

World of Warcraft: Battle for Azeroth



DER GRIND ZUR BISHER BESTEN STORY

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **14.08.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**



Battle for Azeroth thematisiert Meer und Seefahrt, natürlich kämpfen wir da auch gegen immense Wasserelementare.

Battle for Azeroth ist die bisher spektakulärste Story-Erweiterung für World of Warcraft. Ein paar Schwächen unter der Gameplay-Haube vertrüben aber den Spaß.

Von Stefan Köhler

Wie will man nach sechs Erweiterungen und fast 15 Jahren World of Warcraft noch etwas Neues erzählen? Wie will man Fans zurückholen, die von den Storys um Zeitreise und Paralleluniversen der letzten Jahre genug haben? Mit Nostalgie! Man erinnert die Spieler einfach daran, was früher gut war.

Und so lesen sich die Elemente des siebten Addons Battle for Azeroth wie eine Nostalgie-Checkliste: Story? Handlungsstränge von Warcraft 2 und Warcraft 3 werden wieder

aufgerollt! Open-PvP wie damals zu Classic-Zeiten? Wird wiederbelebt! Konfliktparteien? Allianz und Horde, keine Space-Dämonen! Was fehlt den Warcraft-Fans noch oben drauf? Echtzeitstrategieschlachten!

Wir haben Battle for Azeroth nun wochenlang auf Herz und Nieren geprüft und den Release der letzten Endgame-Features abgewartet. Im Test klären wir, warum Battle for Azeroth nicht nur den Warcraft-Fans der ersten Stunde gefallen wird. Und wo die Erweiterung schwächelt.

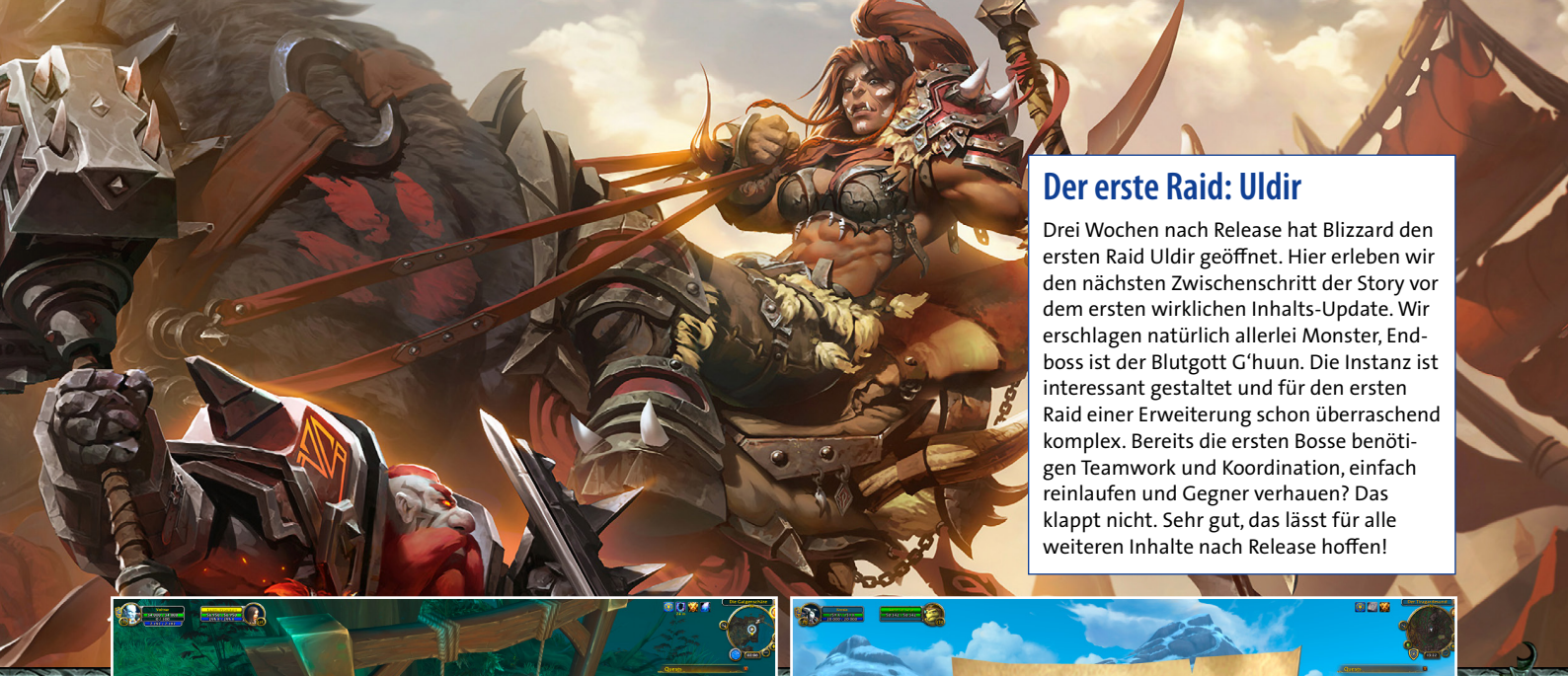
Zwei Seiten der Medaille

Die Geschichte von Battle for Azeroth ist eigentlich zwei Geschichten: Allianz-Spieler erleben die Story um Schuld und Vergebung von Jaina Prachtmeer, die nicht als Thronerbin, sondern Verräterin in ihre Heimat Kul Tiras zurückkehrt. Ihren Vater Daelin, Lord von

Kul Tiras, haben wir in der Kampagne von Warcraft 3: The Frozen Throne erschlagen. In Battle for Azeroth besuchen wir Kul Tiras als Diplomat der Allianz – und helfen Jaina dabei, die Beziehung mit ihrem Volk und ihrer Mutter zu kitten.

Auf Horde-Seite erleben wir eine klassische Tragödie um das zerbrechende Troll-Imperium der Zandalari und die Prinzessin Talanji. Die muss hilflos mitansehen, wie ihr Vater König Rastakhan sich um jeden Preis an den Thron klammert. Selbst, wenn das einen Pakt mit dem Tod selbst bedeutet.

Egal, ob wir uns für Allianz oder Horde entscheiden: Wir wollen stets wissen, wie es in der Story weitergeht. So gut hat Blizzard die Geschichte einer WoW-Erweiterung noch nie inszeniert. Alle kleinen Quest-Gebiete sind die Basis für die übergreifende Geschichte, dauernd kriegen wir neue Wendun-



Der erste Raid: Uldir

Drei Wochen nach Release hat Blizzard den ersten Raid Uldir geöffnet. Hier erleben wir den nächsten Zwischenschritt der Story vor dem ersten wirklichen Inhalts-Update. Wir erschlagen natürlich allerlei Monster, Endboss ist der Blutgott G'huun. Die Instanz ist interessant gestaltet und für den ersten Raid einer Erweiterung schon überraschend komplex. Bereits die ersten Bosse benötigen Teamwork und Koordination, einfach reinlaufen und Gegner verhaun? Das klappt nicht. Sehr gut, das lässt für alle weiteren Inhalte nach Release hoffen!



Hier müssen wir ein Hexe vor dem Galgen retten. Hexen weinen angeblich nicht, also schneiden wir eine Zwiebel vor ihrer Nase auf. Witzig!



Bei täglichen Quests hauen wir mal Schurken auf die Nase oder lösen wie hier ein Memory-Puzzle. Abwechslung gibt es genug.



Die Kriessressource Azerit taucht überall in der Welt in Form dieser Kristallspitzen und goldenen Pfützen links auf.



Wer den Kriegsmodus anmacht, kann überall in der Welt dem Kampf zwischen Allianz und Horde beitreten.

gen und Zwischensequenzen präsentiert. Gerade die (vorläufigen) Enden beider Storystränge lassen uns mit Fragen und Vorfreude auf kommende Inhalts-Updates zurück. Bis das Zeug kommt, beschäftigen wir uns mit dem Endgame von Battle for Azeroth.

Ein Gameplay, sie zu knechten

So spannend die Story ausfällt, so ernüchternd ist das Gameplay. Ja, wir haben viel zu tun. Egal ob entspanntes Questen, tägliche Aufträge, Fünf-Spieler-Dungeons mit unendlich vielen Schwierigkeitsgraden, Raids oder PvP, wir können uns stets unsere nächste Herausforderung suchen. Das Problem: Alle Inhalte sind grindlastig wie noch nie. Bestes Beispiel sind zwei der neuen Features der Erweiterung, das Herz von Azeroth und die Inselexpeditionen. Ersteres ist eine Artefakt-halskette, die wir im Laufe der Erweiterung

niemals ablegen werden, sondern vielmehr Stück für Stück wie unseren Charakter verbessern. Dazu sammeln wir wie in Legion Artefaktmacht durch Quest-, Dungeon- oder PvP-Belohnungen, die Mechanik funktioniert ganz ähnlich wie Erfahrungspunkte.

Nur bringt jeder Stufenaufstieg der Halskette minimal bessere Charakterwerte, dafür wachsen die Artefaktmacht-Anforderungen mit jedem Level in immer astronomischere Höhen. Jeden Mittwoch reduziert Blizzard diese Anforderungen für die jeweils nächste Stufe und macht den Grind damit Stück für Stück einfacher. Nur damit es zur nächsten Stufe wieder schlimmer wird und wir fast schon dazu gezwungen werden, auf den nächsten Mittwoch zu warten, weil sich das Artefaktmacht-Grinden einfach nicht rechnet. Oder anders gesagt: Egal wie viel wir spielen, wir machen kaum Fortschritt,

Blizzard hat die Zügel über unsere Charakterprogression fest in der Hand.

Die Inselexpeditionen sind kleinere Zufalls-Dungeons: Drei statt fünf Spielern machen sich auf, der klassische Mix aus Tank, Schaden und Heilung wird nicht benötigt. Nach maximal zehn Minuten ist man fertig. Die Karte und dort zu findende Gegner und Aufgaben werden zufällig erstellt, werden aber aus den immer gleichen Versatzstücken zusammengebaut, die wir nach drei Anläufen allesamt kennen. Und zur Belohnung gibt es keine Items, sondern nur Artefaktmacht für unsere Halskette. Die Expeditionen sind die effektivste Möglichkeit, Macht zu sammeln, aber mehr als ein halbes Dutzend pro Woche wollen wir nicht machen, bevor es zu fad wird. Und dank der Artefaktmacht-Bremse von Blizzard bringt noch mehr eh praktisch nichts.



Stefan Köhler
@DoublePayge

Wer sich für die Story interessiert, kann bei Battle for Azeroth ohne Bedenken zuschlagen. Zweischneidig wird es erst beim Gameplay: Noch nie war Warcraft dermaßen grindlastig, egal welche Inhalte ich spiele. Und die eingebaute Artefaktmachtbremse stoppt spürbar den Fortschritt, und ein Level-up unseres Artefakts bringt eh kaum bessere Charakterwerte. Das mag am Ende den Spieler vielleicht nicht stören. Blizzards anderes Rollenspiel, Diablo 3, und das gesamte Actionrollenspiel-Genre lebt von diesem Grind für minimal bessere Ausrüstung, die noch etwas härtere Herausforderungen erlaubt. Und Diablo hat Millionen von Fans. Aber wenn man dieses Gameplay nicht erträgt, wird man nach Abschluss der Story-Kampagne von Battle for Azeroth wohl auch keinen Spaß mehr mit World of Warcraft haben. Das gilt es vor dem Kauf zu bedenken.

Wo geht es hier zur Front?

Was uns sehr überrascht: wie wenig Krieg in der Erweiterung steckt, die sich eigentlich um den Krieg zwischen Allianz und Horde drehen soll. PvP in der Open World gibt es wieder, allerdings durch die Neuerungen von Patch 8.0, die so auch mit den Inhalten aller vorherigen Addons funktioniert hätte.

Das Update brachte uns den Kriegsmodus: Wer den aktiviert, aktiviert auch das Open-World-PvP und bekommt mit einem kleinen Bonus von zehn Prozent auf Belohnungen eine kleine Karotte vor die Nase gehalten. Außerdem gibt es im Kriegsmodus keine eigenständigen Server, stattdessen werden Spieler aller Server Europas in sogenannte Phasen zusammengeführt. Phasen bedeuten Umgebungen der Open World, die von einer gewissen Menge an Spielern bevölkert werden. Sind genug Spieler in einer Phase, wird eine neue aufgemacht und weitere Spieler dort hineingeschoben. Das



In Battle for Azeroth sammeln wir sogenannte Azerit-Rüstung, an die Talente gekoppelt sind.

Matchmaking bemüht sich um faire und gut bevölkerte Phasen, und tatsächlich ist in der offenen Spielwelt mit Kriegsmodus immer etwas los. Sehen wir davon aber einmal ab, liefert Battle for Azeroth kaum Kriegsinhalte: ein neues instanzisiertes PvP-Schlachtfeld für 20 Spieler und zwei neue Arenen für die Rangliste sind alles, was die Erweiterung selbst zu bieten hat. Ganz schön dünn.

Highlight: Echtzeit-Strategie im MMO

Da passen auch die ziemlich guten Kriegsfrenten ins Bild: Hinter dem Namen stecken die Echtzeitstrategieschlachten. Dabei hält eine Fraktion eine Zone der Open World, während die andere den Angriff vorbereitet. Während die Verteidiger in der Zone eigene Quests und Minibosse angehen dürfen, sammeln die Gegner Handwerksmaterialien, Gold und Ressourcen für etwa eine Woche.

Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, geht es in die Offensive: 20 Spieler greifen in einer Instanz das Gebiet an, erobern im Kampf gegen NPCs zunächst Burg, Mine und Sägewerk. Dann beginnt die Phase 2: In dieser errichten wir weitere Gebäude, forschen an Verbesserungen und heben Truppen aus. Haben wir schließlich die finale Belagerung der Feindfestung gewonnen, geht die Zone an uns über, und das Spiel dreht sich um.

Jetzt verteidigen wir, und unsere Gegner bereiten sich auf den Angriff vor.

Kriegsfrenten – das Wort fasst das Gameplay der Erweiterung dann auch ganz gut zusammen: Erst kommt tagelanger Grind zur Vorbereitung, dann die eine fetzige Schlacht mit neuen Items, und es folgen noch mehr Grind-Aufträgen als Belohnung, das Ganze mit Schwerpunkt auf dem PvE. PvP-Fans kommen bei der Schlacht um Azeroth einfach zu kurz. ★

WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-760 / FX-8100
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7-4770 / FX-8310
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- lebendige Spielwelt
- hervorragende Zwischensequenzen
- überarbeitete Modelle, Monster und Animationen
- fantastische Musik- und Soundkulisse
- Grafik-Grundgerüst altbacken

SPIELEDISIGN



- jede Zone relevant
- dank Skalierung wählt der Spieler sein nächstes Ziel
- Open-PvP im kleinen Maße wiederbelebt
- für jeden Spielertypen gibt es viel zu tun
- sehr viel Grind

BALANCE



- seltene Feinde und Aufgaben teils knackig
- anspruchsvolle Kämpfe, selbst beim einfachen Leveln
- Klassenbalance noch fragwürdig
- PvE liefert effizienter gute Items gegenüber PvP

ATMOSPHÄRE/STORY



- toller Storyeinstieg
- Faktionen liefern unterschiedliche Geschichten
- faszinierende Story-Charaktere
- Spielwelt liebevoll gestaltet
- wir wollen stets wissen, wie es weitergeht

UMFANG



- interessante Questreihen
- tägliche und wöchentliche Aufträge halten auf Trab
- neuer Kriegsfronten-Modus
- kaum PvP-Inhalte
- keine Klassen-Kampagnen, kein Wiederspielwert für Twinks

FAZIT

Battle for Azeroth erzählt seine Story so gut wie keines der vorherigen Addons, erkaufte sich das aber durch mittelmäßiges Gameplay.



Der typische Warcraft-Humor! Hier kämpfen wir gegen Zorngröll den Mümmelmalmer.