



Selbst **Alpträume** sehen in Guild Wars: Nightfall gut aus.



Elona knüpft an die **Wüste** aus Guild Wars: Prophecies an.



Die **Savanne** bevölkern nicht nur Sie und Ihre Party, sondern auch reichlich Getier – teils freundlich, teils feindlich.

Mit mehr Charakter

GUILD WARS NIGHTFALL

Im dritten Kapitel des Online-Rollenspiels soll das Rollenspiel eine größere Rolle spielen: Nightfall will eine Solospieler-Geschichte mit Anfang, Ende und ganz viel Dazwischen bieten.

Während sich Deutschland Ende August wettertechnisch im April befand und hektoliterweise Regen die Biergärten entvölkerte, schien in Seattle (von den Amerikanern »Rainy City« genannt) die Sonne von einem metallisch blauen Himmel. Doch uns interessierte der lichte Tag nicht, den Anbruch der Nacht fanden wir deutlich spannender. Statt bräsig am Lake Washington zu lümmeln, haben wir uns bei Arenanet **Nightfall** angeschaut, das dritte Kapitel des Online-Rollenspiels **Guild Wars**.

Das Böse in Geschichte

Irgendwas stimmt ganz und gar nicht in Elona. Bisher blieb das magische Reich recht unbeleuchtet vom ganzen Ärger, der sich in Tyria (**Guild Wars: Prophecies**) und Cantha (**Guild Wars: Factions**) ausgebreitet hatte. Doch das ändert sich nun. Wo sich gestern noch eine Palme sacht im Wind wiegte, wuchert jetzt ein Tentakel aus dem Boden. Der Himmel verdüstert sich. Das Land, die Menschen, die Götter – alle sind in Gefahr. Die Bedrohung ist zunächst un-

greifbar. Doch bald wird klar, dass die Helden zum Ursprung des Übels aufbrechen müssen, um es zu vernichten.

Lag der Schwerpunkt des Vorgängers **Factions** auf PvP-Kämpfen (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler), will sich **Nightfall** stärker auf den PvE-Aspekt (Player versus Environment, also Spieler gegen Mon-

ster) konzentrieren und drum herum eine in sich schlüssige und mitreißende Story stricken.

Durch die Dämmerung

Die Reise durch **Nightfall** nimmt ähnlich wie in **Factions** ihren Anfang in einem Tutorial-Areal auf einer Insel. Haben Sie die Quests dort erledigt, geht es aufs Festland in den ersten von

Eine der zahlreichen Konzeptzeichnungen: So stellen sich die Designer einen Teil des **Realm of Torment** vor. Augen starren aus den Klippen auf Sie und verfolgen Ihre Schritte.





In den **Highlands** wartet orientalisch anmutende Architektur auf Sie. Sie streifen unter anderem durch die Paläste von Prinzessinnen.

fünf großen Story-Abschnitten, die sich optisch voneinander abgrenzen. Zunächst betreten Sie eine Flussdelta-Landschaft, in der alles recht lieblich wirkt. Auf dem stets leicht sandigen Boden stehen nordafrikanisch anmutende Gebäude, in den fruchtbaren Senken weidet Vieh. Ein heller Branton dominiert. Ähnlich soll es auch in der darauffolgenden Savanne sein, die vor allem mit enormer Weitsicht angt. Immer wieder entdecken Sie Monumente und Tempel zu Ehren der fünf Götter von Elona. Die Highlands hingegen werden von orientalischem Design geprägt, verspielte Architektur und mehr Farben fangen die Blicke ein. Die folgenden Badlands sind karg und feindlich. Der Boden ist teilweise mit Schwefel verseucht – so arg, dass ein paar Schritte den sicheren Tod bedeuten würden. Deswegen reisen Sie dort im Inneren eines mächtigen Wurms, dem die giftigen Dämpfe nichts anhaben können – Frank Herberts **Der Wüstenplanet** lässt grüßen. Der lenkbare Wurm verfügt über satte 3.000 Lebenspunkte und gänzlich andere Angriffs- und Verteidigungstechniken als Ihr Charakter.

Wer **Prophecies** gespielt hat, kennt bereits einige davon, denn der Reise-Wurm ist quasi die Miniaturausgabe der riesigen Monster, die in Tyria die Wüstengegend um die Heldenprüfungen unsicher machen.

Das Finale von **Nightfall** findet im »Realm of Torment« statt. Dort haust die Bedrohung. Und dort müssen Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes durch Alpträume kämpfen: Die Designer haben etwa aus Leichen- und Insektenteilen Berge erschaffen, Blutströme laufen schwarze Felsen hinab, Augen starren Ihnen aus Klippen hinterher. Eine Besonderheit der Instanzen in diesem Gebiet: Ihre Karte wird niemals dauerhaft aufgedeckt. Sobald Sie eine Mission neu in Angriff nehmen, liegt wieder Nebel darüber.

Lippenbekenntnisse

Das fängt ja gut am Anfang an: Arenanet verspricht, dass **Nightfall** im Gegensatz zu **Factions** mit einem richtigen Intro beginnt, um Sie in rechte Weltenretter-Stimmung zu versetzen. Damit die im Laufe des Spiels nicht abhanden kommt, gibt es



Neu in Nightfall: Missionen, in denen erledigte **Geister** wiederauferstehen.

haufenweise weitere Filmchen – wie schon aus den Vorgängern bekannt häufig wieder mit Ihrem Charakter in der Hauptrolle. Um die Illusion noch intensiver zu machen, werden die Figuren nun bei Gesprächen die Lippen bewegen und Emotionen zeigen. Zudem sollen Sie deutlich weniger lesen müssen als in den Vorgängern. Viele Ihrer Aufgaben werden Ihnen in gesprochenen Worten, also in Einspieler oder im Laufe einer Mission offenbart. Dazu gehört

auch, dass Sie die Hauptquests nicht mehr betreten, indem Sie auf den entsprechenden Schalter klicken, sondern indem Sie sich mit einem NPC (Nichtspieler-Charakter) unterhalten.

20 Hauptaufgaben warten in **Nightfall** darauf, gelöst zu werden. In **Factions** gab es 15. Neu an den Missionen in Kapitel 3: Sie müssen kleinere Rätsel lö-

DIE NEUEN HELDEN



sen oder Fallen (plötzliche Flammenstöße, herunterkrachende Gewichte) geschickt ausweichen. Latschen Sie dennoch beispielsweise in eine Gifffalle, färbt sich der Bildschirm grün und alles verschwimmt – ähnlich dem Effekt, wenn Sie zu viel Zwergenbier getrunken haben.

Toll: Sie kommen immer mal wieder in bereits besuchte Gebiete und werden dort die schleichende Ausbreitung des Bösen bemerken. Das einst liebliche Elona wird mehr und mehr ein Sumpf aus Grauen und Schrecken – mit Tentakeln.

Mehr! Helden!

Neu sind die Helden. »Nanu? Helden sind doch in Guild Wars nicht neu! Held bin doch ich! Und die anderen Spieler sind auch allesamt Helden. Noch

mehr Helden? Was denn für Helden, bitteschön?«, mögen Sie jetzt denken. Wir verraten es Ihnen: Schon recht früh in **Nightfall** läuft Ihnen ein NPC-Krieger namens Koss über den Weg, der zukünftige Missionen an Ihrer Seite bestreitet, wenn Sie das möchten. Im Laufe der Geschichte gesellen sich weitere Recken aus allen Kämpfer-Klassen dazu. Alle haben ihre eigenen Geschichten, die teilweise miteinander verwoben sind. Arenanet deutete uns gegenüber auch eine Romanze an.

Haben Sie einen dieser NPC-Recken durch eine Quest »freigeschaltet«, dürfen Sie ihn mit in die Instanzen nehmen. Maximal drei Begleiter sind erlaubt. So sieht also eine mögliche Party in **Nightfall** folgendermaßen aus: Vier echte Spieler plus je-

weils ein Held oder zwei echte Spieler plus jeweils drei Helden. Die NPCs der anderen Spieler erscheinen übrigens in Ihrem Gruppenfenster mit neutraler Klassenbezeichnung. Sonst würden ja im schlimmsten Fall vier Krieger namens Koss durch eine Instanz stürmen. Und das will ja keiner. Das Besondere an Koss und seinen Kollegen: Sie können die Burschen lenken und ihnen richtige Befehle erteilen. So weisen Sie dem Mönch vielleicht die Aufgabe zu, ausschließlich Sie zu heilen. Oder Sie befahlen dem Elementarmagier, er möge bitte im Hintergrund bleiben und nicht irre in die Gegner preschen. Doch damit nicht genug: Selbst die acht Fertigkeiten sowie die Ausrüstung für die Helden lassen sich nach eigenem Gusto

zusammenstellen. Übrigens, keine Panik: Wer keine Lust auf Mikromanagement in den Instanzen hat, kann die Helden auch wie bisher über das altbekannte Setzen von Zielen (STRG plus Leertaste) lenken.

Die neue Übersichtlichkeit

Damit Ihr Bildschirm nicht vor lauter Statistik- und Wertefeldern aus allen Nähten platzt, hat Arenanet Attributs-, Fertigkeiten- und Inventar-Bildschirme zusammengelegt. Sie sehen alles auf einen Blick (unter anderem auch neue Inschriften-Upgrades für Waffen) und können per Auswahlmenü zwischen Ihrem Charakter und den Helden hin- und herschalten. Toll: Die Zweitklasse der NPC-Heroen lässt sich nach Belieben und auf der Stelle wechseln.



Harpyen greifen einen **Derwisch** und einen **Paragon** an. Der Derwisch wehrt sich mit einer Sense, der Paragon wirft Speere.



Kerak, Waldläuferin**Melonni, Derwisch****Dunkoro, Mönch****Morgahn, Paragon****Goren, Krieger****Zhed, Mesmer**

Gleiches gilt übrigens auch für Ihre PvP-Charaktere. So entfällt das eine oder andere lästige Neu-Erstellen vor einem Gildekrieg. Apropos PvP: Mit den KI-Helden addieren die Entwickler auch eine zusätzliche Arena-Art, die lange gewünschten Eins-gegen-Eins-Schlachtfelder. Solche Duelle hätten in ihrer ursprünglichen Bedeutung nicht recht funktioniert: Stellen Sie sich den Kampf zwischen einem Krieger-Mönch und einem Mönch-Mesmer vor, der könnte ewig gehen – je nach Fertigkeiten. Mit den Helden wird das anders und ein bisschen vergleichbar mit den Zaishen-Kämpfen, die Sie bereits seit **Factions** auf der PvP-Insel austragen können. Die Rolle

der Zaishen übernehmen Ihre eigenen Heroen, die Sie gezielt einsetzen dürfen.

Klasse Klassen

Kein neues **Guild Wars**-Kapitel ohne neue Klassen. Mit **Nightfall** gesellen sich der Paragon und der Derwisch zu den bereits bekannten acht Berufen. Während der Paragon trotz seiner martialischen Aufmachung mit Schild und Speer am besten im Hintergrund agiert und die Gruppe mit clever getimten Unterstützungsschreien schützt oder im Angriff stärkt, steht der Derwisch idealerweise nah an den Gegnern und greift mit seiner Sense an. Der Derwisch spielt sich deutlich intuitiver als der Paragon und ist eher für



Am Leben spendenden Fluss haben die Bewohner Elonas riesige Siedlungen errichtet. Diese **Städte** sind Treffpunkte für Spieler in Nightfall.

Leute geeignet, die direkt die Wirkung ihrer Aktionen sehen möchten. Der Paragon hingegen ist indirekt am effektivsten. Wer gerne einen Schutzmönch spielt, wird sich mit dieser Klasse auch schnell zurecht finden.

Bereits Ende Juli rief Arenanet zum PvP-Wochenende, um die beiden neuen Berufe an echten Spielern auszutesten. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse führten zu kleineren Änderungen bei Derwisch und Paragon. **PET**



Die Anzeige von **Heil-** und **Schadenspunkte** ist in Nightfall größer als in den Vorgängern.

GUILD WARS: NIGHTFALL

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 27. Oktober 2006

Entwickler: Arenanet / NCsoft
Status: zu 85% fertig

Petra Schmitz: »Als passionierte PvP-Spielerin war ich zunächst etwas enttäuscht über den anderen Schwerpunkt von Nightfall. Nach dem Tag bei Arenanet bin ich aber überzeugt, dass mir die Hatz auf das Böse in Elona mindestens so viel Freude bereiten wird, wie das Verhauen der Kurzicks im Vorgänger. Die ganzen tollen Ideen machen das an sich schon perfekte Konzept von Guild Wars noch perfekter. Und außerdem schenkt mir Nightfall endlich die Eins-gegen-Eins-Arena. Da ziehe ich ganz sicher ein, wenn ich die Story-Kampagne hinter mir habe.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 2783