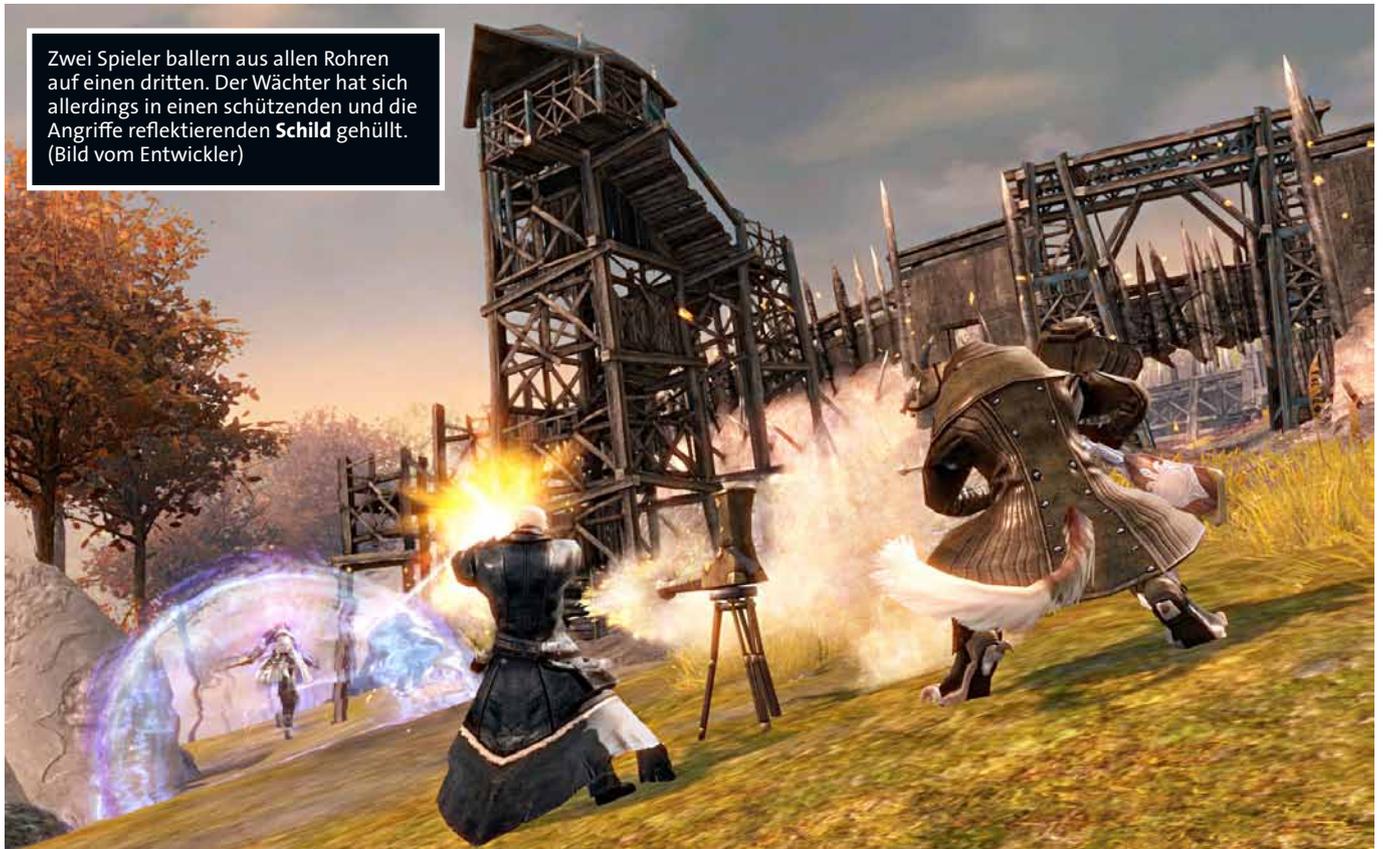


Zwei Spieler ballern aus allen Rohren auf einen dritten. Der Wächter hat sich allerdings in einen schützenden und die Angriffe reflektierenden **Schild** gehüllt. (Bild vom Entwickler)



# Guild Wars 2

Wir haben Guild Wars 2 ein ganzes Wochenende gespielt. Und es scheint wirklich das Über-Online-Rollenspiel zu werden, das wir uns alle erhoffen. Von Petra Schmitz

## Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)**  
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 90% fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7003](http://GameStar.de/Quicklink/7003)

**M**an muss diese Entwickler und Publisher manchmal echt nicht verstehen. Wir hätten während unseres Beta-Wochenendes mit

**Guild Wars 2** unfassbare Bilder von Netzhaut zersetzender Schönheit machen können, aber ArenaNet und NCsoft haben uns »nur« erlaubt, Videos des potenziellen

Online-Rollenspiel-Krachers aufzunehmen. Und zwar uneingeschränkt. Die Folge: Hier im Artikel gibt's vorgefertigte Bilder vom Entwickler ohne Interface und oft mit

wenig Dynamik, darum haben wir noch ein paar schicke Screenshots von früheren Anspiel-Sessions dazu gemischt. Wer **Guild Wars 2** in all seiner aktuellen Pracht sehen möchte, kann sich unter [GameStar.de/Quicklink/7761](http://GameStar.de/Quicklink/7761) oder auf unserem Youtube-Kanal [GameStarDE](http://GameStarDE) unser fast zwölfminütiges Video anschauen, das es nicht mehr auf die DVD geschafft hat (Datenträger-Produktion zu früh, Beta-Wochenende zu spät). Alternativ liefern wir das Video natürlich in der nächsten Ausgabe nach.

ArenaNet und NCsoft hatten also die internationale Presse zum Spielen der **Guild Wars 2**-Beta geladen. Ein ganzes Wochenende lang konnten wir uns im Reich Tyria austoben. Allerdings nicht völlig frei: Nur die Norn, die Menschen und die Charr standen als Rassen parat. Von der persönlichen Story gab es nur einen Happen, Gebiete für

Stufen höher als 25 blieben versperrt. Und nur die Gruppeninstanz »Die Katakomben von Ascalon«, der erste der insgesamt acht für den Release geplanten Dungeons, war zugänglich. Bei den Klassen indes keine Einschränkungen, alle acht waren spielbar.

Nicht erst in den Katakomben, (aber da besonders) ist uns etwas an der Spielmecha-

## Und wie ist Guild Wars 2 nun so? Toll!

nik von **Guild Wars 2** aufgefallen, das bei früheren Anspielmöglichkeiten noch fehlte: die Bestrafung für den Tod. Wenn ein Spieler in der aktuellen Beta-Version aus den Latschen kippt, zersetzt das seine Ausrüstung. Je häufiger man stirbt, desto desolater

### ⊕ Stärken

- + tolle Landschaften
- + dynamische Events
- + spannendes Charactersystem
- + persönliche Story

### ⊖ Schwächen

- unverbindliches Questsystem

wird der Zustand der Klamotten, bis sie schließlich so kaputt sind, dass sich das Spiel sogar weigert, sie darzustellen. Wir standen tatsächlich irgendwann barfuß in den Tiefen unter Ascalon. Blöd, wenn dann da unten kein NPC zum Reparieren der schnell vollständig zerkrümelten Kleidung rumsteht, denn ohne gescheite Fummel haben wir gegen die teilweise knüppelharten Gegner in den Katakomben keine Chance. Und ja, wir haben ArenaNet schon vorgeschlagen, in den Dungeons einen solchen NPC oder einen Reparatur-Schrein zu installieren, zumindest im Story-Modus, der dank seines geminderten Schwierigkeitsgrades für alle Spieler auch ohne großartige Absprache und Planung mit den Teammitgliedern machbar sein sollte.

Viel spannender ist allerdings die Frage, wie es sich denn überhaupt so spielt, dieses **Guild Wars 2**. Kurz: großartig! Lang: Schon die ersten **Guild Wars**-Spiele waren besonders, **Guild Wars 2** steht voll und ganz in dieser Tradition, auch wenn ArenaNet sich von der durchgehend instanziierten Welt verabschiedet hat. In **Guild Wars** war man ständig unterwegs. Ständig ging's durch Instanzen zu den nächsten Orten. Genau so funktioniert es auch in **Guild Wars 2**. Anders als in anderen Online-Rollenspielen hält man sich nicht lange in einem Gebiet auf. So etwas wie Quest-Hubs, also Orte, an denen mehrere NPCs stehen und Aufgaben verteilen, gibt es nicht.

Stattdessen ploppen die Aufgaben einfach auf, während wir durch die Lande unterwegs sind. Mal sollen wir Jäger bei ihrem Tagwerk unterstützen und Wildschweine abmurksen. Mal will das Spiel, dass wir eine Garnison gegen Zentaurenangriffe verteidigen und mal sollen wir Graffiti von Wänden wischen und kleine Kinder davon überzeugen, zur Chorprobe zu gehen. Wenn wir unseren Teil dazu beigetragen haben (der Fortschritt wird durch einen Balken angezeigt), gilt die Aufgabe als erledigt und wir bekommen per Post unsere Belohnung in Form von Geld und Erfahrung. Damit's nicht

In den **Katakomben von Ascalon** (die erste Gruppen-Instanz) müssen wir gegen die Geister von toten Soldaten und Helden aus **Guild Wars: Prophecies** antreten.



Hier ein Eindruck einer **World-vs-World-Karte**. In diesem gigantischen PvP-Modus geht's darum, **Burgen** und kleinere Stützpunkte zu halten. (Bild vom Entwickler)

gar zu unpersönlich wird, hat ArenaNet an diese Aufgaben immer eine Figur gekoppelt, die man zusätzlich konsultieren kann, um Hintergrundinformationen zu erhalten, etwa in Beetletun einen Jungen, der uns von den Problemen der Stadt vorjammert.

Insofern darf man also sagen, dass ArenaNet durchaus teilweise geflunkert hat, als man behauptete, es gäbe keine klassischen Quests mehr. Ob wir nun zu einem NPC latuschen und uns bei ihm eine Aufgabe abho-

len oder ob uns das Spiel beim Betreten eines Gebiets die Aufgaben automatisch auf den Bildschirm wirft, ist letztlich einerlei.

Automatisch auf den Bildschirm geworfen werden auch Informationen über die in den einzelnen Arealen stattfindenden dynamischen Events. Weil wir hauptsächlich einen menschlichen Charakter spielen, geht's bei uns zumeist darum, uns mit streitlustigen Zentauren auseinanderzusetzen, die ganze Gebiete überrennen und Menschensiedlungen in Beschlag nehmen, wenn man sie nicht aufhält. Wir erleben also hin und her wogende Schlachten, in denen mal die Pferdekreaturen die Oberhand gewinnen, mal wir – abhängig davon, wie viele Spieler in dem entsprechenden Gebiet unterwegs sind und sich an den Kämpfen beteiligen. Bei diesen Events müssen sich die Charaktere nicht zu Gruppen zusammenschließen. Wer da ist und mitkloppen will, kloppt mit. Am Ende bekommen alle Beteiligten Erfahrungspunkte. Und auch die Beute wird fair aufgeteilt, weil jeder die erledigten Gegner für sich alleine plündern darf.



Die Wegpunkte in **Guild Wars 2** werden durch solche **Lichtsäulen** gekennzeichnet. Gegen einen kleinen Geldbetrag kann man sich zu allen freigeschalteten Wegpunkten teleportieren lassen.

Wir gehen davon aus, dass einige Spieler mit dieser eher unverbindlichen Art der Questerei, die wortwörtlich im Vorbeilaufen passiert, ihre Probleme haben werden. Doch **Guild Wars 2** schafft den Spagat, trotzdem eine Bindung zur Welt Tyria aufzubauen und dazu zu motivieren, durch die Lande zu



Wir dürfen wieder durch die wunderschönen herbstlichen Wälder stromern, die wir schon in *Guild Wars Prophecies* und *Eye of the North* geliebt haben.

stromern. Durch die schon angedeutete persönliche Story, die sehr ähnlich wie die in *Star Wars: The Old Republic* funktioniert und in Instanzen stattfindet. Die man aber nicht einfach so anspringen oder auslösen kann, sondern erst mal durch Reisen durch die wunderschönen und abwechslungsreichen Lande erreichen muss.

Wie die Handlung abläuft, bestimmen wir schon vor Spielstart minimal mit, indem wir bei der Charaktererstellung Angaben zur eigenen Vergangenheit machen. Nicht frei, wir müssen bei jeder Frage aus einem Pool von drei Optionen eine auswählen. Bei uns hat's dazu geführt, dass wir eine in Teilen sehr an Tim Burtons Filme erinnernde Geschichte erleben, in der ein Zirkus eine zentrale Rolle spielt. Schräg, aber uns gefällt's sehr gut. Leider ist nach Erreichen der Stufe 20 Feierabend mit der Story, mehr will uns ArenaNet noch nicht zeigen. Dafür konnten wir umso mehr mit Kampf und Fertigkeiten

in *Guild Wars 2* experimentieren. Schon in den ersten *Guild Wars*-Teilen war das Charactersystem anders als in anderen Online-Rollenspielen. Lediglich acht aktive Fertigkeiten fanden sich in der Skill-Leiste. In *Guild Wars 2* sind's zehn, die sich in unterschiedliche Kategorien aufteilen und die unterschiedlich erlernt werden. Die Waffenfertigkeiten schalten sich automatisch frei, einfach indem wir einen Waffentyp benut-

## Mit Tim-Burton-Film-Beiwerk

zen. Das geht vergleichsweise flott, schon nach ein paar Auseinandersetzungen haben wir unsere fünf unverrückbar festgelegten Pistolen-Fähigkeiten als Ingenieur zusammen. Gleiches gilt für unser Gewehrkönnen. Eine erste Selbstheil-Fähigkeit haben wir bereits von Beginn an. Aber danach wird es

spannend. Mit Stufenaufstiegen schaltet *Guild Wars 2* nach und nach vier weitere Slots in der Skill-Leiste frei, in die dann Fertigkeiten gepackt werden, die man sich mit Skillpunkten kaufen muss. Manche Skills benötigen nur einen Punkt, Elite-Skills (erst ab Stufe 30 verfügbar) gar bis zu 25. Weil wir pro Levelaufstieg aber nur einen dieser Punkte verdienen, gibt's überall in der Welt spezielle Herausforderungen, die weitere der wertvollen Punkte ausspucken. Die Aufgaben variieren dabei. Wir müssen oft kämpfen, bekommen aber auch schon mal für ein einfaches Gebet an einem heiligen Ort einen Punkt zugesprochen.

Mit den Skillpunkten verfeinern und individualisieren wir unsere Klasse. Wir erstehen Fertigkeiten, um unterschiedlichste Situationen zu meistern. Für mehr Schaden sorgt etwa der Gewehrturm, der automatisch unsere Feinde aufs Korn nimmt. Und auch wenn die Spieler in *Guild Wars 2* auf den ersten Blick völlig unabhängig voneinander agieren, weil's etwa keine direkten Buffs sowie keine Heilerklasse gibt und jeder erst mal für sich selbst verantwortlich ist, so stellt uns das Spiel doch viele teamunterstützende Fähigkeiten zur Verfügung. Als Ingenieur leisten wir uns beispielsweise ganz flott den Heilturm, der nicht nur uns selbst, sondern alle in der Nähe befindlichen Mitspieler mit Gesundheitspunkten versorgt. Gerade in den Katakomben von Ascalon ist das Ding Gold wert.

Zu den Waffen- und den so genannten Slot-Skills addieren sich überdies noch die passiven Charaktereigenschaften hinzu, die wir allerdings erst ab Stufe 11 ausbauen können. Die in der englischen Version »Traits« genannten Eigenschaften sorgen etwa für mehr Schaden, mehr Genauigkeit oder so-



Klein, aber gemein. Die winzigen **Asura** können sehr wohl auch Krieger werden und mit Schwertern hantieren. In *Guild Wars 2* gibt's keine Rassen-Klassen-Beschränkungen. (Bild vom Entwickler)



Überholt: So sah das **Charakterfenster** im vergangenen Sommer noch aus. Man musste aktiv Punkte auf Eigenschaften wie Stärke und Präzision verteilen. Jetzt müssen wir diese Werte über die so genannten Traits steigern.



**Immer in Bewegung**

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Dass ArenaNet stets etwas signifikant anders als andere Entwickler machen muss, ist ein alter Hut. Die Frage ist nur: Klappt das am Ende auch? Wie es am Ende in Guild Wars 2 aussieht, kann ich noch nicht sagen, aber der Auftakt hat mir schon ausnehmend gut gefallen. Für mich funktioniert die Mischung aus persönlicher Story, dynamischen Events und Vorbeilauf-Quests ausgezeichnet. So bin ich immer in Bewegung, sehe im Minutentakt etwas Neues, verharre nicht und langweile mich nicht. Guild Wars 2 ist deutlich schneller als andere Online-Rollenspiele. Das muss man mögen, das gebe ich zu. Aber wenn man es mag, wenn man sich auf die Andersartigkeit und das Tempo von Guild Wars 2 einlässt, dann dürfte man sich nur ganz schwer davon lösen können. Ich jedenfalls habe arge Bedenken, dass ich vom kommenden Sommer überhaupt etwas mitbekomme, denn dann soll Guild Wars 2 endlich mal erscheinen.

**Potenzial: Ausgezeichnet**

gar dafür, dass wir bei nur noch 25 Prozent Gesundheit automatisch einen Unterstützungstrank einwerfen. Der übrigens nicht einfach bei Bedarf zur Stelle ist, wir müssen ihn wirklich im Gepäck mitführen.

Das Charactersystem von **Guild Wars 2** dürfte nach unseren derzeitigen Einschätzungen ebenso zum Experimentieren einladen, wie das der erste Teil tat. Hingebungsvolle Teams werden sich bestimmt wochenlang mit Klassen- und Fertigkeitkombinationen auseinandersetzen, um die für sie perfekte Zusammenstellung auszubaldowern. Auf Webseiten werden die besten Builds (Fertigkeitkombinationen) diskutiert und unters spielende

Volk gebracht. Doch kein Sorge, auch Spieler, die keinerlei Lust auf derlei tiefgehendes Talentgefickel in einem Online-Rollenspiel haben, kommen gut über die Runden und auf ihre Spaßkosten. Wobei sich viele Spieler wahrscheinlich erst mit dem ungewöhnlichen Questsystem arrangieren müssen. Wenn das geschafft ist, gibt's als Belohnung unter anderem wunderschöne und abwechslungsreiche Landschaften und eine nach unseren ersten Eindrücken enorm unterhaltsame und motivierende persönliche Story. Und was nach dem Ende der eigenen Geschichte? Da müssen wir leider passen, über das vielzitierte und vieldiskutierte Endgame können wir noch keine Aussage machen. **PET**

**LC-POWER**  
www.lc-power.com

**LC7600 V2.3**

Mit dem **LC7600 V2.3 - X\_Type** bietet Ihnen LC-Power ein **Full-Range-, 80 PLUS® BRONZE-zertifiziertes 600-Watt-Netzteil** für den Einstiegs-Gaming-Bereich!

Das Netzteil bietet Ihnen neben einem **135mm-Lüfter, Aktiv-PFC** und umfangreichen Sicherheitsschaltkreisen, wie **OVP, OCP, OPP, SCP & UVP**, eine sehr hohe Effizienz von bis zu **86,87%** sowie einen geringen Standby-Verbrauch bei massiver Kühlleistung für Ihr System!

**Weitere Ausstattung:**  
Zwei unabhängige 12V-Leitungen,  
1x 20+4-Pin, 1x 4+4-Pin Mainboard 12V,  
2x PCI-E 6+2-Pin, 6x SATA, 5x PATA, 1x FDD



Auch erhältlich:

**LC7500 V2.3** mit 500 Watt

**LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!**

