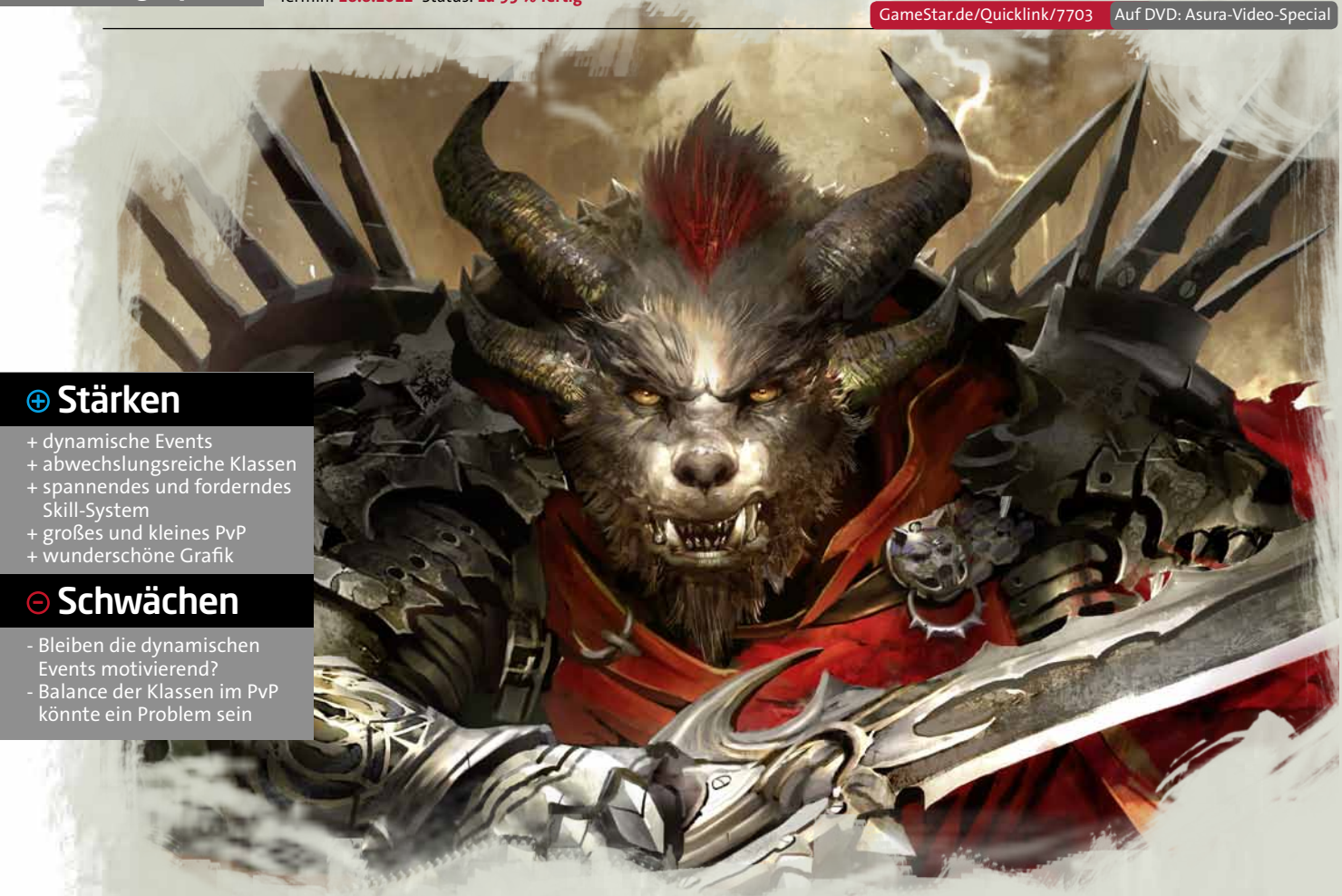
Guild Wars 2

Nach über 200 Stunden (!) Spielzeit freuen wir uns noch immer auf und über Guild Wars 2 – mehr als je zuvor. In unserer großen Titelgeschichte fassen wir für Sie die wichtigsten Infos über ArenaNets Mega-MMO zusammen, geben eine erste Wertungstendenz und verraten Ihnen, warum auch Sie sich freuen können. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: NCsoft Entwickler: ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)
Termin: 28.8.2012 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7703 Auf DVD: Asura-Video-Special



⊕ Stärken

+ dynamische Events
+ abwechslungsreiche Klassen
+ spannendes und forderndes Skill-System
+ großes und kleines PvP
+ wunderschöne Grafik

⊖ Schwächen

- Bleiben die dynamischen Events motivierend?
- Balance der Klassen im PvP könnte ein Problem sein

Gute Güte, nein! Wir wollen nicht, wie so viele andere, schon wieder einen »WoW-Killer« beschwören. Das ist in den vergangenen Jahren viel zu oft offen oder verklausuliert getan worden. Auch wir haben uns daran beteiligt, zuletzt bei **Star Wars: The Old Republic**. Nicht aus dem Wunsch heraus, **World of Warcraft** möge in der Versenkung verschwinden, sondern mit der Hoffnung, es möge sich am MMO-Markt endlich mal Entscheidendes tun. Im Folgenden wird sicherlich das eine oder andere Mal **World of Warcraft** erwähnt werden. Allerdings höchstens zu Vergleichszwecken, ohne Totengesang-Unterton. Denn die momentan noch über zehn Millionen aktiven **WoW**ler kann auch ein **Guild Wars 2** nicht aus dem Stehgreif für sich gewinnen. Aber **Guild Wars 2** hat alle Chancen, sehr nah an Blizzards Welterfolg heranzukommen. Mit eigenen Mitteln.

Guild Wars 2 wird am 28. August erscheinen, ab dem 28. August dürfen wir alle also die runderneuerte Version des Fantasy-Reichs Tyria betreten, für Vorbesteller geht's sogar drei Tage früher los. Das hat ArenaNet vor ein paar Wochen verkündet – nach jahrelangem Stillschweigen über einen möglichen Release-Termin. Unsere Freude über diese Ankündigung war pur und ehrlich, denn nach sage und schreibe weit über 200 Stunden, die wir jetzt schon im Spiel verbracht haben (spezielle Dauerzugänge für ausgesuchte Pressevertreter, Beta-Wochenenden), können wir mit Fug und Recht behaupten, dass da Großes auf die MMO-Gemeinde zukommt und dass GameStar das von Anfang an geahnt hat und auch von Anfang an dabei war.

Guild Wars 2 spielt etwa 200 Jahre nach den ersten Teilen und in dieser Zeit hat sich eine Menge in der Welt Tyria getan. Vergleicht man allein die aktuelle Version der Siedlung Löwenstein mit der Urfassung in **Guild Wars Prophecies**, dann werden die unterschiedlichen Dimensionen schnell klar. Wo früher ein paar Ruinen und wenige Händlerzelte standen, erstrahlt nun eine gigantische Küs-

ArenaNet ist jüngst in ein neues Bürogebäude umgezogen. Weil das alte in einem Sumpf versinkt.

Ted Rübennase ist einer der Story-Gegner, denen man sich als normal geborener Mensch stellen muss.

Veteranen der gleichen Stufe stellen kein allzu großes Problem dar, wenn man seinen Charakter im Griff hat.

tenmetropole in atemberaubender Architektur. Löwenstein gehört sicherlich zum Größten und obendrein Schönsten, was wir in Sachen Siedlung jemals in einem Spiel gesehen haben. Aber das Wachstum betrifft nicht nur die Städte Tyrias. Das ganze Land ist förmlich aus den Fugen geplatzt. Kein Wunder, muss die Welt doch in **Guild Wars 2** nicht mehr immer nur einen Spieler beziehungsweise seine Gruppe beherbergen, sondern nun zigtausend Helden auf einmal. Oder anders: Wo die ersten **Guild Wars**-Spiele noch auf eine komplette Instanzierung der Abenteuergebiete setzten, erstreckt sich in **Guild Wars 2** eine persistente,

Die Charaktermenüs

1 Hier werden ausschließlich die **Ausrüstungsgegenstände** aus Ihrem Inventar angezeigt, die Sie Ihrem Recken entweder überziehen (Klamotten, Schmuck) oder in die Hände drücken (Waffen, Sammelwerkzeuge) können.

2 Untereinander weg die **Kleidung**, die Ihr Held gerade am Leib trägt. Der Schild auf den Schuhen zeigt an, dass diese einer Reparatur bedürfen.

3 Die **Waffensets**, die Ihr Held ausgerüstet hat. Unsere Waldläuferin kann zwischen Großschwert und Axt in Kombination mit Fackel hin- und herschalten.

4 Kurz zusammengefasst, wir Ihr **Held** heißt, was der beruflich und auf welcher Stufe so treibt.

5 Die **Hauptattribute** Kraft, Präzision, Zähigkeit und Vitalität, die mit Levelaufstiegen automatisch in die Höhe klettern, durch Boni auf Ausrüstung und zusätzlicher Punktevergabe bei den Eigenschaften (Bild rechts unten) weiter gesteigert werden können.

9 Die **Unterwasserausrüstung**: Atemgerät und Unterwasserwaffen wie Harpunen oder Speere.

6 Mindestens genauso wichtig wie die Hauptattribute: die sich daraus zum Teil errechnenden **Unterkategorien** wie die Chance auf kritische Treffer oder der Rüstungswert.

7 **Accessoires** wie Ringe oder Ketten. Auch diese bringen Boni für die Hauptattribute.

8 **Sammelwerkzeug** für Craftingmaterial: eine Sichel zum Ernten von Grünzeug und Pilzen, eine Axt zum Fällen von Bäumen und eine Pike zum Schürfen von Erzen.

Die **Eigenschaften** werden erst für Helden ab Stufe 11 interessant, denn erst dann dürfen Sie darauf zugreifen. Zuvor muss müssen Sie sich allerdings bei Ihrem Trainer ein Lehrbuch dafür kaufen. Im Grunde sind die ersten vier Eigenschaften zunächst deckungsgleich mit den Hauptattributen. Wer etwa beim Waldläufer die Gefechtsbeherrschung A in die Höhe jagt, erhält eine größere Chance auf kritische Treffer. Allerdings mit dem Nebeneffekt, dass auch der Schaden der kritischen Treffer mit ansteigt. Bei fünf, 15 und 25 B vergebenen Punkten wird ein voreingestellter Bonus vergeben. Bei Gefechtsbeherrschung wäre das beispielsweise Eile (schnelleres Laufen) bei einem Waffenwechsel. Bei zehn, 20 und 30 C vergebenen Punkten können Sie jeweils aus einem Bonus-Pool auswählen und sich bei Gefechtsbeherrschung zum Beispiel für die Chance, mit kritischen Treffern Blutungen zu verursachen, entscheiden.

Die so genannten **Slot-Fertigkeiten** ersteht man, indem man Punkte A ausgibt. Die nötigen Punkte für die Slot-Fertigkeiten verdient man sich bei Levelaufstiegen und bei besonderen Herausforderungen. Die Slot-Fertigkeiten sind gestaffelt: Erst müssen fünf Skills B aus der ersten Unterstützungsreihe freigeschaltet werden, bevor man auf die Fähigkeiten in der zweiten Reihe zugreifen kann und so weiter. Auch die Slots C, in denen man die Skills ablegt, um sie benutzen zu können, müssen erst freigeschaltet werden. Das geschieht automatisch bei Stufenaufstiegen.

In diesem Fenster werden die **Waffenfertigkeiten** in der Übersicht dargestellt. Die Fertigkeiten sind an keine Punktevergabe gebunden. Man erlernt sie automatisch, indem man die jeweiligen Waffen wie Dolche, Schwerter , Fackeln oder Zauberstäbe ausrüstet und benutzt und nach und nach neue Skills freischaltet.

Bei den Trainern kann man vergebene Eigenschaftspunkte wieder freikaufen, um sie neu zu verteilen.

also zusammenhängende, sich für alle in gleicher Weise verändernde Welt vor uns.

Guild Wars 2 ist allerdings nicht nur in den Weltdimensionen gegenüber den Vorgängern gewachsen, sondern auch bei den spielbaren Rassen. Aus insgesamt fünf Völkern dürfen wir nun unseren Helden wählen und sind nicht mehr nur an die Menschen gebunden. Fünf Rassen, acht Klassen und deren zig unterschiedliche Ausrichtungen sorgen für ordentlich Spielefutter. Spielefutter für Menschen, die gerne einfach erleben möchten, ohne sich großartige Gedanken um die besten Fertigkeits- und Waffenkombinationen zu machen. Und Spielefutter für Menschen, die so tief in ein MMO eintauchen wollen, dass der Marianengraben neidisch noch weiter im Pazifik versinkt. Bei **Guild Wars 2** gilt wie schon bei den Vorgängern: einfach zu spielen, schwierig zu meistern. Letzteres sogar noch mehr als in anderen MMOs. Denn ein **Guild Wars 2**-Spieler muss umlernen. Er muss sich vom Gedanken verabschieden, dass irgendwo im Hintergrund ein Heiler steht, dessen Blick sich nur auf die Statusbalken seiner Mitstreiter heftet, um im richtigen Moment den richtigen Statusbalken anzuklicken und dann den rettenden Knopf zu drücken. Er muss sich vom Gedanken verabschieden, dass ja da vorne der fette Tank steht und den meisten Schaden schluckt. Die heilige Dreifaltigkeit bestehend aus Heiler, Tank und Schadensausteiler gibt's in **Guild Wars 2** nicht. Genauso wenig wie überhaupt die Möglichkeit, auf irgendeinen Statusbalken oder gar befreundeten Spieler zu klicken. Aktive Buffs, aktives Heilen? Nicht in **Guild Wars 2**. Der Grund dahinter ist so simpel, wie die Umsetzung im eigentlichen Geschehen anspruchsvoll ist: ArenaNet will die Zusammenarbeit weg vom Interface hinein ins Spiel transportieren. Wer vor Schaden geschützt oder einfach nur geheilt werden will, soll sich gefälligst bei dem Mitspieler aufhalten, der auf Schutz und Heilung getrimmt ist und nicht darauf warten, dass jemand irgendwo im Hintergrund Knöpfchen drückt und deswegen nicht viel vom Kampf

Es gibt keine Heiler in Guild Wars 2

So kommt der Held auf die Welt

Bevor man die Welt von Tyria betritt, muss man sich für eine von fünf **Rassen** entscheiden: Charr, Mensch, Norn, Asura oder Sylvari. Unsere nehmen einen Menschen.

Dann steht die Wahl der **Klasse** an: Elementarmagier, Krieger, Wächter, Techniker, Waldläufer, Nekromant, Dieb oder Mesmer? Wir entscheiden uns für eine Waldläuferin.

Im **Charakter-Editor** passen wir zuerst per Schieberegler die Körpergröße unserer Heldin an. Das immerhin ging auch schon in den ersten drei Guild Wars-Spielen.

Hier sollen wir Kinder aus einem brennenden **Waisenhaus** retten. Story-Held Logan Thackerey hilft dabei.

Löwenstein ist ein atemberaubender Ort. Selten haben wir eine schönere Stadt in einem Spiel gesehen.

10 Dinge, die MMO-Fans an Guild Wars 2 nicht gefallen könnten

1. Anderes Skill-System als in den ersten Teilen
2. Nicht so viele Skills wie in den ersten Teilen
3. Keine Doppelklassen wie in den ersten Teilen
4. Keine feste Rollenverteilung bei den Klassen
5. Kein aktives Buffen von Verbündeten
6. Kein Gruppenzwang außerhalb von Dungeons
7. Viele überlappende Effekte auf dem Bildschirm
8. Kein klassisches Quest-System
9. Keine Reittiere
10. Ungewöhnliches Fantasy-Setting

Der Item-Shop

Große Aufregung gab's, als ArenaNet ankündigte, man werde einen Echtgeld-Shop in **Guild Wars 2** einbauen. Doch keine Sorge, wir haben bisher nicht einen Gegenstand darin gefunden, der Spielern einen Vorteil gegenüber anderen einräumt. Im Item-Shop kaufen mit zuvor mit Echtgeld erstandenen Diamanten ein: die Bequemen (Sofort-Reparatur-Kit), solche, die schneller leveln wollen (Erfahrungspunkte-Boosts), die Gierigen (Bonus auf Magiefund) und die Eitlen (schicke Ausgehklamotten).

Welche Preise ArenaNet letztlich veranschlagen wird, steht noch nicht fest. Wenn man sich allerdings an den Shop-Preisen der ersten Guild Wars-Teile orientiert, dann wird's gesalzen. Jedoch: Jedes Angebot ist optional. Wer nichts kauft, wird nach unserer Einschätzung keinerlei Spaßeinbußen in Guild Wars 2 haben.

mitbekommt. Wie gesagt: Das erfordert Umdenken, das erfordert tiefstes spielerisches Miteinander. Weil das aber im normalen MMO-Betrieb außerhalb von schon lange miteinander verbundenen Gilden und

Niemand ist auf jemand anderes angewiesen

Gruppen nur selten möglich ist, kann in **Guild Wars 2** auch jeder zunächst einmal wunderbar für sich selbst sorgen. Jede Klasse verfügt über einen ganzen Pool an Möglichkeiten, sich zu heilen, sich Gegner vom Leib zu halten, sie für eine Zeit zu schwächen und – logisch – sie zu erledigen. Mehr dazu in unserem Kasten zu den Klassen in **Guild Wars 2** auf Seite 27.

Dass zunächst mal niemand auf niemanden angewiesen ist, bedeutet allerdings nicht, dass es kein Gruppenspiel geben wird. Im Gegenteil. In **Guild Wars 2** werden unserer Einschätzung nach mehr Spieler Seite an Seite kämpfen als in jedem anderen derzeit aktuellen MMO. Ganz automatisch, weil das große Quest-System darauf ausgelegt ist. Weil jeder bei jeder Aufgabe einfach mitmischen kann, ohne zuvor irgendwo bei einem NPC einen Quest-Auftrag abholen zu müssen. In **Guild Wars 2** geht's also in etwa dauerhaft so zu wie bei den fetzigen Rift-Events in **Rift** oder bei den öffentlichen Quests in **Warhammer Online**. Nur deutlich variantenreicher und umfangreicher.

Allen Mitarbeitern bei ArenaNet rollen sich die Zehennägel hoch, wenn man im Zusammenhang mit **Guild Wars 2** von »Quests« redet. Die Damen und Herren bevorzugen den Begriff »dynamische Events«. Und das trifft es auch deutlich besser, denn das meiste, was in **Guild Wars 2** passiert, löst eine Kette von Ereignissen aus. Wenn beispielsweise die Zentauren Neu-Ascalon angreifen und niemand einschreitet, dann nehmen die Pferdewesen die gesamte Stadt und die umliegenden Höfe in Beschlag. Wenn sich dann ein paar mutige Recken finden, die sich zusammen erfolgreich gegen die Zentauren stellen, dann ist die Freude zunächst groß. Aber die Pferdewesen lassen sich so etwas nicht gefallen und rücken daraufhin mit einer brutal wütenden Kriegsbestie an. Und wenn wir dem kleinen Rani in den

Neu allerdings: Die Optionen, das **Aussehen** nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Nicht nur die Frisur lässt sich verändern, sondern auch Nasenlänge oder Pupillengröße.

Sobald die Optik festgelegt ist, geht's an den **Hintergrund** unserer Heldin. In kurzen Ausfülltexten bestimmen wir so die persönliche Geschichte, die uns durchs Spiel führen wird.

Und ganz zum Schluss kommt das auf unsere persönliche Geschichte zugeschnittene **Intro**, das uns auf das kommende Abenteuer einstimmt. Und dann geht's endlich los.

Der ehemalige Chef von Mythic (Warhammer Online) ist nun der Boss von Zenimax Online (The Elder Scrolls: Online).

Welche Rasse ist die richtige für mich?

Menschen

Für Fantasy- und vor allem für Guild-Wars-Traditionalisten die wohl beste Wahl: die Menschen. Immerhin stellen sie die einzige spielbare Rasse der Vorgänger. Sie sind in Götterfels, einer imposanten mittelalterlichen Trutzburg beheimatet. Wer einen Menschen spielen will, muss sich zu Beginn für seinen sozialen Status (arm, gewöhnlich, adelig), für ein großes Versäumnis in der Vergangenheit und für einen von sechs Göttern entscheiden. Die Menschen schlagen sich in ihrem Hoheitsgebiet vornehmlich mit streitlustigen Zentauren rum, die sich die Lande allenthalben unter die Hufe reißen wollen. Wer einen Menschen spielt, der wird sich in einem spannenden Wust aus Verrat und Ehre wiederfinden. Fast schon klassische Fantasy-Unterhaltung.

Asura

Nur weil die Asura das kleinste der Guild-Wars-Völker sind, heißt das noch lange nicht, dass sie Zwergenliebhaber ansprechen. Wer einen Asura wählt, hat vielmehr ein Faible für Ungewöhnliches. Die Wichtel haben Schlappohren, spitze Zähne und vor allem eine spitze Zunge. Der Umgangston bei den Asura ist von einer beständigen Besserwisserei durchzogen. Immerhin machen sie in Magie und Wissenschaft. Als Asura entscheidet man sich, an welchem Kolleg man studiert hat, welches das erste erfolgreiche Experiment war und wer der erste Studienberater war. Außerdem entscheidet man sich auch fürs Verlaufen. Denn die würfelförmige Hauptstadt Rata Sum ist verflixt verwirrend aufgebaut.

Charr

Die Charr kennen wir bereits aus den Vorgängern, allerdings in der Rolle der Erzfeinde der Menschen. In Guild Wars 2 können wir die Tierwesen erstmals selbst spielen. Bei den Charr steht Krieg ganz oben auf dem Programm: Der Umgangston ist rau, und bei der Charaktergenerierung muss man sich entscheiden, zu welcher Legion man gehört, wer der engste Freund im Kriegstrupp ist und was für ein Mann der eigene Vater war. Held oder Geächteter? Die Charr, obwohl schon so lange ein Teil von Guild Wars, sind auch eher für Spieler geeignet, die das Ungewöhnliche bevorzugen. Die Optik lädt nicht dazu ein, einen »schönen« Helden zu entwerfen. Außerdem laufen sie auf allen Vieren, wenn sie keine Waffe gezückt haben.

Norn

Wem die Menschen zu eintönig, alle anderen Rassen in Guild Wars 2 indes zu abgedreht sind, der greift zu einem Norn. Die Nordmänner und -frauen unterscheiden sich nämlich optisch eigentlich nur in der Größe von den Menschen. Oder anders: Sie sind verflixt riesig. Die Norn entspringen einer klischeehaften Vorstellung von Wikingern: rau-herzlicher Umgangston, Heldenverehrung und viel, viel Sauferei. Deswegen muss man bei der Charaktergenerierung auch wählen, welch unschöner, vom Alkohol geschwängerter Vorfall sich jüngst bei einem Fest in der Hauptstadt Hoelbrak zugetragen hat. Außerdem soll sich ein Norn für die seiner Meinung nach größte Qualität eines Helden und für einen Tiergeist entscheiden.

Sylvari

Baumkuschler. Das ist das erste und passendste Wort, das einem einfällt, wenn man die grünen Sylvari beschreiben will. Als jüngstes Volk der Guild-Wars-Welt leben sie im so genannten Hain, einem riesigen, ziemlich verwirrenden, aber traumhaft schönen Baumgebilde. Stichwort »traumhaft«: Bei der Charaktererstellung geht's unter anderem darum, sich für die Traum-Quest zu entscheiden. Obendrein beginnt das Abenteuer eines Sylvari im Traum der Träume, in der die Baumwesen das erste Mal Kontakt mit der Welt aufnehmen und obendrein die Erfahrungen anderer, bereits lebender Sylvari in sich aufnehmen. Wer also einen Sylvari spielt, der spielt eine Mischung aus Hippie, Esoteriker und Ficus Benjamina.

Eine Welt voller dynamischer Schleifen

Wanderer-Hügeln helfen, seine Schnee-Schrott-Soldaten zu bauen, um die lästigen Grawl-Plünderer vom Hof seiner Familie fern zu halten, dann ist das zunächst eine tolle Sache, weil die Grawl von der falschen Armee in die Flucht geschlagen werden. Bis ein Grawl-Schamane den Betrug bemerkt und die falsche Armee kurzerhand in eine echte verwandelt, die für ihn kämpft. Und dann müssen wir wieder ran, um die Schamanen zu erledigen, sonst finden Rani und Familie nie Frieden (Kasten auf Seite 25). Wenn wir für den Räuchermeister Olaf Fleisch sammeln, kann er sein Geschäft wieder aufnehmen. Aber dann will er auch eine schön sichtbare Werbung, um Kunden anzulocken. Sein Sohn besorgt ihm mit unserer Hilfe einen Widderkopf, den Olaf über die Räucherkammer hängt, während seine Tochter, plötzlich ohne Aufsicht durch ihren nun wieder arbeiteten Vaters, die Bärengöttin beschwört und damit alle sich im Gebiet aufhaltenden Bären auf den Plan ruft. Die überfallen Olafs Hof und fressen das zuvor von uns gesammelte Fleisch und den Widderkopf. Womit alles wieder auf Anfang gesetzt wird.

Natürlich gibt's bei den dynamischen Events Schleifen, die man recht bald erkennt. Natürlich geht nicht immer alles endlos weiter. Und so bleibt von der Dynamik nach ein paar Wiederholungen nicht mehr ganz so viel übrig, man weiß dann ja, was als Nächstes passiert. Aber trotzdem wird die **Guild Wars**-Welt durch die dynamischen Events lebendiger, als es jede andere MMO-Welt derzeit ist. Auch, weil wir zumeist direktes und vor allem hörbares Feedback von den NPCs bekommen, denen wir geholfen haben oder die noch Hilfe von uns verlangen. Ein Fischer bedankt sich bei uns, weil wir die Lindwurm-Brutmutter, die an seinem Teich für Terror sorgte, erledigt haben. Olafs Sohn ruft uns, wenn wir für ihn den Widder platt machen sollen. Aus dem brennenden Fort Salma stürzen Soldaten heraus, die uns vor den angreifenden Zentauren warnen. Eine verärgerte Winzerin lässt uns wissen, dass sie Lord Beetlestone schlechten Wein unterjubeln will, weil der

Die Asura und die Norn haben ihren ersten Auftritt im Guild-Wars-Addon Eye of the North. Allerdings nur als NPCs.

Die **Bewohner** von Tyria sprechen mit uns, wenn wir Ihnen geholfen haben. Hörbar, weil vieles vertont ist.

keine Soldaten abgestellt hat, um ihre Weinberge von Plünderern zu befreien, nachdem wir für sie faule Trauben gesammelt haben.

Abseits der mal kleineren, mal größeren dynamischen Events gibt's noch die Herzchen-Aufgaben, also Aufgaben, die tatsächlich mit Herzchen markiert sind. Bei diesem Gedanken wiederum rollen sich bestimmt vielen MMO-Spielern die Zehennägel hoch. Hinter den Herzchen-Aufgaben verbergen sich einmalige Angelegenheiten, also Aufträge, die keinerlei Folgen haben und die man auch nur einmal erfüllen kann. Dafür stehen einem im Regelfall mehrere Optionen offen. Bei den Fischern nahe Beetletun etwa können wir Krebse in Fallen locken oder gefräßige Skals aufmischen. In der Gemeinde Totenteich können wir am Schießtraining teilnehmen oder uns gleich nebenan einem Nahkämpfer mit einem Schild in den Weg stellen und das Blocken lernen. Auf einem Hof im Königintal können wir Kühe füttern oder nervige Würmer von den Feldern vertreiben. In einer Abtei können wir geklaute Bierfässer wiederbeschaffen, das Bier probieren oder die Weinstöcke von Schädlingen befreien. Selbst bei den Herzchen-Aufgaben, die im offenen Spiel noch am meisten an klassische Quests erinnern, auch wenn man dafür ebenso wenig wie bei den dynamischen Events einen Questgeber aufsuchen muss, weicht **Guild Wars 2** von Schema F ab. Schön! Trotzdem sollte man den NPC, der mit den Herzchen-Aufgaben verbunden ist und einem viele Hintergrundinformationen liefern kann, nicht einfach links liegen lassen. Nicht nur wegen der Hintergrundinformationen. Sondern auch, weil die Herzchen-NPCs deckungsgleich mit den Karma-Händlern sind. Dazu später mehr.

MMO-Fans rollen sich die Zehennägel hoch

Auch bei der persönlichen Story, die wir in vergleichbarer Form bereits aus **Star Wars: The Old Republic** kennen, ist **Guild Wars 2** variantenreicher. Bevor es losgeht mit dem Spiel, müssen wir anhand von Lückentexten entscheiden, welche drei Hauptaspekte unsere Geschichte im Folgenden bestimmen werden (siehe Kasten zur Charaktergenerierung auf Seite 22). Drei mal drei Entscheidungsmöglichkeiten mal fünf Rassen: Das ist eine Menge Geschichte in

In einer der Story-Mission steht uns eine Super-Mesmerin bei, die zig **Illusionen** beschwören kann.

Dynamisches Grawlverdreschen

Tja, so kann's auch gehen. Da will man was Gutes tun und löst dank des dynamischen Event-Systems in **Guild Wars 2** einen noch größeren Schlamassel aus. Den man wieder aus der Welt schaffen muss.

Der kleine Rani hat uns gebeten, Metallschrott zu sammeln, damit er aus dem Schrott und Schnee eine falsche Armee bauen kann, die die fiesen Grawl vom Hof seiner Eltern fernhält.

Der Plan scheint zunächst aufzugehen. Beim nächsten Plünderbesuch lassen sich die Grawl von den vielen falschen Soldaten ins Bockshorn jagen. Man verkrümelt sich wieder.

Doch zwei Grawl schauen noch einmal genau hin und bemerken den Betrug. Der eine, ein Schamane, verwandelt die Schneesoldaten daraufhin kurzerhand in echte Eiselementare.

Woraufhin wir stundenlang auf den immer wieder aufersteheden Eis-Elementaren eindreschen können. Des Rätsels Lösung: die Grawl-Schamanen im nahen Lager umknüppeln. Dann erst hat der eisige Fluch ein Ende.

Ein Teil des deutschen Beschreibungstexts der Grawlmission ist noch immer falsch, auch wenn wir's ArenaNet längst gesagt haben.

Das Crafting

Das Crafting ist nicht neu in der Guild Wars-Welt. In den früheren Teilen konnten wir auch schon bei speziellen NPCs Klamotten und Waffen gegen einen Goldbetrag aus gesammelten Rohstoffen zusammenschrauben lassen. In Guild Wars 2 lässt man uns allerdings endlich selbst ans Herstellen von fetten Rüstungen, riesigen Schwertern und pieksigen Dolchen. In den Hauptstädten und in einigen kleineren Siedlungen stehen Trainer, die einem die Grundlagen erklären, den gewünschten Beruf beibringen können und einen mit ein paar Handwerksmaterialien versorgen, die man nirgendwo findet. Etwa Runen der Lagerung, um größere Inventartaschen herstellen zu können. Gleich neben den jeweiligen Trainern die entsprechenden Werkbänke. Wir haben uns hier für eine Lederer-Karriere entschieden, um unserer Waldläuferin immer schöne Fummel an den Leib schneidern zu können. Für die benötigten Rohstoffe verarbeiten wir mit einem Wiederverwertungs-Kit Tierhäute oder Lumpen, die Gegner fallen lassen. Dann geht's ans Herstellen. Im **Hauptbildschirm** 1 sehen wir, welche Klamotten beziehungsweise Klamottenteile wir schon herstellen können. Im **Entdeckungsfenster** 2 hingegen können wir hergestellte Dinge miteinander kombinieren, um nicht nur ein neues **Rezept** 3 zu erhalten, sondern auch einen neuen Ausrüstungsgegenstand und obendrein mächtig viele Crafting-Punkte. Das Praktische daran: Sobald man einen Gegenstand für eine Entdeckung ausgewählt hat, graut das Spiel automatisch alle für ein mögliches Rezept unbrauchbaren Komponenten aus. So entfällt lästiges, weil erfolgloses Ausprobieren.

Guild Wars 2. Vor allem, wenn man bedenkt, dass wir nicht einfach nur irgendwelche Textbrocken hingeworfen bekommen, sondern hoch unterhaltsamen Storys folgen, in denen es um Ehre, Verrat, Saufereien und deren Folgen, missglückte Experiemente, die obendrein prächtig in Instanzen in Szene gesetzt und deren Dialoge vertont sind.

Überhaupt wird in **Guild Wars 2** ziemlich viel geplappert. Wer durch die Menschenhauptstadt Götterfels trabt, wird vielleicht eine Gruppe Bürger entdecken, die sich über den gigantischen Krater mitten in der Stadt unterhalten und dass daraus in jüngster Zeit Geräusche heraufdringen, die sich anders anhören als die üblichen Erdrutsche. Aha! Der findige Spieler weiß sofort: Da unten lauert etwas und wartet nur darauf, entdeckt (und wahrscheinlich getötet) zu werden. Gar einer der alten Drachen, die Tyria bedrohen? Gleich unter Götterfels? Nicht auszudenken!

Wir können's kaum erwarten, uns einmal einem solchen Drachen zu stellen. Wann und wie so etwas vonstatten geht, haben wir in unseren über 200 Stunden **Guild Wars 2** indes noch nicht herausgefunden. Sei's drum, wir hatten auch ohne Drachen unseren Spaß. Selbst das Craften, mit dem wir uns sonst nicht so recht anfreunden können, weil's in den meisten Fällen einfach langweilig ist, hat uns für zig Stunden gefesselt. Das liegt daran, dass man die meisten Punkte nicht dafür bekommt, immer und immer und immer wieder das Gleiche herzustellen, sondern dafür, dass man neue Rezepte entdeckt. Mehr dazu im Kasten oben.

Dass Craften nicht jedermanns Sache ist, weiß auch ArenaNet. Aber weil die erfahrenen MMO-Entwickler auch wissen, dass da draußen eine ganze Menge Menschen rumlaufen, die sich nicht besonders tief ins Spiel reinknien wollen, die niemals auf die Jagd nach supertollen Dungeon-Klamottensets gehen werden, sondern einfach nur gemüt-

➤➤ weiter auf Seite 29

Mit unserem **Mesmer** mischen wir Piraten am Lornars Pass auf. Die Illusionen leisten dabei gute Dienste.

Welche Klasse ist die richtige für mich?

Die heilige Dreifaltigkeit bestehend aus Heiler, Tank und Schadensausteiler gibt's in Guild Wars 2 nicht. Die Rollen sind durch eine Fülle von Fertigkeiten frei, abhängig von der Ausrichtung des Charakters. Obendrein ist aber zunächst einmal jeder für sich und sein Überleben selbst verantwortlich. Trotzdem stehen reichlich Möglichkeiten zur Verfügung, die Helden aufs Gruppenspiel zu trimmen. Das wird spätestens vor einem Dungeonbesuch im bockschweren Erkundungsmodus auch bitter nötig. Und auch im kleinen PvP kann man nur Erfolg haben, wenn man sich mit seinen Mitspielern zuvor abspricht und Fertigkeiten zuweist. Damit Sie vor der Erstellung Ihres Helden nicht wie der Ochs vorm Berg stehen, haben wir in unserer kleinen Klassenkunde die wichtigsten Eckdaten der Helden Tyrias zusammengefasst. Um die Rollen in der Tiefe zu erfassen, würden wir allerdings noch mal zehn Seiten benötigen. Mindestens!

Elementarmagier

Der Elementarmagier macht in Feuer, Wasser, Luft und Erde. Je nach Einstimmung auf ein Element verändern sich die Fertigkeiten der ausgerüsteten Waffen. Der Elementarmagier ist nicht nur auf Schaden ausgerichtet. Trägt er beispielsweise ein Zepter, kann er mit der Wassereinstimmung sogar Verbündete heilen. Mit einem Stab und Erdeinstimmung reflektiert er Projektile. Selbst mit Dolchen kann der »Ele« rumhantieren. Allerdings Vorsicht: Als Stoffträger sollte er nicht zu lange auf Tuchfühlung mit dem Feind bleiben.

Fazit: Anspruchsvoll, wenn man das gesamte Potenzial des Elementarmagiers ausschöpfen will.

Wächter

Der Wächter arbeitet mit Tugenden, um sich sowie Verbündete zu schützen oder zu heilen oder um Gegner zu verbrennen. Auch wenn der Wächter durch seine umfangreichen Schutzzauber schnell als die Klasse gelten wird, die am besten für die Gesundheit einer Gruppe sorgen kann, so taugt sie doch auch als ernstzunehmender Kämpfer. Mit einem Kurzschwert ausgerüstet springt der Wächter einen Gegner an und lässt andere in der Nähe erblinden. Mit einem Langschwert wirbelt er herum und verschießt dabei sogar Projektile.

Fazit: Prima Allrounder, kaum kaputt zu kriegen, wenn man ihn beherrscht. Könnte der Nerv-Gegner im PvP werden.

Krieger

Der Krieger setzt auf Adrenalin, das er im Kampf aufbaut. Er kann sich auf Schaden ausrichten oder darauf, Gegner zu schwächen beziehungsweise zu unterbrechen. Der Krieger verfügt dafür Kombo-Attacken. Er schleudert etwa sein Schwert in einen Gegner und verursacht so Blutung (»DoT«), um die Waffe dann für extra Schaden wieder herauszureißen. Der Krieger ist nicht auf Nahkampfausrüstung festgelegt. Er kann auch Bögen und Gewehre benutzen, um Gegner mit Verwundbarkeit zu belegen oder bewegungsunfähig zu machen.

Fazit: Traditionelle Klasse. Für Serienveteranen einfach zu spielen. Für Einsteiger auch eine gute Wahl.

Dieb

Der Dieb nutzt Initiativpunkte, um zu kämpfen und muss nicht wie alle anderen Klassen darauf warten, dass sich Skills wieder aufladen. Solange er genug Initiativpunkte zur Verfügung hat, kann er Angriff nach Angriff fahren. So haut der Dieb massiven Schaden raus. Und das nicht nur im Nahkampf. Die Klasse kann auch Pistolen nutzen. Eine weitere Fähigkeit des Diebs ist der Skill-Diebstahl. Er mopst Gegnern temporär eine Fähigkeit, um sie selbst zu nutzen. Als Dieb ist man idealerweise ständig in Bewegung. Schon allein, weil man beim Zurückweichen wieder Initiativpunkte aufbauen kann.

Fazit: Für Profis, die nicht stillstehen können oder wollen.

Waldläufer

Anders als in den ersten Guild-Wars-Teilen hat der Waldläufer in Guild Wars 2 immer einen Tierbegleiter dabei. Auf dem Weg durchs Spiel findet er stets neue Begleiter, die er zähmen kann. Während ein Verschlinger-Begleiter Gegner mit Projektilen über Distanz eindeckt, geht ein Bär in den Nahkampf über. Die Pets dienen im Kampf stets als Tank. Mit Pfeil und Bogen richtet der Waldläufer ebenso verheerenden Schaden an wie mit Großschwert, Wurfaxt und Wurffackel. Allerdings kann er auch Geister beschwören, die Verbündete etwa heilen oder noch besser: wiederbeleben.

Fazit: Prächtig für Spieler, die am liebsten allein unterwegs sind.

Ingenieur

Die ungewöhnlichste Klasse im Spiel: der Ingenieur. Er hantiert mit Gewehren und Pistolen. Und mit einem schier endlosen Vorrat an Spezialfertigkeiten, die beispielsweise alle Waffenfertigkeiten durch Granaten-Skills oder Bomben-Skills ersetzen. Außerdem kann er einen Flammenwerfer oder eine Giftspritze tragen. Er baut Gewehr-, Feuer- oder Heiltürme. Elixiere, die er trinkt, spenden Heilung oder zufällige Buffs. Der Ingenieur überrascht somit nicht nur die Gegner, sondern auch sich selbst ständig.

Fazit: Exotenklasse, die von Grund auf von ArenaNet neu entworfen wurde. Schräg, trotzdem ein prima Heiler.

Nekromant

In den ersten Guild-Wars-Spielen benötigte der Nekromant noch Gefallene, um seine untoten Helferlein zu beschwören. Die Gefallenen sind nun nicht mehr nötig. Allerdings befeuern erledigte Gegner seinen Spezialskill, eine zeitlich begrenzte Verwandlung in eine Geistform, in der er noch mehr Angriffskraft besitzt. Ein Nekromant kann nicht nur mit Stäben rumhantieren, sondern auch mit einem Kriegshorn. Damit beschwört er einen Heuschreckenschwarm, der Gegner verkrüppelt. Mit Brunnen-Flächenzaubern kann er etwa negative Zustände auf Verbündeten in Segen verwandeln.

Fazit: Zu Beginn zähe Klasse, später eine Mordsmaschine.

Mesmer

Der neue Mesmer hat nicht mehr viel mit dem Debuff-Künstler aus den ersten Teilen zu tun. Wo der Mesmer früher im Hintergrund hantierte, geht er jetzt in die Offensive. Er setzt auf direkten Schaden. Und auf Illusionen. Über Waffen- und Slotskills zaubert er Abbilder von sich in die Welt, die gleichermaßen angreifen und verwirren. Absurd, aber mindestens genauso effektiv: ein Mesmer mit einem Großschwert, das Energieblitze auf die Gegner schickt. Oder ein Mesmer mit Kurzschwert für den Nahkampf und Pistole, um Gegner zu verwirren.

Fazit: Nicht mehr der Mesmer, den wir kennen, aber deswegen nicht schlechter. Nach unserem Empfinden noch etwas kraftlos.

Bei unseren Beta-Ausflügen durch Tyria haben wir Nekromanten und Mesmer nur selten ausmachen können.

Das PvP

Im großen **Welt-PvP** geht's um Wachtürme, Burgen und Minen. Der führende Server bekommt Boni zugeschrieben, auch fürs PvE.

Die ersten Guild Wars-Teile waren und sind noch immer für ihre PvP-Schlachten berühmt. Auch in **Guild Wars 2** werden wir anderen Spielern wieder auf die Rüstung geben können, allerdings in großen Teilen anders als wir es aus den Vorgängern kennen. **Guild Wars 2** kennt zunächst einmal nur zwei PvP-Spielarten. Wer jetzt stöhnt, weil das nach arg wenig klingt, der soll sich hier schnell eines Besseren belehren lassen.

Das Welt-PvP

Wer **Dark Age of Camelot** oder **Warhammer Online** gespielt hat, wird sich im Welt-PvP von **Guild Wars 2** schnell zurechtfinden. Zwar treten in **Guild Wars 2** keine Reiche gegeneinander an (weil's keine Reiche gibt), sondern drei Server, aber im Kern ist das Geschehen ähnlich wie in beiden anderen genannten MMOs. Auf einer riesigen Karte verfügen alle drei Server zunächst einmal über ein großes Heimatgebiet mit Burgen, Wachanlagen und Minen drin. In der Mitte der Karte dann die anfangs neutrale Zone mit Namen »Ewige Schlachtfelder«. Auch darin Burgen, Wachanlagen und Minen. Ziel des Welt-PvPs ist es, sich möglichst viele dieser Orte unter den Nagel zu reißen und über möglichst lange Zeit zu halten.

Burgen & Co. werden nicht nur mit Schwertern und Zauberstäben angegriffen beziehungsweise verteidigt, sondern auch mit Kriegsmaschinen wie Rammen oder Katapulten oder Ölkippern. Um die bauen zu können, benötigt man zunächst Pläne, die man bei bestimmten NPCs erwerben kann. Und dann Baumaterial, das schlicht als Vorrat bezeichnet wird. Die Vorräte lagern zunächst einmal in den Heimatgebieten der PvP-Karte, werden dann aber auch in neu eroberte Burgen transportiert. Gegner kann man also nicht nur dadurch unter Druck setzen, dass man deren Stützpunkte angreift, sondern auch durch Attacken auf Vorratskarawanen.

Im Welt-PvP tickt beständig die Uhr, in bestimmten Abschnitten wird die Karte ausgewertet und daraufhin eine Punktevergabe errechnet. Der Server, der führt, bekommt Boni ausgeschüttet. Boni, die sich nicht nur im PvP niederschlagen, sondern auch im PvE. Etwa einen Bonus aufs Craften, der zu besseren Ergebnissen führt. Oder einen Bonus auf Erfahrung, was schnelleres Leveln bedeutet. Zudem werden alle Server in einer Rangliste zusammengefasst. Auf dieser Rangliste basieren auch zukünftige Auseinandersetzungen, denn eine Welt-PvP-Runde geht nicht ewig, sondern dauert zwei Wochen. Danach werden neue Gegner zugewiesen, errechnet nach den Positionen in der Rangliste, um's fair und zugleich spannend zu gestalten. Ein Erfolg im Welt-PvP wird wohl weniger von Skill bestimmt als vielmehr von der Menge der Spieler, die ein Server für die Schlachten mobilisieren kann.

Das Arena-PvP

Im Arena-PvP wird auf kleineren Karten in kleinerem Stil gekämpft. Fürs Arena-PvP werden Charaktere wie im Welt-PvP auch auf Stufe 80 angehoben, bekommen aber obendrein auch noch alle Skills und Eigenschaften bis zur Maximalstufe freigeschaltet und extra-starke PvP-Klamotten über den Leib gestülpt. ArenaNet bleibt hier dem Prinzip der alten Teile treu: keiner soll aufgrund seiner Ausrüstung oder seines Levels gewinnen, sondern einzig wegen seiner spielerischen Überlegenheit. Trotzdem dürfen wir noch ein wenig nachhelfen, indem wir etwa Siegel in unsere Klamotten reinschrauben, die bestimmte Effekte verstärken. Die Siegel ändern indes nichts an den Grundwerten der Ausstattung. Aktuell sind die Siegel noch kostenlos. Zum Release rechnen wir allerdings damit, dass man Ruhmpunkte investieren muss, um sie zu erstehen.

In den Arenen treten zwischen zehn und 16 Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt gegeneinander an. Es geht darum, bestimmte Punkte zu erobern und zu halten. Die Arenen betritt man über das Herz der Nebel, einer Art PvP-Lobby, in der man nicht nur einen NPC trifft, der einem alle Arena-Partien in einem Browser zeigt und einen Beitritt ermöglicht, sondern auch seine PvP-Klamotten verwalten und besondere Belohnungen für besondere PvP-Leistungen einsacken kann. Apropos Belohnungen: Erfolgreiche PvP-Spieler werden mit Tickets für besondere prestigeträchtige Turniere belohnt.

Bei den **Arena-Schlachten** zeigt sich schnell, wer seinen Helden beherrscht und welches Team am besten miteinander arbeitet.

In der PvP-Lobby lagern wir unsere PvP-Ausrüstung wie Siegel in einem speziellen **Schrank**.

Wertungsprognose

GRAFIK
Wunderschön, abwechslungs- und effektreich. Allerdings sehen die Bodentexturen und einige Animationen ganz schön mau aus. Außerdem könnte es in größeren Schlachten zu Performance-Einbrüchen kommen, die das Spielen fast unmöglich machen würden. 7 - 9

SOUND
Die großartige Musik von Jeremy Soule vermischt sich mit tollen Soundeffekten und zumindest sehr guten englischen Sprechern. An der bisher mäßigen deutschen Sprachausgabe arbeitet ArenaNet noch. 8 - 9

BALANCE
Einfach zu spielen, aufgrund des komplexen Skillsystems schwer zu meistern. Aber wie sieht's mit der Klassenbalance in Bezug aufs PvP aus? 8 - 10

ATMOSPHÄRE
Die dynamischen Events suggerieren eine im MMO-Rahmen möglichst lebendige Welt. Viele NPCs, viel Palaver auf den Straßen, pompöse Städte, soweit alles prima. 9 - 10

BEDIENUNG
Aufgeräumtes Interface. Tipps erklären das Nötigste, aber nicht alles! Insgesamt eher komplex. Kämpfe erfordern viel Bewegung. 7 - 8

UMFANG
Persönliche Story, Herzchenaufgaben, zig dynamische Events, zig Dinge zu entdecken, Crafting, kleines PvP, großes PvP. Mit unserem Level-43-Waldläufer hatten wir gerade mal 19 Prozent der Welt erkundet. 10

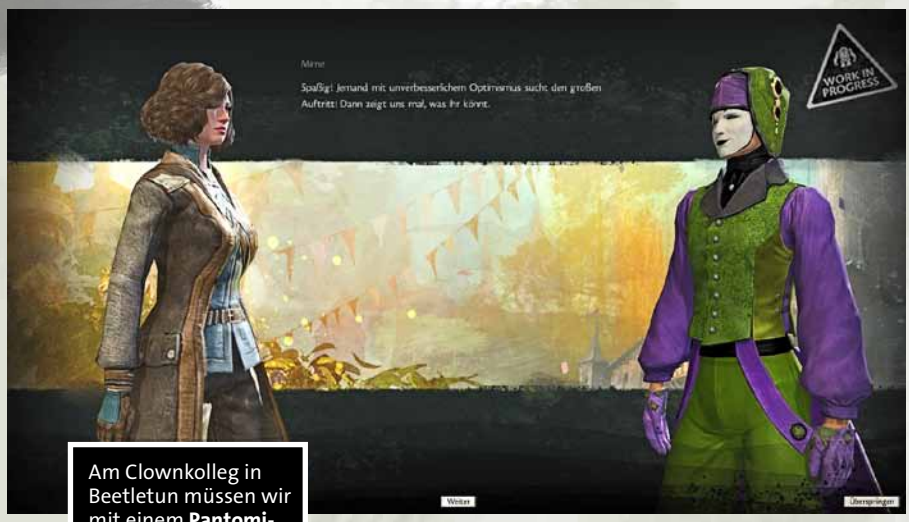
QUESTS / HANDLUNG
Spannende und abwechslungsreiche Geschichten, viele Variationen, viele Überraschungen, viel Humor, bis hierhin alles bestens. 9 - 10

CHARAKTERSYSTEM / TEAMWORK
Acht variantenreiche Klassen, die auf eine feste Rollenverteilung verzichten und trotzdem vom Zusammenspiel profitieren, Waffen- sowie Slot-Skills und Eigenschaften, um den Charakter zu pushen. Mal sehen, wie gut die Skills der Klassen ineinander greifen. 7 - 9

KAMPFSYSTEM
Sehr schnelle und durch aktives Ausweichen actiongeladene Kämpfe. Nicht ganz einfach zu steuern, aber ungemein befriedigend, wenn man's perfektioniert hat. Im Gruppenspiel viele Effekte, die schon mal verwirren können. Die Waldläufer-Pets verweigern aktuell noch zu oft den Dienst. 8 - 10

ITEMS
Zig brauchbare Gegenstände, Runensystem, Accessoires, motivierendes Crafting, Karma-Händler, Dungeon-Sets. Mystische Schmiede. Fast schon zu viel des Guten. 9 - 10

WERTUNGSSPEKTRUM: 81 bis 96



Am Clownkolleg in Beetletun müssen wir mit einem **Pantomimen** um die Wette pantomimen.

➤➤ lich bis 80 leveln möchten, gibt's die Karma-Händler. Bei denen erstehen Recken gegen Karma-Punkte, die man automatisch bei den Events und den Herzchen-Aufgaben einsackt, ziemlich gute Ausrüstung. Die einzige Hürde: Man muss erst herausfinden, welcher Karma-Händler welche Waren im Angebot hat. Aber keine Sorge, die Karma-Händler lassen sich nur recht schwer übersehen. Das sind nämlich, wie zuvor schon gesagt, die Herzchen-NPCs. Und wenn man schon dabei ist, die Gebiete nach den besten Klamotten beziehungsweise nach den entsprechenden Händlern auf den Kopf zu stellen, kann man auch gleich alle Punkte abklappern, die nötig sind, damit eine Gebietskarte als vollständig entdeckt gilt. Dann bekommt man nämlich vom Spiel eine Belohnungskiste zugesandt, in der im besten Fall auch tolle Klamotten drin stecken. Oder »nur« Zeug fürs Craften. Aber das kann man im schlimmsten Fall ja auch noch an andere Spieler übers MMO-typische Auktionshaus verkaufen.

Wir prophezeien auch nach über 200 Spielstunden noch immer nicht den Dolchstoß für **World of Warcraft**. Aber wir haben hoffentlich einen recht umfangreichen Eindruck davon geben können, warum wir glauben, dass ArenaNets Mammutprojekt die Karten im MMO-Geschäft nachhaltig neu mischen könnte. In Zukunft wird's vermutlich zwei riesige Online-Rollenspiele in der westlichen Hemisphäre geben: das eine kennen wir seit 2005, das andere heißt **Guild Wars 2**. PET

Bei einem **Karma-Händler** erstehen wir gegen verdiente Karma-Punkte brauchbare Ausrüstung.

Vielleicht DAS MMO!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Himmel, jetzt schon über 200 Stunden in Guild Wars 2, und dabei ist das Spiel noch nicht mal erschienen! Aber das hört sich ja fast so an, als hätte ich gelitten. Das Gegenteil ist der Fall. Guild Wars 2 hat in meinen Augen alle Chancen, das erfolgreichste MMO nach World of Warcraft zu werden. Sicherlich kann ich noch nicht sagen, wie's mit der Balance der Klassen gerade im PvP bestellt ist. Das wird sich erst nach und nach im laufenden Betrieb und nach zig Diskussionen mit anderen Spielern für mich herauskristallisieren. Und ich weiß auch noch nicht, ob die dynamischen Events auf höheren Stufen ihren Variantenreichtum beibehalten. Aber wenn, ja wenn ArenaNet die bisherige Qualität bis zur Maximalstufe prügelt, dann wird Guild Wars 2 das MMO-Gefüge zumindest für mich gehörig durchrütteln und für kein anderes Online-Rollenspiel Platz lassen. Und ich glaube fest, dass es einigen Millionen anderer Spieler ähnlich wie mir gehen wird.

Potenzial: Ausgezeichnet

Laut hinduistischer Lehren wirkt sich das so genannte Karma auf unser jetziges wie auch späteres Leben aus.