

Guild Wars 2: Heart of Thorns

DSCHUNGELCAMP FÜR HELDEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **Arenanet** Termin: **23.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **200 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**

Auf DVD: Test-Video

Wer das Addon für Guild Wars 2 spielen will, braucht ein dickes Fell und viel Geduld.

Von Jürgen Stöffel

Im Maguuma-Dschungel ist die grüne Hölle los! Denn dort hat sich der gigantische Pflanzendrache Mordremoth ein dorniges Nest gebaut und bedroht mit seinen Killer-Ranken und Dienerkreaturen die ganze Welt von Tyria. Also auf in den Dschungel und den Drachen zu Feldsalat verarbeiten! Unser Held ist auch in Heart of Thorns der Anführer einer schlagkräftigen Truppe und alle NPCs reden ihn ehrfürchtig mit »Commander« oder »Boss« an. Und da der eigene Held auch regelmäßig spricht, sorgt dies gleich von Anfang an für eine herrlich immersive Atmosphäre. Die Story geizt nicht mit witzigen sowie tragischen Momenten, was nicht zuletzt an den schön ausgearbeiteten NPCs liegt, die die meisten Spieler bereits aus der sogenannten lebendigen Geschichte (Story-DLCs vor Heart of Thorns) kennen dürften. Lediglich gegen Ende hin wird die Erzählung etwas flach, was aber

den guten Gesamteindruck des Urwaldabenteuers kaum schmälert.

Der Maguuma-Dschungel ist dann auch der einzige Schauplatz von Heart of Thorns. Der Urwald besteht dafür immerhin aus vier Karten, allesamt recht groß. Wenn man von oben auf die Maps schaut, sieht das zwar anders aus, aber jedes Gebiet ist vertikal in mehrere Ebenen unterteilt – und insgesamt recht verwirrend, sodass wir uns gern mal verlaufen oder unvermittelt vor Abgründen oder undurchdringlichem Dickicht stehen.

Zum Glück gibt es die neuen Beherrschungen. Nach und nach lernen wir nützliche Fähigkeiten, um im Dschungel auch die entlegensten und unwirtlichsten Gebiete zu erkunden. Beispielsweise erlaubt uns eine Beherrschung namens »Gleiten«, mit Flügeln herumzusegeln. Oder wir lernen, wie wir mittels spezieller Pilze schneller rennen oder gigantische Sprünge ausführen.

Grind dir 'nen Wolf!

Doch die neuen Fähigkeiten gibt's nicht geschenkt! Wir müssen sie uns mühsam verdienen. Jede Beherrschung unterteilt sich in

mehrere Stufen und auf jedem Level lernen wir neue Tricks dazu. Beispielsweise, dass wir beim Gleiten Aufwinde nutzen können. Jede Beherrschungsstufe muss mit Erfahrungspunkten freigespielt werden, ein neues maximales Level über 80 gibt's nicht. Sobald wir die nötigen Erfahrungspunkte eingesackt haben, brauchen wir noch bis zu zwölf sogenannte Beherrschungspunkte, mit denen wir die jeweilige Stufe vollends freischalten. Diese Punkte finden wir an oft recht unzugänglichen Stellen. Oder wir verdienen sie, indem wir die Story des Addons spielen. Oder indem wir spezielle Erfolge erringen. Welche Tätigkeiten abseits vom bloßen Einsammeln Beherrschungspunkte ausspucken, ist im Heldenfenster unter den Erfolgen aufgeschlüsselt. Spätestens dort sieht man dann auch, dass sich die Beherrschungen und die damit korrelierende Punkte nicht nur auf den neuen Dschungel beschränken. Es gibt auch neue Fähigkeiten fürs alte Tyria, die auch nur dort verdient werden können. Apropos Tyria: Mit dem letzten Patch ist nun auch das Gleiten in den alten Gebieten erlaubt, das ging zuvor nur

Auf der letzten der vier neuen Maps findet im Abstand von jeweils zwei Stunden ein riesiges, mehrstufiges Weltevent statt, bei dem drei Gruppen parallel vorgehen und sich zum Unterschlupf des Drachen vor-kämpfen müssen. Unterwegs stellen sich den Spielern mehrmals legendäre Gegner in den Weg wie hier Axtmeister Hareth.

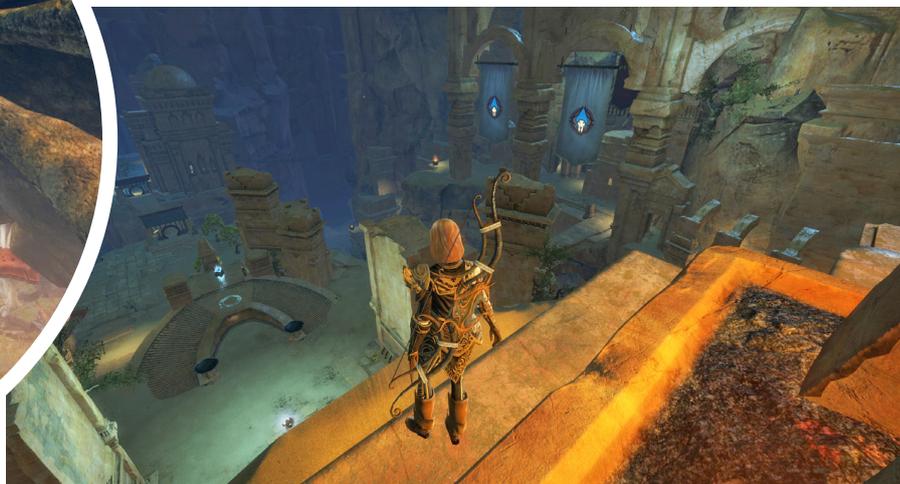




Mit der Hilfe von Hüpfpilzen springen wir im Dschungel an zuvor unerreichbare Punkte oder kürzen längere Umwege ab.

auf den Addon-Karten. Aufwände fehlen zwar in Tyria, aber das Gleiten macht auch so große Freude und bietet gänzlich neue Perspektiven auf die bekannten Landschaften.

Damit wir die nötigen Erfahrungspunkte für unsere Beherrschungen bekommen, müssen wir massig Events abfarmen. Und das sind wirklich viele Erfahrungspunkte! Wir brauchen circa 50 Millionen davon, um wirklich alle Beherrschungen freizuschalten, die fürs Addon relevant sind. Wenn man die Beherrschungen dazurechnet, die für die alte Welt gelten, sind's knapp 80 Millionen. Zum Vergleich: Die abschließende Belohnung für ein durchschnittliches Event beläuft sich auf knapp 20.000 Erfahrungspunkte (ohne Booster-Bonus). Die neuen Events im Dschungel machen anfangs noch viel Spaß, denn durch sie ist immer irgendwas los, der Urwald wirkt nicht statisch. Und die meisten Ereignisse sind gut in die Handlung eingebunden. Beispielsweise, wenn wir in der Nacht Angriffe auf unsere Außenposten abwehren müssen oder den Zugang zu einem epischen Boss-Event im Laufe einer langen Event-Reihe freispielen. Allerdings setzen die Events fast immer eine größere Gruppe voraus. Wenn die Instanz unserer Map mal leer ist oder nur wenige Spieler Lust auf das Event haben, schaffen wir das Ziel meist



Die neuen Gildenhallen, die mit dem Addon eingeführt worden sind, sind eigentlich recht große Maps, die wir individuell ausbauen können. Große Gilden haben hier massive Vorteile, die für den Ausbau benötigten Materialien sind zahlreich und wertvoll.

nicht. Andererseits sind die Ereignisse in einer großen Gruppe auch oft keine echte Herausforderung, denn wie schon im Grundspiel reicht es im Regelfall, sich einfach dem Spielerpulk anzuschließen und gemeinsam auf alles draufzuhauen, was sich bewegt. So verkommen die eigentlich spannenden und dynamischen Events irgendwann zur Grind-Tretmühle. Und selbst die etwas aufwändigeren, weil mit Planung verbundenen Einsätze wie die Eroberung der Stadt Tarir (zweite Map) oder die große Mordremoth-Verkloppe mit zum Schluss fast 200.000 Erfahrungspunkten (vierte Map) werden irgendwann zur Routine. Zum Glück müssen wir uns der Plackerei nur einmal stellen, denn die Beherrschungen gelten Account-übergreifend für alle unsere Helden.

Natürlich kann man auch ohne alle Beherrschungen auf Maximalstufe zu haben, weiterhin in Guild Wars 2 glücklich sein. Wer aber eine der neuen legendären Waffen führen möchte, der muss sich abrackern und alles geschafft haben. Solch eine Waffe besticht vor allem durch ihr besonders prächtiges Erscheinungsbild. Und wer sich neben den Beherrschungen auch noch die benötigten Unmengen an seltenen Materialien organisiert, der hat die neue Waffe auch wahrlich verdient und darf damit prahlen.

Ich komme wieder!

Mit Heart of Thorns kommt auch eine neue Charakterklasse namens »Wiedergänger« (auf Englisch »Revenant«) ins Spiel. Der Wiedergänger ist ein mächtiger Kämpfer, der schwere Rüstungen trägt und die Fähigkeit



Petra Schmitz
@Flausensieb



Ja, Heart of Thorns hat seine Macken. Dass ich mich nach zig Wochen mit dem Addon noch immer hin und wieder auf den neuen Maps verlaufe, macht mich wahnsinnig. Und dass ich diesen einen blöden Heldenpunkt auf der letzten neuen Karte für die Komplettierung noch immer nicht abhaken konnte, weil ich die dafür nötige letzte Stufe des Gleitens noch nicht abgeschlossen habe, macht mich noch wahnsinniger (Heart-of-Thorns-Spieler wissen, welchen Heldenpunkt ich meine). Der Grind ist hart, Geduld ist das wichtigste Attribut für einen Heart-of-Thorns-Jünger. Ich staune jedes Mal Bauklötze, wenn ich Charaktere mit einem Beherrschungsgrad über 150 sehe.

Aber das wird auch bei mir noch werden, dresche ich mich eben weiterhin durchs mindestens so verwirrende wie schicke Grün, ich hab's nicht so wahnsinnig eilig. Zumal mir ausgerechnet das Addon wieder Lust auf das alte Tyria gemacht hat. Mit dem letzten Patch ist nämlich auch dort das Gleiten erlaubt – zumindest für Besitzer des Addons. Welch Freude, die bekannten Gebiete aus einer neuen Perspektive (von oben) zu erleben. Und wie flott man jetzt unterwegs ist! Wer endlich oder noch mal die Welt komplettieren (Aussichts- und Heldenpunkte, Herzchenaufgaben, Wegmarken) will, der ist mit dem Gleitschirm jedenfalls gut beraten. Außerdem gibt's für die letzte Stufe der Pakt-Kommandeur-Beherrschungen eine Autoloot-Funktion. Autoloot! Endlich! Mich trennen aktuell nur noch 600.000 Erfahrungspunkte davon. Lächerlich!

Die neue Klasse des Wiedergängers

Mit Heart of Thorns hat Arenanet eine neue Klasse eingeführt. Der Wiedergänger (Revenant) kann ähnlich wie der Elementarmagier schnell seine Ausrichtung wechseln, er greift dazu auf die Kraft von Geistern zurück. Mit der Unterstützung von Jarlis Eisenhammer (links) etwa wirkt der Wiedergänger eine Steinhaut um sich und seine Verbündeten. Beruft er sich hingegen auf die Kraft des legendären Assassinen Shiro Tagashi (rechts), wird aus dem Revenant eine wahre Killermaschine mit viel direktem Schaden





Eine der wichtigsten so genannten Beherrschungen ist das Gleiten. Ohne die Fähigkeit, zu segeln und Aufwinde zu nutzen, kommt man in Heart of Thorns nicht weit. Schick: Inzwischen dürfen Besitzer des Addons auch in der alten Welt die Flügel ausbreiten.

hat, mit den Geistern aus dem Totenreich zu kommunizieren. Je nachdem, welchen Geist wir dem Revenant zugewiesen haben, wird er zum Schadensaussteiler oder Unterstützer, und auch die Art und Weise, wie er seine Rolle ausführt, ändert sich mit dem jeweiligen hilfreichen Geist.

Doch beim Wiedergänger ist noch nicht Schluss. Auch die alten Helden aus Guild Wars 2 bekommen mit dem Addon jeweils eine neue Spezialisierung samt neuem Wafenskill. So kann der Nekromant jetzt auch ein Großschwert einsetzen und der Waldläufer wird mit einem Stab zum heilenden Druiden. Die neuen Spezialisierungen sind an sich eine gute Idee, doch noch lange nicht ausbalanciert. Gerade der Nekromant und der Dieb sind derzeit im Vergleich zu anderen Klassen schwach unterwegs.

Raids und Gildenhallen

Daher sind diese Heldentypen derzeit auch ungern in der nagelneuen Raid-Instanz na-

mens »Geistertal« gesehen. Richtig gelesen, Guild Wars 2 hat jetzt endlich auch einen Schlachtzug, in dem wir mit neun weiteren Helden besonders garstige Gegner und mächtige Bosse umlegen. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad des Raids einen guten Zacken höher als in den übrigen Dungeons. Beispielsweise müssen wir bei einem Boss rechtzeitig Kraftfelder umhauen, um per Gleiter aus einem tödlichen Flächeneffekt heraus zu kommen. Für eingespielte Gilde-Teams ist der Schlachtzug eine willkommene und fordernde Abwechslung sowie eine sinnvolle Neuerung für das Spiel an sich. Derzeit ist nur einer von drei Pfaden der Raid-Instanz verfügbar. Die Entwickler planen aber bereits neue Inhalte und Erweiterungen für den Schlachtzug.

Stichwort Gilden: Endlich gibt es wieder Gildenhallen. Die Gildenhalle – die fast eine kleine Stadt ist – müssen wir uns aber erst in einem Kampf-Event verdienen. Danach lässt sie sich ausbauen, etwa mit einer Taverne. Die Halle ist nicht nur Zierde, vielmehr gewährt sie allen Gildenmitgliedern ordentliche Boni, beispielsweise nützliche Buffs.

Pseudo-Gildenkrieg im PvP

Wer erinnert sich noch an die fesselnden PvP-Gildenkriege aus dem ersten Guild Wars? Darin mussten wir mit unserem Team die Festung der feindlichen Gilde erobern und deren Gildenfürsten umlegen. Dieser Spielmodus kehrt jetzt zurück, allerdings ohne Gilde, sondern im regulären Arena-PvP. Der neue Spielmodus nennt sich »Festung« und hat noch ein paar Neuerungen parat, beispielsweise können wir Bomben organisieren und dann KI-gesteuerte Saboteure zum gegnerischen Tor schicken, die das Ding dann wegbomben. Und auch in den großen Welt-gegen-Welt-Kloppereien hat sich etwas getan. Die Maps wurden umgestaltet und die ehemaligen drei Grenzlande sind jetzt einer neuen Wüstenregion gewichen. Darin können wir drei Festungen erobern und so unserem Team nützliche strategische Boni bieten. Weiterhin dürfen Gilden jetzt Festungen besser verteidigen, indem sie spezielle Taktik-Fähigkeiten – wie beispielsweise ein Drachenbanner,

das Feuerstürme loslässt und uns einen Stärke-Buff verleiht – nutzen.

Heart of Thorns bringt also eine ganze Menge neue Inhalte ins Spiel, doch irgendwie bleibt ein etwas schales Gefühl zurück. Sicher, die neuen Beherrschungen als Ersatz für einen erhöhten Level-Cap sind originell, aber das endlose Geirade, um an sie zu kommen, ist eher lästig als spaßig. Und die neuen, spezialisierten Klassen sind noch lange nicht optimal ausbalanciert. Gerade in Hinblick auf den Raid und das PvP sollte Arenanet hier bald nachbessern. ★

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8190 / Athlon 2 X2 235e	Core 2 Quad Q6400 / Phenom 9650
Geforce GT 240 / Radeon HD 5570	Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 25 GB Festplatte	4 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 beeindruckender Dschungel
- 👍 flüssige Animationen
- 👍 gute deutsche Sprecher
- 👍 sehr guter Soundtrack
- 👎 Texturen manchmal unscharf

SPIELDESIGN

- 👍 dynamisches Kampfsystem
- 👍 dynamische Events
- 👍 Beherrschungen sinnvoll integriert
- 👎 großer Grind-Aufwand
- 👎 Dschungel oft verwirrend

BALANCE

- 👍 Spielmechanik leicht zu erlernen
- 👍 kaum Item-Spirale
- 👍 Beherrschungen ermöglichen Erkundung auch ohne große Gruppen
- 👎 Events zu leicht oder zu schwer
- 👎 Raid noch nicht ausbalanciert

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 nette Story mit einigen großen Momenten
- 👍 liebevoll gearbeitete Charaktere
- 👍 eigener Held gut in die Story integriert
- 👎 tolle Dschungel-Atmosphäre
- 👎 Story gegen Ende etwas flach

UMFANG

- 👍 umfangreiche Maps mit verschiedenen Ebenen
- 👍 viel zu entdecken
- 👍 Wiedergänger als neue Klasse
- 👍 neuer Raid für zehn Spieler
- 👍 neuer PvP-Modus

FAZIT

Heart of Thorns bringt originelle Neuerungen, Raids und eine tolle Story, aber leider auch einen gehörigen Grindfaktor ins Spiel.



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel

Als großer Fan der lebendigen Geschichte von Guild Wars 2 wollte ich natürlich unbedingt wissen, wie es weitergeht, und in diesem Punkt hat mich Heart of Thorns gut bedient. Denn obwohl ich die Geschichte gegen Ende der Erweiterung hin etwas abflacht, ist das Addon für mich sowas wie ein spektakulärer Kinofilm zwischen zwei Staffeln einer guten Serie. Doch abseits der Storymissionen begeistert mich Heart of Thorns leider weniger. Denn obwohl ich die neuen Beherrschungen sehr gelungen finde, habe ich so gar keine Lust, dafür Hunderte von meist anspruchslosen Events zu farmen. Klar, ein gewisses Grinding gehört zum Genre, aber in Heart of Thorns ist es mir echt zu viel. Der neue und knackige Raid hingegen ist eine sinnvolle Neuerung. Daher werde ich mich eher dort herumtreiben, bis die neue Staffel der lebendigen Geschichte beginnt.