



Schnetzeln im Verein

LINEAGE 2

Der Nachfolger zum erfolgreichsten asiatischen Online-Rollenspiel will den Westen erobern. Zurzeit läuft die Betaphase, wir spielen mit.



Klassische Rollenspiel-Arbeitsteilung: Magier Kargbier lockt per Zauber Werwölfe an, Ork-Krieger Gardok gibt ihnen den Rest.



Elfen-Mystikerin Eliniel schützt sich mit einem magischen Schild. Sprüche gibt's abhängig vom Charakterlevel in mehreren Stufen.

Dieses Biest! Eigentlich hätten wir die Riesenkröte mit unserem magischen Windstoß erledigen müssen. Doch das Monster überlebt und quakt seine Kameraden herbei. Zum Glück greift ein vorbeikommender Kämpfer ein: Ein paar Schwertstiche, und die Viecher fahren in den Froschhimmel auf. Artig bedanken wir uns bei unserem Retter, denn Höflichkeit wird im Online-Rollenspiel **Lineage 2** von Ncsoft groß geschrieben. Gemeinsam mit der deutschen Gilde Temple of Shillen berichten wir über unsere Erfahrungen im Betatest, bei dem Spieler aus aller Welt mitmachen.

Stützrad-Magier

Ähnlich wie **World of Warcraft** hilft **Lineage 2** mit Textfenstern bei den ersten Schritten. Zudem greift anfangs ein Lehrmeister unserem menschlichen Jungmagier Kargbier unter die Arme. Der Tutor gibt uns Tipps für den Zaubersprücheinsatz sowie einen Auftrag: Wir sollen vor den Toren der Akademie Füchse jagen und deren Felle aufsammeln. Die Jagd ist kein Problem, farbige Namen zeigen die Stärke der Monster. Nach dem Auftrag ziehen wir in die Wildnis, um Erfahrungspunkte und Gold zu sammeln. Das geht vergleichsweise langsam, typisch

für ein Rollenspiel im asiatischen Stil. Trotzdem bleibt **Lineage 2** spannend: Dank vieler Quests haben wir immer was zu tun, wenn die Aufträge auch nicht so ausgefeilt sind wie in **World of Warcraft**. Außerdem muss unser Held nur selten untätig herumsitzen, um etwa seine Zauberkraft aufzuladen.

Brutale Vereinsmeier

Die ersten 20 Charakterlevels lassen sich noch leicht allein erspielen, drüber hat man nur in einer Gruppe eine Chance. Deshalb sind Gilden besonders wichtig, in **Lineage 2** gibt es dafür sogar ein gesondertes Levelsystem: Ein Clan der Stufe 1 kann

gerade mal 15 Mitglieder haben und nur ein Warenhaus betreiben, ab Stufe 4 dagegen gibt's 30 Kameraden, ein eigenes Clanheim und Sie dürfen an Belagerungen teilnehmen. Denn die spielen wie im Vorgänger eine große Rolle. Wie sie genau funktionieren, konnten wir im Beta-test jedoch noch nicht ausprobieren – Magier Kargbier war bei Redaktionsschluss nach rund 20 Stunden Nettospielzeit noch zu schwach. Europäische Server sollen erst im Spätsommer starten, die fertig verpackte US-Fassung des Spiels gibt's bereits ab Ende April. Einen Test dieser Version planen wir für unsere nächste Ausgabe. **MS**



Nur ein Clan ab Stufe 4 darf an Belagerungen teilnehmen.



Im überfüllten Waffenladen deckt sich unser Magier ein.

LINEAGE 2

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2004
Entwickler: Ncsoft
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Das leicht asiatisch angehauchte Lineage 2 ist eine wohlthuende Abwechslung im amerikanisch geprägten Genre. Dank der knackigen Quests stören die langsamen Aufstiege kaum. Und die Unreal-Engine zaubert eine stimmige Fantasywelt. Für fortgeschrittene Helden eine überlegenswerte Alternative zu World of Warcraft«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **D71**