



Wenn sich der Boden auftut, ist mit nichts Gutem zu rechnen? Irrtum! Denn ins großartige Guild Wars-Addon gelangen Sie, weil genau das passiert.

Guild Wars Eye of the North

DVD - Video-Special

gamestar.de - Screenshot-Galerie - Quicklink: 4169 - Infos zum Spiel - Quicklink: 1980

Win Vista 32 Bit - läuft

- Facts**
- ▶ 10 KI-Helden
 - ▶ 4 Gebiete
 - ▶ 18 Dungeons
 - ▶ 150 Fertigkeiten
 - ▶ 40 Rüstungssets

Die Welt ist aus den Fugen! Das ist für uns nichts Außergewöhnliches, man muss ja nur die Schwemme schlechter Nachrichten anschauen. Im Fall von **Guild Wars** bedeutet es, dass sich tatsächliche Risse durch die drei Kontinente Tyria, Cantha und Ebona ziehen. Durch diese Risse gelangen Sie ins erste echte Addon der Online-Rollenspiel-Reihe.

Eye of the North ist übrigens deswegen das erste echte Addon, weil Sie eine der drei Hauptkampagnen brauchen, um es spielen zu können. Und idealerweise einen Helden der Maximalstufe, denn gekleckert wird hier nicht. Der Entwickler Arenanet schmeißt Ihnen gleich ab Level 20 Gegnerbrocken vor die Füße.

Die neuen Völker
Eye of the North entführt Sie in unerforschte Gebiete des Kontinents Tyria, den Veteranen schon in der ersten Kampagne bereisten. Dort lauert – wie könnte es auch anders sein – eine neue Bedrohung. Die Zerstörer, eine archaische Monsterrasse, die bisher unbemerkt unter den Zittergipfeln geschlafen hat, drängen an die Oberfläche und drohen das Land zu überrennen. An Ihnen ist es, die Völker des Addons für den Gegenschlag zu vereinen.

Die Zwerge sind für Spieler von **Prophecies** bereits alte Bekannte, Norn und Asura hingegen werden erstmalig vorgestellt. Bei den Norn handelt es sich um ein stolzes Nordvolk. Sie sind etwa doppelt so groß wie Menschen und rau im Umgangston. Nahkampf ist ihre Spezialität. Kein Wunder, können sich die Norn doch in Bä-

ren verwandeln. Die Asura hingegen sind winzige Geschöpfe, Gnommen nicht unähnlich. Die geringe Körpergröße gleichen die Wichtel durch ihr Magiewissen, vor allem aber durch ihr Besserwissen aus. Sie werden kaum einen Asura treffen, der Ihnen nicht zu verstehen gibt, dass er Sie für einen ausgemachten Holzkopf hält.

Die neuen Helden
Der Clou an der letzten Erweiterung **Guild Wars: Nightfall** waren die sehr genau steuer- und ausrüstbaren KI-Begleiter. Die gibt es in **Eye of the North** auch, selbst für **Nightfall**-Verweigerer. Gleich in der ersten Siedlung bekommen Spieler von **Factions** und **Prophecies** zwei Recken an die Seite gestellt: die Kriegerin Jora und den Mönch Ogden. Am Ausgang der Siedlung wartet dann ein Trainer, der in einem Tutorial die Grundzüge der Begleithelden-Steuerung und -Verwaltung erklärt.

Nach und nach gesellen sich zu Jora und Ogden weitere acht Recken. Am Ende dürfen Sie aus jeder bisher bekannten **Guild Wars**-Klasse Ihre maximal drei modifizierbaren Mitstreiter wählen. **Nightfall**-Spieler haben zudem noch Zugriff auf ihre bereits gewonnenen KI-Helden.

Die neuen Projekte
Nachdem Sie die erste Siedlung verlassen haben, dauert es nicht mehr lange, und Sie sehen es: das Eye of the North, das Auge des Nordens. Ein gigantischer Bau erhebt sich inmitten eines zugefrorenen Sees, reckt sich in den Himmel. In diesem Riesenkonstrukt erwartet Sie der Beginn der Hauptquest, die in drei Unterstränge mit abermals mehreren

Auch ohne Addon

Auch ohne Addon tut sich eine Menge in der Guild-Wars-Welt. Hier die wichtigsten Patches und Verbesserungen der letzten Monate:

- ▶ größere Truhe
- ▶ speicherbare Fertigkeiten-Sets
- ▶ Rüstungsbefähigungen und Inschriften auch in den ersten beiden Kampagnen
- ▶ Handelsfenster und Gruppensuche
- ▶ Wiedereintrittsmöglichkeit nach Verbindungsverlust mit Server
- ▶ Kollision zwischen Mitgliedern eines Teams für den PvE-Teil abgeschaltet
- ▶ Kampagnen im »Hard Mode« spielbar, wenn einmal im Normalmodus beendet

Teilmissionen aufgegliedert ist. Sie dürfen frei entscheiden, welche der drei Aufgaben Sie zuerst bewältigen, jedoch führt Sie das Spiel zunächst automatisch durch frostiges Norn-Gebiet. Deswegen liegt es auf der Hand, dass Sie sich zuerst um die Geschehnisse der Nordmenschen kümmern. Dabei rufen Sie den Geist einer Bärin und stellen die Ehre der jungen Kriegerin Jora wieder her. Die hilft dann, die andere Norn für die gute Sache zu gewinnen.

Im Anschluss daran geht der Weg entweder in die exotischen Wälder der sogenannten befeckten Küste, wo die Asura beim G.O.L.E.M.-Projekt (Geführter Operand Lebender Entfesselter Magie) Unterstützung benötigen, oder aber in die herbstlichen Wälder der Charr (Tiermonster), um dort die Reste der Menschenarmee aus den Fängen böser Schamanen zu befreien.

Bis zum Ende der drei Unterstränge ist noch alles mit den KI-Helden machbar, doch dann zieht



Im **Funkenschwärmersumpf** ziehen Saurier unter den Bäumen gefährliche Runden.



Auf dem Weg ins Herz der Zittergipfel stellen sich Ihrer Helden-gruppe »Eisige Schwaden« in den Weg. Diese Derwisch-Geister zu bekämpfen, macht vor dem fantastischen Panorama gleich nochmal so viel Spaß. (1280x1024)

Eye of the North merklich an. Man stellt Ihnen Aufgaben, die Sie besser mit echten Spielern in Angriff nehmen. So müssen Sie etwa aus den Tiefen der Zittergipfel einen magischen Hammer der Zwerge bergen. Um an den ranzukommen, will aber zunächst mal ein Monsterwurm der Stufe 29 bezwungen werden. Das gelingt nur, wenn Ihre Gruppe gleichermaßen blitzschnell wie schlagkräftig reagiert, sobald der Rückenpanzer der Kreatur durch Explosivfässer genug geschwächt ist.

Die neuen Missionen **Eye of the North** hat, obschon das kaum möglich ist, noch schönere und abwechslungsreichere Quests als **Nightfall**. Besonderen Gefallen fanden wir an der Aufgabe, die Asura Oolea aufzuspüren (siehe Video-Special auf der DVD). In der Quest kämpfen Sie zwar ausnahmslos gegen Golems, also gegen Maschinen, aber damit ist es lange nicht getan. Einige wenige Metallungetüme sind Ihnen wohlgesinnt und kloppen an Ihrer Seite mit, andere wieder dienen

als Schlüssel für ein Tor. Ein Golem zaubert gar einen Schutzschild um Sie, damit Sie nicht Opfer von Brandgeschossen werden. In der Charr-Heimat hingegen sollen Sie mit Wehrverschlingern (skorpionähnlichen Kampfmaschinen) eine Panzerechse beschützen, damit die das Tor zur Feindbastion einreißen kann. Toll! Ebenso toll und zudem enorm entspannend: Gelegentlich schließen sich Ihnen auch in **Eye of the North** Charaktere an, die wichtig sind, um eine Mission zu

beenden. Die werden, sollten sie auf der Reise zum Ziel sterben, aber wiederbelebt. Eine Aufgabe gilt also nicht als gescheitert, wenn Ihnen plötzlich ein Begleiter wegstirbt. Das kann durchaus häufiger passieren, denn die Gegnergruppen bewegen sich weitläufiger und schneller durch die Instanzen: In einen Kampf gegen eine Modniir-Herde (Zentauren) mischen sich gerne noch etwa Eis-Elementare (Wassermagier) und »Eisige Schwaden« (Derwisch-Geister) ein.

Erzähl mal!

Daniel Matschijewsky: Woher Arenanet seine Ideen nimmt? Ich weiß es nicht. Nach **Nightfall** war ich mir jedenfalls sicher, dass sich Guild Wars in Sachen Geschichtenerzählen und Quest-Design nicht mehr steigern kann. **Eye of the North** hat mich schnell eines Besseren belehrt. Das ist alles so clever, so abwechslungsreich! Und es lässt mich mit einem breiten Grinsen rüber zu **World of Warcraft** schießen. Die monotonen Töte- und Sammel-Aufgaben eines **Burning Crusade** kann ich nämlich einmal mehr getrost vergessen.



danielm@gamstar.de

Held in Maschine



Im Charr-Gebiet dürfen Sie sich zuweilen in einen **Wehrverschlinger** setzen. Zunächst muss ein solches Monstrum besiegt werden (links), dann können Sie einsteigen und damit unter den Feinden aufräumen (rechts). Achtung: Ihre Fertigkeiten werden dabei durch die des Wehrverschlingers ersetzt.

Platinum Edition

Für alle, die den ersten Teil der Reihe verpasst haben, hat NCsoft eine **Platinum Edition** herausgebracht. Darin: die Prophecies-Kampagne (GS 08/05: 88 Punkte) und das Addon **Eye of the North**. Das Paket kostet zwischen 40 und 50 Euro.



Die neuen Ränge

Erinnern Sie sich an die Lichtbringer-Ränge, die Sie in **Nightfall** einheimen konnten? Je höher Ihr Rang, desto weniger Schaden konnten Ihnen die Kreaturen aus dem Reich der Qual zufügen. Vergleichbares gibt es in **Eye of the North** auch, und zwar gleich mehrfach: Je besser Sie etwa in der Gunst der Asura stehen, desto mehr Energie haben Sie im Gebiet der Wichtel. Und die Norn belohnen Sie mit zusätzlichen Lebenspunkten auf ihrem Territorium. Überdies bieten Rüstungshändler erst ihre Dienste an, wenn Sie einen bestimmten Ruf bei den Völkern erreicht haben.

Den Ruf verbessern Sie, indem Sie Quests lösen, stets mit den

Wächtern der Wiederbelebungschreine sprechen und so Monsterverkloppen in den Dienst Ihrer Gastgeber stellen. Oder an Minispielchen teilnehmen, etwa am Polymock-Turnier der Asura.

Die neue Optik

Guild Wars bringt von Beginn an das Kunststück fertig, mit jeder Kampagne hübscher zu werden und trotzdem auf alten Rechnern flüssig zu laufen. **Eye of the North** bleibt dieser Tradition treu und präsentiert dem Spieler wunderschöne Herbstwälder, dichten, üppig bewachsenen Dschungel, gefrorene Seen, schneebedeckte Gipfel und die abwechslungsreichsten Dungeons, in die wir je unsere virtuellen Füße setzten. Jedes der insgesamt 18 mehrstufigen Gewölbe hat gleich mehrere Grafiksets in petto. Sie traben beispielsweise durch giftgrüne Areale, in denen Dämonenköpfe die Wände und Skelette den Boden zieren, erkunden schillernde Eispaläste, um schließlich in Granitgewölben zu landen, wo gigantische Säulen die Decke tragen. Keine Sorge also: **Eye of the North** wird Sie trotz all des klirrenden Frosts, den der Name verheißt, nicht schneeblind machen. **PET**



Im **Polymock-Turnier** bestreiten Sie Magie-Duelle gegen die schlaunen Asura.

Einfach Liebe

Petra Schmitz: »Bringt drei Asura zusammen, und ihr habt vier Meinungen!«, mault Ihr Begleiter Vekk im Addon. Ha! Das mag wohl gewöhnlich der Fall sein, aber bezüglich **Eye of the North** dürften mir selbst die streitsamen Wichtel zustimmen: Es ist großartig! Dieses Missionsdesign, diese Zwischensequenzen, diese Hauptfiguren! Und auch wenn die Technik beim Alten geblieben ist, sieht die Erweiterung in meinen Augen doch noch besser aus als das letzte Abenteuer **Nightfall**. Instanzen waren nie so detail-, Dungeons nie so abwechslungsreich. Kurz: **Guild Wars** war niemals schöner.



petra@gamemstar.de



In einer **Meister-Mission** rollen tödliche Schneekugeln durchs Kampfgebiet.

GW: EYE OF THE NORTH

ONLINE-RPG-ADDON

ENTWICKLER Arenanet (Guild Wars: Nightfall, GS 01/07: 91 Punkte)
 PUBLISHER NCsoft TERMIN (D) 31.8.2007
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch, Karte USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	100 Stunden	GENRE	ROLLENSPIEL
SPASS	Tolle, dauerhaft motivierende Story.	SPIELSTIL	Kampf <input type="checkbox"/> Dialoge/Rätsel <input type="checkbox"/>
		CHARAKTER	simpel <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
		FREIHEIT	linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
		KÄMPFE	Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>
		HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
			<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
			<input type="checkbox"/> Geduld
			<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG leicht schwierig
 SPIELMECHANIK einfach komplex
 SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Helden-Tutorial, Infotexte
 SPEICHERSYSTEM -

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERN-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	<input type="checkbox"/> GeForce 6600 GT
1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	<input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	<input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
3,8 GB Festplatte	3,8 GB Festplatte	3,8 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> GeForce 6800 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input type="checkbox"/> GeForce 7600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON schneller DSL-Leitung
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Anmeldung
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallige Effekte + detaillierte Figuren + schöne Landschaften + abwechslungsreiche Dungeons - schwammige Texturen	9 / 10
SOUND	+ tolle Effekte in den Schlachten + sehr gute deutsche und englische Sprecher + herrliche Musik ... - ... die sich wiederholt	8 / 10
BALANCE	+ Niveau steigt an + Hauptquest mit und ohne Mikromanagement schaffbar + Meister-Aufgaben - Soloquests teilweise sehr knackig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ erstklassiges Heldengefühl + massenhaft Zwischensequenzen + stimmige Welt + prima Mischung aus Pathos und Selbstironie	9 / 10
BEDIENUNG	+ leicht zu erlernen + sinnvoller Aufbau der Hotkeys + Reisen ohne Zeitverlust + übersichtliche Fenster	10 / 10
UMFANG	+ Erweiterung der Welt mit massenhaft Quests + riesige Dungeons + Ränge bei den Völkern + neue Fertigkeiten + Minispiele	10 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ ausgefallene Aufgaben + Rückbezüge auf Prophecies ... - ... die teilweise unklar bleiben, wenn die Kampagne unbekannt ist	9 / 10
TEAMWORK	+ Positionierung der Helden durch Flaggen + Befehle möglich + Helden kämpfen selbstständig sehr gut + Gruppensuchfunktion	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ extrem taktische Gefechte + komplexes Fertigkeitensystem + unzählige Tuning-Möglichkeiten + jede Charakterklasse nützlich	10 / 10
ITEMS	+ große Itemauswahl + Waffen und Rüstungen herstellbar + klassenspezifische Rüstung - auf Dauer wenig Abwechslung	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT **Grandiose Erweiterung zu einer grandiosen Reihe.**

