

+ Stärken

- + traumhafte Landschaften
- + dynamische Events
- + forderndes Charactersystem
- + persönliche Story
- + motivierendes PvP

○ Schwächen

- gewöhnungsbedürftiges Questsystem

Guild Wars 2

Kann ein Online-Rollenspiel vieles neu und trotzdem alles richtig machen? Ein finales Urteil lässt sich noch lange nicht fällen, aber Guild Wars 2 ist auf dem besten Weg, das vermeintlich Unmögliche zu schaffen. 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



Tequatl der Sonnenlose ist einer der imposanten **Drachen**, mit denen wir uns in **Guild Wars 2** anlegen müssen.

Ein Problem aktueller Spiele sei, so liest man inzwischen immer wieder in Forenbeiträgen, die überzogene Erwartungshaltung und die daraus fast unabwendbar resultierende Enttäuschung. Wir sagen: stimmt! Das liegt indes nicht so sehr an der Fachpresse, sondern an der inzwischen von den Publishern und Entwicklern im großen Stil betriebenen und logischerweise stets sehr vollmundigen Werbung beziehungsweise Kundenbindung: aufwändige Websites und Videos, die überquellen vor Versprechungen, liebevolle und aufmerksame Community-Betreuung in Foren oder auf Facebook bereits Monate vor den Release des Spiels. Und wenn das Spiel beim Erscheinen eben nicht die Versprechen der Macher erfüllt, dann potenziere

ren sich diese nicht eingehaltenen Versprechen mit enttäuschten Erwartungen und am Ende gibt's den vielzitierten »Shitstorm« (Anglizismus des Jahres 2011) von Seiten der (ehemaligen) Fans. Viele der großen Spielefirmen können inzwischen ein langes Klagelied davon singen – das sie sich allerdings selbst (ungewollt) ins Entwickler-tagebuch geschrieben haben.

Auch ArenaNet und NCsoft füttern die Fans seit Jahren mit wundervollsten Ankündigungen zu **Guild Wars 2**. Das MMO existiert in den Köpfen vieler als der Heilsbringer, als das Online-Rollenspiel, das das Genre revolutionieren wird. Wer jetzt mit dem Finger auf uns zeigt und grummelt: »Ihr seid doch keinen Deut besser, das behauptet ihr doch auch!«, der sei darauf hingewiesen, dass wir

in frühen Vorschau-Artikeln generell nur über die Pläne der Entwickler berichten können. Ob diese Pläne letztlich wahr werden oder nicht, lässt sich erst mit Sicherheit sagen, wenn das Spiel fertig ist. Oder zumin-

Große oder kleine Pupillen?

dest, wenn wir es spielen und uns selbst ein Bild von der angekündigten Qualität machen können. **Guild Wars 2** haben wir inzwischen schon tagelang gespielt (leider nach wie vor ohne die Erlaubnis, eigene Bilder machen zu dürfen). Und ja, was wir gesehen und erlebt haben, war tatsächlich fantastisch. ArenaNets Ankündigungen haben sich zumindest in unserem Erlebnisrahmen bewahrt. **Guild Wars 2** wird das Genre



Die schwarze **Zitadelle** ist die Hauptstadt der Charr, einer Rasse, die wir aus den ersten Teilen nur als unseren Gegner kennen. In **Guild Wars 2** dürfen wir die Charr spielen.





Komplett neu und eine der interessantesten Klassen in Guild Wars 2: Der **Ingenieur**, der vor allem mit Schusswaffen rumhantiert.

vielleicht nicht von Grund auf umkrempeln, aber so viele schöne und gut umgesetzte Ideen mit traditionellem MMO-Design kombinieren, dass am Ende doch eine kleine Revolution dabei herauskommen könnte.

Dass wir bei der Charaktererstellung in **Guild Wars 2** optisch deutlich mehr anpassen können als in den Vorgängern, ist nur recht und billig. Immerhin sollen wir unsere Helden nicht stumpf bis zur Maximalstufe 80 hochprügeln, sondern auch eine persönliche Story ähnlich wie in **Star Wars: The Old Republic** mit ihm erleben. Da wäre es doch schade, wenn wir die ganze Zeit nur auf vorgenerierte Standardfratzen starren

müssten. Die Möglichkeiten in **Guild Wars 2** sind erstaunlich umfangreich, es lassen sich gar solche Minimaldetails wie die Pupillengröße anpassen. Die dürfte zwar nur den wenigsten Mitspielern ins Auge fallen, aber uns gibt's immerhin das Gefühl, wirklich individuell unterwegs zu sein.

Dennoch ist die Optik fast der unwichtigste Teil des Heldenbaukastens von **Guild Wars 2**. Viel entscheidender sind die Optionen, die danach auf uns warten. Wir sollen fünf Fragen beantworten beziehungsweise Sätze vervollständigen. Drei Wörter stehen uns jeweils zur Auswahl, die unsere Klasse, unsere Gesinnung und vor allem aber wichtige Eck-

punkte unserer Geschichte genauer definieren. So wählen wir als Charr etwa, zu welcher Legion (Blut, Eisen oder Asche) wir gehören und ob wir als loyaler Soldat in die Welt treten oder aufgrund unserer Vergangenheit erst um unsere Reputation kämpfen müssen. Wer sich dafür entscheidet, dass sein Vater ein zwielichtiger Schamane war, muss damit leben, dass auch er erst mal kritisch beäugt wird. Und wer auf Zusammenhalt hustet, der zieht alleine in die ersten Aufträge, während geselligere Charr-Helden Unterstützung durch NPCs bekommen. Auch im Folgenden schlägt sich die Auswahl nieder. Wenn wir als Mensch etwa den Satz »Ich bedauere am meisten, dass ...« mit » ... ich eine Gelegenheit ausgeschlagen habe, im Zirkus aufzutreten.« vervollständigen, kommen wir im Laufe der Handlung tatsächlich mit einem Zirkus in Berührung. Allerdings auf eine Art, die den Wunsch nach Auftritten in der Manege für immer auslöscht. Unklar ist noch, ob und wie sich die Entscheidungen innerhalb der Geschichte auf spätere Ereignisse auswirken. Werden wir irgendwann dafür zur Rechenschaft gezogen, dass wir ein Waisenhaus statt eines Hospizes vor einem Brandanschlag bewahrt haben? Oder handelt es sich lediglich um Momentaufnahmen, um das Erlebnis dichter zu machen?

Die Storyaufgaben von **Guild Wars 2** finden stets in für uns reservierten Instanzen statt und pipfeln meist in einem wilden Kampf. Mal an der Seite von NPCs, mal sind wir auf uns gestellt, sofern wir auf unterstützende Mitspieler verzichten. Doch nicht immer geht's darum, irgendwelchen Schurken oder Monstern heimzuleuchten. Als Menschenheld mit der entsprechenden Vorauswahl bei der Charaktergenerierung geht's etwa Undercover in ein Banditenlager. Dazu stülpen wir uns zuvor die passenden Klamotten über und gelangen anschließend mittels eines Passworts in den Unterschlupf der Räuber – die offenbar mit irgendeinem hohen Tier in der Menschenhauptstadt Divinity's Reach an einem Putsch schrauben. Später führt der

Human

I was raised _.

- Commoner** ("by common folk") - I was raised among the common folk of Divinity's Reach. We're the working class, the cogs that keep the city running. I help out at tavern owned by my friends, Andrew and his daughter Petra.
- Nobility** ("among the nobility") - I grew up among the nobles, including my friend Lord Faren, who can trace their ancestry back to ancient kings. I received an excellent education, am well versed in courtly graces, and understand the responsibility that comes with privilege.
- Street Rat** ("in the streets") - I grew up poor, on the streets, living hand to mouth. Every day was a challenge, but like I tell my ol' buddy Quinn, "If it doesn't kill you, it makes you stronger." I've worked hard to change my luck, but I've still got a long way to go.

One of my biggest regrets is that _.

- Unknown Parents** ("I've never searched for my true parents") - When I was an infant, I was abandoned at an orphanage. A kind couple adopted me and became my family. However, I've always wondered about my real parents.
- Dead Sister** ("I never recovered my sister's body") - My sister was a Seraph. Centaurs killed her while she was out on patrol. They never recovered her body, and it has always bothered me.
- Missed Opportunity** ("I passed up an opportunity to perform in the circus") - When I was young, I had the opportunity to perform in the circus, but I turned it down. To this day, I'm sorry I didn't leap at the chance.

Everyone said I was blessed by _ when I was young.

- Dwayna** - Dwayna -- the goddess of healing, air and life -- is the even-tempered leader of the old gods. She is often depicted as young, tall and slender, rising into the air on immense feathery wings.
- Grenth** - Grenth is the god of darkness, ice and death. His acolytes know that the veil between the worlds is thin. Death does not frighten me. Even the darkest nights give me comfort because Grenth watches over me.
- Balthazar** - Balthazar -- the god of war, fire, and challenge -- oversees the battle arena. He gifts those who have a knack for combat strategy and skill with weapons. I have trained hard to honor Balthazar.
- Melandru** - Melandru -- the goddess of nature, earth, and growth -- can be found in every harvest and every flower. She smiles upon those, like me, who have an affinity with animals. I am a follower of Melandru.
- Lyssa** - Lyssa wears many masks. She is the dual-faced goddess of beauty, water and illusion. She is the patron of the most attractive and graceful among us. Her blessings have touched me all my life.
- Kormir** - Kormir is the goddess of order, spirit and truth. She inspires me every day to find greater courage and to seek rightness of mind, heart and action.

Im offiziellen Wiki von Guild Wars 2 (Quicklink: 7834) kann man sich alle **Rassen-, Klassen- und Storyentscheidungen** aus dem Charaktereditor anschauen und schon mal vorauswählen.



Jeder Charakter verfügt in Guild Wars 2 über seine eigenen **Heilfähigkeiten**. Und selbst, wenn wir so gut wie tot sind und schon am **Boden** liegen, dürfen wir noch mit eingeschränkten Skills kämpfen, um vielleicht noch einen Gegner zu besiegen. Gelingt uns das, stehen wir wieder gesundet auf.



Weg eventuell (auch wieder je nach Auswahl während der Charaktergenerierung) in ein kleines Örtchen, um dort im Zuge der bereits erwähnten Zirkusgeschichte Prüfungen abzulegen. Wir sollen als potenzieller Clown nicht nur einen lustigen Witz erzählen (»Ein Norn,

Einfach mal treiben lassen

ein Charr und ein Asura gehen in eine Kneipe ...«), sondern auch den Pantomimen mimen beziehungsweise nachahmen. Die Missionsvielfalt und die spannenden Geschichten drumherum sorgen dafür, dass uns bisher nicht eine Sekunde der persönlichen Story langweilig erscheint.

Die persönliche Story ist es auch, die uns zu Beginn durch die Lande führt. Das ist jetzt erst mal nichts bahnbrechend Neues, so ähnlich funktionieren auch die meisten anderen Online-Rollenspiele. Traditionelle MMOs arbeiten allerdings immer mit Quest-Knotenpunkten. Die Entwickler platzieren etwa um ein Lagerfeuer herum ein paar NPCs. Die Lagerfeuertypen schicken den Helden mit Abenteueraufgaben in die unmittelbare Umgebung. Die letzte der Lagerfeuertypenabenteueraufgaben führt dann in einen neuen Gebietsabschnitt zu einer neuen Gruppe Lagerfeuertypen, in deren Nähe man wieder ein Quest-Paket meistert, und so weiter. In **Guild Wars 2** sucht man derartige Quest-Sammelstellen allerdings vergeblich,

Die persönliche Story ist es auch, die uns zu Beginn durch die Lande führt. Das ist jetzt erst mal nichts bahnbrechend Neues, so ähnlich funktionieren auch die meisten anderen Online-Rollenspiele. Traditionelle MMOs arbeiten allerdings immer mit Quest-Knotenpunkten. Die Entwickler platzieren etwa um ein Lagerfeuer herum ein paar NPCs. Die Lagerfeuertypen schicken den Helden mit Abenteueraufgaben in die unmittelbare Umgebung. Die letzte der Lagerfeuertypenabenteueraufgaben führt dann in einen neuen Gebietsabschnitt zu einer neuen Gruppe Lagerfeuertypen, in deren Nähe man wieder ein Quest-Paket meistert, und so weiter. In **Guild Wars 2** sucht man derartige Quest-Sammelstellen allerdings vergeblich,



Das **Waisenhaus** können wir in einer der persönlichen Storys retten können. Müssen aber nicht.

Jetzt iPad 2 gewinnen!



„Macher sein.“

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.



Finanzielle Zukunftsplanung für Ihren Start ins Berufsleben? Am besten mit einer Bank, die sich wirklich für Ihre Ziele interessiert.

Eine Bank, die die Pflicht hat, Sie als Mitglied zu fördern – so wie wir. Erleben Sie es selbst in einem persönlichen Beratungsgespräch.

Möchten Sie mehr darüber wissen, was uns besonders macht? Dann machen Sie mit bei unserem Online-Rätsel unter www.vr-future.de

Das PvP

Wie die ersten Teile bietet auch **Guild Wars 2** mehrere PvP-Varianten an, um möglichst viele Geschmäcker zu treffen. Die, die einfach mal nur so losziehen und anderen Spielern auf die Mütze hauen wollen, sollen ebenso auf ihre Kosten kommen wie jene, die sich der Sache ernsthaft annehmen und vielleicht sogar bei den für **Guild Wars**-typischen und obendrein namensgebenden Gilden-Turnieren mitmischen wollen.

Arena-PvP

In den kleinen Arenen, die wir jederzeit über einen Serverbrowser direkt im Spiel betreten können, kämpfen maximal zehn Spieler gegen zehn Spieler im so genannten Capture-the-Point-Modus. Die Teams müssen also Areale auf den Karten einnehmen und halten, um Siegpunkte zu sammeln. Und logischerweise die Gegner plätten. Auf den Maps gibt's zuweilen auch noch besonders starke NPCs, die gelegt auch Siegpunkte ausspucken. Das Team, das nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte eingeheimst hat, gewinnt. Im Turnier-Modus treten lediglich fünf Spieler pro Seite an. Sowohl im normalen als auch im Profi-Betrieb werden alle Teilnehmer auf die Maximalstufe 80 angehoben, alle Talente der entsprechenden Klasse werden frei geschaltet und auch alle verfügbaren »Trait Points« werden ausgeschüttet. Mit denen bestimmen Spieler passive Fähigkeiten des Charakters, also etwa Schadenswerte der Waffen. Zudem drückt uns **Guild Wars 2** spezielle PvP-Waffen in die Hand und hüllt uns in mächtige Fummel. ArenaNet setzt im kleinen PvP also wie schon in den ersten **Guild Wars**-Teilen auf ein ausgewogenes Spielerlebnis, in dem nicht die Ausrüstung, sondern das Können über Sieg und Niederlage entscheidet.



Im Welt-PvP müssen Burgen verteidigt beziehungsweise eingenommen werden. Natürlich mit mächtigen Belagerungswaffen.

Welt-PvP

Auch im Welt-PvP werden Spieler auf Level 80 angehoben, Fähigkeiten und Ausrüstung bleiben von der Beförderung aber unberührt. In den serverübergreifenden »Weltkriegen« treten drei Server in jeweils zweiwöchigen Runden gegeneinander an. Und zwar auf insgesamt vier Maps. Jeder Server besitzt eine Heimatkarte, in der Mitte befindet sich dann der so genannte Eternal Battleground, eine zunächst neutrale Areal. Im Welt-PvP geht's genau wie im kleinen PvP um das Erobern und Halten von Orten. Dabei handelt es sich aber nicht nur um Punkte auf den Karten, sondern unter anderem auch um Burgen, die mit selbst gebauten Belagerungswaffen angegriffen werden können. Obendrein besitzt jeder Server noch einen magischen Orb in seinem Gebiet. Den können Spieler anderer Server klauen und in ihr Gebiet tragen. Das erinnert verflüxt an den Relikt-Diebstahl in **Dark Age of Camelot**, denn die Orbs sorgen für Boni bei den Spielerwerten. Aber auch die Vorherrschaft auf den Karten schüttet Boni für den entsprechenden Server aus: etwa mehr Gesundheitspunkte (nicht nur im PvE, sondern auch im Welt-PvP), bessere Sammel- und Crafting-Werte, die letztlich wieder zu besserer Ausrüstung führen. Ebenso locken individuelle Belohnungen im Welt-PvP, beispielsweise Erfahrungspunkte. Obendrein lassen erledigte Spieler Loot fallen. Das Welt-PvP ist, wie der Name schon verrät, auf große Schlachten angelegt, jeder Kartenabschnitt soll angeblich an die 300 Spieler fassen. Das macht bei vier Arealen sage und schreibe 1.200 Helden, die sich gleichzeitig in den Gefechten tummeln können.



Auf der großen Welt-gegen-Welt-Karte sind auch neutrale NPCs wie dieses **Dolyak** unterwegs, die man etwa in Eskortaufträgen beschützen muss.

wie man auch die üblichen Questgeber verblich sucht. Das Spiel arbeitet stattdessen mit automatischen Einblendungen. Wenn wir durch die wunderhübschen Landschaften auf dem Weg zu unserer nächsten Storymission sind, dann bietet uns **Guild Wars 2** nahezu im Sekundentakt auf der rechten Bildschirmhälfte neue Abenteuer an. Hier will eine Garnison unterstützt werden, dort sind es Jäger, die der Wildschweine alleine nicht Herr werden. Und an anderer Stelle kämpft ein Bauer gegen gefräßige Würmer auf seinen Feldern. Wenn wir unseren Teil der jeweiligen Arbeit erledigt haben,

landen automatisch Belohnungsmünzen in unserem überall und jederzeit erreichbaren Postfach. Obendrauf gibt's Erfahrungspunkte. Für manche Spieler mag sich der weitgehende Verzicht auf (Pflicht-)Dialoge steril anfühlen, weil man nicht wirklich mit den Bewohnern der Welt interagiert. Uns hat das bislang aber nicht gestört.

Neben den Quests ohne Questgeber beleben die dynamischen Ereignisse die Welt von **Guild Wars 2**. Jedes der fünf Völker kämpft auf seinem Territorium gegen eine dauernde Bedrohung. Bei den Menschen

sind es Banditen und Zentauren, die immer wieder einfallen und gerade noch friedliche Siedlungen in brandgefährliche Orte verwandeln. Wenn den Invasoren niemand Einhalt gebietet, breiten sie sich peu à peu weiter aus und reißen sich im schlimmsten Fall ein ganzes Gebiet unter den Nagel. Das bedeutet: keine Händler mehr, keine Reparaturburschen, keine Sicherheit. Allen Spielern dürfte folglich daran gelegen sein, eine Komplettinvasion zu verhindern, indem sie gegen die Angreifer kämpfen, wo auch immer diese auftauchen. Dass bei der Beteiligung an diesen dynamischen Events zudem

Wieder nach Löwenstein

Wer das erste Guild Wars gespielt hat, wird vermutlich mit Verzückung an **Löwenstein** denken, das Hafenstädtchen im Süden des Menschengebiets Kryta. Auch in Guild Wars 2 werden wir Löwenstein besuchen. Aus dem Städtchen ist inzwischen eine beeindruckende Stadt geworden.



noch massig Erfahrungspunkte abfallen, motiviert zusätzlich. Was also als kleine Tour von Storypunkt zu Storypunkt beginnt, entwickelt sich flott zu einer abenteuerlichen Reise, die ihre eigene Dynamik entwickelt und vielleicht an ein ganz anderes Ende des Areal führt, weil man sich von den Herausforderungen, den Events und der Landschaft hat treiben lassen.

Stichwort »Erfahrungspunkte«: Das ist aktuell der Punkt, der uns noch ein bisschen Sorge bereitet. Das Leveln geht für unseren Geschmack zu flott, das Spiel haut pro Event zu viele Erfahrungspunkte raus. Wir fürchten, dass Hardcore-Spieler, die konsequent auf zusätzliche Spielelemente wie Crafting oder PvP verzichten, den Höchstlevel 80 in etwa einer Woche erreicht haben. Nach circa zwölf Stunden hatten wir bereits Stufe 20 erreicht. ArenaNet sollte hier noch ein wenig die Bremse ziehen.

Die Fans wiederum diskutieren derzeit einen anderen Aspekt: die Charakterlevel-Anpassung. **Guild Wars 2** skaliert die Helden in Sachen Gesundheitspunkte und Klamotten-

stärke nach unten, sobald sie ein niedrigstufiges Gebiet betreten. Aus einem Level-30-Haudegen wird so ohne viel Federlesen im Handumdrehen ein schwächliches Level-10-Hemd. Wir halten das für eine gute Idee, um nervige Einfälle von hochstufigen Heldengruppen in Einsteiger-Areale zu vermeiden. Außerdem bleiben so Hilfsaktionen, in denen ein bereits gewachsener Charakter einem noch kleinen beisteht, fordernder. Wir können aber auch die Proteste nachvollziehen: Wer einen mächtigen Helden herangezückt hat, möchte eben auch mächtig bleiben und nie wieder als zahnloser Hilfsknecht durch die Lande trotten. Vielleicht fehlt ArenaNet ja auch noch hieran.

In die andere Richtung geht's in **Guild Wars 2** indes auch, nämlich im PvP. Egal, welchen Modus wir spielen, wir werden automatisch auf die Maximalstufe 80 gehoben. Über Sieg und Niederlage im PvP soll nicht die Ausrüstung, sondern das Können der Spieler entscheiden. Zumindest auf den ersten Blick. Denn tatsächlich gibt's doch Unterschiede zu den Spieler-gegen-Spieler-Klopereien der ersten Teile. ArenaNet wurde of-

fenbar von **Dark Age of Camelot** inspiriert. Mehr dazu im Kasten auf Seite 32.

Guild Wars 2 setzt auf die Mischung, setzt darauf, sowohl die Fans der ersten Teile als auch die Liebhaber klassischer MMOs anzusprechen. Und PvP-Anhänger kommen bei **Guild Wars 2** auch nicht zu kurz. Dabei würfelt ArenaNet aber nicht stumpf zusammen, sondern probiert tatsächlich neue Ansätze aus. Gerade an das Quest-System, bei dem

Von Dark Age of Camelot inspiriert

es weniger gemütlich, sondern vielmehr temporeich zugeht, müssen sich sicher erst noch einige gewöhnen. Dass **Guild Wars 2** aber so oder so große Erfolge feiern dürfte, steht außer Frage. Zu einem Online-Rollenspiel dieses Kalibers, das man sich nur kaufen, aber nicht mal monatlich bezahlen muss, dürften die wenigsten Fans des Genres nein sagen können. **PET**



Der **Mesmer** war in den ersten Spielen noch ein Charakter, der hauptsächlich mit Debuffs arbeitete, um seine Feinde zu besiegen. In **Guild Wars 2** setzt die Klasse deutlich mehr auf direkten Schaden.



Das MMO-Ereignis 2012!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass ich von jeher ein großer Anhänger der ersten Guild-Wars-Spiele war, ist ja nun kein Geheimnis. Umso mehr hatte ich befürchtet, dass sich ArenaNet im neuen Konzept von **Guild Wars 2** verlaufen würde. Ich war sogar richtiggehend sauer, dass da etwas völlig Neues auf mich zukommen sollte. Aber meine Ängste haben sich inzwischen ins Gegenteil verkehrt. Das, was ich von **Guild Wars 2** bisher spielen konnte, hat mich davon überzeugt, dass es die Entwickler nach wie vor drauf haben. Ich sehe dem Erscheinungstermin gelassen beziehungsweise voll unbändiger Vorfreude entgegen. **Guild Wars 2** wird nicht weniger als das MMO-Ereignis des Jahres 2012.

Potenzial: Ausgezeichnet