

World of Warcraft Classic

KLASSENTREFFEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **27.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **11 bis 13 Euro/Monat (kostenlos für Abonnenten des regulären WoW)** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Test-Video

WoW Classic, das ist wie ein Klassentreffen nach 15 Jahren: Voller Erinnerungen kehren wir in die »gute alte Zeit« zurück. In die gemütliche Welt von damals, die sich seitdem rapide verändert hat, hektischer geworden ist, aber auch einfacher. Doch welche Welt ist am Ende die Bessere? Von Martin Deppe

Der erste umgehauene Mob. Das erste Level-up. Der erste Greifenflug. Das erste Goldstück. Das erste Reittier. Die erste Instanz. World of Warcraft Classic, das ist nicht nur eine Reise weit zurück in die Spielegeschichte, sondern auch in die eigene Vergangenheit. Wer damals im Jahr 2004 dabei war, als die Server online gingen, hat viele magische Momente erlebt. In einem MMO-



Auch wenn hier reger Luftverkehr herrscht: Flugpunkte sind extrem rar, ihr müsst viel laufen.

RPG, das Spielgeschichte geschrieben hat wie kein anderes. Das auch nach 15 Jahren und sieben (!) Erweiterungen noch die meisten Spieler fesselt. Und das zahlreiche

selbsternannte WoW-Killer hat kommen und gehen sehen – darunter Hochkaräter wie Age of Conan, Warhammer Online und Star Wars Galaxies.



Instanzen erfordern in Classic mehr Absprachen. Auch die Klassenrollen sind mit Tank, Heiler, Damage Dealer stärker festgelegt.

Sou haben wir getestet

Unser Test basiert auf der Beta-Version von World of Warcraft Classic, die wir zu viert ausführlichst gespielt haben, bis hin zum Beta-Levelcap von Stufe 40. Die vier Spieler bringen völlig unterschiedliche WoW-Biografien mit: Benjamin Danneberg zum Beispiel kennt sich in zahlreichen MMOs aus, hat um WoW aber immer einen möglichst großen Bogen geschlagen. Gloria H. Manderfeld lebt seit 2004 eine On-Off-Beziehung mit WoW. Oliver Hartmann hingegen ist Hardcore-WoWler – er hat spaßeshalber mal per /played-Befehl nachgeschaut, wie viel Zeit er seit 2004 darin versenkt hat. Das Ergebnis: ein Jahr, netto! Das erklärt auch, wie er nebenbei eine ganze Herde aus 270 Mounts gesammelt hat. Unser Haupttester Martin Deppe ist irgendwo dazwischen, er hat seit 2004 bei jeder Erweiterung immer wieder mal für Monate reingespielt, wurde dann aber schnell wieder »clean«. Dasselbe Team hat übrigens auch unser GameStar-Sonderheft zu WoW Classic gemacht – mehr dazu unter www.gamestar.de/wow.

Oh. Mein. Gott.

Aber 15 Jahre sind in der Spielegeschichte eine Ewigkeit, und entsprechend ernüchternd sind unsere ersten Schritte in der neuen alten Welt. Technisch ist WoW Classic schon mal völlig veraltet, selbst grafische Verbesserungen wie mehr Pflanzenwuchs oder Spiegeleffekte auf Gewässern können die grob aufgelösten Texturen kaum kaschieren. Auch die hüftsteifen Animationen der Mobs und Spieler sind kein Vergleich zu aktuellen Konkurrenten wie The Elder Scrolls



Im Gegensatz zu heute dauert es länger, bis ein Mob aus den Latschen kippt. Das macht vor allem Stoffklassen anfällig für Resawns. Lowlevel-Spieler sind bei einem Add schnell tot.

Online. Allerdings war 2004 auch das Ur-WoW kein optisches Meisterwerk, sondern punktete vor allem mit zwei Stärken: dem durchgehend stimmigen, comicartigen Look und dem großen Warcraft-Bonus dank Einheiten, Charakteren und Gebäuden aus den drei Echtzeitstrategie-Vorfahren. Und diese beiden Stärken wirken heute immer noch, lassen uns gnädiger über das längst abgelaufene technische Verfallsdatum hinwegsehen. Und wir wissen ja: Azeroth ist riesig und voller abwechslungsreicher Landschaften, und die Startgebiete bilden nur einen winzigen Teil davon. Auf geht's!

Doch die zweite Ernüchterung kommt schnell: Warum erscheinen die Questgeber so langsam, und warum redet der Typ

von Gegnern »irgendwo im Nordosten«, statt uns gleich das Gebiet zu markieren? Während sich das erste Problem gleich in den Optionen beheben lässt, indem ihr »Questtexte sofort einblenden« aktiviert (am besten gleich noch »Schnell-Plündern« anhaken), ist das zweite schon problematischer. Denn es gibt zwar einen rudimentären Questtracker, aber auf der Minimap werden lediglich nahe Questgeber markiert. Also keine Suchgebiete oder konkrete Markierungen wie seit Äonen im regulären WoW. Das ist eine große Umstellung, denn ihr müsst die Questtexte mit den Ortsbeschreibungen oft wirklich aufmerksam lesen, statt nur Richtungspfeile zu folgen. Selbst mit unserer langen Erfahrung im alten Azeroth



In der Beta wurde der Klassiker Horde gegen Allianz wieder angepöfien: Vor Taurens Mühle (hier im Bild) und Crossroads bekämpften sich Dutzende Spieler. Dieses traditionelle Umklatsch-Happening dürfte auf dem Live-PvP-Server auch wieder toben.



In Classic gibt's zwar mehr Pflanzendichte als noch 2004, trotzdem sind die groben Texturen und Hoppelanimationen schon echt antik.



Gold ist knapp, der Pflichtgang zum Klassentrainer teuer. Für Fernkampf- waffen braucht ihr Geschosse oder Pfeile (rechts im Bild).

haben wir einige Questgegenstände echt lang suchen müssen. Falls euch das zu mühselig ist oder ihr mal an einer Aufgabe verzweifelt: Das Addon »Questie Classic« (gibt's zum Beispiel auf www.wowinterface.com) markiert euch nicht nur gesuchte Items und Gegner auf der Karte, sondern auch alle Questgeber für euren Levelbereich – auf ganz Azeroth! Ob es sinnvoll ist, das Urspiel dann doch wieder mit einer Questhilfe zu verwässern, müsst ihr euch selbst beantworten. Aber ihr könnt Questie ja auch jederzeit wieder ausschalten.

Lauf, Forrest, lauf!

World of Warcraft Classic schafft es aber auch ohne Questkomfort und Luxusgrafik wieder verdammt schnell, Mohrrüben vor unseren Heldennasen zu schwenken. Hier lockt das nächste Levelup, dort die nächste Questbelohnung mit einem etwas besseren Schwert. Allerdings läuft das Ganze langsa-

mer ab als im aktuellen WoW 8.3: Während die ersten Levels noch ruckzuck zusammengespielt sind, wird es ungefähr ab Stufe 10 zäher. Sehr viel zäher. Erstens, weil Classic wieder unsere Beinmuskeln trainiert. Flugpunkte sind rar gesät. Wo heute jede Zone gleich mehrere davon hat, gibt's in Classic nur einen Bruchteil davon, wir müssen also verdammt oft hin und her joggen. Nicht umsonst hatte WoW damals den Spitznamen World of Walking!

Zweitens dauert es eine Ewigkeit, bis wir uns ein Mount zulegen können. Nämlich erst mit Stufe 40, nicht wie heute schon mit 20. Level 40 erfordert für Ottonormalspieler locker eine Woche Netto-Spielzeit (zum Vergleich: im aktuellen WoW schafft ihr Level 20 an einem Abend). Außerdem müsst ihr noch 90 Gold für Reitunterricht und Mount löhnen, es sei denn, ihr spielt Paladin oder Hexenmeister. 90 Gold sind allerdings ein Vermögen, viele Spieler haben mit Level 40

nicht mal einen Bruchteil davon. Denn Gold ist bis zum 60er-Levelcap ständig Mangelware, weil etwa die Questbezahlung viel niedriger ist als heute, und ihr eure Skills teuer beim Klassenlehrer kaufen müsst.

Ihr seht allein schon daran, dass WoW Classic nichts für Ungeduldige ist. Doch es kommt noch mehr Aufwand hinzu, der früher völlig normal war, heute aber oft vergessen oder verdrängt ist. Als Jäger zum Beispiel müsst ihr euer Pet regelmäßig mit dem passenden Futter versorgen. Ihr braucht Geschosse und Pfeile für Fernkampf- waffen, Schurken müssen ihre Waffen teuer vergiften. Sämtliche Waffenarten haben eigene Skills, die ihr erst durch Kämpfe mit diesem Waffentyp steigert. Taschen sind rar und teuer, eure Inventarplätze also Mangelware. Und ihr werdet öfter sterben, denn vor allem im niedrigen Levelbereich reicht ein zweiter dazustößender Gegner, um euch in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Wobei – so



Handwerk lohnt sich wieder: Da wir in Classic um jedes Kupferstück, jeden Buff und jeden Gearbonus kämpfen, ist Selberbasteln angesagt.

ewig sind die bekanntlich nicht, denn ihr werdet ja am nächsten Friedhof wiederbelebt. Haben wir schon erwähnt, dass es früher auch weniger Friedhöfe gab, der Rückweg zur Leiche also länger dauern kann?

Wir waren Helden

Entscheidend für euren Spielspaß ist aber nicht eure Geduld, sondern die Klassenwahl. Anders als heute unterscheiden sich die neun Klassen deutlicher, ihre Rollen im Gruppenspiel sind ausgeprägter. Krieger sind etwa die ideale Tankklasse, spielen sich solo aber zäh und leveln langsam. Auch als Paladin oder Priester zieht sich die Levelphase. Auf der anderen Seite stehen die Jäger, die mit Stufe zehn ihr Pet kriegen und dann auch gegen starke Gegner am besten klarkommen, gefolgt von Hexenmeistern, Magiern und Schurken. Alle haben eins gemeinsam: Bei Classic ist viel, viel mehr Taktik gefragt als im aktuellen WoW. Vor allem als Stoffi müsst ihr die Laufwege von Mobs sowie Resawns beachten, um nicht plötzlich Gegner am Robenzipfel zu haben. Aber umso größer ist auch das Erfolgserlebnis, wenn ihr euch Ziele erarbeitet habt: der Mount-Kauf, der erste gelegte Boss, ein absolvierter Raid. Weil es auf jedes bisschen Ausdauer und Rüstungsfitzelchen ankommen kann, ist auch Crafting wichtiger. Ihr braucht Tränke, Buff-Food, Rüstungsflicken und so weiter. Viel Equipment könnt ihr euch nur durch Do-it-yourself leisten. Und wegen der Taschenknappheit haben Schneider und Lederer richtig viele Freunde!

Unser Tipp: Spielt Classic am besten mit Freunden von damals und mit gut verteilten



72 Gold – und noch mal 18 für den Reitunterricht: Ein Mount kostet trotz Rufrabatt ein Vermögen! Umso stolzer sind wir, wenn wir uns den Tiger endlich leisten können.

Rollen, denn solo ist die Neuaufgabe extrem zäh. Ein gut eingespieltes Team erspart euch auch die Suche nach Begleitern für Instanzen und Raids, denn es gibt in Classic traditionell keinen Gruppenfinder! Klar, das bedeutet mehr Kommunikationsaufwand – das finden wir aber besser als die heute üblichen automatisch zusammengewürfelten Random-Gruppen, bei denen höchstens mal ein »Hi!« ausgetauscht wird. Wir hatten bei unserer Rückkehr in die Todesminen mit unserer Testergruppe jedenfalls viel Spaß – weil wir die Instanz selbst zwar wie unsere Westentasche kennen, aber erst mal ewig lang nach dem Eingangsportal gesucht haben. Da fordern 15 Jahre doch ihren Tribut ...

In einem Land vor unserer Zeit

Das alte Azeroth ist auch ohne die Erweiterungsgebiete wie die Scherbenwelt aus Burning Crusade (2007) oder die Kontinente Kul Tiras und Zandalari aus der letztjährigen Erweiterung Battle for Azeroth riesig. Denkt aber daran, dass die Classic-Gebiete nicht mit eurem Level skalieren, sondern wieder nur für bestimmte Levelbereiche geeignet sind. Wer zum Beispiel ins Schlingendorntal will, sollte mindestens ein Enddreißiger sein, die Östlichen Pestländer sind für Helden gedacht, die am 60er-Levelcap kratzen. Das schränkt euch bei der Gebietswahl natürlich ein, trotzdem bleiben genug Zonen, die für euch infrage kommen. Classic hat übrigens noch einen letzten Nostalgie-Pluspunkt: Ihr erlebt das Ur-Azeroth wie es vor der Erweiterung Cataclysm vom Dezember 2010 ausgesehen hat. Als das Brachland also noch keine Narbe hatte, die Schimmernde Ebene nicht überschwemmt war, Booty Bay noch nicht von Flutwellen-Trümmern bedeckt wurde.

Um die Eingangsfrage unseres Tests zu beantworten: Die Welt von Classic ist nicht besser oder schlechter als das aktuelle WoW. Sie ist nur anders. Es fällt schwer, Classic subjektiv zu beurteilen, da allein schon jeder unserer Tester andere Erfahrungen

mit WoW gemacht hat und unterschiedlich frustresistent ist. Classic kann in Arbeit ausarten und braucht Geduld – was für den einen Spieler zum entschleunigten Nostalgietrip wird, ist für den anderen pure Zeitverschwendung. Dementsprechend könnt ihr auch unsere Wertung für euch ganz persönlich anpassen: Nostalgiker packen ein paar Punkte obendrauf, wer lieber flott spielt und schnelle Erfolge braucht, zieht kräftig Punkte ab. ★

WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 760 / AMD FX-8100
Geforce GTX 260 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / AMD FX-8310
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmiger Comicstil
- grafisch völlig veraltet
- stife Animationen
- stilistisch alles aus einem Guss
- teils hässliche Landschaften (Desolace!)

SPIELDESIGN



- immer was zu tun
- motivierende Rollenspiel-Elemente
- repetitiver Questablauf
- sehr viele Belohnungen
- teils sehr lange Laufwege

BALANCE



- für Solospieler und Gruppen
- Tutorial
- kleine und große Geschichten
- Quests nur in Textform
- Inhalte für Einsteiger bis Profis
- gute Lernkurve
- Klassen in den niedrigeren Stufen unausgeglichen

ATMOSPHÄRE / STORY



- sehr stimmige, detaillierte Welt
- kleine und große Geschichten
- Quests nur in Textform
- Warcraft-RTS-Universum
- viel zu entdecken

UMFANG



- riesige Spielwelt
- umfangreiches, nützliches Crafting
- PvP-Schlachtfelder
- Items ohne Ende
- Instanzen und Raids

FAZIT

WoW Classic bringt das Spielgefühl von 2004 wieder zurück: mehr Zusammenarbeit, mehr Taktik – aber auch viel mehr laufen und sterben!



Martin Deppe
@GameStar_de

Nüchtern betrachtet ist Classic ein 15 Jahre altes Spiel mit vielen heute völlig undenkbareren Auflagen: Ich renne oft minutenlang von Questgebern ins Zielgebiet und zurück, häufig mehrfach dieselbe Strecke. Ortsangaben in Questtexten sind vage, und es gibt nur einen Flugpunkt pro Gebiet, also ist wieder Dauerlauf angesagt. Okay, dafür kriege ich ja ein Reittier... oh Moment, dazu brauche ich Level 40 und viel Gold. Wer wie ich damals in der Beta seine ersten Schritte gemacht hat, findet in Classic an jeder Ecke Erinnerungen, trifft liebgewonnene Charaktere und Landschaften, haut seine Nemesisgegner von damals um. Allein ein Greifenflug ist pure Nostalgie, weil ich jede Ecke des alten Azeroth kenne. Classic ist für mich wie »Friends« gucken: Ich habe zwar alle Folgen x-mal gesehen, aber alle paar Jahre muss ich zurück ins Central Perk!