

PC Game - Guild Wars



MMORPG – umständlicher kann eine Genrebezeichnung kaum sein (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game), doch gewinnt eben diese Gattung momentan so an Fahrt, dass u.a. gar „spiegel-online“ und „tagesschau.de“ darauf aufmerksam geworden sind. Gemeint sind Rollenspiele, in denen man meist in einer mittelalterlichen Welt mit Schwert und Zauberkraft gegen garstige Unholde zu Felde zieht und dabei die fürsorglich gehegte Heldenfigur stetig weiterentwickelt – alles eingebettet in eine epische Geschichte. Und zwar online! In

einer ständig wachsenden weltweiten Spielergemeinde. Spätestens seit „World of Warcraft“ sind MMORPGs ein Fall für den Massenmarkt, doch nicht für jede Börse. Denn nach der Anschaffung eines Spiels kann man bis zu 15,-EUR monatlich fürs Daddeln berappen. Eben deswegen sorgt jetzt Guild Wars für feuchte Hände bei den Rollenspielern: Hier entfallen schlicht die laufenden Gebühren.

Aber zum Spiel selbst: In der Box findet man neben den beiden CDs und einer Übersichtstafel mit Befehlen zwei umfangreiche Handbücher. Rollenspiele sind vielschichtig und da gibt es eine Menge zu erklären und dazu noch ein Haufen Hintergrundinfos zu der Welt, in der man künftig seine Freizeit verbringen darf. Ein gut durchdachter Spielkosmos erfreut den RPG-Fan, soll aber den Neuling nicht schrecken. Das Spiel ist seiner Natur gemäß zwar sehr komplex, lässt sich aber intuitiv steuern und ohne große Theoriekenntnisse erlernen. Die Menüs und die Steuerelemente auf dem Schirm sind in der Tat sehr intelligent durchdacht und funktionell. Besonders erwähnenswert ist die angenehme Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung, denn man kann fast jede Funktion auf beide Weisen handhaben.

Bevor es dann endgültig losgehen kann, muss man sich nur noch entscheiden, was man „sein“ möchte: ein stolzer Krieger, ein geschickter Waldläufer oder ein finsterner Nekromant? Durch das Vermischen zweier Klassen (von sechs) erstellt man je nach Gusto den favorisierten Fähigkeitenmix. Und dann ist man auch schon drin und versinkt in einer schier unendlich großen Welt mit atemberaubenden Landschaften, beeindruckend

texturierten Oberflächen, liebevoll animierten Wesen - einfach einer brillanten Grafik, selbst wenn man keinen State-of-the-Art-PC besitzt! Wie gesagt: man ist online und offline kann man gar nicht spielen, d.h. der Netzzugang ist Pflicht. Schließlich lebt Guild Wars zum Teil von der Kommunikation mit den Mitspielern. Zwar kann man auch computergesteuerte Recken mit auf eine Reise nehmen, doch mag es auch Momente geben, in denen das nicht reicht. Man sollte nicht kontaktscheu sein. Zudem kann man auch Gegenstände, Waffen usw. unter Spielern tauschen, ein- und verkaufen. Das Tüpfelchen auf dem i sind die Gilden. Das sind Zusammenschlüsse von Spielern zu Teams, in denen man sich austauscht, unterstützt und sich mit anderen Teams in der Arena abseits der Storyline messen kann. Die Hauptgeschichte erlebt man durch das Spielen unzähliger kleiner Missionen und sogenannten Quests, die man in recht freier Reihenfolge durchspielt. Der Nachteil dabei: Suchgefahr! Und das Beste: Suchtgefahr! fn.



EM
VERLOST

6 x ein „Guild Wars“ Fan-Paket bestehend aus

Einfach Karte an: EM Verlag • Stichwort „Guild Wars“ •
Weierharden 2 • 53925 Kall • Einsendeschluß: 19.06.05