

Guild Wars 2

Wir haben den zweiten Teil des WoW-Gegenentwurfs auf der GDC in San Francisco exklusiv angespielt. Gehen die Pläne der Entwickler auf, kommt hier endlich die Revolution des Online-Rollenspiels? Von Michael Trier

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars: Nightfall, GS 01/2007: 91 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 75% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7003

Es ist eine etwas unwirkliche Szenerie: Anfang März, frühmorgens um acht Uhr, hoch oben im Tower eines Wolkenkratzers in San Francisco, vor der Fensterfront des kargen Konferenzsaals verschleiert der typische Nebel die Sicht auf Skyline und Bay Area. Wir werden erwartet, gleich einer ganzen Abordnung von Publisher NCsoft und Entwickler ArenaNet gilt es die Hände zu schütteln. Zwei etwas schüchtern gegen die businessgraue Strenge des Raumes ankämpfende Plakataufsteller zeigen, worum es an diesem Vormittag geht, lange bevor die Tore der Game Developers Conference ein paar Straßen weiter geöffnet haben: Das Online-Rollenspiel **Guild Wars 2** steht exklusiv für uns zum Antesten bereit, alle anderen Journalisten erhalten später an diesem Tag lediglich eine Präsentation. Also, los geht's!

spielte zwangsweise jeder einen Menschen, alle anderen Völker gab es nur in Form von computergesteuerter Bevölkerung, also NPCs. Nun stehen wiederum die Menschen und darüber hinaus die Nordländer Norn, die elfenähnlichen Sylvari, die Charr, eine Rasse von Löwenmenschen sowie die Asura, knuddelige Gnome mit ausdrucksstarker Mimik, als wahlweise männliche oder weibliche Spielfiguren parat. Jedes dieser Völker hat eine bis ins Detail ausgeführte Hintergrundgeschichte mit Vertreibungen, Umbrüchen, Religionen und Mythologien. Die Autoren des **Guild Wars**-Universums sind sehr

engagiert und entwickeln die Geschichte stetig weiter. Bei unserer mehrstündigen Session waren die Autoren kaum zu stoppen und statteten selbst unsere eher auf die Mechanik des Spiels bezogenen Fragen gerne und ausführlich mit historisch-kulturellem Hintergrundwissen der Spielwelt aus. So zog unsere einfache Frage nach den rassespezifischen Fähigkeiten der Norn eine bildreiche Schilderung der Vertreibung aus ihrer Heimat durch den Drachen Jormag und die Rolle, die die Tiergeister bei diesem Exodus spielten, nach sich. Wobei wir wieder bei den Fähigkeiten wären, denn die kriegerischen Norn können sich später im Spiel in die Gestalt ihres Totem-Tieres verwandeln. Entweder transformieren sie in Bären-, Schneeleoparden-, Raben- oder Wolfform. Die Norn fühlen sich schon seit ihrem Auftreten als NPC-Volk in **Guild Wars: Eye of the North** eng mit ihren Tiergeistern verbunden, da liegen schamanische Fähigkeiten wie das Formwandeln einfach nahe. Dazu

Eine Welt voller Geschichten, die nie zu Ende erzählt sind.

Wir beginnen (wie könnte es selbst in einem, die Revolution des Genres propagierenden MMORPG anders sein?) mit der Charakterstellung, klicken uns rasch durch die fünf spielbaren Rassen. Im ersten **Guild Wars**

Aus alt mach neu

ArenaNet arbeitet in Guild Wars 2 mit bekannten **Landschaftsversatzstücken**, um Veteranen schnell ein Heimatgefühl zu vermitteln. Schließlich geht's ja wieder in die Welt von Tyria. Liebliche Felder mit pittoresken Häuschen und Windmühlen, wie wir Sie etwa von Barradins Anwesen in Guild Wars: Prophecies kennen, finden wir auch in Guild Wars 2.





In Guild Wars 2 stirbt man nicht auf der Stelle, sondern kann sich noch einem Kampf auf Leben und Tod stellen. Die Skills dafür sind allerdings beschränkt.

+ Stärken

- + flüssige, agile Kämpfe
- + prachtvolle, weitläufige Landschaften
- + viel spielerische Freiheit
- + schon früh Bossgegner

- Schwächen

- noch unklar, wie das Klassen-Balancing funktioniert
- noch unklar, wie nachhaltig dynamische Events die Welt verändern

wird die Fähigkeit kommen, einen mitkämpfenden Wurm, also ein Pet, herbeizurufen.

Diese für jede Rasse unterschiedlichen Eigenschaften und Elite-Skills schubsen die Entwicklungschancen zwar sanft in eine bestimmte Richtung, aber grundsätzlich hat die Wahl des Volkes keinen direkten Einfluss auf die spätere Klassenwahl. Wenn Sie wollen, können Sie also auch als niedlicher Asura mit Welpenblick und Hängeohren einen brutal zuschlagenden Nahkämpfer spielen. Ob das sinnvoll ist, ist zum Ersten eine Geschmacksfrage. Zum Zweiten sollte man sich aber die Grundfähigkeiten jeder Rasse genau ansehen. Die Charr verfügen im Moment (das Spiel wird ständig angepasst, mit der Alpha-Version rechnen wir Ende 2011) über einen Kriegsschrei (wahrscheinlich ein kriegertypischer Rage-Modus) und eine fiese Splittermine, die Gegner verkrüppelt und bluten lässt, also Schaden über Zeit (DoT = Damage over Time) aussteilt. Solche technischen Beschreibungen mögen die Entwickler aber eher nicht, ihr Hauptaugenmerk liegt darauf, die Spielwelt so organisch, natürlich und frei wie nur irgend möglich wirken zu lassen, Re-

geln und Mechanik werden zugedeckt von Begriffen wie Freiheit, Gemeinschaft, Individualität und ganz, ganz viel Schicksal – sowohl persönliches als auch historisch im Sinne von typischer Fantasy-Geschichtsschreibung. Dabei helfen neben den eigenen Autoren auch die **Guild Wars**-Romane von Matt Forbeck und Jeff Grubb. Angespornt von den spannenden Geschichten wählen wir die Norn, und zwar eine Frau, denn wir wollen die neue Thieff-Klasse, also als Dieb bzw. Schurke spielen. Ob das wohl geht? Schließlich wird die Klasse erst später am Tag überhaupt angekündigt. Ein flehentlicher Blick zum Projektleiter bei ArenaNet, Chris Lye, der schaut fragend in die Runde und knurrt schließlich: »Okay«. Wir picken uns also den Thief aus den acht wählbaren Klassen, fünf davon sind bisher bekannt gegeben, mit dem Schurken folgt heute die sechste. Im Charaktereditor hätten wir die Möglichkeit im Detail an unserem Äußeren rumzuschrauben, wir aber wollen endlich ins eigentliche Spiel und überspringen den

Schritt. Überhaupt sehen wir schon so ziemlich toll aus, im stylischen Charaktererstellungsmenü sehen wir unser Portrait riesengroß; auch wieder ein Detail, das die

Freiheit statt Quest-Tretmühle - geht das?

emotionale Bindung an die Spielwelt auf simple, aber effektive Weise erhöht. Nun müssen wir verschiedene Fragen zu unserer Vorgeschichte beantworten (je nach Volk Auskünfte zur Herkunft, Verbleib der Eltern, familiären Erbstücken, Schutzgeistern, Wertvorstellungen usw.), abhängig von unseren Antworten stattet das Spiel uns mit einem anderen Hintergrund und unterschiedlichen Aufgaben aus beim Beschreiten unseres persönlichen Pfades.

Das ist ein ganz entscheidender Punkt für **Guild Wars 2**. Denn in der Hauptsache sollen drei Dinge das neue ArenaNet-MMO von der Konkurrenz abheben: die dynamischen Ereignisse, die die herkömmliche Quest-Tretmühle ersetzen sollen, das dynamische Kampfsystem und eben die persönliche Story. Die spielt sich zum Teil in unserem eigenen Stadtviertel ab, unserer eigenen Instanz in der Heimatstadt unseres jeweiligen Volkes. Dort können wir später ein Haus erwerben oder auch mehrere – wir können Herrscher unsers Viertels werden und alle unsere Freunde einladen, um mit ihnen zu feiern oder einfach nur stolz unsere Besitztümer zu präsentieren. Wenn ArenaNet das in dem Maße umsetzt, wird housing zu townsing. Nach insgesamt zehn Seiten voller Entscheidungen geben wir schlussendlich einen Namen ein und schließen mit dieser »Unterschrift« die Geburt unseres ersten **Guild Wars 2**-Charakters ab.

Ah, die weite Welt! Hübsch ist es hier, ähnlich wie schon im **Ur-Guild Wars**, nur noch detaillierter, prachtvoller und farbenfroher. Aber was ist das? Über einem der NPC-



Die Dieb-Klasse darf in Guild Wars 2 auch mit zwei Pistolen um sich ballern.

Köpfe prangt ein grüner Stern! Misstrauisch streuen wir auf den so Gekennzeichneter zu, um in ganz beiläufig anzusprechen. Und ratz fatz – der Kerl ist nicht zu stoppen – schon haben wir einen Haufen Quests am A..., äh, IM Auftragsbuch. Von wegen keine Quests! Und keine Ausrufezeichen! Die heißen also jetzt Sterne, wie bei Raider und Twix? Wenn das alles sein soll ... »Aber nein!«, versucht uns Chris Lye zu beruhigen. »Es gibt keine Quests in Guild Wars 2, nur eine persönliche Geschichte, die vom Spieler erlebt

Guild Wars 2 wagt Neues – und auch wieder nicht.

wird, keine vorgelesenen Aufträge«. Da mag er Recht haben, unsere Gesprächspartner quasseln in Sprachkomplettausgabe und sind in künstlerisch inszenierten Großaufnahmen während des Dialogs einblendet, soviel Mühe hat sich in der Beziehung noch kein Online-Rollenspiel gegeben. Aber dass unser persönliches Schicksal mit einer, nennen wir es Prüfung, beginnen muss, in deren Verlauf wir drei unterschiedliche Teile von drei unterschiedlichen Tieren zum Sternträger bringen sollen, finden wir dann doch etwas schmucklos, da muss sich, bei allem Verständnis für die Bedürfnisse von Einsteigern, noch einiges tun.

So wie in den Kämpfen, die wir im Folgenden mit unserer Schurkin erleben. Die steuert sich geschmeidig, schnell und direkt. Was »Tarnung« macht, kann sich jeder denken, mit der Fähigkeit »Schattenschritt« stehen wir an einer Stelle zu, um blitzschnell zu verschwinden und hinter einem anderen Gegner urplötzlich aufzutauschen. »Fallenstellen« haben wir nicht ausprobiert, das fanden wir auch schon bei anderen Rollenspielen öde. Lieber ballern wir beidhändig aus unseren Pistolen, verschwinden bei Gefahr im Schatten, um im nächsten Moment einen anderen Mob mit dem Dolch zu metzeln. Das geht unglaublich flüssig, weil die Kampffähigkeiten (anders als die Elite- und Heilfertigkeiten) keine Cooldown-Zeiten beanspruchen, zumindest bis der Vorrat an Initiative (das Mana



Wir dürfen in Guild Wars 2 auch **Handwerkskünste** lernen. Das gab's im ersten Teil nicht.

1&1 MOBILE

1&1



**TOPAKTUELLE
SMARTPHONES**

0,€*

**NEU: LG OPTIMUS
BLACK** ~~499,- €~~



*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.



Eric Flannum,
Lead Designer



Jon Peters,
Game Designer

»Mehr als die Summe seiner Teile«

Game Designer Jon Peters und Lead Designer Eric Flannum über Rollen- und Gruppenspiel, kaputte Brücken und teuren Truhenplatz in Guild Wars 2.

GameStar Jon, in Guild Wars 2 werden wir die lang erprobten, traditionellen MMO-Rollen vergeblich suchen. Was bedeutet das speziell für die Kampftaktik?

Jon Peters Natürlich sind Rollen auch in Guild Wars 2 nach wie vor wichtig. Wir haben zwar die traditionellen Strukturen entfernt, die definierten, was ein Spieler tun kann, aber wir haben sie durch Rollen ersetzt, die definieren, wie ein Spieler etwas tun kann. Es gibt keine Limitierungen mehr, jede Klasse in Guild Wars 2 kann unterschiedliche Rollen wie die des Damage Dealers oder die des Unterstützers ausfüllen.

► **Wie stellt ihr ohne die klassischen Strukturen sicher, dass Spieler sich zu wirklichen Gruppen zusammenfinden und nicht nur zufällig an der gleichen Stelle kämpfen?**

Jon Peters Wir drängen die Spieler nicht in Gruppen, aber wir ermuntern sie dazu, welche zu bilden. Guild Wars 2 bietet beispielsweise Angriffskombos, die sich erst in der Gruppe bewerkstelligen lassen. So lassen sich Fähigkeiten darat bündeln, dass schließlich etwas herauskommt, das mehr ist als die Summe seiner Teile. Außerdem wäre da unser Erfahrungspunkte- und Loot-System. Das ist die wahrscheinlich größte Motivation für Gruppenbildung. Wir teilen Erfahrungspunkte und Belohnungen nicht auf, es gibt also beispielsweise keinen Wettbewerb um die besten Gegenstände. Grundsätzlich kann man sagen, dass Guild Wars 2 seine Spieler überall ermutigt, sich zu Gruppen zusammenzufinden, weil sich die Erfolgchancen und die Belohnungen für den einzelnen dadurch verbessern.

► **Eric, wenn in Guild Wars 2 im Zuge eines dynamischen Events etwas zu Bruch geht, etwa eine Brücke, wird die dann wieder sichtbar aufgebaut oder erscheint sie einfach nach einer Weile wieder?**

Eric Flannum Jede zerstörbare Struktur im persistenten Teil des Spiels kann auch wieder aufgebaut werden. Wie das passiert, variiert von Event zu Event. Mal müssen die Spieler die Arbeiter beschützen, mal müssen die Spieler das Baumaterial ranschaffen. Und manchmal müssen die Spieler auch einen Wiederaufbau verhindern. Jeder Aufbau wird animiert. Wie? Das hängt vom jeweiligen Gebäude ab.

► **Nach und nach habt ihr für das erste Guild Wars kostenpflichtige Zusatzinhalte wie größere Truhen, besondere Klamotten oder besondere Abenteuergebiete angeboten. Plant ihr das für Guild Wars 2 auch?**

Eric Flannum Kostenpflichtige Zusatzinhalte stehen auf jeden Fall für Guild Wars 2 auf der Agenda, aber wir sind noch längst nicht so weit, diesbezüglich ins Detail zu gehen. Aber die Dinge, ihr genannt habt, sind definitiv auf unserer Liste der Möglichkeiten. **PET**

des Diebes) aufgebraucht ist. Dann heißt es, ein gehaltvolles Getränk zu sich nehmen, zu warten, bis sich der Vorrat wieder regeneriert, oder einen speziellen Skill zu nutzen, der Initiative auflädt. Der Skill ist tatsächlich eine Rolle rückwärts.

Heilfähigkeiten? Ja, in **Guild Wars 2** hat jeder Spieler Heilfähigkeiten. Auch kann jeder Spieler andere wiederbeleben. Das soll dazu führen, dass das Spiel insgesamt freier wird, sich nicht einzelne schnell in ein Spezialistenkorsett schnüren lassen, um nur noch roboterhaft die immer gleichen Abläufe zu perfektionieren und dabei die Schönheiten der Welt übersehen. Es soll vielmehr jeder jederzeit mit jedem spielen

können, nicht erst, wenn man endlich einen Heiler oder Tank gefunden hat. Ein nobler Ansatz, wir warten mal ab, was das mit der vorbildlichen Balance des ersten Teils macht und wie die Spieler diese universell ausgestatteten Klassen annehmen.

Wir wollen unbedingt noch den Wächter ausprobieren, dann hätten wir wenigstens zwei der bisher sechs angekündigten Klassen durch (Krieger, Waldläufer, Elementarmagier und Nekromant müssen wir auslassen), acht sollen es insgesamt werden. Als wir auf die Rückkehr des Mesmer wetten wollen, grinsen plötzlich alle Beteiligten, gut pokern können die Entwickler nicht. Und

wir wollen mal eines dieser dynamischen Ereignisse erleben. Gesagt, getan, es brennt! Ein Dorf braucht unsere Hilfe, Flammen schlagen aus Dächern und Türen. Mit einem Level-28-Guardian (im Deutschen Wächter) schnappen wir uns einen der rumstehenden Eimer, rennen in ein Haus und fangen an zu löschen. Da, wo das Wasser auf die Flammen trifft, gehen diese tatsächlich aus, und wir erhalten Erfahrungspunkte. Aber allein können wir gegen das Inferno nicht viel machen, zumal wir ständig von zündelnden Feind-NPCs angegriffen werden. Der Dorfbrand ist der Auftakt zu einem dynamischen Ereignis, je nachdem wie erfolgreich wir die brandschatzenden Unholde vernich-



Die Gegner in Guild Wars 2 sind teils gigantisch groß. Wie etwa dieser Eiswurm.

1&1 MOBILE

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99
€/Monat*

- Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS mit bis zu 7.200 kBit/s
- Beste D-Netz-Qualität
- Surf-Stick für 0,- €* inklusive
- Kein Bereitstellungspreis
- Tarif auch ohne Mindestvertragslaufzeit erhältlich

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96



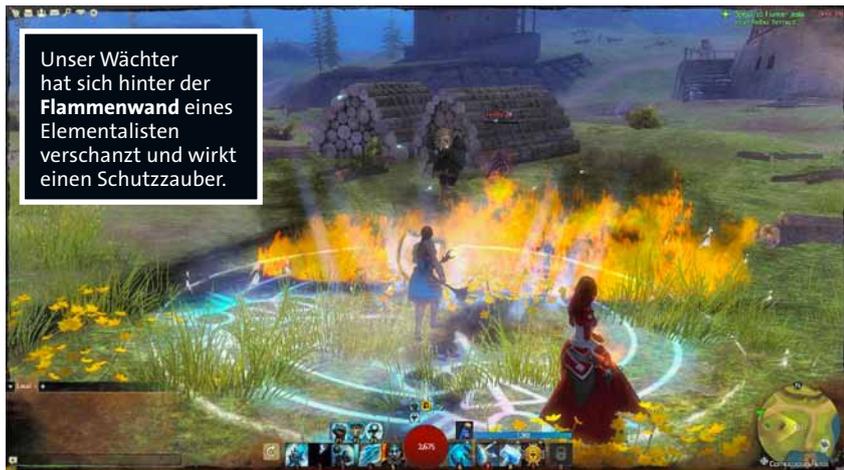
www.1und1.de

*Ab einem monatl. Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Das übersichtliche
Charaktermenü passt
zum Rest des Spiels.
Es wirkt wie gemalt.



Unser Wächter
hat sich hinter der
Flammenwand eines
Elementaristen
verschanzt und wirkt
einen Schutzzauber.



ten und wie viel wir vom Dorf retten, entwickelt sich die Sache weiter, im schlimmsten Fall zu einer ganzen Kette von Überfällen und Verwüstungen im ganzen Landstrich. Also rufen wir unsere ArenaNet-Mitstreiter zu Hilfe. Ein Charr-Krieger, zwei menschliche Diebe und ein Norn-Magier eilen zur Unterstützung. Unser Wächter malt mächtige Siegel auf den Boden, dort, wo gekämpft wird. Zum Beispiel das Symbol des Glaubens. Sofort kreist in der gekennzeichneten Zone ein transparenter Geisterhammer, der die teils sehr starken Elite-Mobs mit Level 30 angreift und die verbündeten Nahkämpfer stärkt. Oder wir wirken einen Schutzzauber, der ein Areal markiert, in das Feinde nicht eindringen können, das aber unseren Magier vor Angriffen feindlicher Raufbolde schützt. Die Schlacht wogt hin und her, doch wir sind zu wenige, das Dorf ist dem Untergang geweiht. Über den Kampf haben wir die Zeit vergessen, fast eine halbe Stunde ist vergangen, unsere Spielzeit ist um. Wie sich unsere Niederlage auswirkt, können wir nicht mehr miterleben, aber vor unserem geistigen Auge sehen wir Flüchtlingstrecken, triumphierende Monsterhorden, die Überreste qualmender Siedlungen. Wir müssen zurück, Rache üben! Doch nicht mehr heute, beim nächsten Besuch in **Guild Wars 2** werden wir es der Brut schon zeigen, murmeln wir vor uns hin. Mit verständnis-

voller Mine windet uns ein Mitarbeiter die Maus aus der Hand, wir wollten doch noch ein Interview führen. Das Interview lesen Sie auf Seite 36, wie wir das brennende Dorf retten, in einer der nächsten GameStar-Ausgaben, Spätestens gegen Ende 2011, dann sind wir bei der Alpha dabei. Und wie! **MT**



Revoluzzer mit Airbag

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Guild Wars 2 verspricht ein famoses Online-Rollenspielerlebnis zu werden und fühlt sich schon jetzt sehr gut an. Im Unterschied zum ersten Teil wagt es, teils zum Unmut mancher alten Fans, viel Neues, muss aber das zu eng gewordene Instanzkorsett abstreifen, um sich weiter entwickeln zu können. Allerdings müssen die Entwickler den Spagat zwischen den durch die eigenen vollmundigen Ankündigungen in lichte Höhen geschraubten Erwartungen der Guild Wars-Gemeinde und den allgemeinen Ansprüchen des MMO-Durchschnittspielers schaffen. Denn was ein auf Dauer erfolgreiches Online-Rollenspiel braucht, sind aktive Spieler, und zwar viele. Ich drücke ArenaNet und NCsoft beide Daumen, diese Firmen haben nicht nur mit ihrem Finanzierungsmodell ohne Abo-Gebühren gezeigt, wie man sich vorbildlich um sein Spiel und die Spieler kümmert.

Potenzial: Sehr gut