiv nicht mehr allein mit den künstlichen Gefolgsleuten schaffen, dafür ist sie zu knackig.

beginnen. Das ist quasi eine Vorbereitung auf spätere Heldentaten, in denen, wie es die Handlung verlangt, Kurzicks und Luxons Seite an Seite kämpfen. Denn – und das ist eine der entscheidenden Neuerungen – später müssen Sie sich entscheiden, für welche Fraktion (Faction) Sie fortan Muckis oder Magie spielen lassen. Wählen Sie die Luxons, geht es zunächst in der Jadesee weiter. Wählen Sie die Kurzicks, führt Sie Ihr Weg durch den Wald. Schön: Sie können die Seiten nach Belieben wechseln, Ihnen entgeht also nichts.

Wald gegen See

Sie betreten das erste kleine Dorf im versteinerten Wald. Auf dem Monitor steht »Wirrwaldhain, Außenposten – von den Guardians of Honour kontrolliert«. Huch? Auch das ist neu: Gilden beziehungsweise Allianzen (Zusammenschlüsse mehrerer Gilden) wie die »Guardians of Honour« übernehmen in Factions Siedlungen. Das funktioniert, indem Sie mit Ihren Mannen möglichst viele der so genannten Faction-Punkte für eine der beiden Seiten (Kurzick oder Luxon) einsammeln. Welcher Gilde oder Allianz welche Siedlung zugeteilt wird, errechnet das Spiel eigenständig. Hält Ihre Vereinigung einen Ort, haben Sie Zugriff auf besondere Händler, auf eine spezielle Instanz und auf Angeberkram wie einen NPC, der im Dorf auf Ihr Geheiß etwa ein schickes Feuerwerk abfackelt.

Die nötigen Faction-Punkte erhalten Sie unter anderem als Belohnung in separaten PvP-Arenen, in so genannten Bündniskämpfen. In denen geht es oft ähnlich zu wie in **Battlefield 2**: Schreine müssen erobert und gehalten werden. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl, die sich aus dem Halten der Schreine und getöteten Feinden ergibt, ist die Partie beendet. Besonderer Witz daran: Je stärker eine Fraktion ist, desto mehr Territorium der Spielwelt wird ihr zugeteilt und desto mehr Siedlungen können von Gilden und Allianzen einer Seite übernommen werden.

Die Welt kämpft

Neben den neuen Fraktions-Kämpfen bietet auch **Factions** die bereits aus **Guild Wars** bekannten anderen PvP-Varianten, allen voran natürlich die Gildenkämpfe, in denen zwei Acht-Mann-Teams um Weltranglistenpunkte kämpfen. Wer keiner Spielerverbindung angehört, kann sich in den Zufalls- oder Team-Arenen vergnügen. In Ersteren werden vier Spieler – wie der Name schon sagt – zufällig zusammengewürfelt, um gegen eine ebenso entstandene Gruppe anzutreten. In den Team-Arenen suchen Sie sich Ihre drei Mitstreiter aus. Und dann ist da noch das Turnier, in dem internationale Teams (Koreaner, Taiwaner, Amerikaner, Europäer) um die so genannte »Gunst der Götter« antreten. Hält ein Land die Gunst, bekommen alle Spieler aus diesem Land Zugang in eine besonders lukrative, aber auch

Shiros Seuche verwandelt die Bewohner Canthas in **Beulenkreaturen**.

PIA DETTMER

Guild Wars Factions ist Schuld! Ich hatte mich so auf den Frühling gefreut – und was mache ich jetzt? Ich sitze bei schönstem Wetter vor dem Rechner. Aber das stört mich kaum, wenn ich mit meiner Assassinin durch die wunderschöne Landschaft von Cantha streife, neue Gegenden erforsche oder mich mit Mitspielern an einer der zahlreichen Missionen versuche. Diese finde ich zum Teil recht schwer, dafür werden sie aber in eine spannendere Story eingebunden als beim Vorgänger. An Atmosphäre bleibt Guild Wars Factions für mich unübertroffen, und wer die Mischung aus taktischen Kämpfen und Fantasy-Flair mag, ist hier genau richtig.

»Schön wie der Frühling!«

Quest-Geber erkennen Sie an den **Ausrufungszeichen** über den Köpfen.

extrem anspruchsvolle Instanz. Zu allen PvP-Varianten haben Sie übrigens nicht nur Zugang mit Ihrem Rollenspiel-Charakter, sondern auch mit speziellen PvP-Helden. Die lassen sich mit ein paar Klicks fix zusammenbasteln und sind von vornherein auf Stufe 20. Obacht: Ganz zu Beginn haben diese PvP-Recken nur rudimentäres Können. Doch mit Ihrem Rollenspiel-Charakter schalten Sie Fertigkeiten und Rüstungsgegenstände für die Burschen frei. Alternativ erstehen Sie Talente und Upgrades mit in den PvP-Arenen gewonnenen Belohnungen. Auf die haben dann fairerweise aber wirklich nur Ihre Instant-Helden Zugriff.

Kleinst-Macken

Sicher hat **Factions** kleine Macken. Zuweilen funktioniert die Lebens-Anzeige von Gegnern nicht, und ein, zwei Mal blieben wir an NPCs hängen.

Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger schneidet **Guild Wars Factions** besser ab. Das liegt am ausgebauten PvP-System und der gelungeneren Geschichte. Dass die Grafik dezent mit Shader-Effekten aufgebohrt wurde, ist auch fein. Aber wenn **Guild Wars** auf ihrem Rechner läuft, funktioniert auch **Factions**. Wir haben es sogar auf einem Laptop mit Kleinst-Grafikchip gespielt – alle Effekte deaktiviert. Dafür und für den gelungenen Rest gibt es den verdienten Platin-Award. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E83

➤ TEST VON GUILD WARS IN 07/05

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Guild Wars Factions ist wie Guild Wars – nur noch mal deutlich besser. Es ist noch umfang-, noch abwechslungsreicher. Und das Tollste: Alle Spielelemente sind irgendwie miteinander verwoben. Gewinnt etwa meine Fraktion oft im PvP-Modus, hat das Auswirkungen auf die Welt. Sammle ich eifrig Fertigkeiten im Story-Modus, hat das Folgen für meinen Erfolg in den PvP-Kämpfen, was sich wiederum für meine Fraktion positiv auswirkt – und so weiter und so fort. Cleverer geht es nicht!

Zudem ist das Spiel schnell, man gerät beinahe in einen tranceartigen Flow in den Missionen. Das Leveln geht fix, Belohnungen prasseln förmlich auf mich ein. Die Motivation bleibt selbst nach Erreichen von Stufe 20 erhalten. Und das nicht zuletzt deshalb, weil man die gelungene Geschichte wirklich bis zum Ende verfolgen will. Und natürlich möchte man den stinkigen Kurzicks endlich mal zeigen, wo hier der Kriegshammer hängt. Auf geht's, Luxons!

»Schmelztiegel der brillanten Ideen«

DIE FRAKTIONSKÄMPFE

Kurzicks kämpfen gegen Luxons auf riesengroßen **Schlachtfeldern**, die ähnlich dem Battlefield-2-Prinzip funktionieren. Jeder Fraktion muss Schreine erobern. Je nach Erfolg einer Partei verschiebt sich die **Frontlinie** dynamisch. Hat eine Seite alles erobert, geht es auf den Anfang zurück.

GUILD WARS FACTIONS ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	ArenaNet / NCsoft	RELEASE (D)	28.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 126 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER					PROFI		
1	2	3	4	**5**	**6**	**7**	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT **Guild Wars** (88, 07/05) Brillanter Vorgänger, weniger umfangreich.
Diablo 2 (86, 08/00) Noch heute motivierende Monster-Hatz nach Items.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Welten- und Charakterdesign ⊕ Kampf-Effekte	9 / 10
SOUND	⊕ tolle Musik ⊕ Sprachausgabe ⊖ kein Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	⊕ zu Beginn auch für Solisten ⊖ später nur für geübte Gruppen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ gelungene Geschichte ⊕ 1A-Heldengefühl	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Komfortfunktionen ⊕ Karte ⊕ gelungenes Tutorial	10 / 10
UMFANG	⊕ riesige Welt ⊕ überall etwas zu sehen ⊕ zahllose Quests	10 / 10
QUESTS	⊕ viele Geschichten ⊕ Zwischenfilme ⊕ tolle Aufgaben	9 / 10
TEAMWORK	⊕ abgestimmte Talente ⊕ Kombinationen ⊕ KI-Kämpfer	9 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ massenweise Skills ⊕ Fertigkeiten-Kombos	10 / 10
ITEMS	⊕ zahllose wertvolle Fundstücke ⊕ Runen und Upgrades	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GENIALE PVP-SCHLACHTEN IN WUNDERSCHÖNEN WELTEN.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E51