

+ Stärken

- + sich ständig verändernde Welt dank regelmäßiger Story-Updates
- + Fraktal-Dungeons als motivierender Endgame-Inhalt
- + dynamische Quests

- Schwächen

- oft Massenkämpfe statt ausgeklügelter Taktik
- neue Inhalte oft nur zeitlich begrenzt vorhanden



Der untote Drache **Tequatl** ist jetzt ein ernstzunehmender Feind.

Guild Wars 2

Guild Wars 2 steht niemals still; die Entwickler aktualisieren das Online-Rollenspiel regelmäßig mit neuen Inhalten und weiteren Kapiteln der fortlaufenden Story. Grund für uns, dem MMO einen Kontrollbesuch abzustatten. Von Jürgen Stöffel

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars:Nightfall, GS 01/07: 81 Punkte)**
 Termin: **28.8.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf XL-DVD: Video-Special

Die Welt von **Guild Wars 2** wird bedroht! Nicht von unheiligen Nekromanten oder vergessenen Göttern. Nein, die neue Bedrohung ist rein pflanzlicher Natur und kommt in Gestalt einer Sylvari namens Scarlet Dornstrauch. Das verrückte Gemüse glaubt nach einer Vision, dass sie das Reich

Tyria retten kann, wenn sie es nach ihrem Plan neu gestaltet. Was bedeutet, dass es erst mal zu Klump gehauen werden muss. Geht natürlich nicht, also stellen wir uns der irren Gebüsch-Göre und ihren Handlangern entgegen. Wir haben uns nämlich erneut in die Welt der Gildenkriege begeben und schauen, was sich dort seit dem Release im August 2012 alles getan hat.

Weil **Guild Wars 2** nach wie vor keine Abo-Gebühren kostet, können alle, die das Spiel einmal gekauft haben, jederzeit wieder entspannt reinschauen. Doch wie schwierig gestaltet sich die Rückkehr nach Tyria, wenn man mal eine längere Pause gemacht hat? Hat unsere legendäre Waffe, die wir uns damals mühevoll zusammengefarmt haben, nach zig Updates nur noch den Gegenwert



Scarlets böser Plan. Im **Geheimversteck** der irren Sylvari-Ingenieurin finden wir Hinweise auf die geplanten Schurkereien der Dame.



Da ist der Wurm drin. An der Blutstromküste hat Madame Dornstrauch einen dreiköpfigen **Blumen-Riesenwurm** aufgeschreckt.



Die Robo-Tussi. Scarlets neueste Superwaffe ist eine monströse **Mario-nette**, die uns mit ihren tödlich spitzen High-Heels bedroht.



Unsere Waffen sind nutzlos. Gegen die mörderische Marionette brauchen wir ein größeres **Kaliber**. Und vor allem mehr Mitstreiter.



eines epischen Zahnstochers? Keineswegs! Zwar haben die Entwickler mit den neuen Waffen und Klamotten der Marke »Aufgestiegen« eine weitere Qualitätskategorie eingeführt, doch legendäre Gegenstände werden nach wie vor die besten Werte im Spiel haben. Außerdem soll es nach den aufgestiegenen Items keine weiteren Ausstattungsstufen mehr in **Guild Wars 2** geben. Eine Item-Spirale wie in anderen Online-Rollenspielen ist also nicht geplant.

Also schon mal eine Sorge weniger! Die Entwickler haben inzwischen zwar zahlreiche Änderungen an **Guild Wars 2** vorgenommen, doch viele davon betreffen eher Details. Um nur mal zwei Anpassungen zu nennen: Die Helden verfügen nun über »magisches Gespür«, das die Chance auf seltenen Loot erhöht. Magisches Gespür ist ein globaler Wert, der sich über spezielle Glücks-Essenzen permanent steigern lässt, das entsprechende Attribut von Gegenständen wurde im Zuge dieser Anpassung gestrichen. Weiterhin haben die Entwickler die Maximalstufe beim Crafting angehoben. Fast alle Berufe können wir nun bis Stufe 500 steigern und obendrein auch Gegenstände der Qualitätsstufe »Aufgestiegen« basteln. Wer bisher wenig Glück bei der Gruppensuche hatte, dürfte sich außerdem über das neue GruppenfindeG-Tool freuen.

Neben den zahlreichen Anpassungen der Mechanik hat sich auch sonst einiges in **Guild Wars 2** getan. Eine der bedeutendsten Änderungen ist sicherlich die Einführung der neuen Fraktal-Instanzen. Fraktale sind Mini-Dungeons, von denen je vier bei jedem Durchlauf zufällig ausgewählt werden. Unsere Gruppe muss sich vom ersten Fraktal bis zum finalen Bosskampf in der letzten Instanz durchmetzeln. Danach winkt fette Beute. Die Beute winkt sogar noch fetter, wenn wir das Ganze schon öfter gemacht und so eine hohe »Fraktal-Stufe« erreicht haben. Ab Stufe zehn sorgt jedoch eine Spielmechanik namens »Qual« dafür, dass uns bei den Bosskämpfen zusätzlicher Schaden reingewürgt wird. Damit unsere Helden nicht elendig zu Tode gequält werden, brauchen wir spezielle Gegen-

stände der Qualitätsstufe »Aufgestiegen«, in die wir zuvor »Qual-Widerstands-Infusionen« eingebaut haben. Daher gelten höherstufige Fraktale als das Hardcore-Endgame von **Guild Wars 2**, in dem nur erfahrene und gut ausgerüstete Spieler Erfolg haben.

Für Gilden stehen inzwischen außerdem spezielle Gildenmissionen parat. Dazu brauchen die Gilden Einfluss, den einzelne Mitglieder durch ihr individuelles Spiel generieren. Ist genug Einfluss vorhanden, kann die Mission losgehen. Haben die Spieler Erfolg, so bekommen sie neben mächtigen Items seltene Ressourcen sowie Gildenmarken für den Kauf von aufgestiegenen Gegenständen. Die Missionen umfassen unter anderem Wettrennen in verwandelter Gestalt, die Jagd auf versteckte Monster sowie Rätsel-Instanzen, in denen die Gildenmitglieder einen Hindernisparcours meistern müssen. Im PvP gibt es neben einer neuen Map auch endlich eine Rangliste für die besten Spieler. Außerdem können wir unsere eigenen privaten PvP-Turniere abhalten und bestimmte Finishing-Moves jetzt permanent erwerben. Doch auch im großen Bruder des PvP, dem Welt-gegen-Welt-Modus (WvW) hat sich etwas getan. Die bedeutendste Änderung nennt sich »Blutdurst«. Dahinter verbirgt sich ein mächtiger, oft spielentscheidender Bonus. Die Seite, die spezielle Ruinen einge-

nommen hat, erhält diesen blutigen Buff und bekommt dafür einen satten Bonus auf die Werte all ihrer Mitstreiter.

Die bedeutendste Änderung, die **Guild Wars 2** seit dem Release erfahren durfte, ist allerdings die lebendige Geschichte. Seit Februar 2013 bringen die Entwickler von Arenanet in kurzen Abständen neue Inhalte ins Spiel und erzählen damit die Hintergrundstory von **Guild Wars 2** weiter. Im ersten Kapitel sollten wir noch Flüchtlingen im Gebirge helfen, im »Drachengepolder-Festival« ging's um einen Mordanschlag. Weil dadurch ein Posten im Rat der Stadt Löwenstein frei wurde,

Alles gleich, aber anders!

kam es zu einem Wahlkampf zwischen zwei prominenten Charakteren. Die Spieler durften entscheiden, und die Wahlgewinnerin Ellen Kiel spendierte uns zum Dank ein neues Fraktal-Dungeon. Der rote Faden der lebendigen Geschichte wurde derweil immer offensichtlicher. Inzwischen wissen wir: Die Sylvari-Ingenieurin Scarlet Dornstrauch steckte hinter all dem, um einen wahnsinnigen Plan umzusetzen, der das Ende Tyrias bedeuten würde. Nachteil an der lebendigen Welt: Wer nicht zur richtigen Zeit im Spiel ist, verpasst





In unserer ersten Fraktal-Instanz kämpfen wir gegen einen exzentrischen Asura-Ingenieur und seine vier maunzenden **Katzen-Golems**.



Für die Freiheit! Im zweiten der insgesamt vier aufeinanderfolgenden Fraktal-Dungeons sollen wir einen **Kolos** aus seinen Stahlfesseln befreien.



Es gibt kein Entkommen. In der finsternen Stadt der Maulwurfsmenschen mähen wir ganze Horden von lästigen **Schauflern** nieder.



Am Ende unseres Fraktal-Durchlaufs erwartet uns diesmal der eklige **Jadeschlund**. Der residiert im Jademeer, das wir aus Guild Wars: Factions kennen.

den coolen Kram einfach. Denn ein Kapitel läuft nur begrenzte Zeit lang und wird dann durchs nächste ersetzt. Die Story dient den Entwicklern von **Guild Wars 2** außerdem als Vehikel, um neue Inhalte stilvoll in das Spiel

Story von einer läppischen Drachen-Piñata zu einem epischen Biest aufgewertet!

So bleibt also vielen Spielern nichts anderes übrig, als stundenlang zu warten und Tagesquests zu farmen.

Der Hass auf den Überlauf

zu integrieren. So wurde beispielsweise die Überarbeitung des Zwielichtgarten-Dungeons damit erklärt, dass Scarlet ihre Ätherklingen-Piraten dort einquartiert hat und deswegen ein Teil des Dungeons zu einem coolen Steampunk-Stützpunkt ausgebaut wurde. Auch der massiv überarbeitete Drachen-Weltenboss Tequatl wurde im Laufe der

Allerdings ist auch nicht alles eitel Sonnenschein in Tyria. Das neue, alte Hasswort der Community lautet »Überlauf«. Da die fetten Mega-Bosse und globalen Events aus der lebendigen Geschichte oft eine große Spielerzahl voraussetzen, müssen wir uns zum Teil schon über eine Stunde vor dem Start des Events an der entsprechenden Stelle einfinden und dort warten, weil unser Heimatserver sonst dicht macht und wir stattdessen auf einen internationalen Überlauf-Server transportiert werden. Dort könnten wir das Event zwar auch spielen, aber dank babylonischer Sprachverhältnisse, fehlende Gilddenkameraden und kaum vorhandener Disziplin gehen epische Schlachten auf solchen Ersatz-Servern meistens episch in die Hose.

Ebenfalls nervig ist, dass viele der neuen Inhalte zwar sehr originell präsentiert werden, doch oft am Ende auf stumpfsinniges Monsterkloppen hinauslaufen. Außerdem konnten viele der epischen Kämpfe bislang mit einer entsprechend großen Spielermenge ohne Probleme gemeistert werden. Doch zumindest dieses »Zergen« wurde in späteren Updates stark zurückgefahren, und die neueren Bosse wie Tequatl, die im aktuellen Update verfügbare monströse Marionette oder der brandneue dreiköpfige Dschungelwurm sind nur mit einer ausgeklügelten Taktik zu bekämpfen.

Für die Zukunft haben die Entwickler übrigens einige ganz große, welterschütternde Änderungen für **Guild Wars 2** angekündigt. Da der erste Handlungsstrang der lebendigen Geschichte in den kommenden Monaten endet, bietet sich gerade jetzt eine ideale Gelegenheit, mal wieder nach Tyria zu schauen. Wer weiß, vielleicht hat Scarlet ja Erfolg und die Welt von **Guild Wars 2** wird wirklich neu gestaltet! Jürgen Stöffel / PET



Für den Kampf mit Scarlets Marionette haben die Entwickler neue, besser sichtbare **Markierungen** für feindliche Flächeneffekte implementiert.



Ein lebendiges MMO!
Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Guild Wars 2 ist auch nach fast zwei Jahren immer noch ein faszinierendes Spiel, in das die Entwickler nach wie vor unglaublich viel Arbeit und Energie stecken. Ich kenne kaum ein MMO, das eine derart lebendige Welt vorweisen kann. Ständig passiert irgendwo etwas, und alle paar Wochen gibt es ein Update der lebendigen Geschichte. 2014 soll das Update-Tempo allerdings etwas gedrosselt werden (zuletzt gab es alle zwei Wochen was Neues), damit auch Casual-Spieler noch etwas von der Story mitbekommen. Eine kluge Entscheidung, da die Updates dann wohl noch umfangreicher und durchdachter ausfallen. Die Mega-Bosse aus dem Januar-Update sind definitiv ein Schritt in die richtige Richtung. Wenn der zweite Handlungsstrang der lebendigen Geschichte ähnlich brillant wird wie das Ende des ersten und womöglich die lang erwartete (aber nach wie vor nicht angekündigte) Erweiterung für Guild Wars 2 erscheint (Stichwort Cantha!), wird Arenanets MMO auch 2014 spielswert bleiben.

TERMIN 28.8.2012 PREIS 40 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 Anmeldung

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG

