

Guild Wars 2: Path of Fire

ZU DEN WURZELN



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **Arenanet** Termin: **22.9.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**



Während wir uns in Heart of Thorns immer ein bisschen eingesperrt fühlten, vermittelt die Landschaft von Path of Fire wieder Weite.

Path of Fire entfernt sich vom pseudo-komplexen Ansatz von Heart of Thorns und setzt wieder auf das, was Guild Wars 2 so groß gemacht hat. Von Petra Schmitz

Das Zweite, was den Helden Tyrias auffallen dürfte, wenn sie die Welt von Guild Wars 2: Path of Fire betreten? Die Weite. Nach dem

Was kostet das?

Guild Wars 2 wurde mit dem Erscheinen des ersten Addons Heart of Thorns kostenlos. Wer also erstmalig in die Welt reinschnuppern möchte, zahlt nichts. Path of Fire kostet in der digitalen Standard-Variante 30 Euro und kommt mit einer einmaligen Charakteraufwertung auf die Maximalstufe von 80. Danach entstehen keine weiteren Kosten, das Spiel finanziert sich abseits der Käufe durch den optionalen In-game-Shop. Genauso verhält es sich noch beim ersten Addon Heart of Thorns.

fast schon klaustrophobischen Dschungel des ersten Addons Heart of Thorns (Oktober 2015, GameStar-Wertung: 83 Punkte) lässt uns Path of Fire wieder den Himmel sehen, lässt unsere Augen wieder über sanfte Hügel gleiten, lässt uns am Horizont mächtige Berge erahnen. Das Erste, was den Helden Tyrias indes auffallen dürfte? Dass sie vom Rücken eines Raptors auf die Landschaft schauen. Path of Fire bringt erstmalig Reittiere ins Guild-Wars-Universum.

Mein Känguhase

Diese Reittiere sind das zentrale Element des Addons. Sie dienen nicht nur dazu, auf den Maps schnell von A nach B zu kommen, man braucht sie vielmehr, um überhaupt von A nach B zu kommen. Wobei A oft ein Punkt unten auf einer Karte ist, während es sich bei B vielleicht um einen Aussichts- oder Beherrschungspunkt (benötigt man seit Heart of Thorns, um neue Fähigkeiten freizuschalten) handelt, der sich irgendwo an einer Klippe weit über uns befindet. Wenn's steil nach oben geht, ziehen wir den Springer, der an eine Mischung aus Känguru

und Hase erinnert und enorme Höhenunterschiede mit seinen muskulösen Beinen überwinden kann. Müssen wir irgendwie über Schwefeldfelder drüber, ist der Schwelberochen an der Reihe. Details zu den Reittieren findet ihr im Kasten auf Seite 64.

Die Karotte

Path of Fire wird durchs clevere Layout der Maps und den Fähigkeiten der Mounts zu einem noch motivierenderen Erkundungsspiel, als es das Guild Wars 2 schon vorher war. Und das geht so: Wir bekommen durch das Erledigen einer kleinen Aufgabe und gegen etwas Gold und anderen Kram (auch Path of Fire führt wieder eine neue Währungsart ein, seufz) ein Reittier. Der Springer etwa kann auch in seiner Basisversion schon recht hoch hüpfen, aber erst, wenn wir seinen dritten Beherrschungspfad freigeschaltet haben, springt er geradezu lächerlich hoch. Um diesen Pfad zu aktivieren, benötigen wir ganz klassisch Erfahrungspunkte und natürlich Beherrschungspunkte. Beides verdienen wir durch alles Mögliche, etwa durchs Durchspielen der Story oder durch



Ah, Gebrandmarkte als Gegner. Der Drache Kralkatorrik spielt also auch im Addon Path of Fire eine wichtige Rolle.



Path of Fire hat ein paar echte Hingucker zu bieten. Etwa diese wunderschöne Bibliothek, die wir im Rahmen einer Mission besuchen.

den Abschluss von Erfolgen (Sammlungen, Events etc. pp.). Oder eben durchs Erkunden der Maps und durchs Erreichen wichtiger Orte. Und wenn wir dann einen neuen Beherrschungspfad für ein Tierchen aktiviert haben, können wir wieder neue Orte erreichen und weitere Punkte unter »gesehen und erledigt« abhaken.

Die grundlegende Idee hinter der ganzen Reittier-Nummer ist also relativ simpel, in ihrer Ausführung hingegen gestaltet sie sich höchst durchdacht. Wer einmal gerafft hat, wie er an den südöstlichsten Aussichtspunkt in der Domäne Vaabi kommt, wird sich jedenfalls freuen wie ein Schneekönig, und Freude ist bekanntlich die beste Belohnung. Angeblich soll man ja in diesen kleinen Tempel auch durch eines der Fenster reingleiten können, Gleiterbeherrschung aus Heart of Thorns vorausgesetzt, aber nach nur einem Versuch haben wir dieses Unterfangen aufgegeben und den schlauren Weg gesucht und gefunden.

Wer beim Wort Beherrschungspfad einen leichten Ausschlag bekommt, weil er an den Grind in Heart of Thorns denkt, um an die

notigen Erfahrungspunkte für die Pfade zu kommen, den können wir beruhigen. Die Tierchen auszubauen, geht vergleichsweise flott. Und mehr Beherrschungspfade als die der Mounts gibt's in Path of Fire nicht.

Gelungener Fan-Service

Apropos Domäne Vaabi: Path of Fire ist wohl das, was man als gelungenen Fan-Service bezeichnen kann. Das Addon entführt uns in die Region Elona, die in großen Teilen aus Wüste besteht. Hoch im Norden, auf ehemaligem Zwergengebiet, liegt allerdings auch Schnee und sattgrüne Winkel finden sich eigentlich auf jeder der fünf riesigen Karten irgendwo. Das ist allerdings nicht der Fan-Service. Elona selbst ist es. Handelt es sich doch dabei um eine Art Reise zurück in die Zeit, als Guild Wars noch ohne die 2 dahinter auskam: Wir befinden uns in Path of Fire auf Nightfall-Terrain. Wer den dritten Teil der ersten Guild-Wars-Reihe kennt, stolpert entsprechend alle paar Meter über einen bekannten Namen. Basar von Kodash? Seborhin? Na, wer verfällt hier in nostalgisches Schwelgen? Sogar das Grab der altherrwürdigen

Die neuen Elite-Spezialisierungen

Anders als Heart of Thorns, das mit einer neuen Klasse und frischen Elite-Spezialisierungen aufwartete, bietet Path of Fire lediglich neue Spezialisierungen für die bestehenden Klassen. Die sehen vor, dass wir Waffen, die wir zuvor nicht benutzen konnten, plötzlich einsetzen dürfen. Dadurch wird natürlich zunächst die Jagd nach den aufgestiegenen oder legendären Waffen am Leben gehalten, allerdings gestaltet das unseren GW2-Alltag aber auch abwechslungsreicher, immerhin kann man auch mit schnöden Waffen der exotischen Qualitätsstufe wunderbar und ohne spürbare Einschränkung losziehen. Die neuen Spezialisierungen erfordern im Regelfall ein Umdenken beim Spieler, Rotationen der Skills müssen neu ausgetüftelt werden und plötzlich müssen wir mit unserem Waldi, den wir bisher am liebsten mit Distanz zum Gegner gespielt haben, auf Tuchfühlung.



gen Könige aus Guild Wars: Prophecies dürfen wir wieder besuchen. Aber wenn man Prophecies und Nightfall nicht kennt, tut's auch nicht weiter weh. Dann steht man einfach nur so in den Gärten von Seborhin und freut sich an den prächtigen Bauten. Path of Fire drückt einem nicht alle fünf Meter rein, dass man nicht zu den coolen Kids gehört, wenn einem das alles nichts sagt. Also: gelungener Fan-Service, weil er niemanden ausklammert. Fast!

Gegen einen Gott

Die Kampagne von Heart of Thorns und die letzte Saison der Living World sollte man dann doch gespielt haben, um einen guten Einstieg in die Handlung zu erhalten. Sonst kann man vielleicht nicht in Gänze nachvollziehen, was es mit dem Babydrachen Aurene auf sich hat und wieso es plötzlich eine total tolle Idee ist, Altdrachen nicht mehr abzumeucheln. Dass der ehemalige Kriegsgott Balthasar dieses Mal unser Hauptgegner ist, wird jedoch recht flott klar. Und der Kniff, mit dem wir ihn am Ende stellen, ist tatsächlich ein gelungener Einfall und hat so man-

Die fünf neuen Reittiere im Überblick



Der Raptor

Das erste Tierchen, das wir in Path of Fire zur Verfügung gestellt bekommen, ist der grimmige Raptor. Diese Echse kann vor allem mit dem dritten von vier Beherrschungspfaden extrem weite Abgründe überspringen. Die Anforderung für den Raptor ist moderat: Wir müssen nur eine simple Herzchenaufgabe abschließen, nämlich die erste, in die wir in Path of Fire überhaupt rein stolpern.



Der Springer

Das fast schon zu knuffige Hasenvieh namens Springer hüpfet mit uns die wildesten Klippen hinauf oder über extrahohe Zäune hinüber. Wenn der dritte Beherrschungspfad freigespielt wurde, hüpfet der Springer sogar besonders hoch. Mit dem Springer erreichen wir wohl die meisten Beherrschungs- und Aussichtspunkte in Path of Fire. Die Anforderungen: Herzchenaufgabe abschließen, ein Gold, 50 Handelsverträge.



Der Schweberochen

Ohne den eleganten Schweberochen kommen wir weder auf Treibsand noch auf Schwefelseen weiter. Auf Wasser ist das Vieh auch nützlich, es gewinnt darauf an Geschwindigkeit. In der Domäne Vaabi beschützt er uns obendrein vor Blitzschlägen. Die dritte Ausbaustufe lässt ihn kurzfristig höher schweben. Anforderungen: Herzchenaufgabe abschließen, vier Gold, 50 Handelsverträge.



Der Schakal

Weniger Tier, als vielmehr mythisches Biest, kann sich der Schakal mit uns auf dem Rücken in einen Sandstrudel auflösen und bis zu dreimal nacheinander nach vorne teleportieren. Mit dem Abschluss des dritten Beherrschungspfads dürfen wir mit ihm Sandportale benutzen, die uns teilweise über sehr weite Strecken tragen – oder in geheimnisvolle Höhlen. Anforderungen: Herzchenaufgabe abschließen, 20 Gold, 200 Handelsverträge.



Der Greif

Wer die Story durchgespielt, den Springer auf Stufe 3 und obendrein 250 Gold auf der hohen Kante hat, kann sich daran machen, den Greifen über alle Maps und mehrere Events freizuspielen. Der Greif fliegt nicht in den Himmel hinauf, das Tier braucht einen hohen Absprungpunkt, um uns weit tragen zu können. Der dritte Beherrschungspfad des Vogels schaltet die Supergeschwindigkeit frei, die uns in nullkommaix über eine ganze Map tragen kann – oder durch die recht anspruchsvollen Lufttrennen gegen die Zeit.



Petra Schmitz
@Flausensieb



Dass der Greif sage und schreibe 250 Gold kostet, ärgert mich nach wie vor. Aber ach, das Grummeln hilft ja nix, denn abgesehen davon finde ich Path of Fire ziemlich super. Die Story hat mich trotz ihrer leichten Ziellosigkeit in der Mitte gut unterhalten, die Landschaften bieten atemberaubende Hingucker und die Mounts in Kombination mit dem Map-Layout machen einfach einen Heidenspaß. Mit einer ganzen Horde Raptorenreiter durch die Gegend zu pflügen, ist schlicht ein erhebendes Erlebnis. Während mir Heart of Thorns mit all seiner Verwinkeltheit nach einer Weile gehörig auf den Keks ging und ich dort noch immer nicht alle Beherrschungspfade auf Maximum habe, fühle ich mich in Elona rundum pudelwohl. Der Pfad liegt vor mir, ich sehe ihn und ich genieße ihn. Und freue mich über jede Entdeckung am Wegesrand.

chen Grinser auf unser Gesicht gezaubert. Überhaupt bietet die Handlung einige schöne Wendungen, mäandert aber auch manchmal nur so vor sich hin. Gut gefallen hat uns, dass wir nicht auf jeder Map Instanzenaufgaben abhaken mussten, sondern dass einiges auch in der offenen Welt stattfindet. Und anders als in Heart of Thorns sieht man das Ende der Story auch problemlos ohne die Hilfe anderer Spieler.

Und sonst so?

Was macht man nach der Story? Natürlich den Greif freispielen, denn das geht nur nach Abschluss der Kampagne. Das tun aktuell auch noch sehr viele Spieler, dementsprechend wenig wird sich aktuell noch mit den Meta-Events beschäftigt, aber die existieren immerhin. Bei Meta-Events handelt es sich um mehrstufige Aufgaben, an denen sich viele Spieler beteiligen müssen und die



Wie immer: Wenn viele Spieler einen Boss anfallen, sieht man den Boss kaum noch.

in eine großen Aufgabe münden. Wie intensiv diese Events in Zukunft gespielt werden, hängt von den Belohnungen ab, aber schon im ersten in der Stadt Amnoon lockt eine wertvolle Infusion für die Ausrüstung. Das dürrte sich also alles noch einschunkeln.

Ähnlich verhält es sich wohl bei den neuen Elite-Spezialisierungen. Jede Klasse kann nun plötzlich wieder mehr, die Anforderungen an die Spieler ändern sich. Insbesondere World-vs.-World-Spieler klagen über den immens gestiegenen Zustandsschaden, und tatsächlich fokussieren sich viele der neuen Spezialisierungen auf Blutung, Blindheit oder Schwächung. Dass Derartiges aber nicht in Stein gemeißelt ist, weiß jeder, der schon mal zuschauen musste, wie sein Held zu einem Klumpen generft wurde.

Für den Entdecker gemacht

Neue Raids oder auch nur Dungeons bringt Path of Fire nicht. Das Addon setzt vornehmlich auf die Stärken des Hauptspiels: Erkunden, Entdecken, Staunen. Dass allerdings der Schakal schon 20 und der Greif 250 Gold kosten müssen? Für erfahrene und langjährige GW2-Spieler sind das zwar auch keine Peanuts, aber vergleichsweise leicht zu stemmen. Für Spieler, die nur so ein biss-

chen vor sich hin rödeln, sind das hingegen enorme Summen, die sehr nach »Kauft im Ingame-Shop mit echtem Geld Diamanten, um sie gegen Gold einzutauschen!« schreit. Allerdings ist auch Path of Fire nach wie vor ein Buy2Play-Spaß, der uns bis auf den Kaufpreis erstmal nichts kostet. Da wollen wir mal nicht so knauserig in Richtung Arenanet sein. Und mit ein bisschen Geduld und Spucke haben selbst die Rödler auch irgendwann 250 Gold zusammen. ★

GUILD WARS 2 PATH OF FIRE

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	8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ viele Hingucker
- ★ flüssige Animationen
- ★ größtenteils gute deutsche Sprecher
- ★ mitreißender orientalischer Soundtrack
- ★ hin und wieder Ruckler bei hohem Spieleraufkommen

SPIELDESIGN

- ★ dynamisches Kampfsystem
- ★ dynamische Events
- ★ neue Mounts perfekt integriert
- ★ Story und Welt gut ineinander verzahnt
- ★ Missionen lassen sich für Erfolge wiederholen

BALANCE

- ★ leicht zu erlernen
- ★ mehrere Optionen, Orte zu erreichen
- ★ fordernde, aber faire Missionen
- ★ Klassen können an Situationen angepasst werden
- ★ Spezialisierungen noch nicht ausgereift

ATMOSPHÄRE / STORY

- ★ Entdeckerdrang wird geschürt
- ★ lebendig durch Events und NPCs
- ★ Story-Kämpfe oft beeindruckend
- ★ unterhaltsame Story
- ★ Story versteht nur ganz, wer HoT und die Living World kennt

UMFANG

- ★ fünf neue, riesige Maps
- ★ fünf Mounts mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- ★ neue Elite-Spezialisierungen
- ★ überall etwas zu entdecken
- ★ keine neuen Dungeons oder Raids

FAZIT

Path of Fire liest die Tugenden des Hauptspiels wieder aufleben und addiert fünf tolle Mounts, ohne uns mit Beherrschungs-Grind zu nerven.



Wir treffen einige alte Bekannte wieder. Vorausgesetzt, wir kennen die ersten Guild-Wars-Spiele.