

Diesmal mit Gefühl

GUILD WARS NIGHTFALL



Viele Beispiele belegen: Online-Rollenspiele mit einer mitreißenden Story gibt es selten. Der dritte Guild-Wars-Teil zeigt, wie's richtig geht – und wird damit zur neuen Referenz.

Können Sie auf Anhieb erklären, warum es in der Geschichte von **World of Warcraft** geht? Oder in der von **Everquest 2**? Und wie war das in **Dark Age of Camelot** mit den drei verfeindeten Reichen? Wenn Sie es nicht können, wundert uns das nicht. Denn so durchdacht die meisten Hintergrundgeschichten in Online-Rollenspielen sind, so

wenig bleiben sie im Gedächtnis haften. Der Grund ist einfach: Sie – der Held – haben keinen Einfluss darauf. Auch wenn Sie noch so erbittert als Elf gegen Orks kämpfen, mächtige Drachen und fiese Magier bezwingen, Dörfer und Städte en masse befreien – am Ende ist die Welt immer noch dieselbe wie zuvor. In **Guild Wars: Nightfall** ist das zwar auch nicht anders. Durch sein Instanz-orientiertes Spielprinzip erschafft das Programm aber auf raffinierte Weise die Illusion, dass man als

Held sehr wohl Einfluss auf eine Welt haben kann – wenn auch nur auf die »Kopie« der Welt, die Sie auf Ihrem Bildschirm sehen. Trotzdem und gerade deshalb: Diese Geschichte werden Sie sicher nicht vergessen.

Wie war das nochmal?

Wer die bisherigen **Guild Wars**-Teile (**Prophecies** und **Factions**) kennt, kann getrost zum nächsten Absatz springen. Für alle anderen: **Nightfall** ist der dritte Teil des gebührenfreien Online-Rollenspiels **Guild Wars** vom Entwickler Arenanet. Anders als die meisten Genrevertreter besteht das Spiel aus Instanz-Leveln, also Gebieten, die ausschließlich für Sie und Ihre Gruppe geladen werden.

Der Vorteil: **Guild Wars** erzählt eine auf Sie zugeschnittene Geschichte, die Welt dreht sich um Sie. Andererseits wirkt das Universum deshalb aber eingeeignet, eine offene Welt mit herumwuselnden Mitmenschen wie etwa in **World of Warcraft** gibt es nicht. Stattdessen treffen Sie auf Mitspieler in Städten und so genannten Außenposten, in denen Sie außerdem Ihre Quests bekommen. Je nach Mission dürfen Sie zwischen drei und sieben Mitspieler einladen und als Kampfgefährten mitnehmen. Sollten sich nicht genug menschliche Teilnehmer finden, greifen Sie auf generische, aber sehr clevere KI-Helfer zurück. **Guild Wars** baut seit jeher auf ein sehr taktisches Kampfsystem. Denn obwohl Sie im Verlauf des

Spiels über hundert Nah- und Fernkampfangriffe sowie Zaubersprüche und Auren pro Charakterklasse freischalten, dürfen Sie immer nur acht davon ins Gefecht nehmen. Das ermöglicht die unterschiedlichsten Taktiken: Setze ich mehr auf unterstützende Zauber und helfe meinen Kollegen aus der Distanz, oder greife ich zu meinen Axtfertigkeiten und werfe mich mitten ins Getümmel?

Sir! Ja, Sir!

Ähnlich wie in **Guild Wars: Factions** starten Sie Ihre **Nightfall**-Karriere auf der abgelegenen Insel Istan, wahlweise mit oder ohne das sehr gut gemachte Tutorial. Doch von Ruhe kann auf dem Eiland keine Rede sein, denn gleich zu Beginn greifen Korsaren das Küstendörfchen Chabek an. Da die Sonnenspeere, Streitmacht der Welt Elona, stark dezimiert wurden, legt man die Verteidigung Chabeks in Ihre Hände – wenn auch etwas zö-

FACTS

- > 2 neue Klassen
- > 14 KI-Helden
- > über 250 Quests
- > 55 Gebiete
- > 350 neue Fertigkeiten
- > frischer PvP-Modus





Mit dem Talent »Hymne der Flammen« unterstützt unser Paragon sein Team. Links sehen Sie die komfortablen Steuerungselemente für die neuen KI-Helden. (1280x1024)

gernd, immerhin haben Sie sich ja noch keinen Namen bei den Sonnenspeeren gemacht. Das wiederum schaffen Sie durch erledigte Quests. Denn neben Gold und Erfahrung bekommen Sie so genannte Beförderungspunkte und steigen ähnlich wie in **Battlefield 2** im Rang auf. Je mehr

Titel Sie sammeln, desto mehr zollen Ihnen die Bewohner Respekt, sprechen höflicher mit Ihrem Helden und vertrauen ihm immer größere Aufgaben an. Das hinterlässt nicht nur ein sehr gutes Gefühl, sondern vermittelt auf raffinierte Weise den Eindruck, dass Sie in Elona

tatsächlich etwas bewegen. Und es tut sich eine Menge, denn der zurückgeschlagene Korsaren-Angriff war natürlich nur der Auftakt einer geradezu epischen Geschichte um die verräterische Kriegsherrin Varesh und deren Pakt mit Dämonen. Die wollen das Land in eine

finstere Einöde verwandeln und sämtliche Einwohner unterjochen. Die Story wird übrigens in – für Online-Rollenspiele ungewöhnlich – zahlreichen Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. Im Gegensatz zu **Factions** bewegen die Charaktere nun auch endlich



PARAGON

Ein Paragon kommt mit Speer auf die Welt. So schleudert er die Waffe mit den verschiedensten Angriffstechniken auf die Gegner, mit den unterschiedlichsten Auswirkungen (das Tempo ist dabei ähnlich dem des Waldläufers). Aber seine wahren Talente liegen in der Team-Unterstützung: Durch Schreie und Anfeuerungsrufe stärkt er die Angriffe

seiner Kameraden, verhindert, dass die Mitstreiter bei ihren Aktionen unterbrochen werden, reduziert Schadenswerte und sorgt für Lebens- sowie Energieregeneration. Mit einem guten Motivations-Paragon im Team werden Sie so gut wie nie ohne Mana dastehen. Wir empfehlen Ihnen deswegen, den NPC-Paragon Sogolon einzupacken, wenn Sie gerne alleine ins Abenteuer ziehen möchten.

DIE NEUEN KLASSEN

DERWISCH

Im Gegensatz zum Paragon steht der Dervisch mitten im Geschehen. Er ist ein Nahkampf-Charakter, der nicht nur seine Sense tanzen lässt, sondern auch mit Auren arbeitet, die mehrere Gegner in der Nähe verletzen. Die Krux an dem tödlichen Sensesmann: Jede Fähigkeit kostet Mana-Punkte, über Adrenalin-Fähigkeiten verfügt er nicht. Jedoch helfen ihm Verzauberungen, die seine Werte hochschau-

ben oder Angriffe in Heilpunkte oder Energie umwandeln. Die große Besonderheit des Dervischs: Er kann sich per Elite-Fähigkeit kurz in den Avatar eines der fünf Götter Elonas verwandeln, um etwa mehr Gesundheitspunkte zu haben und immun gegen negative Zustände zu sein.





Die KI-Helden dürfen Sie individuell mit Waffen und Rüstungen ausrüsten sowie deren Talentauswahl festlegen.



Würmer fressen uns und bringen uns über Schwefelsand.



Einige Gegner gebären neue, wenn sie sterben. Dieser Koloss spuckt nach seinem Tod gleich zwei neue Level-28-Monster aus.

ihre Lippen zu den sehr gut gesprochenen Dialogen.

Helden-Auflauf

Die größte Neuerung in **Nightfall**: Da sich Ihre Taten mit der Zeit herumsprechen, schließen sich im Verlauf der Geschichte insgesamt 14 KI-Helden Ihrem Team an. Allerdings müssen Sie sich hin und wieder für einen von zwei Charakteren entscheiden, etwa zwischen der Waldläuferin Jin oder dem Elementarmagier Sousuke. Jeden der

Helden, von denen Sie immer nur maximal drei ins Gefecht mitnehmen dürfen, können Sie per Fertigkeitenfenster bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Soll sich der Krieger Goren mehr auf Schwert- oder Axtfertigkeiten spezialisieren? Und wäre für die Mönchin Tahlkora die Klasse des Nekromanten oder doch eher die des Mesmers als Zweitberuf sinnvoll? Das Mikromanagement geht aber noch weiter. So können Sie jeden Helden übers

deutlich aufgeräumtere Inventar individuell mit Waffen und Rüstungsboni (etwa den neuen Inschriften und Insignien) austatten. Erhöhen Sie zum Beispiel den ausgeteilten Schaden um zwölf Prozent, falls der Held verhext sein sollte. Durch den ständigen Feinschliff wachsen Ihnen die Helden mit der Zeit sehr ans Herz, und auch deren Eigenheiten sorgen für eine starke Bindung zu den Figuren. So ist zum Beispiel Koss (der erste Held, der zu Ihnen stößt) jedem Unbekannten gegenüber misstrauisch und warnt Sie stets vor unüberlegten Gesprächen, etwa bei den bedrohlichen Zentauren (»Ich traue keinem, der mehr Beine als Arme hat«). Die besserwisserische Tahlkora hingegen nimmt kaum ein Blatt vor den Mund und wird stets patzig, wenn man sie nicht ernst nimmt.

setzen, zu denen sich entweder ein bestimmter Held oder gleich die ganze Truppe hinbewegt. Damit lassen sich etwa Feinde von größeren Gruppen trennen oder Ihre Kollegen gezielt zurückhalten, damit die nicht blindlings in die Gegnermassen preschen. Wem das immer noch zu wenig Kontrolle ist, der darf seinen Kameraden auch spezielle Befehle erteilen. So kann sich beispielsweise Thalkora aus dem Gefecht raushalten und die Gruppe gezielt mit Heilzaubern unterstützen. Oder aber Koss haut auf Ihr Kommando hin ausschließlich dem Priester der gegnerischen Truppe sein Schwert auf den Kopf. Gut für Einsteiger: Auch

NEUER PVP-MODUS: HELDENKÄMPFE



Zwei Spieler nehmen mit jeweils drei selbst erstellten Helden teil. Die lassen sich wie die in der Kampagne befehlen. Es gewinnt der, der zuerst 20 Punkte erreicht. Die sammeln Sie über Ausschalten der Gegner und über das Erobern und Halten des Zentralen Schreins. Der spuckt Gewinnpunkte aus. Neben dem Zentralen Schrein gibt es auf jeder Karte weitere drei Heiligtümer, die Boni wie Lebenspunkte oder Energie ausschütten.

Auf die Plätze, fertig, los!

Im Kampf sind die Helden schon deshalb ausgesprochen praktisch, weil Sie ihnen (anders als den vorhin erwähnten generischen KI-Helfern) Befehle erteilen dürfen. So können Sie entweder auf der Minikarte oder direkt in der Landschaft per Mausclick Flaggenpunkte



DAS ROTE SOFA: WORLD OF WARCRAFT VS. GUILD WARS: NIGHTFALL

»DAS EINZIGE, WAS ZÄHLT«

Ich stimme dem Schnulzensänger ungern zu. Doch Marius Müller-Westernhagen hat Recht, wenn er singt: »Freiheit ist das Einzige, was zählt«. In Online-Rollenspielen will ich eine Welt erkunden, auf eigene Faust und ohne Grenzen. Ich will von Klippen springen und in Seen tauchen. Ich will Stoff sammeln und Roben nähnen, die ich an Mitspieler verkaufe. Ich will mitten in der Wüste Bekannten begegnen. Und wenn ich an einer Aufgabe scheitere, will ich, dass zufällig ein edler Helfer des Weges kommt – mit dem ich mich danach vielleicht sogar anfreunde. Das alles bleibt mir in Guild Wars: Nightfall verwehrt. Schwimmen und springen darf ich nicht. Das Wirtschaftssystem ist rudimentär. Und Mitspieler treffe ich nur in Städten. Nicht gerade ideal, um neue Bekanntschaften zu schließen.

Ein Ausflug in die Nightfall-Welt gleicht einer Pauschalreise: Ich lade Freunde ein, mit denen ich vorgefertigte Abenteuer bestreite. World of Warcraft gleicht einem Abenteuerurlaub. Ich stehe mitten in der Welt, muss überleben. Wie ich das anstelle, bleibt mir überlassen. Freunde ich mich mit Mitspielern an, oder jage ich sie? Nähe ich meine Rüstungen selbst, oder ersteigere ich sie im Auktionshaus? Reite ich in die Lavaschlucht oder schippere ich zum Elfenwald? Ziehe ich durch die Instanzen oder durch die offenen Welt? Meine Entscheidungen bestimmen den Verlauf des Abenteuers. Mein Weg unterscheidet mich von den anderen Spielern. In Nightfall erlebe ich dasselbe wie alle anderen auch: eine nette Geschichte, durch die ich aber wie auf Schienen gleite. Nicht mein Ding, ich will Freiheit. Auch wenn ich dafür Schnulzensängern zustimmen muss.

Michael Graf

»EINFACH EIN NEUES GENRE«

World of Warcraft hat die Mechanismen des klassischen Online-Rollenspiels perfektioniert. Guild Wars ignoriert sie. O-Ton Jeff Strain, ehemals Chef des WoW-Teams bei Blizzard und Arenanet-Gründer: »Ich wollte nicht einfach ein besseres Everquest machen.« Mutig, arrogant, irre? Was auch immer, es ist gelungen.

In Guild Wars geht alles schneller: gereist wird per Klick auf die Karte, meine Fähigkeiten kann ich ratzfatz komplett umstellen, und selbst der langsamste Spieler wird nach ein paar Wochen das Level-Maximum von 20 erreicht haben. Bis ich im Kampf bin, vergehen höchstens ein paar Minuten. Ich erlebe gerade in Nightfall eine wunderbare Geschichte, die meinen Helden zur zentralen Figur macht, weil die Welt außerhalb der Siedlungen nur für mich und meine Party existiert. Ich kämpfe mit Köpfchen gegen Unmengen fordernder Gegner. Ich kann dank der neuen Helden nahezu jede Herausforderung alleine schaffen, kann mich aber auch mit echten Spielern zusammen tun. Und wenn mir der Sinn danach steht, bin ich innerhalb von Sekunden in einem von mittlerweile fünf PvP-Modi, die in Sachen Brillanz ihresgleichen noch lange Zeit suchen werden.

Auf Wikipedia nennt man Guild Wars der Einfachheit halber »Competitive Online Role Playing Game« (CORPG), fasst damit sowohl Rollenspiel als auch PvP-Wettbewerb in einen Begriff und kommt der Sache damit schon sehr nahe. Wer also aufgrund der 91er-Wertung glaubt, Nightfall sei besser als World of Warcraft, der liegt falsch. Es ist einfach anders – und in seiner Andersartigkeit perfekt.

Petra Schmitz

»Reiten oder kämpfen? Meine Entscheidung, mein Held.«



»Ich bin die Heldin und sonst niemand!«



wenn Sie nicht jeden KI-Helfer bis ins kleinste Detail selbst steuern, kämpfen die Recken auch allein sehr clever mit und setzen Ihre Fertigkeitenauswahl in der Regel intelligent ein.

Jagen und Sammeln war gestern

Dass die Handlung der Kampagne unglaublich motiviert, liegt auch an den grandiosen Quests, die abwechslungsreich und hervorragend in die Geschichte eingebunden sind. So sollen Sie im vorhin erwähnten

Dorf Chabek nicht nur alle Korsaren erledigen, sondern auch noch deren Kriegsschiffe mit Katapulten zerstören. Da die aber noch nicht geladen sind, müssen Sie zuvor Brandöl-Fässer finden und zum Bestimmungsort tragen. Klar, dass Sie dabei keine Hand für Ihre Waffe frei haben und deshalb von Kollegen beschützt werden müssen. Doch das ist noch gar nichts: Im Spielverlauf kämpfen Sie zum Beispiel in einem afrikanisch anmutenden Tempel gegen immer wieder aufstehende Skelette, weichen Tomb Raider-

typischen Flammenfallen aus und eskortieren einen Geist, der Ihnen wichtige Türen öffnet. Später im Spiel lassen sich die Helden von einem Wüstenwurm fressen; denn nur so können Sie den ansonsten tödlichen Sand in der Schwefelein-

öde überqueren. Für noch mehr Abwechslung sorgen Aufgaben, in denen Sie nicht einmal zur Waffe greifen müssen: So verhören Sie einen gefangenen Korsaren, indem Sie spezielle Fragen stellen, nehmen Varesh vor Gericht ins Kreuzverhör



Wird die Gruppe getötet, wird sie am nahegelegenen Schrein wiederbelebt.

STORY-MISSION: TOR DES SCHMERZES



Dunkoros Sohn: Ich bin's, Vater. Heißt uns jetzt.

Hinter dem Schlund der Qual trifft Mönch Dunkoro den von Abaddon gefangenen Geist seines Sohnes.



Abaddon stärkt sich durch die Seelen. Die Marternetz-Dryder müssen sterben, um sie zu befreien.



Wenn Sie zusätzlich vier Emissäre (alle Level 28) besiegen, erhalten Sie 1.500 Bonus-Erfahrungspunkte.



Um zum letzten Marternetz-Dryder vorzustoßen, müssen Sie noch etliche Level-28-Gegner besiegen.



Dunkoros Sohn: Danke, Vater. Wir werden uns in dem Hellsch wieder sehen.

In der Schluss-Szene verabschiedet Dunkoro seinen Sohn. Diese Mission können Sie mit NPCs knacken.

oder absolvieren gar spaßige Trink- und Emote-Wettbewerbe.

Round 1: Fight!

Obwohl **Nightfall** im Gegensatz zu **Factions** mehr Wert auf PvE-Gefechte (Player vs. Environment, also Spieler gegen computergesteuerte Gegner) legt, haben sich die Entwickler einige neue Ideen für den umfangreichen PvP-Modus (Player vs. Player, Spieler gegen Spieler) ausgedacht. Offensichtlichste Neuerung sind die so genannten Heldenkämpfe. Darin treten Sie als einzelner menschlicher Teilnehmer mit drei aus der Storykampagne bekannten KI-Helden an und fordern einen anderen Spieler heraus, der wiederum seine drei Helfer dabei hat. Durch getötete Gegner oder schlicht einen Rundensieg sammeln Sie so genannte Balthasarpunkte, die Währung im PvP-Modus. Damit kaufen Sie neue Fertigkeiten sowie Waffen- und Rüstungs-Upgrades für sich und Ihre Helden. Der Clou: Sie dürfen nur auf Runen und Inschriften zurückgreifen, die Sie bereits in der Kampagne gefunden haben (oder aber Sie müssen sie teuer kaufen). Andersherum können auch die Helden im PvE-Modus die mit Balthasarpunkten freigeschalteten und meist mächtigeren Talente verwenden. Es lohnt sich also, parallel zur Story immer wieder gegen menschliche Spieler anzutreten, um so die eigenen PvE-Helden zu stärken. Absolute PvP-Ignoranten kommen dank der sehr guten Balance aber auch ohne das zusätzliche Charakter-Tuning voran.



Die Riesenechse hat unsere Gruppe mit »Leiden« angesteckt, einem Nekromanten-Fluch.



Neues taktisches Element: Sie dürfen Ihrem Team per Flagge Positionen zuweisen.

Hervorragend, aber...

Guild Wars: **Nightfall** krankt momentan noch an gelegentlichen Verbindungsverzögerungen. Diese so genannten Lags tauchen

hauptsächlich in Instanzen auf und stören die Kämpfe mit bis zu mehreren Sekunden andauernden Aussetzern. Da schafft nur der Wechsel auf einen anderen Distrikt Abhilfe. Auch an der Übersetzung muss der Entwickler Arenanet noch arbeiten. Zwar erreichen die Texte nicht die »Klasse« des mehr als peinlich eingedeutschten **Everquest 2**, trotzdem stolpern Sie hin und wieder über englische Wort- und Satzketzen. Vor den seltenen Eskortier-Quests müssen wir Sie ganz besonders warnen. Denn da

COLLECTOR'S EDITION

Obwohl die normale Verkaufsversion von Guild Wars: Nightfall bereits sehr gut ausgestattet ist (Handbuch, Poster, Tastenlayout) stellt der Publisher Flashpoint eine noch umfangreichere und sehr gut verarbeitete Collector's Edition in die Händlerregale. Darin stecken neben den oben genannten Extras ein schickes Artwork-Buch, zwei Helden-Anstecker aus Metall, eine Making-of-DVD, die Landkarte Elonas im Posterformat sowie der Soundtrack des Komponisten Jeremy Soule auf einer separaten CD. Auch die inneren Werte des Spiels unterscheiden sich von der normalen Version: So gibt's ein exklusives Haustierchen so wie einen speziellen Tanz-Emote für Ihren Helden. Die Collector's Edition kostet empfindliche 70 Euro.



Ihnen die zu beschützenden NPC-Gruppen sehr dicht an der Backe kleben, werden Sie hin und wieder von ihnen eingekreist und damit blockiert – weiterlaufen Fehlanzeige. Da Sie Ihre Schützlinge weder befehlen noch sonstwie zum Ausweichen bewegen können, bleibt nur der Neustart der Mission – das frustriert!

High-End? Von wegen!

Zwar hat sich in Sachen Grafike-engine seit **Guild Wars: Prophecies** kaum etwas getan, trotzdem ist **Nightfall** das momentan technisch aufwändigste Online-Rollenspiel. Besonders die detaillierten Charaktermodelle und knalligen Zaubereffekte machen einiges her. Gut, die Landschaftstexturen sind hin und wieder ziemlich schwammig, dafür kontert das Spiel aber mit einem im Vergleich zu Factions deutlich stimmigeren Stil bei der Umgebung und den Gebäuden: Wer sich in der Wüste des Spiegels von Lyss durch gewaltige Felsspalten kämpft, an einem imposanten Wasserfall nebst Oase vorbei läuft und schlussendlich zu einem orientalisches anmutenden und in der Luft schwebenden Palast kommt, wird unweigerlich »Wow!« rufen. Trotz aller grafischen Opulenz läuft **Nightfall** aber auch auf Mittelklasse-Rechnern in hohen Auflösungen hervorragend – da hat wohl einer sauber programmiert. **DM PET**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D157**

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Guild Wars: Nightfall will mich nicht so recht faszinieren. Obwohl ich die Derwische mit ihren Sensen und Fähigkeiten herausfordernd finde und das Einführungsszenario gut gelungen ist, habe ich trotzdem immer das Gefühl, ich würde etwas verpassen. Habe ich in Instanzen die optimalen Fähigkeiten? Empfehlungen gibt mir das Spiel leider nicht, das muss ich entweder selbst herausfinden oder mir von Experten in üblicher Fachsprache erklären lassen. Nightfall sieht wunderbar aus und macht sicherlich wahnsinnig viel Spaß – ich persönlich ziehe aber klassische Online-Welten à la Everquest 2 vor.



»Nicht meine Art von Online-Spaß«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Nicht, dass ich jetzt auf eigentlich großartigen Online-Rollenspielen wie World of Warcraft oder Everquest 2 rumhacken will, aber die können sich von Nightfall mehr als eine Scheibe abschneiden. In Sachen Story und Missionsvielfalt ist der neueste Guild-Wars-Teil seinen Konkurrenten nämlich meilenweit voraus. Ich will ständig noch eine Quest erledigen – nicht weil ich dann im Level aufsteige, sondern weil mich die Geschichte mit ihren spannenden Wendungen und tollen Charakteren für Stunden, Tage, nein, Wochen an dem Rechner fesselt. Kampfsystem, Grafik und das PvP-System sind sowieso über jeden Zweifel erhaben, und auch die neuen taktischen Möglichkeiten (Flaggen, etc.) und KI-gesteuerten Helden passen hervorragend ins Spiel. Wer's also immer noch nicht probiert hat: zugreifen!



»Referenz!«



PvP-Kampf Petra gegen Daniel. Petra hat gewonnen. Diesmal zumindest.

GUILD WARS: NIGHTFALL ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER: Arenanet (Guild Wars: Factions, GS 7/06: 90 Punkte)
 PUBLISHER: NCSoft / Flashpoint
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Schuber, 1 DVD, 144 S., Karte, Poster
 TERMIN (D): 27.10.2006
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 12 Jahren



➤ DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK: **B07**



➤ USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL: Kampf (Progress bar) | Dialoge/Rätsel (Progress bar)

CHARAKTER: simpel (Progress bar) | komplex (Progress bar)

FREIHEIT: linear (Progress bar) | offene Welt (Progress bar)

KÄMPFE: Action (Progress bar) | Taktik (Progress bar)

HANDLUNG: einfach (Progress bar) | komplex (Progress bar)

SPASS: Story motiviert durchgehend. Danach spannende PvP-Kämpfe.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL | ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG: leicht (Progress bar) schwierig (Progress bar)			■ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK: einfach (Progress bar) komplex (Progress bar)			■ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO: langsam (Progress bar) schnell (Progress bar)			■ Logik & Überlegung
			■ Geduld
			■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Ratgeber
 SPEICHERSYSTEM: –

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ Radeon 9500 / 9600
1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	■ Geforce 6600 GT
1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	■ Radeon X600 / X700
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	■ Radeon 9700 / 9800
4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	■ Geforce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ Geforce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: EAX
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: –
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	● knallige Zaubereffekte ● detaillierte Figuren ● stimmige Landschaften ● gelegentlich schwammige Texturen	9/10
SOUND	● tolle Effekte in den Schlachten ● sehr gute deutsche und englische Sprecher ● schöne Musik... ● ...die sich wiederholt	8/10
BALANCE	● leichter Einstieg ● Niveau steigt stetig an ● mit und ohne Mikromanagement schaffbar ● Story-Missionen oft knüppelhart	8/10
ATMOSPHÄRE	● erstklassiges Heldengefühl ● massenhaft Zwischensequenzen ● stimmige Welt ● kleinere Fehler (Lags, Übersetzung)	9/10
BEDIENUNG	● leicht zu erlernen ● sinnvoller Aufbau der Hotkeys ● Reisen ohne Zeitverlust ● übersichtliche Fenster	10/10
UMFANG	● riesige Welt mit massenhaft Quests ● zwei neue Charakterklassen ● zusätzliche Fertigkeiten ● genialer PvP-Modus	10/10
QUESTS/HANDLUNG	● mehr Abwechslung geht kaum ● extrem spannende und motivierende Geschichte ● fehlerhafte Eskort-Quests	9/10
TEAMWORK	● Positionierung der Helden durch Flaggen ● spezielle Befehle möglich ● Helden kämpfen auch sehr gut selbstständig	9/10
KAMPFSYSTEM	● extrem taktische Gefechte ● komplexes Talentsystem ● unzählige Tuning-Möglichkeiten ● jede Charakterklasse nützlich	10/10
ITEMS	● relativ große Itemauswahl ● spezielle Waffen und Rüstungen herstellbar ● auf Dauer wenig Abwechslung	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: EPISCHES, STORY-BETONTES ONLINE-ABENTEUER.

