



GameStar
Platin-Award



GameStar
für herausragendes Spieldesign

Guild Wars 2

Seit Headstart spielen wir wie die Blöden. Nicht nur, weil wir für diesen Test müssen, sondern weil wir wollen. Das Online-Rollenspiel Guild Wars 2 ist zwar nicht fehlerfrei, aber trotzdem aktuell konkurrenzlos gut! Von Petra Schmitz

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: NCsoft Entwickler: ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)
Termin: 28.8.2012 Spieler: unbegrenzt Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch Preis: 55 Euro

GameStar.de/Quicklink/7003 Auf DVD: Topspiel-Videos

Hossa! **Guild Wars 2** initiiert das Zusammenspiel mit anderen Charakteren einfacher, spaßiger und effektiver als alle anderen MMOs. Überall in der Welt Tyria kommen Helden zusammen, verdreschen Monster und keiner neidet dem anderen einen erledigten Gegner, keiner motzt den anderen mit »He, das war mein Kill!« an.

⊕ Stärken

- + dynamische Events
- + klasse Atmosphäre
- + gute Handlung
- + vertonte Dialoge
- + kleines und großes PvP
- + dynamische Events

⊖ Schwächen

- unbalancierte Instanzen

Der Entwickler ArenaNet hat's mit ein paar einfachen Tricks geschafft, den Futterneid aus **Guild Wars 2** fernzuhalten und die Spieler automatisch zu einer Gemeinschaft werden zu lassen. Lustigerweise zu-

nächst dadurch, dass jeder für sich selbst verantwortlich ist und jeder nur in den eigenen Heldenrucksack wirtschaftet. Belohnungen werden abhängig von den persönlichen Anstrengungen ausgeschüttet. Niemand hat Anlass, sich nach einem Kampf in die Schmollecke zurückzuziehen, weil die anderen mehr Beute gemacht haben als er selbst.

Obendrein verfügt jeder über seine eigenen und sehr effektiven Heilzauber, weil **Guild Wars 2** auf die üblichen an Klassen gekoppelten Rollen wie Heiler, Tank und Damage-Dealer verzichtet und das Spiel so variantenreicher gestaltet. Jede Klasse kann jede Rolle übernehmen. Der beängstigende Blick zur Seite, weil der Mitstreiter gleich aus den Latschen zu kippen droht, kommt also selten vor. Weil's erstens gar nicht so häufig passiert und weil's zweitens auch gar nicht so dramatisch ist, denn jeder kann jeden (auch NPCs) wiederbeleben. Und weil man sich so selten um die anderen sorgen muss, fällt es erstaunlicherweise wahnsinnig

leicht, sich eben doch zu sorgen. Sollte ein Mitstreiter mal am Boden liegen, kann man sicher sein, dass sich binnen Sekunden mehrere Spieler um ihn versammeln, um ihn wieder auf die Füße zu stellen.

Der zweite simple Trick, um die Helden in **Guild Wars 2** zu vereinen, ist die Aufgabenstruktur. Das Spiel verzichtet auf die klassischen Quests, bei denen uns ein NPC eine Aufgabe zuweist, die wir dann erledigen, um anschließend beim Auftraggeber die Belohnung einzukassieren. **Guild Wars 2** setzt in großen Teilen auf die so genannten dynamischen Events, die oft mehrstufig sind und dadurch die namentliche Dynamik vorgaukeln, auch wenn jedem recht bald klar sein wird, dass es sich am Ende doch immer um die gleichen Schleifen handelt. Sei's drum, der Spaß leidet darunter keineswegs, weil's im Regelfall recht flott abläuft und keinerlei Zwang dabei herrscht: Die Events finden einfach statt, man kann einfach mitmachen. Gruppenbildung entfällt. Und man

Unsere Elite-Fähigkeit im Einsatz. Die beiden **Flammenhunde** heizen dem Gegner gehörig ein.



Unter Wasser legen wir uns mit einem **Hai** an. Ist der erledigt, gibt's einen weiteren Fertigkeitenspunkt für uns.





wird auf herrlich fließende Art von einem Event zum nächsten gespült, steht niemals still, ist ständig in Bewegung.

Da wird ein Dorf am Ufer eines Sees von den Kraut (Schlangwesen) angegriffen, die sich ein paar Dörfler als Sklaven unter die Schuppen reißen wollen. Sind genug Spieler in der Nähe und bereit, den Kampf aufzunehmen, kann es gelingen, alle zu retten. Wenn nicht, geht's unter Wasser im Lager der Kraut weiter, wo man die Sklaven aus ihren Käfigen befreien muss. Haben sich dann wiederum genügend Spieler ins kalte Nass begeben, löst das einen effektgeladenen Unterwasser-Bosskampf aus.

Bei all diesen unterschiedlichen Schritten fallen unabhängig voneinander und für jeden Spieler gesondert Belohnungen ab, jeder kann jederzeit einsteigen und mitmischen und zwanglos mit anderen seinen Spaß haben. Das klappt, selbst wenn man weit über dem jeweiligen Anforderungslevel ist, denn **Guild Wars 2** skaliert Helden automatisch dem Gebiet entsprechend nach unten, um Kämpfe jederzeit spannend zu halten und um zu vermeiden, dass hö-

herstufige Spieler schwächen den Spaß verderben. Und das mitunter Tollste an den Events: Je mehr sich beteiligen, desto mehr beziehungsweise stärkere Gegner jagt **Guild Wars 2** los. So wird's nie langweilig.

Neben den dynamischen Events bietet **Guild Wars 2** noch eine weitere Hauptbeschäftigung an: die »Herzchenquests«, denn diese questartigen Aufgaben sind optisch mit einem kleinen, gelben Herzchen markiert. Für die Herzchenquests müssen wir keinen NPC behelligen. Wenn man sich in die zugewiesenen Gebiete begibt, ploppen die Aufgaben einfach (wie auch die dynamischen Events) auf dem Bildschirm auf, man kann eine Kurzbeschreibung lesen und loslegen. Man kann, wenn man's tuchfühliger gestalten will, aber auch zum Herzchen-NPC traben und sich dort über die Details informieren.

Jede Herzchenquest hat meist drei Möglichkeiten, sie zu lösen. Wir können etwa Separatisten verdreschen oder nicht explodierte Minen räumen oder Metallschrott für Waffenbau sammeln. Wir können Kühe füttern oder lästige Würmer aus dem Boden locken und verhaun oder von Banditen entzünde-

te Heuballen löschen. Idealerweise kombinieren wir alle drei Möglichkeiten miteinander. So geht's schneller, wir kommen flotter an unsere Belohnung (Geld, Erfahrung und so genannte Karma-Punkte) und können früher auf die speziellen Warenangebote der Herzchen-NPCs zugreifen, bei denen wir mit den Karma-Punkten Waffen, Klamotten oder Zutaten und Rezepte fürs Crafting erstehen. Karma-Punkte werden übrigens nicht nur bei Herzchenquests ausgeschüttet, sondern unter anderem auch bei dynamischen Events.

Bevor wir weiter ins Detail gehen, stecken wir flott den Rahmen ab. **Guild Wars 2** ist



Hamster im Laufrad

Jochen Gebauer,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Guild Wars 2 ist bestimmt ein tolles Online-Rollenspiel. Es ist bloß nicht mein Online-Rollenspiel. So flott sich die dynamischen Events auch spielen, so belanglos finde ich sie. Warum ich jetzt unbedingt diese Brücke verteidigen muss? Weil sie angegriffen wird! Warum der Bauer nun dringend zehn Äpfel braucht? Weil halt! Während mir andere MMOs zumindest ansatzweise das Gefühl geben, dass meine Taten irgendwie von Bedeutung sind (und sei es bloß über dröge Textfenster), eile ich in **Guild Wars 2** von einem Event zum nächsten und fühle mich dabei wie ein unbedeutender Hamster in einem riesigen Laufrad. Ich kann problemlos nachvollziehen, warum viele Spieler **Guild Wars 2** mögen; es spielt sich atemberaubend schnell, macht erstaunlich viele Kleinigkeiten goldrichtig und lässt mir enorm viele Freiheiten bei der Charakterentwicklung. Allein, es fehlt mir die Seele.

Das Bezahlmodell

Anders als die meisten anderen Online-Rollenspiele von hoher Qualität muss man **Guild Wars 2** nur kaufen. Monatliche Abo-Kosten von mehreren Euro fallen nicht an. Allerdings hat ArenaNet einen Item-Shop eingebaut, in dem man gegen Bares verschiedene Boost-Typen (für Erfahrung etwa) und optischen Schnickschnack kaufen kann.

Weder die Boosts noch den optischen Schnickschnack benötigt man, allerdings ist das allgemeine Bankfach schon arg knapp bemessen. Vor allem, wenn man bedenkt, dass sich das alle Charaktere (vorerst bis zu fünf) eines Accounts teilen. Ein weiteres, auch nicht gerade riesiges Bankfach schlägt mit 600 Diamanten zu Buche. 800 Diamanten kosten zehn Euro. Macht 7,50 Euro für 30 weitere Plätze im Bankfach. Happig!

Fairerweise sollten wir allerdings noch erwähnen, dass man auch erspieltes Gold in Diamanten umtauschen kann, um sich auf diesem Weg etwa ein weiteres Bankfach zu leisten. Gerade zu Beginn kommt das Gold aber nur zögerlich rein und muss auch schnell für besondere Klassenfertigungsbücher wieder ausgegeben werden.

Das PvP

Das kleine PvP

Im kleinen PvP treten maximal 16 Mann auf Arena-Karten an, auf denen es darum geht, Areale zu erobern und zu halten. Das Team, das als erstes 500 Punkte hat, gewinnt. Wer erfolgreiches kleines PvP betreiben will, muss sich intensiv mit den Fähigkeiten seiner Klasse auseinandersetzen. Letzteres geht dabei leichter, als man denkt. Fürs kleine PvP werden die Charaktere temporär auf Stufe 80 angehoben,



alle Fähigkeiten werden freigeschaltet und obendrein kann man seine spezielle PvP-Ausrüstung noch der bevorzugten Spielweise anpassen. Erfolgreiche PvP-Spieler werden mit speziellen Rängen und optisch anderen Klamotten belohnt. Die Grundwerte der Fummel und Waffen bleiben allerdings gleich, um Vorteile über die Ausrüstung zu vermeiden. Es kommt lediglich aufs spielerische Können an.



Das große PvP

Im großen Server-PvP treten drei Server auf gesonderten Schlachtfeldern gegeneinander an und kämpfen um die Herrschaft über alle Territorien, Lager, Burgen und eine riesige Festung.

Der Server, der viele Punkte auf den Schlachtfeldern über längere Zeit halten kann, wird mit Boni belohnt: insgesamt mehr Gesundheitspunkte pro Spieler, bessere Erfolge beim Crafting, mehr Gold von Gegnern und so weiter. Und jeder einzelne Spieler sackt beim erfolgreichen großen PvP viele Erfahrungspunkte fürs eigene Level und Ehrenabzeichen ein, mit denen sich besondere Waffen und Klamotten bei besonderen Händlern erstehen lassen.



So toll das große Server-PvP auch ist, so unschöne Nebenerscheinungen hat's aktuell noch. Die Spieleranzahl auf den Schlachtfeldern ist begrenzt, wer sich gegen Abend dazugesellen will, muss lange, lange warten, bis ein Platz frei wird. Obendrein missfällt uns, dass ArenaNet auf den Schlachtfeldern viele Dinge eingebaut hat, die mit dem eigentlichen Kampf nichts zu tun haben. Etwa dieses riesige Hüpfpuzzle oder zu entdeckende Aussichtspunkte oder Mobs, die besonderes Crafting-Material fallen lassen. So tummeln sich ganze Sammel- und Hüpf-Gruppen im Server-PvP, die Spielern, die sich aktiv am Kampf beteiligen wollen, die Plätze wegnehmen.



die Fortsetzung der bisherigen **Guild Wars**-Reihe, die 2005 ihren Auftakt nahm. Zwischen den ersten Teilen und dem nunmehr offiziell zweiten liegen erzählerisch etwa 200 Jahre. Was jemanden, der die ersten Teile nicht gespielt hat, aber nicht interessieren muss. Die Vorgeschichte wird in Häppchen hier und da angedeutet oder auch mal detaillierter zum Besten gegeben (etwa im Dungeon »Die Katakomben von Ascalon«),

aber nie so, dass man das Gefühl haben muss, wie der Ochs vorm Berg zu stehen, weil's gar zu verwirrend wird. Oder anders: Man muss die ersten Spiele der Reihe nicht kennen, um mit **Guild Wars 2** Spaß zu haben. Was man wissen muss: Drachen bedrohen das Fantasy-Reich Tyria und man selbst ist auserkoren, den Riesenechsen den Gar aus zu machen. Vor dem Drachenverdreschen steht allerdings eine nicht unerhebli-

che Hürde: die Rassen-, Klassen- und Storywahl. **Guild Wars 2** platzt mit gleich fünf Rassen, acht Klassen und diversen persönlichen Handlungsverläufen in die MMO-Welt. Allerdings, das muss man an dieser Stelle explizit sagen, ist die von ArenaNet hoch gehandelte persönliche Story (die wie bei **Star Wars: The Old Republic** in Instanzen stattfindet) am Ende dann ein wenig Augenwischerei. Die wirklich persönlichen Teile (Suche nach der Schwester, Folgen einer Sauforgie oder Gesinnung des eigenen Vaters) spielen nur bis Stufe 20 eine Rolle. Dann laufen die Story-Routen aller Spieler zu nächst einmal wieder zusammen, alle müssen sich in einer Aufgabenreihe entscheiden, für welche von drei Heldenorganisationen sie in Folge in die Schlacht gegen die Drachen ziehen wollen. Die zu Beginn getroffenen Entscheidungen über die eigene Herkunft oder andere persönliche Details sind zu diesem Zeitpunkt bereits irrelevant, was sicher viele Spieler stören dürfte.

Störend auch die wenigen schlimm unbalancierten Story-Aufgaben. Gemach, die meisten Story-Quests sind gut zu meistern, aber

Guild Wars 2 ist eigentlich fast immer schön, manchmal ist es aber auch atemberaubend schön wie hier im **Eisklamm-Sund**.





Manchmal wohnt man in **Story-Instanzen** auch nur Versammlungen bei und muss nichts weiter tun als zuzuhören.



Unsere Mitstreiter kennen wir gar nicht, aber dank des Event-Systems in **Guild Wars 2** können wir problemlos und ohne persönliche Nachteile an seiner Seite kämpfen. Das **graue Herzchen** signalisiert übrigens einen spielerübergreifenden Kombo-Effekt.

hin und wieder will man sich einfach an den Kopf fassen und unflätige Flüche in den Himmel Tyrias brüllen. So sind Quest-Areale zu klein, um mit einer Zauberklasse in einem ausreichend großen Abstand um den Gegner zu zirkeln. Oder: Gegner latschen auf ihre Startposition zurück und heilen bis zum Maximum, kaum dass man sich mal fünf Meter von ihnen fortbewegt hat. Oder: Insgesamt gibt's zu viele Widersacher, um mit ihnen ohne beständiges Sterben fertig zu werden.

Ja, solche Momente können einem den Spaß vermiesen, weil sie unangenehm herausstechen aus der ansonsten herrlich fließenden Dauerbespaßung, die **Guild Wars 2** verbreitet. Auch die optionalen Dungeons wie die schon erwähnten Katakomben von Ascalon könnten noch ein wenig Feinschliff vertragen, auch wenn wir's ja höchst löblich finden, dass bereits zu Release acht Gruppeninstanzen auf besonders mutige Helden warten. Doch diese auf fünf Spieler ausgelegten Abenteuergebiete sind sowohl im Story-Modus als auch im noch mal ungleich härteren Erkundungsmodus teilweise sehr frustig, weil's hin und wieder nicht fordernd, sondern schlicht unfair zugeht. Wenn ein Wächter in wirklich guter Level-80-Rüstung und mit sorgsam ausgesuchten Tank- und Heil-Fähigkeiten nach nur einem Schlag eines Bossgegners zu Boden sinkt, stimmt an der Balance etwas nicht. Immerhin: Die Entwickler haben inzwischen Reparatur-Stationen für die mit jedem Ableben

nach und nach zerkrümelnden Klamotten in die Dungeons eingebaut.

So blöd wir die Balance-Probleme in den Story-Aufgaben und Dungeons finden, so begrüßenswert sind die knackigen Anforderungen unterm Strich. Denn spätestens bei einem so hohen Schwierigkeitsgrad wird jeder gezwungen, sich mal wirklich eingehend mit seiner Klasse und deren Möglichkeiten zu beschäftigen. Man wird merken, dass es vielleicht tatsächlich nützlich ist, als Elementarmagier auch ein paar der so genannten Eigenschaftspunkte auf Erdmagie zu legen und nicht alle auf Feuermagie, auch wenn die Flammen so hübsch



Schicksalsgemeinschaft

Jochen Redinger
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Da ich zu den Spielern gehöre, die gern jedes noch so kleine Detail ihres Charakters selbst bestimmen, hat mich schon die Charaktererstellung bei **Guild Wars 2** einige Zeit gekostet – dafür konnte ich im Anschluss mit meinem adligen Krieger vollauf zufrieden in die neue Welt aufbrechen. Und war begeistert: Fantastische Ausblicke auf grüne Wiesen, verschneite Berggipfel, dampfende Dschungel und vor Geschäftigkeit summende Städte lassen mein Entdeckerherz gleich höher schlagen. Um nicht wehrlos durch die Landschaften zu stolpern, hab ich alle Waffenkombinationen mal ausprobiert, bin aber letztlich doch beim Kampf mit zwei Schwertern hängen geblieben, weil der sich fantastisch dynamisch spielt: zuschlagen, ausweichen, das Ziel langsam ausbluten lassen. Und wenn's allein mal nicht weitergeht oder ein Event ansteht, bilden sich ohne lästige Gruppensuche oder langes Warten schnell Schicksalsgemeinschaften. Toll!

züngeln. Erdmagie nämlich erhöht allgemein den Zustandsschaden. Also auch den von »Brennen«, was wiederum über Feuermagie ausgelöst wird. Oder man zieht sich fürs Wohl der Gruppe die Klamotten mit Bonus auf Heilkraft an, legt viele Punkte auf Wassermagie und lässt erquickenden Regen auf die Mitstreiter niederprasseln.

Allerdings müssen wir in diesem Zusammenhang auch dringend erwähnen, dass **Guild Wars 2** seine Mechaniken für MMO-unerfahrene Spieler nur unzureichend erklärt. Und selbst Menschen, die schon das eine oder andere Online-Rollenspiel gespielt haben, werden an diversen Stellen grübeln. Insbesondere beim Charakterausbau, der locker flockig durchs automatische Lernen der unterschiedlichen Waffenfertigkeiten beginnt, sich aber dann durch Addition der Slot-Skills und Eigenschaften zu einer echten Wissenschaft entwickelt.

Wenn wir **Guild Wars 2** nur wegen des Art-designs eine Grafikwertung verpassen könnten, wären die zehn Punkte bombensi-

Das Crafting

Jeder Charakter kann jeden Beruf erlernen, wobei allerdings immer nur zwei aktiv sind. Und jeder Charakter kann sich sämtliches Material dafür selbst zusammensammeln. Wenn man folglich auf seinen Reisen durch Tyria jeden Baum fällt, jedes Kraut erntet, jeden Lederfetzen einsammelt und jede Erzader schürft, dann hat man am Ende so viel Zeug zusammen, dass man nur noch von Handwerkertrainer zu Handwerkertrainer und von Crafting-Station zu Crafting-Station laufen muss, um in Windeseile den Fortschrittsbalken und die Levelzahlen steigen zu sehen. Absurd. Aber sehr befriedigend.



Die Bugs

Guild Wars 2 läuft noch nicht rund, kleinere und größere Bugs treten auch ein paar Wochen nach Release noch auf. Allerdings arbeitet ArenaNet mit Hochdruck an den Problemen. Die zu Anfang nicht funktionierenden Gildefeatures machen nun kaum noch Probleme, gleiches gilt für die Ingame-Post. Und Dungeons können inzwischen ohne zig Anläufe mit der ganzen Gruppe betreten werden. Uns persönlich ärgern aktuell am meisten die hin und wieder bei großen Spielermengen auftretenden Sound-Bugs und die Disconnects, also die Trennungen vom Server. Beides ist gerade im großen PvP ärgerlich. Trotzdem werden wir dafür zunächst keine Punkte in der Wertung abziehen.

cher. Eine schönere, eine stimmigere, eine überraschendere MMO-Welt wird aktuell kaum zu finden sein. Das riesige Götterfels, das mit seinen hohen Zinnen und dicken Mauern den Inbegriff einer Fantasy-Metropole abgibt. Die schwarze Zitadelle, ein irres Konstrukt aus Stein und Metall, Rata Sum, der vor Energie surrende Hauptstadt-Kubus der kleinen Asura. Löwenstein, schönste aller MMO-Städte überhaupt!

Doch wo viel Licht, da auch Schatten. Einige Story-Instanzen wirken vergleichsweise lieblos und karg, hier und da stimmen die Texturübergänge nicht, und obwohl im Laufe der Beta konstante Verbesserungen zu verzeichnen waren, treten doch auch jetzt noch auf vielen Rechnern Performance-Einbrüche auf, wenn sich viele Spieler in einem grafisch opulenten Areal wie eben Löwenstein oder Götterfels aufhalten.

Brrr, wer eine weibliche Menschendame spielt und den Client auf Deutsch eingestellt hat, wird gleich nach dem Intro wieder aufhören wollen, so dermaßen dilettantisch ist die Intonation. Aber es wird besser, viel besser. Auch wenn insbesondere in der deutschen Version immer wieder Qualitätsausreißer nach unten auffallen. Aber es gibt auch Highlights von besonderer Güte. Wer das Glück hat, im Startgebiet der Charr die drei Welpen bei ihrem ersten Ausflug in die

Ruinen zu begleiten, wird sich das dümmlich verzückte Grinsen danach mit einer Bürste aus dem Gesicht schrubben müssen. So niedlich und witzig sind die Dialoge zwischen den dreien. Und für seine Frotzeleien möchte man Tybalt Linkeprank (NPC in der Geschichte des Ordens der Gerüchte) vom Fleck weg heiraten. Und dann das ausgezeichnete Genuschel des eigenen Charakters in dieser einen Story-Quest, nachdem man gegen drei Piraten im Wettsaufen bestehen musste!

Wenn man mit den anfänglichen Kinderkrankheiten und Balanceproblemen eines jeden Online-Rollenspiels (siehe Bug-Kasten) leben kann, wenn man auf monatliche Gebühren verzichten will und trotzdem ein in großen Teilen rundes und innovatives MMO erleben möchte, in das man sich reinfuchsen kann, aber nicht muss, dann führt kein Weg an **Guild Wars 2** vorbei. Aktuell ist



Schon früh morgens B

Petra Schmitz
Redaktion
petra@gamstar.de

Da geht er hin, mein wochenendlicher Tagesrhythmus. Statt mich samstag- oder sonntagmorgens gemütlich mit einem Kaffee dem aktuellen Weltgeschehen zu widmen, widme ich mich derzeit ausschließlich dem Servergeschehen. Rechner an, Guild Wars 2 an, »B« gedrückt, den Status von Kodasch im Vergleich zu den beiden Konkurrenten gecheckt, nachgeschaut, ob schon jemand von der besten Gilde von allen (Hallo Narkap!) online ist, und im Zweifelsfall gleich mit den anderen rein ins große PvP. Früh am Tag geht das ja ohne Probleme. Selbst an Wochenenden. Guild Wars 2 hat mich genauso oder noch schlimmer erwisch, wie ich es befürchtet hatte. Ich überlege schon, welche Klasse ich nach meinem Elementarmagier und meinem Ingenieur spielen werde. Ich wälze das Internet nach zündenden Ideen für meine Charaktere im kleinen PvP. Ich hab so vieles noch gar nicht gesehen und noch nicht ausprobiert. Kurz: Ich muss dieses Spiel ganz dringend wieder loswerden. Doch so leicht ist das nicht, trotz der derzeitigen Bugs und Balance-Schnitzer.

dieses Spiel in seinem Genre konkurrenzlos und setzt die Messlatte für künftige Vertreter beängstigend hoch. **PET**

TERMIN 28.8.2012 PREIS 55 Euro USK ab 12 Jahren

Guild Wars 2

Online-Rollenspiel

Publisher: NCsoft
Entwickler: ArenaNet
Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch
Ausstattung: DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz: Kontobindung

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

»Ein einziger, herrlicher Spielspaßfluss.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests	
CHARAKTER	simpel	komplex	
FREIHEIT	linear	offene Welt	
KÄMPFE	Action	Taktik	
HANDLUNG	einfach	komplex	

GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebiete
- beeindruckende Zauber- und Kampfeffekte
- flüssige Animationen
- Texturkanten
- hin und wieder Performance-Probleme

9/10

SOUND

- Jeremy Soules wunderbare Musik
- viele Umgebungsgeräusche
- gutes akustisches Feedback
- insgesamt gute deutsche Sprecher
- Qualitätsausreißer nach unten in der Vertonung

9/10

BALANCE

- einfacher Einstieg
- anspruchsvolle Mechaniken in der Tiefe
- Mechaniken werden unzureichend erläutert
- Balance-Probleme in instanziierten Gebieten

7/10

ATMOSPHÄRE

- sich in gewissem Rahmen verändernde Spielwelt
- gut und mit vielen Höhepunkten inszenierte Story-Instanzen
- um Hilfe bittende und sich bedankende NPCs

10/10

BEDIENUNG

- einfache Steuerung
- aufgeräumte Menüs
- Sprache im Spiel umstellbar
- Skills optisch an feste Positionen gebunden
- Effekte versperren manchmal Sicht auf Gegner

9/10

UMFANG

- riesige Spielwelt
- viele dynamische Events
- viele Herzenquests
- viel zu entdecken
- acht Dungeons
- Server-PvP
- Arena-PvP
- motivierendes Crafting

10/10

QUESTS/HANDLUNG

- überraschende Aufgaben
- lustige und todtraurige Abschnitte
- erinnerungswürdige Charaktere
- wirklich persönliche Geschichte geht nur bis Stufe 20

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- abwechslungsreiche Klassen
- innerhalb der Klassen viele Variationen
- alle Handwerksberufe erlernbar
- fehlende feste Rollen und fehlende direkte Buffs nicht jedermanns Sache

10/10

KAMPFSYSTEM

- gelungene Mischung aus aktivem Ausweichen und klassischem Fähigkeiteninsatz
- spielerübergreifende Wechselwirkungen möglich (Kombofelder)
- schneller Waffenwechsel

10/10

ITEMS

- spezielle Klamotten und Waffen für spezielle Währung
- sechs Qualitätsstufen
- Edelsteine mit Zusatzboni
- zu Anfang selbst geecraftetes kaum von Wert im Auktionshaus

9/10



Im Erkundungsmodus der Dungeons müssen wir uns für eine von mehreren Routen entscheiden.

Aktuell das beste Online-Rollenspiel.

91

SPIELSPASS
Preis/Leistung: Sehr gut
SPIELZEIT: 500 Stunden

ANFORDERUNGEN:

- MINIMUM:** C2 Duo E6600, 4GB RAM, 20GB Festplatte
- PROFIS:** C2 Duo E6600, 4GB RAM, 25,0 GB Festplatte
- STANDARD:** C2 Duo E8200, Phenom II X3 720, Radeon HD 4870, 4,0 GB RAM, 25,0 GB Festplatte
- OPTIMUM:** C2 Duo E8200, Phenom II X3 720, Radeon HD 4870, 4,0 GB RAM, 25,0 GB Festplatte

Technik-Check Guild Wars 2

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, RENDER SAMPLING SUPERSAMPLE

Indian-Summer in Aschfurt: Detailliertes, goldenes Laubwerk **1**, fein gezeichnete Shader-Effekte **2** und saubere Texturierung **3** sorgen für eine dichte Atmosphäre in der eher düsteren Fantasywelt Tyria.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, RENDER SAMPLING SUBSAMPLE

Mit minimalen Details wird der goldene zum tristen Herbst. Matschiges Laubwerk **1**, reduzierte Lichteffekte **2** und unscharfe Texturen kosten Guild Wars 2 viel von seiner tollen Stimmung **3**.

Wichtige Grafikooptionen



- Das Reduzieren der Auflösung bringt pro Stufe etwa zehn Prozent Leistung. Ob Sie im Vollbild oder im Fenster spielen, macht dabei keinen Unterschied.
- Als Kantenglättungsoption steht nur das schnelle FXAA zur Verfügung, weshalb Sie die Option aktiviert lassen können, wenn Ihnen die Darstellung nicht zu matschig wird.
- Die Reflexionen in Guild Wars 2 sind den Entwicklern sehr gut gelungen, kosten aber auch 15 Prozent Leistung. Die Einstellung »Himmel und Welt« bietet den besten Kompromiss aus Performance und Bildqualität. Deaktiviert wirken Wasserflächen reichlich altbacken.
- Bei der Optik deutlich bemerkbar macht sich die Texturqualität. Die Einstellung »Niedrig« sollten Sie nur als letzte Maßnahme zur Leistungssteigerung heranziehen.
- Die Einstellung »Render Sampling« legt fest, mit welcher Auflösung die Engine das Bild intern rendert, bevor sie es an den Monitor ausgibt. »Subsample« bringt eine Leistungssteigerung, da mit einer reduzierten Auflösung gearbeitet wird. »Nativ« entspricht der tatsächlichen Auflösung Ihres Monitors und »Supersample« steigert die Bildschärfe durch eine höhere interne Auflösung, allerdings auf Kosten von 15 bis 20 Prozent Leistung.
- »Shaders« verbessert unter anderem die Beleuchtung und sorgt daher für ein stimmungsvolleres Gesamtbild. Wenn möglich, immer die Einstellung »Hoch« verwenden.
- Die hochaufgelösten Charakter-Texturen verlangen vor allem Videospeicher. Aber erst bei einer Grafikkarte mit 1,0 GByte oder weniger Grafikspeicher kann das zu Rucklern führen.

So läuft Guild Wars 2 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1										
	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX							
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295				
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580		
PROZESSOR <td colspan="9">2</td>	2										
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2					
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870	HD 5970			
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 6990		
PROZESSOR <td colspan="9">2</td>	2										
	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T		
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
LEGENDE	3										
	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	
LEGENDE	4		läuft so flüssig:			läuft so flüssig:			läuft so flüssig:		
	technisch unmöglich		1680x1050		1920x1080		1920x1080		Hohe Details, FXAA ein, Render Sampling Supersample		
	ruckelt stark		niedrige Details, FXAA aus, Render Sampling Nativ		Mittlere Details, FXAA ein, Render Sampling Nativ						

Technik-Tipps

- Der »Beste Texturfilter« aktiviert die anisotrope Textur-Filterung. Setzen Sie das Häkchen auf jeden Fall, ansonsten ver matschen die Texturen bereits im Nahbereich sehr stark.
- Um hässliche Zeilenverschiebungen zu vermeiden, sollten Sie falls es die Leistung zulässt, die »Vertikale Synchronisierung« aktivieren.
- Das Reduzieren der Schattendetails von »Extrem« auf »Hoch« bringt etwa fünf Prozent Leistung, ohne dabei schlechter auszusehen.
- Die Ladezeiten mit einer herkömmlichen Festplatte sind teils sehr lang. Guild Wars 2 profitiert deutlich von einer SSD.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 25,0 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c