



Die Kämpfe sollen in Guild Wars 2 wesentlich dynamischer ablaufen als in den Vorgängern. Besser animiert sind sie in jedem Fall schon.

Guild Wars 2

Mit ebenso mutigen wie bahnbrechenden Ideen will ArenaNet die Online-Rollenspielwelt revolutionieren. Zeit wär's. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre **Online-Rollenspiel** Publisher **NCsoft** Entwickler **ArenaNet** (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)
Termin **2011** Status **zu 70% fertig**

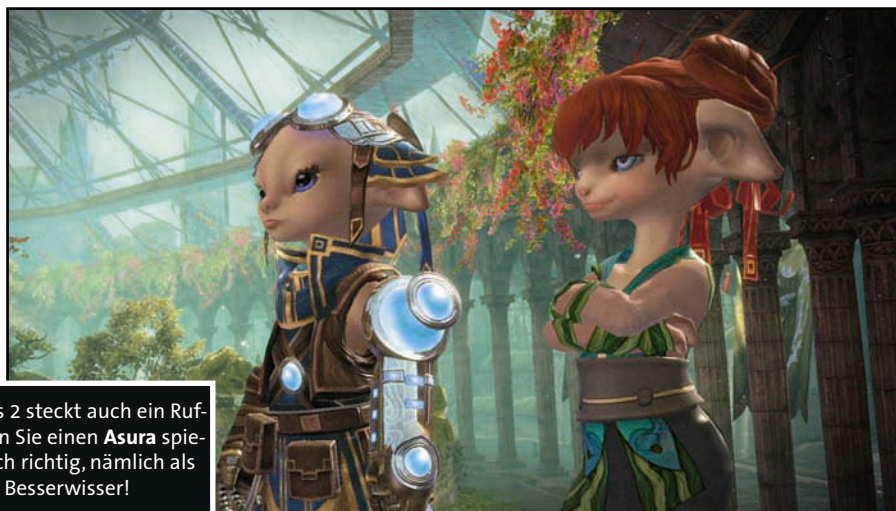
GameStar.de: Quicklink: 7003 Auf DVD: Trailer

Dass die Menschen bei ArenaNet anders ticken als der durchschnittliche Entwickler von Online-Rollenspielen (MMOs), wissen wir spätestens seit **Guild Wars: Prophecies**. Der erste, 2005 erschienene Teil der **Guild Wars**-Serie funktionierte gänzlich anders, als wir es bis dato von MMOs gewohnt waren. Statt einer riesigen zusammenhängenden Welt gab's für die Spieler nur Instanzen. Statt einer nicht enden wollenden Fülle von Quests der Kategorie »Bring mir zehn Oger-Ohren!« gab's eine Story mit Anfang und Ende. Statt klar definierten Berufen gab's Mischklassen mit zahllosen Fertigkeiten, von denen aber immer nur acht gleichzeitig in Gebrauch sein durften. Statt dem Recht des Stärkeren gab's in den PvP-Schlachten das Recht des Besseren: Erfolg oder Niederlage waren nicht von der Stufe oder der Ausrüstung abhängig, sondern vom Können der Spieler. Und

statt monatliche Gebühren abzurufen, mussten wir **Prophecies** lediglich kaufen und konnten es von da an ohne Einschränkungen spielen. An all dem hat sich auch mit den zwei weiteren **Guild Wars**-Kampagnen **Factions** (Anfang 2006) und **Nightfall** (Ende 2006) sowie dem Add-on **Eye of the North** (2007) nichts geän-

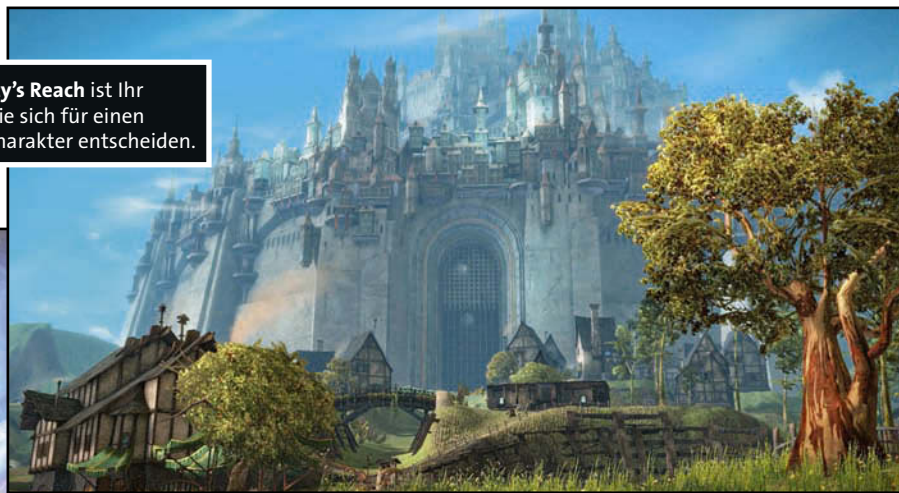
dert. Die Serie war und ist noch immer einzigartig. Nun rückt der Nachfolger **Guild Wars 2** in greifbare Nähe. ArenaNet hält dabei nicht nur am Bezahlmodell, sondern auch am Andersdenken fest.

Wer sich ein wenig mit Online-Rollenspielen auskennt und die Entwicklung

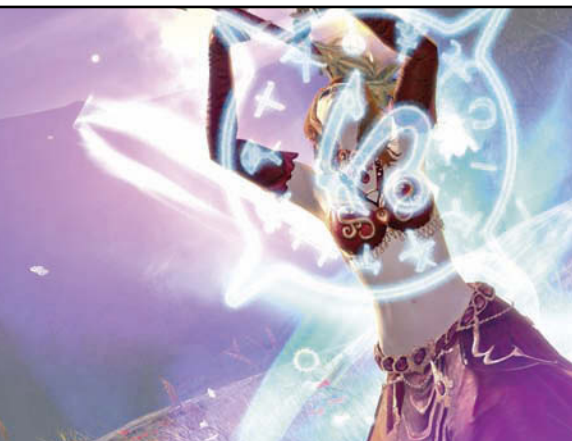


In Guild Wars 2 steckt auch ein Rufsystem. Wenn Sie einen **Asura** spielen, dann auch richtig, nämlich als hochnäsigen Besserwisser!

Die Stadt **Divinity's Reach** ist Ihr Startort, wenn Sie sich für einen menschlichen Charakter entscheiden.



Eine **Elementarmagierin** zaubert eine Glyph. Mischklassen wie in den ersten Spielen wird es in **Guild Wars 2** nicht geben.



des Genres verfolgt, wird bereits wissen, dass ArenaNet bei **Guild Wars 2** auf den üblichen Mechanismus des Questgebers verzichten will. Den typischen NPC mit Ausrufungszeichen über dem Kopf werden wir vergeblich suchen. Eine persönliche Geschichte, gespickt mit kleineren und größeren Entscheidungen, die das Erleben individualisieren sollen, soll den Spieler durch die Welt führen. Also ähnlich, wie wir es bisher nur aus Offline-Rollenspielen wie **The Witcher**, **Mass Effect** oder jüngst **Alpha Protocol** kennen. Bei unseren Reisen durch die Welt von Tyria werden wir immer wieder so genannte dynamische Ereignisse erleben. Mal greift eine Gruppe feindlicher NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) ein kleine Siedlung an, mal erscheint ein riesiges Monster, weil umherstreifende Helden dessen Brut dezimiert haben. Abhängig davon, wie

benquests) bei zirka 100 Stunden liegt, sind 90 Stunden gesprochener Text eine mehr als beachtliche Leistung und für Online-Rollenspiele sehr ungewöhnlich. Lediglich im ebenfalls 2011 erscheinenden **Star Wars: The Old Republic** dürfte es ähnlich viel auf die Ohren geben. Auch in anderen Punkten rückt ArenaNet vom MMO-Einerlei ab. Heiler-Klassen? Pustekuchen! Die Entwickler wollen die übliche Gruppenzusammensetzung »Schadenschlucker plus Schadenausteiler plus Heiler« aufbrechen. Vielmehr verfügt jede Klasse über Verteidigungs- und Selbstheilungsfertigkeiten, jeder ist also zunächst mal für sich selbst verantwortlich. Allerdings darf jeder Spieler jeden anderen wiederbeleben, sollte ein Kampf doch mal fatal ausgehen. Gibt's keinen Retter in der Nähe, stehen die aus den ersten **Guild Wars**-Teilen bekannten Wiederbelebungsschreine parat. Bevor es jedoch zum Charaktertod kommt, dürfen wir in einer letzten Kraftanstrengung noch mal um unser Leben ringen, selbst wenn die Gesundheitspunkte bereits auf null gesunken sind. Dann sind zwar unsere Fertigkeiten auch schwächer, aber vielleicht schaffen wir es dennoch, eine Auseinandersetzung für uns zu entscheiden. Falls ja, regeneriert unser Charakter zur vollen Stärke und darf weiter traben.

In den ersten **Guild Wars**-Spielen dürfen wir einen Charakter nur bis Stufe 20 leveln. Dann ist Feierabend. Zwar gibt's danach noch reichlich zu tun, aber der Motivationsmotor des Heldenaufstiegs steht still. In **Guild Wars 2** liegt die Höchststufe bei 80, wie es aktuell auch bei **World of Warcraft** (mit allen Erweiterungen) der Fall ist. Damit hört die Gemeinsamkeit zwischen ArenaNets MMO und Blizzards Online-Massenphänomen indes schon wieder auf. In **Guild Wars 2** soll's nicht

das genretypische anfangs flotte und später immer zähere Leveln geben. Die Charakterentwicklung, so verspricht ArenaNet, wird stets geschmeidig verlaufen, ohne mühsames Kämpfen um immer und immer mehr Erfahrungspunkte. Was macht aber ein Level-80-Charakter? Ist nach dem Story-Finale Schluss? Mitnichten! Selbst als ausgewachsener Held haben Sie noch längst nicht alles in der Welt von **Guild Wars 2** erlebt. Viele Gebiete werden Sie nur vom Hörensagen kennen. Also stehen Erkundungstouren und neue dynamische Ereignisse an. Damit ein Recke der Stufe 80 nicht den kleinen Tyrianern in den Startgebieten den Spaß verdirbt, behält er zwar beim Betreten eines Anfängergebiets seine mächtigen Klamotten und Waffen sowie seine Fertigkeiten, aber Werte wie Gesundheitspunkte und Stärke werden runterreguliert. Andersherum klappt das allerdings auch: Wenn Ihr Charakter beispielsweise erst Level 20 erreicht hat, Sie aber einen Freund in hochstufige Gebiete begleiten wollen, dann hebt **Guild Wars 2** Gesundheit und Stärke Ihres Helden auf das Niveau Ihres Begleiters. Doch Obacht: So was sollten Sie nur tun, wenn Sie die Kampagne bereits einmal erlebt haben und einen neuen Charakter mit einer neuen individuellen Geschichte spielen. Sonst verraten Sie sich am Ende noch, wie es ausgeht. Denn das große Finale wird dann doch immer gleich ausfallen. **PET**

Heilerklassen? Pustekuchen!

die Spieler sich in solchen Situationen verhalten (Erfolg oder Misserfolg im Kampf), soll sich die Landschaft von Tyria in permanenter Veränderung befinden. Denn auf solche Ereignisse folgen wieder andere, und so weiter und so fort. Das ist nicht nur neu im Genre, sondern auch fast zu schön, um wahr zu sein.

Die Story ist der zentrale Punkt von **Guild Wars 2**. Und die soll so intensiv wie möglich erzählt werden, ganz ohne Bildschirmtexte. 90 Stunden Sprachausgabe stecken laut den Entwicklern in **Guild Wars 2**. Davon werden Sie beim einmaligen Durchspielen der Story längst nicht alles zu hören bekommen. Trotzdem: Wenn man bedenkt, dass die Spielzeit eines **Dragon Age** (mit nahezu allen Ne-



Daumen drücken!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich kann's nur immer wieder betonen: Wenn ArenaNet das alles so wie bisher beschrieben hinkommt, dann wird **Guild Wars 2** an den Grundfesten des Genres rütteln. Bis die hoffentlich zusammenstürzen, damit wir in Zukunft keine immer gleichen und strunzlangweiligen Sammelquests für 5.000 Erfahrungspunkte und ein wenig Gold erledigen müssen. Ich drück ArenaNet, dem Genre und mir die Daumen!