

Deathmatch-Rollenspiel

# GUILD WARS

Moderne Zeiten: NCsoft arbeitet am einem Online-Rollenspiel, das Sie (fast) nichts kostet, nur wenig Zeit frisst und für das Sie keine menschlichen Mitstreiter brauchen.



Im Startdorf Lion's Arch bewundern wir die tollen Charaktermodelle.

**W**enn wir im Folgenden **Guild Wars** als Online-Rollenspiel bezeichnen, dann geschieht das aus reiner Verlegenheit, liebe Leser. Das Programm von NCsoft ist zwar in vielerlei Hinsicht ein klassischer Vertreter des Genres, aber in mindestens genauso vielen Belangen eben nicht. Oder kennen Sie beispielsweise ein Online-Rollenspiel, das Ihnen erlaubt, statt einer echten Party eine NPC-Gruppe mit auf Monsterjagd zu nehmen? Das Ihnen das Reisen per Mausclick auf einer Karte ermöglicht? Und das keine monatliche Gebühr von Ihnen verlangt? Wir haben uns beim World Preview Event von **Guild Wars** das Wochenende um die Ohren geschlagen – und sind begeistert.

## Meine ganz private Welt

Klar, zu Beginn Ihrer **Guild Wars**-Karriere steht die Charaktergenerierung. Das geht recht fix. Sie wählen aus sechs Berufen zwei, die sich gut ergänzen (etwa Warrior und Necromancer), passen die Optik Ihres Helden an, und schwupps – geht es los. Das Programm macht nicht viel Federlesens und schickt Sie sofort in die erste Mission, die Sie zunächst alleine bestreiten. Kämpfe laufen in **Guild Wars** wie in anderen Online-Rollenspielen auch ab: Sie wählen per Taste eine Angriffsart, der Charakter führt sie aus.

Spätere Aufträge erledigen Sie entweder mit bis zu fünf echten Spielern, oder Sie engagieren so genannte Henchmen. Dahinter verbergen sich computergesteuerte Nichtspielercharaktere (NPCs), die Sie kostenlos anheuern können und die während der Quest nicht von Ihrer Seite weichen. Der



Die Zauber-Effekte sehen klasse aus und wirken sich nicht negativ auf die Performance aus.

Auftrag spielt sich dann wie ein Offline-Abenteuer.

Alle Missionen im Spiel sind Instancing-Quest. Das bedeutet, dass das Spiel ausschließlich für Sie und Ihre Truppe eine Kopie eines Areals erstellt. Bevor es losgeht, treffen sich die Spieler in einer Art Sammelzone, bilden Gruppen und teleportieren dann erstaunlich schnell in das jeweilige Missionsgebiet.

## Die Taktik macht's!

**Guild Wars**-Charaktere erreichen maximal Level 20. Wie sich dann aber von anderen Helden abheben, wenn irgendwann alle auf der gleichen Stufe stehen? Antwort: über die Skills. Die erlernen Sie beim Trainer oder zwacken sie bei den Monstern ab. Der Clou an der Skill-Schwemme ist, dass Sie in jede Mission nur acht Fähigkeiten mitnehmen dürfen. Sie

müssen sich vorher überlegen, was sie machen wollen.

Toll: Haben Sie die Nase voll von Quests, treffen Sie sich mit anderen Spielern in der Arena zu Team-Deathmatch-Kämpfen. Wer gar eine Gilde und eine Gildenhalle sein Eigen nennt, kann andere Gilden zum Kampf herausfordern. In der entstehenden Instancing-Zone liegen

dann beide Gebäude nebeneinander. Noch toller: Sie können in drei möglichen Perspektiven spielen – in der Ego-, in der Verfolgerperspektive und in der **Diablo**-typischen Sicht von oben.

Finanzieren soll sich das Spiel übrigens über die zweimal im Jahr erscheinenden Addons – die Sie nicht kaufen müssen, wenn Sie nicht wollen. **PEI**

## GUILD WARS

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel  
Termin: 4. März 2005

Entwickler: NCsoft  
Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Schnell reinhüpfen, für eine halbe Stunde mit ein paar Freunden oder NPCs Spaß haben und wieder verschwinden – ein tolles Spieldesign macht es möglich. Guild Wars ist das ideale Online-Rollenspiel für Menschen mit wenig Zeit. Noch dazu sieht es unglaublich schick aus, ist aber in Sachen Hardware trotzdem genügsam. Vielleicht treffe ich mich in Zukunft abends lieber mit Freunden in einer Guild-Wars-Arena statt auf de\_aztec.

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK L42