

Taktik-Online-Rollenspiel

GUILD WARS

Wo World of Warcraft aufhört, fängt Guild Wars erst so richtig an: beim fröhlichen Mitspieler-Verdreschen.

Spätestens seit **World of Warcraft** ist das Online-Rollenspiel nicht mehr nur etwas für eine kleine verschworene Gemeinde, die in kryptischen Ausdrücken wie »Buff« und »Loot« kommuniziert. Es ist salonfähig geworden. In U-Bahnen, auf Schulhöfen und in Büros wird über die letzten Online-Abenteuer schwadroniert. Doch was kommt nach **World of Warcraft**? Brauchen wir überhaupt ein weiteres Spiel dieser Art? Und wenn ja, was soll es

besser, was soll es gar anders machen? Ob **Guild Wars** etwas besser macht als **World of Warcraft**, können wir erst nach unserem Langzeittest sagen. Dass es aber Kernelemente des Genres komplett anders angeht als die Blizzard'sche eierlegende Wollmilchsaure und Konsorten, ist jetzt schon in Programmcode gemeißelt. Davon durften wir uns ausgiebigst an den Beta-Weekenden und während der für die Presse veranstalteten Online-Treffen überzeugen.

Von 0 auf 20

Eine normale Heldenkarriere beginnt in **Guild Wars** genrety-

pisch: bei Level 1. Sie wählen aus sechs Klassen (Krieger, Mönch, Mesmer, Elementarmagier, Nekromant oder Waldläufer) Ihren Favoriten, passen Geschlecht und Aussehen an, und ab dafür. In der Haupt- und Startstadt Ascalon, einer hübschen Fantasy-Trutzborg mit Händlern und Handwerkern, treffen Sie zwar auf zahlreiche andere Helden, doch mit denen müssen Sie sich später nicht um den besten Platz an der Monsterfront kloppen. Wartezeiten auf besonders lukrative Bossmobs entfallen ebenso. Warum? Weil jedes Prügelareal eigens für Sie (und Ihre Party) erstellt wird. **Guild Wars** setzt voll auf Instancing, den derzeit heißesten Trend der Online-Rollenspiele. So erreichen Sie recht fix das höchste Level, nämlich 20.

Laut Aussage der Entwickler dauert das etwa zwei Wochen, wenn Sie es schnell angehen. In der Zwischenzeit haben Sie noch einen zweiten Beruf erlernt (eine gute Kombination ist zum Beispiel der Krieger-Mönch) und sich bis zu 150 Skills angeeignet (75 pro Beruf). Doch Achtung! In jede Mission dürfen Sie nur acht dieser Fähigkeiten mitnehmen. Tüfteleien und Abstimmung mit den Mitstreitern sind zwar nicht zwingend erforderlich, erhöhen aber die Siegchancen ungemein.



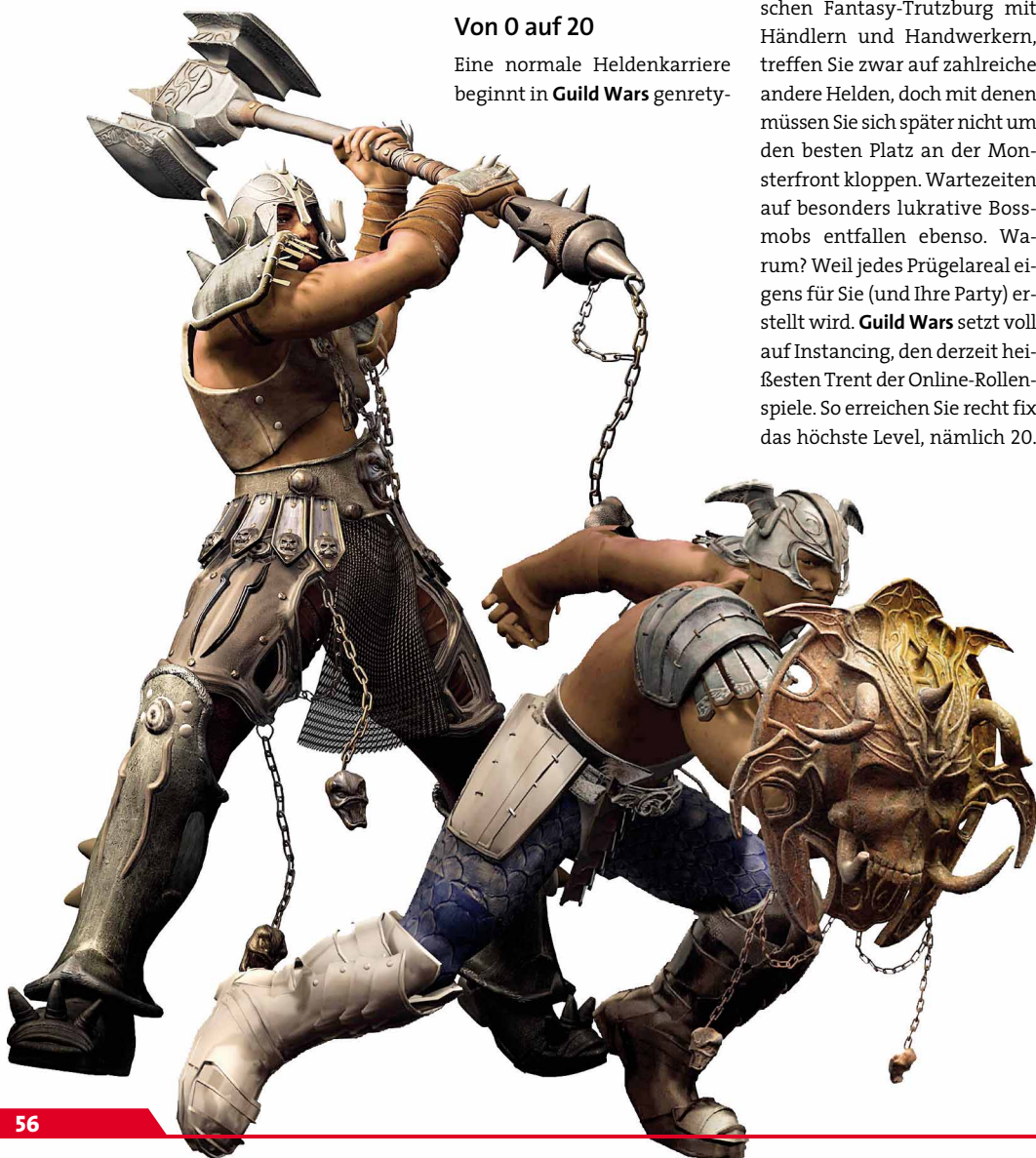
Wunderschöne Effekte, tolle Animationen: Guild Wars prahlt in jeder Sekunde mit Edelgrafik.



Helden warten: Haben Sie eine Arena gemeistert, werden Sie automatisch in die nächste teleportiert.



Gleich öffnen sich die Tore in ein neues Kampfgebiet. Wir aktivieren unsere Schutz-Zauber.



Direkt auf 20

Eine normale Heldenkarriere beginnt in **Guild Wars** völlig genre-untypisch: bei Level 20. »Moment, was reden die von GameStar denn da für einen Schwachsinn. Erst Hüh, dann Hott?«, werden Sie jetzt sicher denken. Aber Sie haben richtig gelesen. **Guild Wars** bietet zwei Optionen: den im vorangegangenen Absatz beschriebenen Hochzücht- und den Fertig-Recken. Mit ein paar Klicks haben Sie einen Level-20-Charakter gebastelt, ihn in eine protzige Rüstung gesteckt, Skills ausgewählt, und ab dafür. Doch mit einem solchen Bausatz-Krieger ist Ihr Tätigkeitsspektrum beschränkt. Sie dürfen mit ihm nur in PvP-Areale, also in Gebiete, in denen Sie anderen Mitspielern auf die Mütze hauen. Dort können Sie auch mit Ihrem hochgelevelten Alter Ego hin, doch für den schnellen Kick sind die Fertig-Helden ideal.



Bevor unsere Gruppe in die Tournament-Arenen darf, müssen wir uns vor dem Grab der Könige im Kampf gegen Monster beweisen.

Mensch gegen Mensch

Drei Arten von Spielerprügeleien wird es geben: die Arena-Kämpfe, das Tournament und Kämpfe um die Gildenhallen. In die ersten beiden Varianten durften wir bereits reinschnuppern. Die Arena-Kämpfe sind vergleichbar mit einem **Counterstrike**-Match auf einem öffentlichen Server. Vor einer Arena treffen Sie sich mit anderen Spielern, klicken auf den Button »Mission beitreten«, und das Programm würfelt selbstständig zwei konkurrenzfähige Gruppen zusammen, die dann

in der Arena antreten. Gewonnen hat das Team, das überlebt.

Das Tournament hingegen ist auf eingespielte Gruppen, also Gilden, zugeschnitten. Finales Ziel des Tournament: die beste Gilde weltweit zu werden, denn das Spiel teilt die Server nicht nach Kontinenten oder Ländern wie etwa **World of Warcraft**, sondern lässt alles auf einem einzigen gigantischen Netzwerk stattfinden. So treten Sie im Tournament nicht nur gegen deutsche oder europäische Teams an, sondern auch gegen Koreaner und Amerikaner. Im

Tournament besteht ein Team aus acht Mann. In der ersten Mission geht es darum, einen NPC zu beschützen. Später wollen Altäre erobert und gehalten (vergleichbar mit dem aus Shootern bekannten King-of-the-Hill) oder Reliquien transportiert werden (erinnert an Capture-the-Flag).

Wer denkt, gewinnt

Besonders gelungen finden wir bereits die Kampfareale. Da gibt es Brücken, auf denen sich die Waldläufer mit Ihren Bögen postieren können. Kleinere Canyons machen Hinterhalte möglich, große Felsen laden zum Verstecken ein. Sie können Tore öffnen und Wege verkür-

zen, Vorsicht: auch für die Gegner. Eine grausame, aber zugleich sehr beeindruckende Erfahrung machten wir in einem Arenakampf, den wir schon gewonnen wähten. Einzig ein Ritter in einer flammenden Rüstung war von den Gegnern noch übrig – deutlich schwerer angeschlagen als wir. Doch der clevere Spieler aktivierte den Rennboost-Skill (den wir nicht mitgenommen hatten), verschwand hinter einer Felsbarriere, heilte sich dort und kam erstarkt zurück. Drei Schläge später waren wir tot. Vor der Arena gab es großes Gelächter und Schwüre, dass es beim nächsten Aufeinandertreffen anders ablaufen würde. **PEI**



Unsere Heldin Rowenna Rabenklau liegt schon tot am Boden. Deswegen schauen wir einem Teammitglied beim Sterben über die Schulter.

GUILD WARS

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 28. April 2005

Entwickler: Arena Net / NCSoft
Status: zu 95% fertig

Petra Schmitz: »Schweinerei von Arena Net. Mich erst so heiß machen mit den aberwitzig spannenden Arena-Kämpfen, und mir dann den Hahn wieder abdrehen! Die Beta-Wochenenden und Pressepartien haben mir gezeigt, dass auf das Wörtchen Taktik nicht zwangsläufig das Wörtchen Shooter folgen muss. Zwar klingt Taktik-Online-Rollenspiel mehr als bekloppt, ist aber im Falle von Guild Wars nur zu wahr. Ich freue mich wie doof auf den 28. April.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **D92**