



In den Siedlungen verkaufen Sie Ihre Beute, lassen sich neue Rüstungen sowie Waffen schmieden und bilden mit anderen Spielern oder NPCs Gruppen für neue Abenteuer.



Bis Stufe 12 können Sie die Hauptaufgaben auch mit einem kleineren Team lösen. Zwei echte, gut miteinander arbeitende Spieler und eine Heiler-Gefolgsfrau (NPC) reichen.

Mannschafts-Spiel

GUILD WARS

Sie spüren den Drang, sich mit anderen Spielern aus aller Welt zu messen? Sie haben nichts gegen atemberaubende Grafik? Sie mochten das Monster-Verdreschen in Diablo 2? Dann sollten Sie weiter lesen.



Schutz-Zauber schwirren durch die Luft, für fast eine Minute füllt aufgeregtes Plappern über die optimale Taktik den Team-Chat. Dann öffnet sich das riesige Steinportal – die Zeit läuft. Am Ende der zehn Minuten muss der Altarstein in der Mitte der Karte uns gehören. Das gegnerische Team: vier Krieger,

zwei Magier, zwei Heiler. Eine gute Aufstellung, doch zu knackn. Die Heiler sind die ersten damit beschäftigt sind, das eigene Leben statt das ihrer Kameraden zu retten, kann unser Team die anderen Feinde beseitigen. Feuerbälle brausen durch die Luft, Klängen sirren, die ersten Widersacher liegen am Boden. Doch dann fällt einer der Mönche, unsere Lebenspunkte sinken rapide. Kyra Eisenklinge, Schwertträgerin und Aushilfs-

arzt, schleicht sich abseits durch Canyons, erreicht den toten Heiler und holt ihn ins Leben zurück. Gemeinsam jagen die beiden zum Altar. Während Kyra dem Mönch den Rücken deckt, pöppelt er die Kameraden wieder hoch. In letzter Sekunde erobern sie den Altar. Sieg!

Das Szenario ähnelt der aus Shootern bekannten Multiplayer-Variante »Team King of the Hill«? Genau das ist es auch. Mit dem Unterschied, dass dies ein PvP-Kampf (Player-versus-Play-

er) in **Guild Wars** war, einem Online-Rollenpiel, das in Wahrheit gar keins ist. Nicht nur, weil es anders als etwa **World of War** keine monatlichen Gebühren kostet.

Diablo 2 in 3D

Guild Wars bedient sich zahlreicher Mechanismen (Charakter-Erstellung, Levelaufstiege, PvP, Party-Bildung) des Online-Rollenpiel-Genres. Doch dahinter verbirgt sich eher eine grafisch aktualisierte 3D-Variante von

INFO

- ▶ 6 kombinierbare Klassen
- ▶ 75 Fertigkeiten pro Klasse
- ▶ maximal 8 Party-Mitglieder
- ▶ internationale, organisierte PvP-Kämpfe
- ▶ Gildensystem und -kämpfe
- ▶ keine monatlichen Gebühren

GILDENKRIEG NO OBEDIENCE VS. DAGGERS IN THE DARK



Los geht's: Zunächst der Teamtreff in der Gildenhalle. No Obediencce fehlt ein achter Mitstreiter. Der wird kurzerhand durch einen NPC-Gefolgsmann ersetzt. Die Wahl fällt auf einen Heiler.



Der Kampf beginnt: Das erste Ziel ist der Fahnenpunkt in der Mitte der Karte. Ist der erobert, hagelt es alle zwei Minuten einen Moralschub (mehr Gesundheit, mehr Energie).



Während der Rest des Teams das Tor der Gegnerhalle mit dem Gildendieb (NPC) knackt, deckt Noo Hero den Bereich hinter der Mauer mit Flammengeschossen aus dem Katapult ein.



Primärquests, die Sie in neue Gebiete führen, sollten Sie ab Stufe 13 mit einer kompletten Party bestreiten. Sonst wird es knifflig.

Diablo 2, wie es im Battlenet gespielt wird – ohne ein Plagiat zu sein. Zum besseren Verständnis: In **World of Warcraft** finden Sie eine zusammenhängende Welt, in der Sie auf andere Spieler treffen, mit denen Sie sich spontan zu Partys zusammenschließen können. In **Guild Wars**

hingegen besteht jedes Schnetzgebiet, jedes Abenteuer aus einer so genannte Instanz. Darin sind nur Sie, Ihre Party und sonst lediglich Monster oder friedliche NPCs unterwegs. Menschliche Mitstreiter finden Sie ausschließlich in den mal größeren, mal kleineren Siedlungen,

die mit der Battlenet-Lobby von **Diablo 2** vergleichbar sind. Kleiner Unterschied: In den **Guild Wars**-Siedlungen können Sie nicht nur Gruppen zusammenstellen, sondern auch Waren sowie Ausrüstungen handeln und Quests annehmen. Sollten Sie mal keine Lust auf Teamplay

haben, dürfen Sie kostenlos sogenannte Gefolgsleute engagieren. Das sind vom Spiel gesteuerte Mitstreiter, die Ihnen wortlos folgen und ihren Job ganz gut machen. Beißen Sie etwa ins Gras, holt Sie die Heiler-Gefolgsfrau Alesia auf jeden Fall ins Leben zurück. In höheren



Sauerei! Daggers in the Dark sind durch das kleine Tor entschlüpft und direkt zu unserer Basis (Schiff) gestürmt, um dort den Gildenherrn (NPC) zu töten. Wenn der fällt, ist alles aus.



Angriff knapp abgewendet, wir starten den Gegenangriff. Daggers in the Dark sind wieder belebt, leiden aber am Moral-Malus. Unser Magier greift direkt mit Feuerregen an.



Fast unverletzt dringen wir bis zum gegnerischen Gildenherrn vor. Der Widerstand ist gering, unser Heiler hat kaum Arbeit. Sieg! Diesmal. Doch dann kommt dieses bärenstarke US-Team...

DAS INTERFACE



Stufen jedoch versagen selbst die cleversten NPCs.

Klick-Reisen

Guild Wars unterscheidet zwischen zwei Quest-Arten: primäre und sekundäre. Erstere müssen Sie nicht annehmen, sondern einfach in den Siedlungen starten – durch Klick auf einen Button. Letztere holen sie sich

bei NPCs in den Siedlungen oder den Instanzen. Bei Ihren Reisen erkunden Sie nicht nur ständig neue, grafisch aufwändige atemberaubende Landschaften, sondern finden auch immer wieder neue Städte und kleinere Siedlungen, die dann auf der großen Weltkarte verzeichnet werden. Sobald ein neuer Ort erscheint, reicht ein

Klick darauf und Ihr Charakter wird dorthin teleportiert. Jedoch stört der nüchterne Teleportationsvorgang immer ein wenig die Harmonie der atmosphärischen Welt. Trotz der Instanzen läuft die Welt von **Guild Wars** auf einem riesigen, zusammengeschlossenen Servernetzwerk. Sind in einer Siedlung plötzlich zu viele Spieler, wird parallel dazu eine weitere erstellt, ein so genannter Distrikt. Von großen Orten gibt es so manchmal bis zu 30 identische Versionen – nur mit anderen Spielern darin. Haben Sie sich mit Freunden verabredet, müssen Sie deshalb den gleichen Distrikt wie Ihre Kameraden per Menü ansteuern, um dort hin zu gelangen.

- 1 Das Questlog verzeichnet Ihre Aufträge und jeweiligen Fortschritte in den aktiven Abenteuern.
- 2 Im Helden-Menü bestimmen Sie Ihre Attribute und sehen, wie lange es noch bis zum Levelaufstieg dauert.
- 3 Wer von Ihren Freunden online ist, sehen Sie mit Druck auf [N].
- 4 Ihre Fähigkeiten, die Energiekosten und die dazu gehörigen Attribute stehen im Fertigkeiten-Fenster.
- 5 Im Inventar finden Sie Ihre momentanen Habseligkeiten.
- 6 Auf dem Kompass werden das nächste Ziel der aktiven Quest, Feinde und Freunde markiert.
- 7 Sollten Sie Mitglied einer Gilde sein, verrät das Gildenfenster unter anderem, wer online ist und den aktuellen Platz in der Welttrangliste.
- 8 Der Gesundheitsstatus Ihrer Party-Mitglieder wird hier gezeigt.
- 9 Ihre Waffensets, über die F-Tasten schnell anzusteuern.
- 10 Ihre Fähigkeiten, die Sie vor Beginn der Mission aus dem Fertigkeitenverzeichnis ausgewählt haben.
- 11 Umgebungskarte der Spielwelt.

[M] öffnet eine große Version.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Installieren Sie aktuelle Grafiktreiber, ältere Versionen führen manchmal zu Bildfehlern.
- 2 Wir empfehlen 512 MByte RAM, mit 256 MByte ruckelt's selbst auf High-End-PCs kräftig.
- 3 Das Herabsetzen der »Schattenqualität« bringt bis zu 15 Prozent mehr Leistung.

4 Senken Sie die Texturqualität: Pro Stufe steigt die Framerate um bis zu 20 Prozent, die Optik leidet aber spürbar.

CHECKLISTE

- 2,0 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4/MX	Radeon 9000	Geforce 4/TI	Rad. 9800/9600/6600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960 1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960 1600x1200 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ maßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

Charakter-Jonglage

Guild Wars gibt Ihnen zwei Möglichkeiten, einen Helden zu erstellen: Zum einen lässt sich mit ein paar Klicks ein Level-20-Charakter basteln, mit dem Sie jedoch nur in die PvP-Areale dürfen. Zum anderen können Sie einen Rollenspiel-Charakter erschaffen, den Sie durch Abenteuer auf Stufe 20 gehen. Zunächst wählen Sie aus sechs Klassen: Waldläufer, Krieger, Mönch, Mesmer (Illusionist), Elementarmagier oder Nekro-

mant. Doch bald machen NPCs Sie darauf aufmerksam, dass es Zeit für eine sekundäre Klasse ist. So kombinieren Sie etwa Krieger mit Mönch oder Elementarmagier mit Nekromant. Jede Klasse besitzt eigene Fertigkeiten, die Sie in Quests erlernen oder bei Trainern kaufen. Ihre Künste sind zudem von Attributen abhängig. Als Krieger erlernen Sie Axt-, Hammer- und Schwertangriffe. Wollen Sie ein Klingen-Held sein, steigern Sie den Wert für »Schwert«. Super: Finden Sie dann einen starken Hammer, senken Sie einfach die »Schwertpunkte« und steigern Ihr Hammer-Können.

Sie haben nicht zu jeder Zeit Zugriff auf alle Fertigkeiten. Bevor Sie in eine Instanz oder einen PvP-Kampf eintreten, müssen Sie sich für acht von maximal 150 Skills entscheiden. Da sind Grübeleien nötig: »Wir haben einen Mönch im Team. Da könnte ich auf Heilzauber verzichten



Ihr Charakter wird in die Zwischensequenzen eingebunden und kommt darin auch auch zu Wort.



Mit einem Klick auf die Karte reisen Sie in Siedlungen, die Sie schon frei gespielt haben. Die rote Markierung zeigt die Strecke innerhalb einer Instanz, die Sie dort zurück gelegt haben. So vermeiden Sie es, Wege doppelt zu laufen.

und statt dessen mehr Klingenkünste mitnehmen...« Das bringt Taktik in die Kämpfe.

Korea verhauen

Wichtiger Bestandteil von **Guild Wars** ist der Player-versus-Player-Kampf. Davon existieren drei Varianten: Die spektakulärste

sind die Turniere. Dabei treffen bis zu sechs Teams zu je acht Mann aufeinander, um etwa einen Altar zu erobern. In den Gildenkriegen hingegen geht es ums Erobern einer gegnerischen Gildenhalle. Zu Beginn werden diese Modi mit reinen PvP-Charakteren bestritten.

Denn bis Ihr Rollenspiel-Held auch in den großen Kloppeleien bestehen kann, muss er selbst mit Level 20 noch viel lernen und Rüstung sowie Waffen aufstocken. Der dritte PvP-Modus ist reines Charakter-Training: kleine Scharmützel mit zusammen gewürfelten Teams.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Gute Güte! Kann mich mal jemand aus den Turnieren zurück ins normale Leben holen? Oder nein, besser nicht. Ich habe noch eine Rechnung mit Korea offen. Und mit Amerika. Ernsthaft: Die PvP-Kämpfe in Guild Wars sind genial und stehen einem spannenden Team-Shooter in nichts nach. Wenn es gar mit der Gilde (Grüße an die Jungst!) losgeht, sträuben sich mir die Nackenhaare vor Aufregung. Eine gute Taktik und schnelle Reaktionen sind dann mindestens so wichtig wie die Waffen in meiner Hand und der Heiler im Hintergrund.

EIN BISSCHEN ROLLENSPIEL

Wer andere Spieler nicht verhauen mag, wird aber auch seine Freude haben – vorausgesetzt, Sie mögen Partys. Dann levelt man gemütlich hoch, probiert ein wenig mit den Klassen rum und bekommt massig Spiel fürs Geld. Und vielleicht ist die Neugier dann so groß, doch den Schritt in eine Gilde oder ins Turnier zu wagen. Dann sehen wir uns vielleicht im Kampf gegen Korea. Oder Amerika. Oder beide.



»Turnier-Gier!«

Besonderheit der Turniere und Gildenkriege: Sie kämpfen gegen amerikanische und koreanische Teams. Das bringt Chancen. Denn hält etwa Europa die Vormachtsstellung auf den Servern, öffnet sich der Zugang zu einer lukrativen Instanz.

[WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [E57](#)

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Manchmal ist mir World of Warcraft einfach zu viel. Was das dauert! Vor allem, wenn's grade noch andere Dinge zu leben gibt (Arbeit, Liebe, Motorrad fahren), überlege ich mir zweimal, ob ich mich noch »mal kurz« einlogge. Denn unter einigen Stunden schaffe ich Quests oder Instanzen selten. Guild Wars ist da flexibler: Ich muss nicht unbedingt menschliche Mitstreiter suchen. Für einen Quickie rekrutiere ich eine NPC-Party und los geht's. Zwar fehlt mir hier das Flair eines »echten« Rollenspiels, aber dafür lockt das schnelle, unverbindliche Abenteuer – ganz ohne Gebühren.



»Rollen-Quickie«

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Keine Frage, die Arena-Kämpfe sind anspruchsvoll und flott, aber ich will in einem Rollenspiel in erster Linie Abenteuer erleben. Und dieses Gefühl bringt Guild Wars überhaupt nicht rüber. Die Handlung ist klischeehaft (gutes Königreich, böse Invasoren), fesselnde Quest-Geschichten gibt's nur wenige und interessante NPCs fehlen komplett. Stattdessen geht's später im Spiel nur noch um Gilden, Ranglisten und Taktik-Absprachen. Da fühle ich mich nicht wie ein Held, sondern wie ein Rädchen im Mannschafts-Uhrwerk – ich muss nur funktionieren, aber nicht glänzen. Abenteuer sehen anders aus.



»Kein Rollenspiel«

GUILD WARS ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: NCSoft / Arena Net
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Euro-Box, 2 CDs, 145 S. Handbuch

RELEASE (D): 28.4.2005
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIT

VERGLEICHBAR MIT: Diablo 2 (87, 08/00) Noch heute motivierende Monster-Hatz nach Items. Dark Age of Camelot (84, GS 06/05) Online-Rollenspiel mit tollem PvP-System.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	512 MB RAM	1 GB RAM	1 GB RAM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	ISDN	DSL	DSL
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schönes Welten- und Charakterdesign + üppige Effekte	9 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe in Cutscenes - Musik nicht dynamisch	8 / 10
BALANCE	+ zu Beginn auch für Solisten - später nur für Partys	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nette Geschichte in den Hauptquests - zerstückelte Welt	8 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen + Karte - sparsames Tutorial	9 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Welt + überall etwas zu entdecken	9 / 10
QUESTS	+ kleine und große Geschichten - stets gleiche Mechanik	8 / 10
TEAMWORK	+ Fertigkeiten + KI-Mitstreiter - kein Handelssystem	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ forderndes Charakter- und Werte-Tüfteln um Skills	10 / 10
ITEMS	+ zahllose wertvolle Fundstücke + Aufrüsten durch Runen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS - - MULTIPLAYER-SPASS 300 Stunden

FAZIT: DIABLO-INSPIRIERT MIT TOLLEM PVP IN SCHÖNEM 3D.



DVD: Video-Special Wertungskonferenz



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK [E56](#)