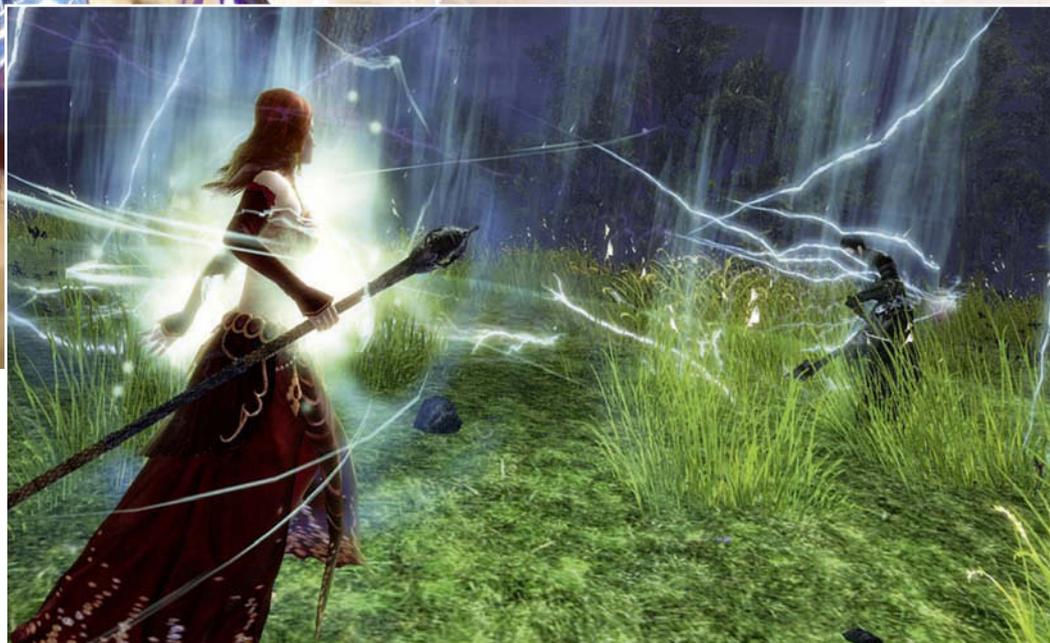


Guild Wars 2

Weg von den Instanzen, hin zu einer lebendigen Welt: ArenaNet will beweisen, dass Online-Rollenspiele ganz ohne Ausrufezeichen auskommen.



Hier greift eine **Elementalistin** mit Blitzen an. Die können nicht nur eine Menge Schaden verursachen, sie blenden die Gegner auch für eine kurze Zeit.

DVD
Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6842

Wir erinnern uns: Im Februar 2005 veröffentlichte Blizzard das Programm, das die Online-Rollenspielgeschichte neu geschrieben hat. Nur zwei Monate später, im April 2005, zog ein bis dato völlig unbekanntes Studio mit einem mehr als ungewöhnlichen Vertreter des Genres nach. ArenaNet, interessanterweise von drei ehemaligen Blizzardianern gegründet, brachte uns **Guild Wars**. Bevor wir Ihnen vom Nachfolger **Guild Wars 2** berichten, an dieser Stelle eine Zusammenfassung, warum **Guild Wars** so ungewöhnlich war und noch immer ist. Nur so werden Sie verstehen, welchen riesigen Schritt ArenaNet mit dem Nachfolger gehen will. Ein riesiger Schritt, der nicht nur

für die Marke **Guild Wars**, sondern auch für das gesamte Genre von Bedeutung ist.

Guild Wars verlangt keinerlei monatliche Abo-Gebühren und ist vor allem spielerisch ganz anders als alle anderen MMORPGs (Massively Multiplayer Online Roleplaying Games). Statt uns in eine persistente, also durchgehend zusammenhängende Welt zu schi-

cken, die wir gemeinsam mit Horden von anderen Spielern auf der Suche nach Quests und Monstern durchstreifen, geht's in **Guild Wars** von einer Instanz in die nächste. Diese Abenteuergebiete sind Kopien eines bestimmten Weltabschnitts, eine Parallelwelt, eigens für den jeweiligen Helden und seine Gruppe erstellt; andere Spieler haben für die Dauer der

Mission keinen Zutritt. Diese Art Spiele zu bauen hat den ungeheuren Vorteil, dass sich die Welt innerhalb dieser Instanzen tatsächlich verändern darf, dass Aufträge endgültig abgeschlossen werden können, ohne dass sich beispielsweise der soeben besiegte Boss den Staub von den Klamotten klopfte und wieder in den Ring schlurft, weil da noch eine ganze Schlange von weiteren Abenteurern wartet, die dieselbe Quest auch erledigen müssen. So können Geschichten durch Skriptereignisse viel besser und nachdrücklich erzählt werden.

Mitspieler finden sich nur in den Siedlungen, nur dort können Sie bisher Partys formen, handeln oder einfach nur rumhängen und quatschen. Wer will, kann allerdings auch völlig allein losziehen, **Guild Wars** stellt Klugefolgsleute, die sich rudimentär befehligen lassen. Mit der dritten Episode **Nightfall** führte ArenaNet eine Erweiterung in Form der

Die dynamischen Events



Wenn in der Ferne etwa Rauch (hier brennt eine Pumpenstation) aufsteigt, ist das ein Zeichen für Spieler, dass in diesem Gebiet ein besonderes Ereignis ansteht, das eine Questreihe auslösen kann.



Die Welt von **Guild Wars 2** wird sich auch grafisch verändern. Wenn sich die Spieler in einem Event weniger geschickt angestellt haben, dann kann auch schon mal verbrannte Erde zurückbleiben.



Elementaristen sind auch in Guild Wars 2 wieder mit von der Partie. Diese Magierin lässt gerade einen **Meteorschauer** auf ein doppelköpfiges Monster regnen.

KI-Helden ein. Im Laufe der Story schließen sich dem Spieler wichtige NPC-Charaktere an. Diese Figuren können Sie in Sachen Ausrüstung und Fertigkeiten den eigenen Bedürfnissen anpassen. Wer es geschickt anstellt, braucht höchstens noch in den wirklich harten Bosskämpfen Beistand von realen Spielern. Einerseits ein Segen, wissen doch die meisten von uns, wie schwierig es ist, eine gut funktionierende Gruppe in einem Online-Rollenspiel zusammenzustellen, andererseits auch ein Fluch für **Guild Wars**, liegt ein weiterer Schwerpunkt des Programms doch auf dem komplexen Spieler-gegen-Spieler-Kampf, auf den namensgebenden Gildekriegen nämlich. Und in denen müssen Abenteurer zwangsläufig mit anderen Spielern zusammenarbeiten.

Im kommenden Jahr wird ArenaNet also **Guild Wars 2** veröffentlichen. Die Welt (Tyria) wird dieselbe wie in den drei ursprünglichen Titeln sein, aber spielerisch soll sich einiges grundlegend ändern. ArenaNet hat sich Großes vorgenommen: **Guild Wars** soll komplett neu erfunden werden. Und das Genre wird gleich ebenfalls neu definiert, die Entwickler wollen beweisen, dass ein Online-Rollenspiel mehr sein kann als die Tretmühle aus Questerfüllung, Beloh-

nungen und Levelaufstiegen. Sollte das dem gut 150 Mann starken Team gelingen, wird **Guild Wars 2** tatsächlich eine neue Ära für diese Spielegattung einläuten – Zeit wird's allemal.

Die Revolution

Der größte Unterschied zwischen den ursprünglichen **Guild Wars**-Spielen und dem Nachfolger ist die Welt. Zwar wird's in **Guild Wars 2** auch wieder Instanzen geben, der Großteil von Tyria soll

allerdings offen sein. Keine Ladebalken, wenn wir eine Siedlung verlassen, keine Kopien von Arealen mehr. Wir stromern mit zig anderen Spielern umher, wir schließen uns unterwegs mit anderen Helden zusammen, um Abenteuer zu bestehen. Klingt wie in jedem anderen Online-Rollenspiel auch, doch **Guild Wars 2** will in einem entscheidenden Punkt ganz anders sein als beispielsweise **World of Warcraft** oder weitere Genre-Vertreter: Den

typischen Questgeber (mit Ausrufezeichen über dem Kopf) werden wir in **Guild Wars 2** vergeblich suchen. Was? Das ist alles? Eine Komfortfunktion weniger und wir können uns den Wolf suchen nach dem Typen, der den nächsten »Bring mir zehn Otternasen«-Auftrag in petto hat? Nein, so ist das natürlich nicht, es wird einfach keine klassischen Quests mehr geben! Abenteuer erleben wir, indem wir sie erleben und nicht, indem wir uns einen ent-



Rücken zu viele Gegner einem Magier gleichzeitig auf den Pelz, helfen **Flächenzauber** wie »aufgeworfene Erde«.



An der **lila Farbe** des Spruchs erkennt man: Dieser Elementalist bedient sich wohl auch der aus den ersten Teilen bekannten Mesmer-Künste.



In Guild Wars 2 dürfen wir auch einen **Charr** verkörpern.

sprechenden Auftrag abholen. ArenaNets Stichworte dazu lauten »dynamische Events«. Dahinter verbergen sich Ereignisse, die Spieler dazu animieren sollen, sich in den Kampf zu stürzen. Wir haben Colin Johanson, Lead Content Designer für **Guild Wars 2**, im exklusiven GameStar-Interview gefragt, wie das genau funktionieren wird: »Es kann sein, dass irgendwo in der Nähe plötzlich ein Vulkan zu rauchen beginnt und dass sich Lava den Berg herunterwälzt. Das ist für Spieler ein Signal, dass in der Gegend des Vulkans irgendetwas vor sich geht. Oder Spieler haben in einem Gebiet eine bestimmte Art von Monstern so dezimiert, dass ein recht wütendes Bossmonster auftaucht, um seine Brut zu rächen. Wir haben also Events, die ohne einen bestimmten Auslöser stattfinden und solche, die durch

die Handlungen von Spielern verursacht werden.« Aber ArenaNet setzt noch einen drauf: Solche Ereignisse werden weitere nach sich ziehen, jeweils abhängig vom Spielerverhalten. »Guild Wars 2 basiert nicht auf dem Konzept, dass solche Events irgendwann stoppen, dass das Spiel automatisch wieder zur Ausgangssituation zurückkehrt. Wenn beispielsweise Kreaturen ein Dorf überfallen und die Spieler die Angreifer nicht besiegen können, dann beginnen die Gegner damit, sich in der Gegend breitzumachen. Sie errichten etwa ein Fort und attackieren weitere Siedlungen«, erklärt Johanson. Die Welt soll sich also konstant in Bewegung befinden. Ein Areal, in dem es gestern noch beschaulich zuging, kann am nächsten Tag schon in Schutt und Asche liegen, wenn ein Kampf verloren wurde.

Der gerechte Lohn

Weil diese dynamischen Events überall in der für alle Spieler offen zugänglichen Welt von **Guild Wars 2** stattfinden, können sich auch alle Spieler an den Kämpfen beteiligen. Wir wollten von Colin wissen, wie das Spiel die Helden in solchen Fällen belohnen wird. »Für uns ist der Belohnungsaspekt mehr als wichtig, wir wollen unbedingt Momente wie in **Warhammer Online** vermeiden, in denen Spieler am Ende einer öffentlichen Quest leer ausgehen, obwohl sie vielleicht am meisten geleistet haben. Jeder, der an einem Event teilnimmt, wird fair belohnt. Und wer eine Kreatur tötet oder dabei hilft, eine zu töten, wird auf jeden Fall seinen Teil des Loots (Beute, die die Kreatur fallen lässt) abbekommen.« Details wollte Colin diesbezüglich aber noch nicht preisgeben.

Die eigene Geschichte

Normalerweise führen Questreihen durch die Welt, durch die Geschichte eines Online-Rollenspiels. Weil es in **Guild Wars 2** keine Quests mehr geben wird, brauchen Spieler eine andere rote Linie zur Motivation und Orientierung: die eigene Geschichte! ArenaNet verspricht für **Guild Wars 2** eine packende und vielschichtige Handlung, in der wir wichtige Nichtspieler-Charaktere treffen, uns sogar mit einem dauerhaft zusammen tun können (ähnlich wie mit den Helden-NPCs in Nightfall) und in der wir ständig vor Entscheidungen gestellt sein werden. Letzteres soll den Geschichtsverlauf individualisieren. Colin verspricht, dass Spieler jedes Mal, wenn sie einen neuen Charakter beginnen, eine andere Handlung erwarten dürfen. Außerdem sollen überall in der Welt von Tyria die NPC-Einwohner auf unseren Taten entsprechend auf uns reagieren. Unser Ruf wird uns also voraussehen.

Die persönlichen Geschichten werden allerdings wie in den alten **Guild Wars**-Teilen instanziiert sein, damit der eigene Charakter die zentrale Figur werden kann. Jedoch bedeutet das nicht, dass wir uns für derlei Aufgaben nicht mit anderen Spielern zusammenschließen dürfen. Spieler-Partys funktionieren auch in den auf einen bestimmten Spieler zugeschnittenen Aufgaben.

Rasse mit Klasse

Startpunkt für die eigene Geschichte wird die Heimatstadt Ihres Charakters sein. Wo sich die



Wenn Sie als **Asura** spielen, dann kommen Sie in Rata Sun auf die Welt. Die exotische Stadt liegt im Dschungelgebiet von Tyria.



Wer Guild Wars: Nightfall gespielt hat, kennt die streitlusternen **Zentauren** bereits. Das Tierwesen Zhed Schattenhuf ist einer der KI-Helden, die Sie begleiten.

Heimatstadt befindet, hängt von der jeweils gewählten Rasse ab. Konnten wir in Prophecies, Factions und Nightfall nur menschliche Helden verkörpern, so steht uns in **Guild Wars 2** nahezu jede bekannte Rasse aus Tyria offen. Wir dürfen einen Gnom-ähnlichen Asura oder einen hünenhaften Norn spielen. Wir dürfen sogar in die pelzige Hülle eines Charr schlüpfen. Die Tierwesen gehörten in den ersten Teilen noch zu unseren ärgsten Feinden. Als fünfte Gruppe im Bunde treten nicht die Zwerge an (wer **Eye of the North** gespielt hat, wird wissen warum), sondern die sogenannten Silvari. Dahinter verbergen sich zarte, eng mit der Natur verbundene Gestalten.

Ob und inwiefern die Wahl der Rasse die Wahl der Klasse beeinflussen beziehungsweise einschränken wird, hat ArenaNet noch nicht verraten. Und ob die Klassen aus **Guild Wars 2** deckungsgleich mit denen der

ersten Teile sind, ist auch noch nicht bekannt. Allerdings wissen wir schon, dass es wieder Elementaristen und Waldläufer geben wird. Und wir wissen, dass **Guild Wars 2** wie die Vorgänger mit einer Fertigkeitenbeschränkung arbeitet. Insgesamt zehn Skills dürfen wir ausrüsten, wobei die ersten fünf automatisch durch unsere Klasse und unsere Waffe definiert werden. Die zweiten fünf dürfen wir aus einem Pool auswählen, der durch unsere Klasse und Rasse bestimmt wird. Wer an den ersten **Guild Wars**-Teilen also vor allem die Charakter-Tüftelei mochte, wird auch in **Guild Wars 2** auf seine Kosten kommen.

Allerdings will **Guild Wars 2** noch mehr Gewicht auf das Zusammenspiel der einzelnen Klassen legen. Fertigkeiten sollen sich noch besser verbinden lassen als in den Vorgängern. Ein Beispiel: Wenn ein Elementarist eine Flammenwand gezaubert

hat und ein Waldläufer seine Pfeile durch die Brutzelmauer schießt, dann werden seine Pfeile zusätzlichen Feuerschaden an den Gegnern verursachen. Außerdem sollen Terrain und Spielerposition wichtige Faktoren in den Kämpfen darstellen. Heißt: Wer nur rumsteht, gibt ein leichteres Ziel ab und kann eventuell besondere Skills wie Angriffe auf den Rücken von Feinden nicht nutzen.

Ein Schritt nach vorn

Spannend: Während der **Age of Conan**-Macher Funcom mit ihrem kommenden Online-Rollenspiel **The Secret World** offenbar den Weg der ersten **Guild Wars**-Spiele beschreiten will und voll auf Instanzen setzt (► **Quicklink: 6848**), rücken die Väter des instanziierten Online-Rollenspiels gerade von dem Konzept ab. Ohne jedoch dabei in die altbewährten Muster zurückzufallen. Sollte

ArenaNet der Clou mit der sich ständig verändernden Welt gelingen, dann wird **Guild Wars 2** endlich das gesamte Genre auf den Kopf stellen und ordentlich durchschütteln. Oder anders: Die Online-Rollenspiele werden in einem zuvor niemals erreichten Ausmaß revolutioniert. Wir hoffen inständig, dass der Plan aufgeht. Dass viele Spieler **Guild Wars 2** ausprobieren dürften, ist allerdings jetzt schon sicher. Immerhin haben sich die Vorgänger insgesamt über sechs Millionen Mal verkauft. Weil es brillante und ungewöhnliche Spiele sind. Aber natürlich auch, weil man, wie schon erwähnt, keine monatlichen Gebühren dafür bezahlen muss. Apropos »erwähnt« und »monatliche Gebühren«: Hatten wir schon erwähnt, dass ArenaNet und Publisher NCsoft auch für **Guild Wars 2** keinerlei Abo-Kosten veranschlagen wollen? **PET**



Es scheint, dass **Wasserzauber** stärker werden, wenn der Magier beim Wirken im kühlen Nass steht.

Guild Wars 2

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2011**
► Hersteller **ArenaNet / NCsoft** ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Dass ArenaNet Mut hat und es versteht, diesen Mut auch in Ideen und von dort in die Tat umzusetzen, wissen wir. Aber der Plan, eine sich ständig verändernde Online-Rollenspielwelt zu erschaffen, erscheint mir dann doch fast schon zu schön, um wahr zu sein. Der Arbeitsaufwand dahinter muss doch jeglichen Rahmen sprengen! Schließlich müsste quasi ständig, also 24 Stunden am Tag, an der Welt geschraubt werden und eben nicht nur zu den Patch-Tagen. Mir schlottern jedenfalls die Knie. Vor Angst, dass Guild Wars 2 doch nicht so funktionieren wird wie angekündigt. Aber vielmehr noch vor Vorfreude, weil ich eine krankhafte Optimistin bin. Wenn ein Team derartiges hinbekommt, dann ArenaNet.



petra@gamestar.de