

Guild Wars 2

Heiler futsch, Tank futsch – Gruppe futsch? Wenn's nach ArenaNet geht: nein. Denn in Guild Wars 2 soll's sogar in solch prekären Momenten und sowieso ganz ohne lästige Gruppensuche in die tiefsten Dungeons bis zu den bösesten Bossgegnern gehen. Wir haben's ausprobiert. Es scheint zu klappen. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: NCsoft Entwickler: ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 70% fertig

GameStar.de/Quicklink/7003

Auf DVD: Preview-Video

In den Katakomben unter den Ruinen von Ascalon explodiert ein Effektfeuerwerk. Elektroladungen zucken im Sekundentakt zwischen den brüchigen Mauern, Feuerwellen walzen sich Feinden entgegen. Meteorschauer krachen vom Himmel und heben Gegner von den Füßen. Wow, was für ein Budenzauber, denken wir und jagen einen weiteren Blitz ins Hinterteil des untoten ascalonischen Soldaten.

Bei einer Präsentation von **Guild Wars 2** konnten wir erstmals einen der Dungeons ausprobieren, eine auf Gruppenarbeit ausgelegte Instanz. Der Name des Dungeons »Die Katakomben von Ascalon«. Wenig verwunderlich, dass wir in den alten Gemäuern

auf die Geister verstorbener Soldaten treffen. Zum Beispiel auf die unserer Lehrer aus dem ersten Teil (**Guild Wars: Prophecies**). Und sogar auf die mies gelaunten Überreste von König Adelbern, dem alten Kriegstreiber, der den ganzen Geister-in-Ascalon-Schlamassel überhaupt erst mit seinem magischen Flammenschwert Magdaer ausgelöst hat. Sohothin, das Flammenschwert von Adelberns Sohn Rurik wird in **Guild Wars 2** übrigens vom Charr-Tribun Rytlock geführt, einer für die Handlung enorm wichtigen Figur. Wenn man um die Vergangenheit von Charr, Menschen, Ascalon und so weiter weiß, dann wird der Ausflug in den Dungeon zu einer Reise in die Vergangenheit. Aber selbst, wenn man **Guild Wars: Prophecies** nie angefasst hat, schafft es **Guild Wars 2** dennoch, den ganzen Konflikt in einer fesselnden Sequenz zu umreißen und auf den kommenden Kampf einzu-

+ Stärken

- + persönliche Geschichte
- + moralische Entscheidungen
- + dynamische Events
- + vertonte Dialoge
- + Bilderbuch-Grafik

- Schwächen

- unklar, wie balanciert die Klassen letztlich sein werden

schwören. Toll für Serienveteranen, toll aber auch für Neueinsteiger. So muss es sein!

Unsere Gruppe zählt fünf Helden, mehr passen nicht rein. Es sind drei Elementarmagier, ein Krieger und ein Dieb. Kein Heiler und kein Tank weit und breit. Wer sich schon ein wenig mit **Guild Wars 2** beschäftigt hat, der weiß, dass es im neuen Online-Rollenspiel von NCsoft schlicht und ergreifend keine speziellen Aufpappel- und Schutzklassen geben wird. Dafür hat jeder Charakter seine eigenen Heil- und Verteidigungsfähigkeiten. Unserer Magierin können wir beispielsweise ein simples Siegel zuweisen, das soundso viel Prozent der Grundgesundheit wiederherstellt. Oder wir verpassen ihr einen Skill, der Konstitutionspunkte wiederherstellt, sobald ein Zauber eingesetzt wird. So etwas kennen wir schon aus den ersten **Guild Wars**-Spielen.

Dass **Guild Wars 2** nicht alles neu erfindet, sehen wir auch an den Namen der Fähigkeiten. Der Aegis-Spruch lässt einen reflektierenden Schild um uns entstehen, die Glyphe der Konzentration verhindert für eine kurze Zeit, dass wir unterbrochen oder zu Boden



Oben rechts in der Ecke sieht man die **Events** in der Umgebung (nach Levelanforderung gestaffelt), an denen sich unser Charr-Wächter beteiligen kann.



geworfen werden. Hach, da fühlt man sich doch gleich wieder wie zuhause. Allerdings, wie gesagt, ohne Mönchlein, das im Hintergrund darauf achtet, dass unser Lebensbalken nicht gen null sinkt.

Und das passiert uns im Dungeon dann doch häufiger, als uns lieb ist. Naja, trösten wir uns: Erstens haben wir unseren Level-36-Charakter nicht selbst hochgezüchtet und sind noch nicht mit all seinen Finessen vertraut (die Figur hatte ArenaNet für uns vorgefertigt) und zweitens können wir ja auch nichts dafür, wenn die Mitstreiter sich nicht an unsere Zielvorgaben halten. »The Monk first!« – »Den Mönch zuerst!«, rufen wir und klopfen mehrfach auf die Tastenkombination »STRG + T«, um unser Ziel für alle sichtbar zu machen. Hat denn hier niemand außer uns das erste **Guild Wars** gespielt? Himmell! Da ist es auch schon zu spät, wir liegen am Boden. Und zwar die ganze Gruppe! Aber wirklich schlimm ist das nicht. Ein paar Klicks später steht unser komplettes Team schon wieder am ersten Wiederbelebungschein des Dungeons und macht sich abermals geschlossen auf in den Kampf. Der klappt nach Absprache dann auch deutlich besser, nur zwei von uns hebt's aus den Schuhen. Die Gefallenen können wir allerdings ohne Probleme und ohne spezielle Fähigkeit wieder ins Leben zurückholen, indem wir einfach in ihrer Nähe auf »F« drücken. Weiter geht die effektvolle Jagd auf den untoten Adelbern und seine (für Serienkenner) prominenten Schergen.

In **Guild Wars 2** gibt es also keinerlei zwingende Abhängigkeiten zwischen den Klassen, jeder kann jeden wiederbeleben und in variierendem Umfang auch heilen. Das ist

Bei einem Levelaufstieg verteilen wir Punkte auf die **Grundwerte** (Kraft, Präzision, Zähigkeit und Gesundheit). Neue Fertigkeiten müssen wir bei Trainern lernen.

Attribute Points: 2

Power	29
Precision	29
Toughness	28
Vitality	28

Attack	120
Critical Chance	5.9%
Armor	83
Health	316



Wie gut, dass die anvisierten Gegner mit einer **roten Aura** markiert werden. Sonst könnte man in diesem Effektfeuerwerk in den Katakomben von Ascalon rein gar nichts erkennen.

Als junge Norn unterstützen wir einen Schamanen dabei, die **Tiergötter** wohl gesonnen zu stimmen, indem wir die Rätsel der Rabenstatuen lösen.



Ein Fleischtransport wird immer wieder von **Wegelagerern** angegriffen. Wir beteiligen uns mit unserer Norn-Waldläuferin an der Verteidigung der Fracht.



eine enorme Erleichterung bei der Gruppenzusammenstellung für einen Dungeon. Da kann man einfach mal mit drei Magiern losziehen und muss sich (fast) keine Gedanken darüber machen, ob die Rechnung auch aufgeht. Allerdings macht das die Kloppe-reien taktisch vergleichsweise anspruchslos. Wenn einer oder die ganze Gruppe stirbt – na und?! Kein Grund zur Panik. Tode haben ja keinerlei Konsequenzen, sondern führen im schlimmsten Fall zu ein bisschen Rumge- renne vom letzten Wegpunkt zurück zum

Gegner. Unter diesen Umständen klingt selbst der neue Erkundungsmodus eher entspannt: Ein Dungeon kann erst dann im Erkundungsmodus betreten werden, wenn er einmal im Story-Modus gemeistert wurde. Beim erneuten Besuch stehen dann unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, härtere Herausforderungen bringen coolere Belohnungen. Um's nicht langweilig werden zu lassen, will ArenaNet Variationen zum Story-Modus einbauen. Zwischense- quenzen bekommen weniger Gewicht.

Doch mal halblang mit der Kritik am Ge- sundheits- beziehungsweise Wiederbele- bungssystem. Denn so untypisch es auch sein mag und so sehr es die Kloppe-reien grundsätzlich entschärfen wird: Letztlich hat uns die Hatz auf Adelnern und Co. doch verflüxt viel Spaß bereitet.

Die Schlachten wirken durch die neuen Me- chaniken ungemein flott und dynamisch, das Teamgefühl ist trotz der fehlenden Un- terstützerklassen grandios. Zusammen mit

Hintergrund Die Vorgänger

Die Gründer von ArenaNet hatten einen Traum. Nun ja, zuerst hatten sie wichtige Aufgaben bei Blizzard. Und dann hatten sie einen Traum. Als nämlich Blizzard damit begann, **World of Warcraft** zu entwickeln, keimte der Wunsch in Jeff Strain (Leiter des World of Warcraft-Teams), Mike O'Brien (leitender Programmierer des Bat- tlenets) und Patrick Wyatt (Vize- präsident für Forschung und Ent- wicklung bei Blizzard) auf, etwas anderes zu machen als nur »das besserer Everquest« (O-Ton Jeff Strain). Die drei kehrten Blizzard den Rücken und hoben ArenaNet aus der Taufe. Das war Anfang 2000. Im April 2005 erschien mit **Guild Wars: Prophecies** das Erst- lingswerk des Studios. **Prophecies** setzt mit seiner gefälligen Fanta- sy rund um das Schicksal eines Menschenvolks voll und ganz auf Instanzen, nur die Siedlungen die- nen als Orte, an denen sich Spie- ler zu Gruppen zusammenschlie- ßen können. Trotz einer Fülle von Fertigkeiten kann man immer nur acht davon mit in den Kampf ne- men. Gelevelt wird nur bis Stufe 20. Für den Spieler-gegen-Spieler- Kampf kann man sich gesonderte Charaktere basteln. Die namens- gebenden Gildenkriege entpup- pen sich flott als ungemein for-

dernde Wettkämpfe, die auf Profiniveau ausgetragen werden. Und obendrein kostet das alles keine Monatsgebühren.

Im April 2006 legte ArenaNet mit **Guild Wars: Factions** nach. In der neuen Kampagne stecken zwei neue Klassen mit entsprechend neuen Fertigkeiten, ein neuer asi- atisch angehauchter Kontinent und damit auch neue Abenteuer. Die drehen sich oft um die beiden Fraktionen der Kurzicks und der Luxons, die sich in der Mitte der Weltkarte eine Schlacht um die Gebietsvorherrschaft liefern. In **Factions** können Gilden auch erstmals Sied- lungen für sich beanspru- chen. Die Besonderheiten: Der Vorgänger **Prophecies** wird für Factions nicht benötigt, das Spiel läuft selbstständig. Man kann al- lerdings mit einem alten Charak- ter ins neue Gebiet übersiedeln. Und nach wie vor bleibt auch **Guild Wars: Factions** ein (bis auf den Anschaffungspreis) kosten- loses Online-Vergnügen.

Bereits im Oktober 2006 folgte **Guild Wars: Nightfall**, das uns in eine von Afrika und Orient inspi- rierte Welt entführt. Abermals

gibt's zwei neue Klassen und viele spannende Herausforderungen. Die größte Neuerung sind aller- dings die Begleithelden. In den Vorgängern kann man sich zwar auch schon KI-Gefolgsleute an die Seite stellen, allerdings hatte man nur minimal Einfluss auf die Kämpfer. In **Nightfall** trifft man im Laufe der Handlung auf spezi- elle NPCs. Die wandern dann in den persönlichen Begleithelden- Pool aus dem man pro Auftrag drei auswählen und mitkämpfen lassen kann. Positionen in den

nen Charakter mit der Maximal- stufe von Level 20, denn das Abenteuer zieht hier gleich mäch- tig an. **Eye of the North** bringt ein paar launige Minispiele mit – und die gnomenhaften Asura sowie die riesigen Nordmenschen der Norn. Das Addon stellt die beiden unterschiedlichen Rassen vor und webt sie in die Geschichte von **Guild Wars** ein. In **Guild Wars 2** werden wir nun Asura und Norn selbst spielen können. Außerdem erfahren wir in **Eye of the North**, wo die Zwerge abgeblieben sind.

Die drei kehrten Blizzard den Rücken.

Kämpfen, Fertigkeiten, Waffen, Klamotten – das alles wird vom Spieler bestimmt. **Guild Wars: Nightfall** hält dem Grundkonzept die Treue: Die Vorgänger werden zum Spielen nicht benötigt, alte Helden können allerdings importiert werden und das Spiel bleibt bis auf den Kaufpreis kostenlos.

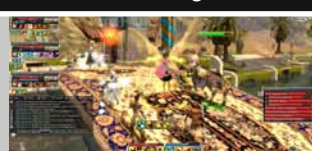
Im August 2007 erschien schließ- lich das erste und bisher einzige **Guild Wars**-Addon. Wer **Eye of the North** spielen will, benötigt eines der drei Hauptprogramme und ei-

Insgesamt, so der Publisher NCsoft, haben sich die drei **Guild Wars**-Hauptspiele weltweit über 6,5 Millionen Mal verkauft. Das ist zwar längst nicht so viel, wie **World of War- craft** absetzen konnte, aber doch ein erstaunlicher Wert, zieht man die Andersartigkeit der ArenaNet- Titel in Betracht. Apropos Arena- Net: Vom Gründungsteam ist mittlerweile nur noch Mike O'Brien übrig. Patrick Wyatt ist in- zwischen Geschäftsführer bei En Masse Entertainment (**Tera**) und Jeff Strain arbeitet mit seinem neuen Studio (Undead Labs) an einem, Nomen est Omen, Zombie- Online-Rollenspiel, das nur für Konsolen erscheinen wird.

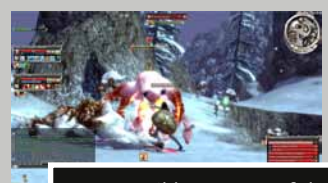
2005: Guild Wars: Prophecies.



2006: Guild Wars: Nightfall.



2006: Guild Wars: Factions.



2007: Guild Wars: Eye of the North.

den fantastischen Kampfeffekten vermittelt **Guild Wars 2** so eines der intensivsten Rollenspiel-Gruppen-Erlebnisse überhaupt.

Obendrein, und das möchten wir an dieser Stelle betonen, sind die Dungeons selbst im Story-Modus spielerisch recht anspruchsvoll. Es hat zwar keine echten Konsequenzen, wenn man in einer Instanz stirbt, aber andererseits gibt es auch viel zu tun, bis die Dungeon-Gegner endlich drauf gehen. Falls sie das im noch härteren Erkundungsmodus überhaupt tun. **Guild Wars 2** verzichtet also bewusst auf das schnell nervig werdende »Immer und immer wieder von vorne«, weil die Gruppe gestorben ist, sondern legt den Schwerpunkt darauf, die Spieler im Kampf selbst zu fordern. Action-Rollenspiele à la **Diablo 3** funktionieren ja ähnlich: Harte Kämpfe, aber niedrige Hürden beim Wiedereinstieg, das beschert in der Regel einen hervorragenden Spielfluss.

Damit wir uns vor dem Dungeon-Ausflug an die grundlegende Spielmechanik von **Guild Wars 2** gewöhnen können, schickt uns ArenaNet zuvor ins Geburtsgebiet der Norn (riesige Nordmenschen). Wir haben uns eine Waldläuferin gebastelt und die ersten Tutorial-Aufgaben mit der Dame bestritten. Aufgaben? Ja, in **Guild Wars 2** wird's entgegen radikalen ersten Aussagen der Entwick-

Wir fühlen uns gleich wie zuhause.

ler doch klassische Quests mit Auftraggebern geben, allerdings laut ArenaNet nur im Umfeld der persönlichen Geschichte und nicht wie in anderen Online-Rollenspielen an nahezu jeder Ecke und auch nicht von Kreti und Pleti, also jedermann.

Unsere Norn-Kämpferin will sich beweisen, sie will ihrem Volk zeigen, dass sie bereit ist, an einer besonderen Prüfung teilzunehmen. Dafür muss sie zunächst drei Gegenstände erstreiten. Erst dann darf die junge Dame zusammen mit anderen Spielern an einem ersten Bosskampf teilnehmen. Es gilt, einen riesigen Eiwurm zu plätten – was wir mit Bravour und der Hilfe der anderen Journalisten locker geschafft haben. Danach hätten wir gleich schnurstracks zur nächsten Story-Aufgabe traben können, aber da ist ja noch so viel zu entdecken im Startgebiet. Ein Schamane benötigt Hilfe, um die Tiergötter der Norn milde zu stimmen. Zu diesem Zweck reparieren wir unter anderem Rabennester und lösen Dialogrätsel. Wir begleiten eine Fleischlieferung sicher zum Zielort, wir füttern Bärenbabies mit Fischen. All diese Taten sind nicht an Aufträge geknüpft, sondern an Gebiete. Es handelt sich dabei um Mini-Events, an denen man teilnehmen kann, sobald man das entsprechende Areal betritt. Kann, nicht muss. Wer es tut, wird allerdings in Form von Erfahrungspunkten, Gold und Gegenständen belohnt.

Die (bekannten) Klassen



Krieger

Er funktioniert ähnlich wie in den ersten Guild Wars-Spielen. Aufladbare Adrenalin- und Kombo-Angriffe machen den Krieger zu einem gefürchteten Gegner, seine die Gruppe beeinflussenden Kriegsschreie zu einem wertvollen Gefährten. In seinen Händen: Äxte, Schwerter, Streitkolben und Hämmer. Für den Fernkampf darf er auf Langbögen und Gewehre zurückgreifen.

Er beschwört die Naturgewalten wie Blitze oder Feuer. Ein Elementarmagier kann aus vier Einstimmungen (Erde, Feuer, Wasser, Luft) wählen, die dann jeweils die ersten fünf Fertigkeiten verändern. So wird aus einem Damage Dealer in Windeseile etwa ein Unterbrecher, der Gegner mit Meteorschauern von den Füßen hebt. Als Waffen führt er Stäbe, Zepter oder Dolche.



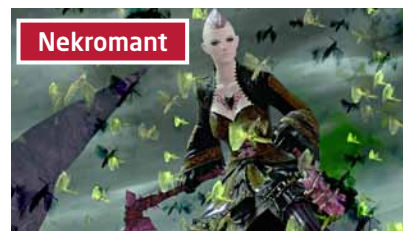
Elementarmagier



Waldläufer

Anders als in den ersten Guild Wars-Teilen ist der Guild Wars 2-Waldläufer untrennbar mit einem Tierbegleiter verbunden, der an seiner Seite kämpft. Des Weiteren stellt der Waldläufer wie gehabte Fallen oder beschwört unterstützende, passive Naturgeister. Seine Waffen: Bögen (in Lang- oder Kurzvariante), Kriegshörner, Dolche, Schwerter und sogar spezielle Fackeln.

Sein Name verrät es, der Nekromant setzt auf dunkle Magie. Er beschwört aus Gefallenen Kreaturen, die an seiner Seite kämpfen, er entzieht den Gegnern Lebensenergie. Zudem wirken sich seine so genannten Brunnen und Zeichen (beides Gebietseffekte) je nach Wahl negativ auf Feinde oder positiv auf Verbündete aus. Er führt Äxte, Dolche, Zepter, Stäbe oder Kriegshörner.



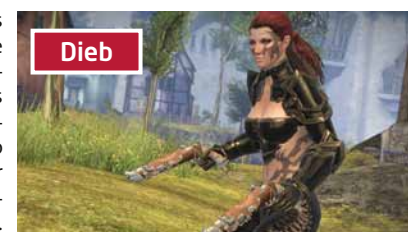
Nekromant



Wächter

Seine Spezialfähigkeiten liegen in der Unterstützung von Verbündeten und dem eigenen Schutz. Er zaubert Bannkreise auf den Boden, in die Feinde nicht hinein gelangen können. Er beschwört Barrieren, die Schaden abhalten. Für den Kampf wählt er Streitkolben, Zepter, Schwerter, Stäbe und Schilde. Der Wächter erinnert an den Schutzmönch aus den ersten Guild Wars-Spielen.

Dem Assassinen aus Guild Wars: Factions nicht unähnlich setzt der Dieb auf schnelle Angriffe. Um seinem Namen gerecht zu werden, darf er anderen Klassen kurzzeitig Skills stehlen. Für den Angriff benötigt der Dieb Initiativpunkte, die er selbst aufladen kann. So bleibt er stets ein gefährlicher Gegner – der auf Schwerter, Dolche, Pistolen und Kurzbögen zurückgreifen kann.



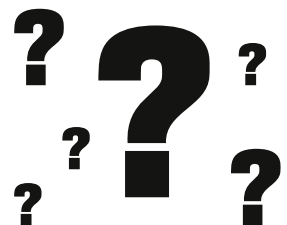
Dieb



Ingenieur

Er ist so neu wie ungewöhnlich im Guild Wars-Universum. Der Ingenieur darf Geschütz- oder Heiltürme (gut für die Gruppe) aufstellen. Er wirft Granaten und legt Bomben mit Effekten wie Rauch oder Erschütterung. Er führt Pistolen oder Gewehre, kann sich allerdings auch mit einem Flammenwerfer (eine so genannte Waffenwerkzeug-Fähigkeit) durch die Feinde brennen.

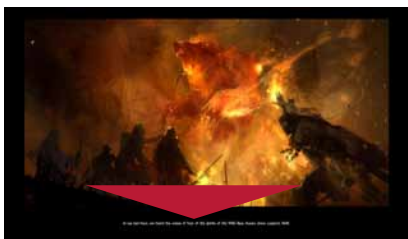
Das große Fragezeichen: Eine Klasse hat ArenaNet bisher noch nicht preisgegeben. Viele Spieler hoffen auf den Mesmer, der zu den beliebtesten und komplexesten Gestalten in den ersten Guild Wars-Teilen gehörte. Allerdings haben die Entwickler den Mesmer uns gegenüber schon dementiert. Nur logisch, immerhin war er der erklärte Erzfeind der Mönche, und Mönche wird's in Guild Wars 2 nicht geben. Spätestens zur Gamescom rechnen wir mit der Enthüllung der letzten Klasse.



Die Geburt einer Norn-Waldläuferin



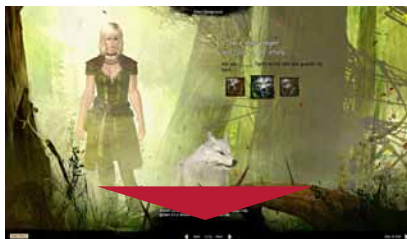
Wir haben uns beim Probespielen eine riesige Norn-Frau geschnappt. Sie soll eine Waldläuferin werden.



Nachdem unsere Heldin fertig ist, schickt uns das Spiel auf eine gemalte Reise durch die Vergangenheit des Nornvolks.



Darin werden die Tiergötter thematisiert. Und wie sich der eigene Charakter bisher schon im Leben geschlagen hat.



Neben anderen Entscheidungen steht auch die Wahl des Tierbegleiters für den Waldläufer an: Bär, Wolf oder Wildkatze?



Am Ende der Charaktergenerierung fasst das Spiel noch mal die getroffenen Entscheidungen in einem Text zusammen.

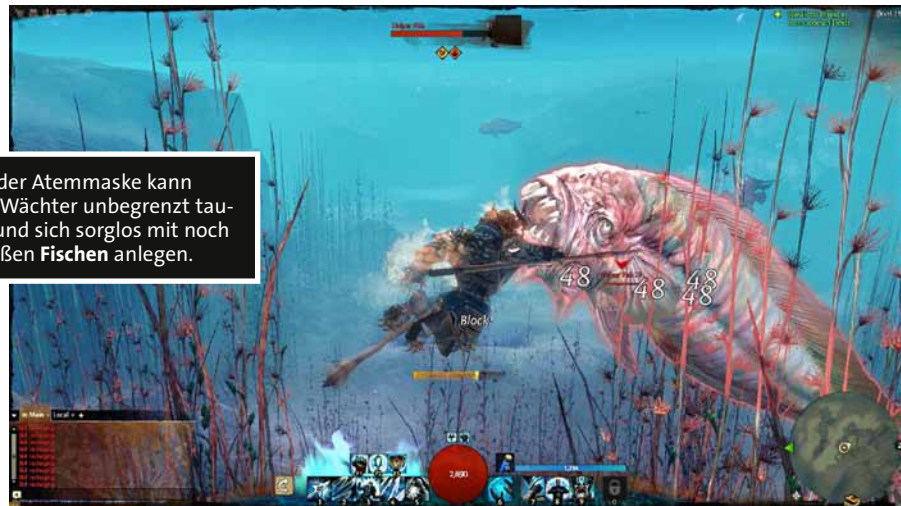


Das letzte Bild des Intros gehört wieder dem eigenen Helden, der sich gleich in seine erste Prüfung stürzen muss.

Gold und Gegenstände landen nach Abschluss des Events automatisch im Inventar, selbst wenn man sich zwischenzeitlich aus dem Geschehen zurückgezogen hat, mittlerweile an einem ganz anderen Ort unterwegs ist und den anderen Spielern die Arbeit überlassen hat. Man wird trotzdem prozentual nach Geleistetem belohnt.

Noch mehr Gold und Gegenstände und Erfahrungspunkte fallen ab, wenn man die täglichen Aufgaben erledigt. Die sind an ganz unterschiedliche Dinge gekoppelt: wie

viele Fertigkeitenvariationen man im Kampf eingesetzt hat, wie schnell man seine Gegner zu Boden gestreckt hat oder wie weit man während einer bestimmten Zeit gereist ist. Wenn alle Anforderungen erledigt sind, spuckt das Spiel eine Truhe mit den bereits erwähnten Belohnungen aus. ArenaNet hat diese täglichen Aufgaben laut eigenen Aussagen eingebaut, damit Gelegenheitsspieler besser mit den Hardcore-Zockern mithalten können. Nur: Was hindert denn die 24/7-Spieler daran, auch die täglichen Aufgaben zu erledigen? Letztlich



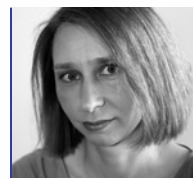
Dank der Atemmaske kann unser Wächter unbegrenzt tauchen und sich sorglos mit noch so großen Fischen anlegen.

dürfte der Abstand zwischen den beiden Spielergruppen also gleich bleiben. Aber nett sind die Aufgaben allemal, weil man sie im Regelfall nebenher und unbewusst erledigt und trotzdem belohnt wird.

Wir haben während der Anspiel-Session noch weiteres **Guild Wars 2**-Neuland betreten – oder genauer gesagt: Neuwasser beschwommen. Erstmals konnten wir die Unterwasser-Kämpfe ausprobieren, die uns sehr gut gefallen haben. Denn anders als andere Genrevvertreter hat ArenaNet nicht einfach den Landkampf unter Wasser verlagert, sondern gibt uns ans kühle Nass angepasste Waffen und Fähigkeiten in und an die Hand. Feuerzauber wird's am Grund von

Unter Wasser wird's keine Flammenzauber geben.

Seen also nicht geben. Und statt zu Schwertern müssen die Helden zu Speeren greifen. Aber gerade weil ArenaNet so sehr darauf bedacht ist, dem Unterwasserkampf ein Unterwasserkampf-Gefühl zu verpassen, mutet es doch ein wenig seltsam an, dass wir unbegrenzt tauchen können. Wir bekommen vom Spiel nämlich ein Atemgerät spendiert, dem nie die Luft ausgeht. Aber unter uns: In **Guild Wars 2** kämpfen wir gegen Drachen, Untote und Zentauren, da wollen wir beim zeitlich unbegrenzten Tauchen nicht mit der Realitätskeule zuschlagen. Nur mit der Ungeduldskeule. Wann erscheint **Guild Wars 2** denn nun endlich? Gute Frage, hier eine vorläufige und vielleicht freudig stimmende Nachricht: Wir rechnen fest damit, dass ArenaNet auf der Gamescom in Köln den Erscheinungstermin preisgibt ... oder wenigstens endlich mal sagt, wann die Beta startet. **PET**



Eine neue Dynamik

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Man darf das Fehlen der etablierten Klassen wie Heiler oder Tank gerne doof finden. Ich halte die Ausrichtung zwar für gewagt, aber sehr spannend. Im besten Fall entwickelt der Kampf in **Guild Wars 2** eine völlig neue Dynamik, im schlimmsten Fall wird's in Beliebigkeit und Langweile gipfeln. Doch auch bei den ersten **Guild Wars**-Spielen waren wir zu Beginn skeptisch und später schlicht hingerissen von der Raffinesse des Fertigkeitensystems. Die große Frage allerdings lautet jetzt: Wie setzen die Entwickler das Leben-Tod-Auferstehungsprinzip im PvP um? Ich kann's jedenfalls kaum erwarten, mich in den Spieler-gegen-Spieler-Kampf zu stürzen. Für mich persönlich nach wie vor das Tollste an **Guild Wars**, hoffentlich wird's in **Guild Wars 2** ähnlich herausfordernd und mitreißend.

Potenzial: Ausgezeichnet