

Guild Wars 2: End of Dragons

WIRKLICH DAS ENDE?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **Arenanet** Termin: **28.2.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Anmeldung)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Das Addon trägt einen Namen, der Guild-Wars-2-Fans das Fürchten lehrt:
 Ist nun wirklich Schluss mit der Geschichte um die Altdrachen? Von Petra Schmitz



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr als GW2-Veteran neues Futter braucht.
- ... ihr euch nach der Welt von GW-Factions seht.
- ... ihr eine gute Geschichte schätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr bei Kämpfen lieber auf der Stelle steht.
- ... ihr ungern mitten in einer Geschichte beginnt.
- ... sich euch bei MMOs die Nägel hochrollen.

Zumindest in den sogenannten Themepark-MMOs sind sie wichtig: die Handlungen. Allein um der gespielten Figur eine Daseinsberechtigung abseits von Mob-Verdreschung, Crafting und Co. in den Welten zu geben. Guild Wars 2 erzählt nun schon seit 2012 die Geschichte rund um eure Heldenfigur, die mit ihrer NPC-Gang gegen die Altdrachen im Fantasy-Reich Tyria antritt. Die Mär war ganz zu Beginn eine recht wirre Angelegenheit, und im ersten Addon Heart of Thorns verlor die Story allein schon wegen des Abrackerns für

die damals neuen Beherrschungen (spezielles Können in mehreren Ausbaustufen, etwa das Fliegen mit einem Gleitschirm) immer wieder an Fahrt. Danach wurde die Geschichte in den kleinen Erweiterungen der Living World stetig besser, das zweite große Addon Path of Fire war schließlich eine Art Glanzstück der Erzählkunst im Kontext von Guild Wars 2. Nun setzt End of Dragons da nochmal eins drauf. Handlung und Dramaturgie sind herausragend gelungen. Doch was leistet das Addon darüber hinaus? Lasst es mich hier in

Kürze zunächst einmal so ausdrücken: Es hätte besser sein können.

Na, erschrocken? Gemach, denn End of Dragons ist tatsächlich weit davon entfernt, irgendwie schlecht zu sein, es hat nur ein paar kleine und eine in meinen Augen vergleichsweise große Macke. Ich drödle das alles jetzt mal für euch auf.



In der Story spielt unser Ziehdrache Aurene eine entscheidende Rolle. Hach, wie groß sie geworden ist!



Und wer ist dieser Drache? Findet es selbst heraus!

Kaum Einstiegshürden

Die Geschichte von End of Dragons dockt ziemlich genau ans Ende der Eisbrut-Saga und damit ans bis dato letzte Kapitel der Living World an. Schön dabei: Wer die Eisbrut-Saga ausgelassen hat, wird mittels fluffig in die ersten Dialoge eingestreuter Hinweise darüber informiert, was gerade der Stand der Dinge ist. Trotzdem empfehle ich, einfach mal vorher im Internet nachzulesen, was im Detail abgelaufen ist, bevor ihr euch auf nach Cantha macht, sollten euch Eisbrut und Saga nichts bedeuten.

Noch schöner indes: Nichts von dem, was in den anderen Addons wichtig war, wird zwingend fürs neue Addon benötigt. Wer Heart of Thorns ausgelassen hat, bekommt den damals so essenziellen Gleitschirm in der Basisversion einfach zugesteckt. Wer Path of Fire ausgelassen hat, kann sich auf Ausleih-Springer (mit Kaufoption) oder auf Taxi-Raptoren mit festen Routen schwingen, um schnell große Distanzen zu überbrücken. Die sind übrigens auch für Besitzer der Laufachsen praktisch, falls man mal schnell zum Kühlschrank oder auf die Toilette will, aber nicht dödlich in der Landschaft rumstehen möchte: Tierchen trabt los, ihr auch, nur eben in Richtung Küche oder Bad.

Die Drachen sind los

Gerade noch gammelt man am Auge des Nordens ab und schnackt ein bisschen mit dem eigenen Ziehdrachen (Aurene, tauchte erstmals in Heart of Thorns auf) – und dann ist es wieder 2006, und man steht nach einer irren Luftschiff-Action plötzlich in der lieblichen Provinz Seitung. So wie sich Path of Fire nämlich an Guild Wars Nightfall anlehnt, so verschickt uns End of Dragons ins asiatisch angehauchte Cantha aus Guild Wars Factions. Nur dass es in Cantha inzwi-

DIE NEUEN ANGRIFFSMISSIONEN

Im bis dato letzten Kapitel der Living World (Eisbrut-Saga) hat Arenanet die sogenannten Angriffsmissionen eingeführt. Dahinter verbirgt sich ein knackiger, mehrstufiger Kampf, der aber nicht ganz so deftig und zeitaufwendig daherkommt wie ein Raid. Gespielt werden die Angriffsmissionen mit zehn Teilnehmern und Teilnehmerinnen. Die vier Missionen kann man entweder über die jeweiligen Einstiegspunkte in der Welt betreten oder im Spieler-Hub Arborstein.



schen ein bisschen ... ach, was rede ich, es sieht komplett anders aus. Zumindest in der riesigen Stadt Neu-Kaineng. Wo früher traditionelle Bauten standen, wachsen nun mit sogenannter Jadetechnik beleuchtete Hochhäuser in den Himmel. Überall patrouillieren Wachroboter, Jade-Bots schwirren durch die Luft. Die technikbegeisterten Asura in meiner NPC-Bande sind jedenfalls ganz aus dem Häuschen. Und ein wenig neidisch.

Ohne jetzt zu viel zu verraten: Die Jadetechnik in Cantha kommt mit einem Preis. Und der fällt erstaunlich hoch aus, wie sich im Laufe der Geschichte immer weiter herauskristallisiert (Badum Tss!). Und dass die Altdrachen da irgendwie drin hängen, obwohl

die ja eigentlich nirgends mehr hängen können ... ja ja, ich geh nicht weiter in die Tiefe.

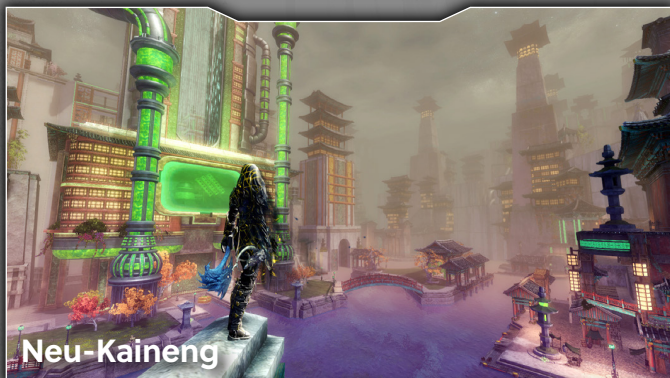
Dass die Story so gut bei der Stange hält, liegt aber nicht nur an den großen Entdeckungen und Aufgaben und den teils überraschenden Mechaniken (etwa Jade-Bots fernlenken), die sich Arenanet ausgedacht hat. Für mich waren es vor allem die Dialoge, die mich immer weiter nach Osten und in Richtung Finale getrieben haben. Nie war Guild Wars 2 so clever, so emotional und so humorvoll wie in End of Dragons. Ganz weit vorne in diesem Kontext: Detective Rama, der in Neu-Kaineng für Recht und Ordnung sorgt, unserer Truppe zunächst höchst skeptisch gegenübersteht, uns den einen oder

Wer den finalen Kampf auf Drachen-Ende im Meta-Event sehen will, muss vorher ordentlich was tun.



DIE WELT VON END OF DRAGONS

Das neue Addon kommt mit vier neuen Karten und diversen Untergebieten. Die sind alle wunderschön und voller Hingucker. Wir zeigen euch ein paar Impressionen aus den Gebieten.



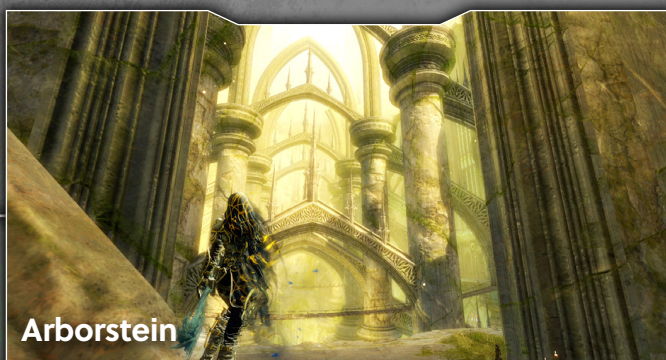
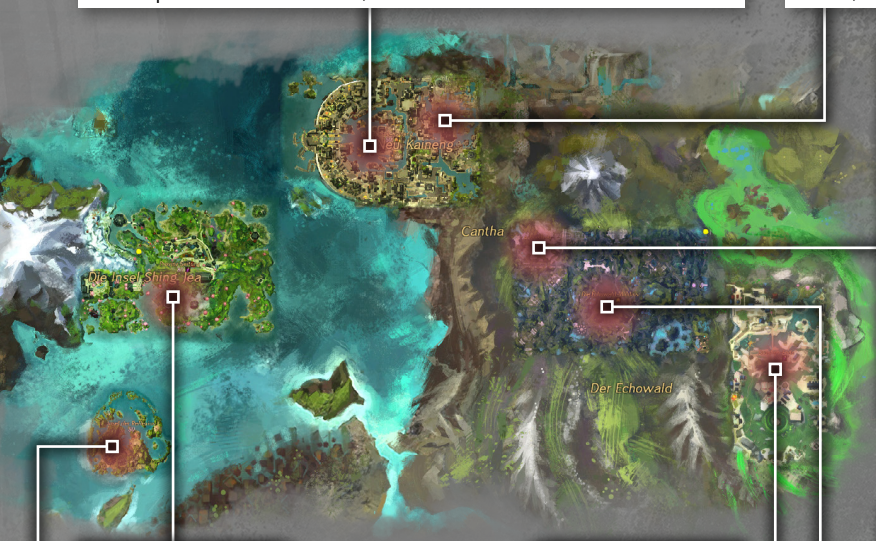
Neu-Kaineng

Die Metropole verblüfft mit einem vergleichsweise modernen Look und immensen Höhen. Die können wir über Wege erklimmen oder mit Seilrutschen und Teleportern. Einfacher wird's, wenn man die Mounts aus Path of Fire hat.



Alt-Kaineng

Das ist keine eigenständige Karte, sondern ein Relikt aus alten Guild-Wars-Tagen, das sich im Osten an Neu-Kaineng anschließt. Hier dominieren Ruinen, hier will uns außerdem nahezu jeder verhauen.



Arborstein

Den neuen Spieler-Hub Arborstein schalten wir im Laufe der Story frei. Das gigantische Gebäude verfügt über mehrere Höhenstufen, die sich nach und nach für uns individuell ausbauen lassen. Phasing kann Arenanet!



Provinz Seitung

Dort geht es für uns nach einem irren Luftschiffkampf los. Auf Seitung sieht alles noch relativ normal nach Fantasy-Japan aus, wenn man nicht zu genau hinschaut. Aber auch hier stehen schon Jade-Mechs rum.



Die Echowald-Wildnis

Hier wird's am Boden nie richtig hell, weil gigantische Bäume die Sonne abschirmen. Zwischen den Baumriesen alte Gemäuer und Friedhöfe, in und auf denen es überall etwas zu entdecken gibt.



Insel der Reflexion

Ach das? Das ist tatsächlich nur die neue Gildenhalle, die mit End of Dragons kommt. Die kann man auch über die Weltkarte ansteuern.



Drachen-Ende

Die letzte Karte wird vom erstarrten Jademeer dominiert. Hier gibt's sowohl einen gigantischen Steinbruch als auch eine Ebene, auf der ihr Fäulnis Kreaturen bekämpfen müsst. Außerdem findet hier das Haupt-Meta-Event statt.

anderen Spruch reindrückt und sich dann nach und nach zu einem wertvollen Verbündeten mauert. Zwischenzeitlich wird auch ein bisschen gestorben, das trägt aber zumindest für mich auf eine angenehme Art zum Drama bei. Unabhängig davon frage ich mich aber nun, wie Arenanet Guild Wars 2 nach diesem Addon weiterführen will. End of Dragons ist tatsächlich mehr als nur eine Zäsur. Es ist ein Ende, ein sehr versöhnliches obendrein. Zumindest auf Storyseite.

Wunderschöne Fallhöhe

Ja, die Geschichte ist mein persönliches Highlight des Addons. Auf dem zweiten Platz dahinter? Tatsächlich die Optik. Allein in Seitung gibt es derart viele unfassbar schöne Aussichten, dass ich halbe Nachmittage nur damit verbracht habe, mit dem Greif über die Insel zu gleiten (die dämliche Himmelsschuppe besitze ich noch immer nicht, weil meine Lebenszeit mit jedem Jahr kostbarer wird). Was ohnehin sinnvoll ist, weil auch End of Dragons wieder mit Vistas und Points of Interest sowie Beherrschungs- und Heldenpunkten kommt. Die sind – wie es sich gehört – oft sehr, sehr hoch auf den Maps platziert. Will gar nicht wissen, wie das Menschen stemmen, die die ganzen Mounts aus Path of Fire nicht griffbereit haben. Neue Teleporter und Seilrutschen hin oder her.

Erstaunlicherweise sind auch die Karten Neu-Kaineng und Echowald mit ihren Häusern und Baumschluchten ziemliche Hingucker, aber die beiden vereinen für mich auch das größte Problem in End of Dragons. Weil's dort trotz einiger Wegpunkte so anstrengend ist, von A nach B zu kommen, weil der Blick so oft so schnell gebremst wird, weil sich gerade in Neu-Kaineng vieles auf zig Höhenstufen verteilt – wegen all dieser Begebenheiten sieht man andere Spieler oft nur während irgendwelcher Events. Wie oft ich schon durch die prächtige Hauptstadt von Cantha gestromert bin, nur um irgendwann zu denken: »Wo sind denn alle?« Dann trifft man sich schnell zu einer der insgesamt recht anspruchsvollen Event-Verkloppereien, sollte man denn schnell genug vor Ort sein, bevor sie vorbei ist. Und anschließend verschwinden wieder alle in irgendwelche Häuserschluchten oder auf Kanälen, um zu angeln. Damit kannibalisiert Arenanet eins der wichtigsten Herausstellungsmerkmale eines MMOs. Selbst für mich, die ich am liebsten mit mir allein unterwegs in Tyria unterwegs bin. Aber alleine spielen oder sich alleine fühlen, das sind zwei grundlegend verschiedene Dinge.

Man muss nicht alles beherrschen

So, nachdem ich nun drei von den vier Karten schon namentlich genannt habe, addiere ich schnell auch noch die letzte. Die heißt passenderweise Drachen-Ende. Ja, mit Bindestrich, ich weiß ja auch nicht. So wie wir Seitung, Neu-Kaineng und auch den Echowald bereits aus Factions kennen, so kennen wir auch Drachen-Ende, allerdings eher unter dem Titel Jademeer. Dort öffnet sich



Mit den Seilrutschen geht es in Cantha in luftige Höhen.



In einer Sammlung geht es um alte Wandteppiche derer zu Heltzer.



Für Menschen ohne Laufschse stehen Raptoren-Taxis bereit.



Beim großen Event im Echowald geht es gegen einen gigantischen Mech.

MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb

End of Dragons ist kein so großes, so bahnbrechendes Addon wie Path of Fire. Vielleicht war das nie die Absicht, vielleicht hat die Pandemie Arenanet aber auch darauf hingewiesen, dass man in diesen Zeiten besser mal kleiner stapelt, wenn man einen Release-Termin halten will. Für GW2-Fans steckt jedenfalls gut was drin, die Storykampagne fesselt, die Landschaften sind wunderschön, Entdecker und Sucher werden belohnt. Und in der kleinsten Ausgabe kostet das Addon gerade mal schlappe 30 Euro. Da kann man nicht viel verkehrt machen.

Ich finde es nur erstaunlich, dass die Entwickler zumindest in Neu-Kaineng und im Echwald ein kleines bisschen die Fehler von Heart of Thorns reproduzieren. Ja, ganz so irrsinnig verschlungen wie im ersten Addon geht es auf den beiden genannten Karten nicht zu. Und auch die Gegner sind bei Weitem nicht so knackig und zäh, aber mir fehlt die Leichtigkeit beim Stromern dort, mir fehlt das Gefühl der Gemeinsamkeit dort, auch wenn ich alleine unterwegs bin. Und im Echwald fehlt mir zuweilen auch der Drang nachzuschauen, was hinter der nächsten Ecke liegt, weil dort bis auf die wirklichen Eye-Catcher alles auf hohem Niveau ähnlich aussieht.

Ich persönlich finde auch schade, dass man beim Addon mal wieder die PvP-Fraktion vergessen hat. Natürlich freut die sich über die neuen Spezialisierungen, weil die Tüftler dann wieder was zu tun haben, aber es gibt keine neue Map fürs kleine PvP, keine Anpassungen an der großen WvW-Verklopppe (die befinden sich schon gefühlte Jahre in der Beta). Dabei hat Guild Wars 2 da irre Stärken, die aber für die Masse der Spieler verborgen bleiben, weil's dort inzwischen so spezialisiert zugeht, dass es selbst sehr neugierige Menschen verschrecken dürfte. Immerhin: Mit den zusätzlichen Angriffsmissionen hat Arenanet das Tor für die anspruchsvollen Raids noch ein bisschen weiter aufgestoßen. Vielleicht finden dort nun mehr Menschen den Weg hinein.

die Karte wieder für unsere Augen. Und zwar hauptsächlich in einem satten Jadegrün.

Auf Drachen-Ende findet nicht nur das Finale der Story statt, dort will auch das größte Event des Spiels gestemmt werden. Nach etlichen Vorbereitungsscharmützel geht es in eine letzte große Anstrengung – die erstaunlich oft scheitert. Ob nun an den Spielen und einem Unverständnis gegenüber der Mechanik oder an zu wenig ausgeteiltem Schaden, ist dabei nicht erheblich, es ist ärgerlich. Noch ärgerlicher ist, dass man zumindest bis zum 15. März nur durch den erfolgreichen Abschluss des Events das Schildkrötenei verdienen konnte, das nach Sammelaufgaben schließlich in der neuen Belagerungsschild-

Detective Rama ist der beste neue Charakter in der Story von Guild Wars 2.



Hier müssen wir in der korrekten Reihenfolge Tasten drücken, um das Event zu wuppen.



Bevor wir Arborstein ausbauen dürfen, müssen wir den Ort erst in der Story erobern.



kröte gipfelt. Die dann anschließend über die übliche Beherrschungstretmühle aufgelevelt werden muss. Inzwischen kann man das Ei für eine der neuen Währungen auch kaufen. Und ich weigere mich zu zählen, wie viele Währungen Guild Wars 2 inzwischen hat.

Das klingt jetzt negativer, als es in Wahrheit ist, denn die Schildkröte ist wie auch die erwähnte Himmelsschuppe ein optionaler Inhalt. Man braucht sie nicht zwingend, um sich wohlzufühlen. So wie man auch die meisten anderen Beherrschungspfade nicht maximal ausbauen muss, die mit End of Dragons kommen. Innerhalb der Storyaufgaben erhalten wir zum Beispiel den neuen Jade-Bot, einen kleinen Flugroboter, der mit Aufla-

dungen versehen werden will, damit wir mit ihm etwa (für uns selbst) spezielle Truhen öffnen oder (für die Allgemeinheit) Abwehrvorrichtungen aktivieren. In einer höheren Beherrsstufe dürfen wir uns mit ihm außerdem einen persönlichen Wegpunkt platzieren. In der finalen Ausbaustufe fungiert der Bot wie das Pet des Waldläufers und kann Herrchen oder Frauchen wieder auf die Füße heben, wenn man im Kampf mal nicht aufgepasst hat. Das allerdings ausschließlich im PvE. Des Weiteren kommt End of Dragons noch mit Beherrschungspfaden zum Angeln, zum Schifffahren und für den Ausbau der eigenen Basis in Arborstein, einem im Echwald gelegenen Spieler-Hub.

An Werkbänken werten wir unseren Jade-Bot auf.



Die Belagerungsschildkröte im Einsatz.

Sammeln, sammeln, sammeln

Abseits der optionalen Beherrschungspfade ist End of Dragons vor allem ein Fest für Komplettierer und Sammler. Einige der Sammlungen führen dabei auch über die Grenzen von Cantha hinaus, ich war beispielsweise schon am Lonarpass in der Akademie, um dort nach einem kleinen Hüpfpuzzle einen ollen Wandteppich aufzuklauben. Derartiges beherrscht Arenanet ja tatsächlich vorbildlich: die Spieler immer wieder auch in die alten Gebiete zu locken, um die Gegenden dort nicht verwaisen zu lassen. Sei es nun durch Dailys oder eben durch Sammlungen.

Wer es sich richtig hart geben will, der macht sich daran, eine oder gleich mehrere der neuen legendären Waffen freizuspielen. Die erfordern wie üblich eine Vorstufe, die man sich entweder selbst bauen kann, das Rezept vorausgesetzt, oder in einer Belohnungskiste findet. Und dann geht es ans Eingemachte, um an den ganzen nötigen Krempel für den Ausbau zur legendären Waffe zu gelangen. Faule und gleichzeitig wohlhabende Menschen können sich die neuen legendären Waffen aber auch im Auktionshaus kaufen, denn anders als die Legendärys der zweiten Generation dürfen die der nunmehr dritten wieder gehandelt werden. Aktuell kostet die dritte Generation knapp 5.000 Gold im Auktionshaus, vor circa einer Woche waren es noch über 7.000.

Nekro mit Pistolen?

Wie schon Heart of Thorns und Path of Fire kommt auch End of Dragons wieder mit neuen Elitespezialisierungen, also mit neuen

Arten, die Klassen zu spielen. Was beinhaltet, dass jede Klasse nun Zugang zu einer weiteren Waffenart hat. Der Waldläufer schwingt nun als Ungezähmter einen Hammer. Der Ingenieur trägt in der Geschmacksrichtung Mech-Lenker einen Streitkolben und darf außerdem einen – ihr ahnt es vielleicht bereits – Mech befehligen. Der Nekromant kann nun auch Pistolen mit dem sogenannten Vorbotten-Build benutzen. Nun ist es aber nicht so, dass man zwingend eine Knarre in die Hand nehmen muss. Man kann auch weiterhin mit beispielsweise Stab und Axt und Fokus herumlaufen und trotzdem die Utility-Skills der neuen Spezialisierungen nutzen. Diesbezüglich bleibt Guild Wars 2 auch mit End of Dragons vorbildlich für Tüftler, die sich an eigenen Herangehensweisen ausprobieren wollen.

Ich habe mich trotzdem mal am Hammer-Waldi (allein schon wegen wohliger Erinnerungen ans erste Guild Wars) und Pistolen-Nekro versucht. Mit dem Ergebnis, dass ich, sollte ich die Klassen ernsthaft spielen wollen, deutlich mehr Eingewöhnungszeit benötigen werde. Das liegt vor allem daran, dass die von mir gespielten neuen Spezialisierungen eine Winzigkeit zu kompliziert sind, um intuitiv Spaß zu machen. Ja, der Hammer-Waldi (in Kombination mit dem Zweihandschwert) hat Mobilität gewonnen. Ja, wenn man alle Skills perfekt miteinander platzieren kann, haut er tolle Bursts raus, aber im normalen PvE ist das selten notwendig. Und im PvP ... ach, Timing und Gegnerverhalten und Fingerverknoten und so. Unterm Strich bin ich ein wenig unterwältigt von den neuen

Spezialisierungen. Denn warum sollte ich beispielsweise nun einen Wächter als neuer Willensverdreher wie einen Dieb spielen, wenn ich auch einen Dieb spielen kann?

Aber unter uns: Ich war auch bei Heart of Thorns zunächst nicht begeistert von den neuen Spezialisierungen, habe mich dann aber über die Zeit in den Schnitter verliebt. Vielleicht finde ich noch Zugang zum Hammer-Waldi, wenn auch sicherlich nicht im PvE. End of Dragons ist noch jung, Arenanet dürfte gerade bei den Klassen noch nachbessern. So wie ich vielleicht mal meine Tastenbelegung nachbessern sollte, um nicht an den neuen Skills, Pet-Wechseln, der Entfesselung des Waldis und Schwanzschlag der Echse zugrunde zu gehen. ★

GUILD WARS 2 END OF DRAGONS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2,8 GHz / Phenom II 2,8 GHz
GTS 250 / Radeon HD 5570
6 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4670K / FX-8370
GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- viele Hingucker ➤ flüssige Animationen
- gute deutsche, fantastische englische Sprecher
- mitreißender Soundtrack ➤ Ruckler bei Events

SPIELDESIGN



- fetziges Kampfsystem ➤ dynamische Events
- einige Hilfen für Neueinsteiger ➤ Story und Welt gut verzahnt ➤ viel abseits des Weges zu tun

BALANCE



- leicht zu erlernen ➤ Story problemlos durchspielbar ➤ knackige Angriffsmissionen ➤ Spezialisierungen nicht ausgereift ➤ Haupt-Meta oft frustrierend

ATMOSPHERE / STORY



- bisher beste Story ➤ tolle neue Charaktere
- Missionen mit cleveren Mechaniken ➤ Emotionen ➤ Neu-Kaineng und Echowald wirken oft leer

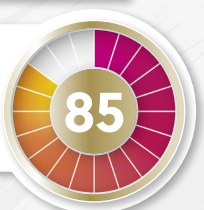
UMFANG



- vier neue Maps ➤ viele neue Sammlungen ➤ Beherrschungen optional ➤ Elitespezialisierungen neu
- keine Inhalte fürs PvP, keine neuen Raids

FAZIT

Nicht so wegweisend wie noch Path of Fire, aber für Fans des alten und neuen Guild Wars ein Must-have-Addon.



Mit den neuen Spezialisierungen muss ich mich erst anfreunden. Hammer-Waldi hin oder her.