

World of Warcraft: Shadowlands

GEMEINSAM IN DEN TOD

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **23.11.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Turbulente Betaphase, Release-verschiebung in letzter Sekunde: Die Vorzeichen für eine Erweiterung zu World of Warcraft sahen nie düsterer aus als hier. Hat Blizzard die Kurve noch gekriegt?

Von Oliver Hartmann

Mit einem großen Knall öffnen die Entwickler den Vorhang zum neuen Abenteuer. Banshee-Königin Sylvanas Windläufer unterwirft am Thron der Eiskronenzitadelle den Lichkönig Bolvar Fordragon und zerbricht den Helm der Dominanz, reißt so ein Loch in die Wirklichkeit und öffnet den Zugang in die Schattenlande. Als Champion von Azeroth landet ihr im Schlund – Blizzards Version der Hölle – und müsst von dort (unterstützt von reichlich Azeroth-Prominenz) eine spektakuläre Flucht antreten. Im Schlund macht ihr die Bekanntschaft mit dem Kerkermeister, dem Oberschurken des Addons.

Nach dem furiosen Intro startet die Levelphase zur neuen Maximalstufe 60. In Vorbereitung auf den Shadowlands-Start musste das Spiel einen Level-Squish über sich ergehen lassen. Die Maximalstufe sank von 120 auf Stufe 50, alle Zonen, Gegner und Spieler wurden entsprechend angepasst. Spielerisch wirkt sich das vor allem in niedrigen Zahlenwerten aus. Der Weg



Bei der Flucht aus dem Schlund gibt es Unterstützung von bekannten Helden wie Anduin Wrynn.

bis Stufe 60 verläuft zudem anders als in vorigen Erweiterungen. Statt euch eine der neuen Zonen auszusuchen, müsst ihr diese in vorgegebener Reihenfolge durchlaufen. Diese Entscheidung entpuppt sich als clever, weil das den Machern erlaubt, stringent eine spannende Geschichte zu erzählen. Dank der Phasing-Technologie kam es selbst zum Start der Erweiterung nicht zu Rudelbildungen vor Auftraggebern oder Questzielen.

Zehn Stufen zum Endgame

Die Levelphase ist erstaunlich kurzweilig. Bei den Quests erwarten euch zwar wieder viele generische Aufgaben wie »Töte X« oder

»Bring Y zu Z«. Hier hätte es gerne etwas mehr Abwechslung sein dürfen. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig. Selbst Gegnergruppen oder Elitegegner, die für mehrere Spieler gedacht sind, werden euch kaum vor Probleme stellen. Dafür entschädigen jedoch originelle Quests. In Revendreth sollen wir zum Beispiel einen Giganten dazu überreden, eine Zone zu betreten. Dazu sammeln wir Papier und ein Kalligrafie-Set ein, um dann im Multiple-Choice-Verfahren ein Todesurteil für ihn aufzusetzen.

Mit den vier neuen Zonen Bastion, Maldraxxus, Ardenwald und Revendreth lassen die Entwickler ihre Worldbuilding-Muskeln



In der ersten Zone, Bastion, die an den Himmel erinnert, treffen wir auf die engelsgleichen Kyrianer.



Der Kerkermeister ist die große Gefahr in den Schattenlanden und wacht über die Endgame-Zone.

richtig spielen und erschaffen eine glaubhafte Azeroth-Version des Lebens nach dem Tod. Bastion erinnert optisch an eine optimistischere Version von Suramar und ist mit weitläufigen Wiesen und strahlenden Turmbauten eine erfreuliche Abwechslung nach dem düsteren Abenteuer im Schlund. Das kriegsgebeutelte Maldraxxus hingegen ist mit seinen kargen Felsklippen, glibbernden Seen und missgestalteten Gegnern der lebendig gewordene Traum eines jeden Untoten. Ardenwald liefert als atemberaubender, verträumter Forst wieder den nötigen Kontrast. Optisches Highlight ist Revendreth mit seinen gotischen Bauten und dem überdrehten Vampir-Thema. Knotenpunkt zwischen den vier Zonen ist die neue Hauptstadt Oribos, die mit Portalen, Bank und Klassenlehrern auch Spielertreffpunkt ist.

Ein Pakt fürs Leben

In den neuen Zonen trifft ihr mit den vier Pakten auf eines der großen neuen Spielelemente der Erweiterung. Wenn alles normal läuft in den Schattenlanden, kümmern sich die Pakte um die ihnen zugewiesenen Seelen. Auf der Maximalstufe müsst ihr euch einem dieser vier Pakte anschließen. Dafür spendiert jeder Pakt zwei spezielle Fähigkeiten, exklusive Belohnungen wie Mounts und eine spannende Kampagne. Damit die Wahl für euch einfacher wird, könnt ihr während der Levelphase die Paktfähigkeiten auf Herz und Nieren prüfen. Je nach Klasse und Spielertyp ist die Wahl des Paktes eine immens wichtige Entscheidung. Ihr könnt eure getroffene Entscheidung später jedoch noch revidieren und euch umentscheiden; ein Punkt, der in der Beta mehrfach geändert, angepasst und kontrovers diskutiert wurde. Die aktuelle Vorgehensweise, einen Wechsel zu ermöglichen, ist ein guter Kompromiss.

Schade ist, dass mit der nächsten Erweiterung, wie schon beim »Herz von Azeroth« oder bei den Artefaktwaffen, alles wieder aus dem Fokus verschwindet.

In Shadowlands warten acht neue Instanzen auf neugierige Abenteuer. Vier davon sind schon im Verlauf der Levelphase betretbar und schließen die Geschichte einer Zone ab. Vier weitere kommen auf Stufe 60 hinzu. Die Instanzen orientieren sich thematisch an den Zonen: Optisch beeindruckend vor allem »Hallen der Sühnen« und »Die Nebel von Tirna Scithe«. In Sachen Layout und Mechanik liefern die neuen Instanzen überwiegend (immerhin hochwertige) Standardkost. Eine Instanz mit innovativer Optik oder besonderer Mechanik fehlt allerdings. Lobenswerte Ausnahmen sind hier Bosse wie die »Nebelruferin«, die uns mit illusionären Klonen verwirrt. Oder »Chirurg Fleischnaht«, den ihr mit einem Trick erst von einem untoten Konstrukt in den Kampf ziehen müsst. Die Instanzen spielen sich ansonsten sehr gut und sind auch mit Zufallsgruppen leicht

zu meistern. Die Grundlage für spannende Instanzläufe im mythischen Schwierigkeitsgrad ist auf jeden Fall gegeben.

Abenteuer im trostlosen Schlund

Im Endgame müsst ihr unweigerlich wieder zurück in den Schlund, da ihr sonst die Geschichte nicht fortsetzen könnt. Optisch ist das Gebiet wenig ansprechend, wirkt düster und leer. Zudem sind Reittiere in der Zone verboten, was euch nur langsam vorankommen lässt. Im Schlund erledigt ihr Weltquests, tötet seltene Gegner und sammelt die neue Ressource Stygia, mit der ihr Vertrauen bei Mittlerin Ve'nari sammelt. Bei ihr bekommt ihr Verstärkungen, die eure Abenteuer im Schlund leichter machen. Der Kerkermeister beobachtet euer Treiben im Schlund genau. Je mehr Aufgaben ihr erledigt und Gegner ihr tötet, desto mehr steigt seine Aufmerksamkeit. Übersteigt sein Interesse bestimmte Stufen, werdet ihr von Assassinen verfolgt und von Türmen beschossen. Mit dieser Mechanik verhindern die



Auf Stufe 60 buhlen neben den drei anderen Pakten die Nachtfäe aus dem Ardenwald um eure Gunst.

Meinung

Oliver Hartmann
@dramaking



Oh Blizzard, das ging gerade nochmal gut. Während der Betaphase wurde ich den Eindruck nicht los, dass die Entwickler erstmals nicht so richtig wissen, was am Ende rauskommen soll. Die Erweiterung wirkte lange unfertig, dazu kam ein ständiges Hin und Her, wie Endgame-Inhalte miteinander verzahnt sein sollen. Doch dann kam die Premierennacht, und alles war anders. Blizzard überraschte mit dem reibungslosesten Start einer Erweiterung. Keine Serverprobleme oder kaputte Spielmechaniken. Gerade im Vergleich zu Battle for Azeroth gefällt mir Shadowlands ausgesprochen gut. Ich bin froh, dass der ewige Grind um Ressourcen nicht mehr im Vordergrund steht. Es ist eine clevere Entscheidung, sich auf etwas weniger neue Features zu konzentrieren und dafür ungeliebte Inhalte wie Inselexpeditionen und Kriegsfronten zu streichen. Mit den Neuerungen Pakte und Torgast haben die Entwickler den Murloc auf den Kopf getroffen. Obwohl ich meine Paktwahl wieder rückgängig machen kann, habe ich lange überlegt, wie ich mich entscheiden soll. Ich bin jetzt schon sehr gespannt, was mich im Verlauf der Paktkampagne noch erwartet. Der Endlos-Dungeon Torgast ist für mich allein schon ein Kaufgrund. Ich spiele es am liebsten allein und versuche, das Beste aus meiner Laser-Eule herauszuholen. Wenn ich dann doch scheitere, überlege ich, was ich falsch gemacht habe und ob eine andere Auswahl an Anima-Kräften mir nicht doch zum Erfolg verholfen hätte. Zudem habe ich wieder große Lust bekommen, einen meiner zahlreichen Twinks zu spielen. Der Spaß daran ist mir bei den letzten Erweiterungen gründlich vergangen. Der Rest ist gewohnt hochwertige Kost aus dem Blizzard-Erweiterungsbaukasten. Neue Instanzen, neuer Schlachtzug, traumhafte neue Zonen, Quests – mit 16 Jahren Erfahrung beherrscht Blizzard das einfach.



Feuer unter den Füßen, schwingende Beile: An Herausforderungen mangelt es in Torgast nicht.

Entwickler, dass Spieler endlos im Schlund grinden. Da aufgrund der Paktkampagne niemand um den Schlund herumkommt, hätte es hier deutlich mehr sinnvolle Aufgaben geben müssen. Im Vergleich zu den anderen Zonen wirkt der Schlund eher lieblos und überhastet umgesetzt.

Superstar Torgast

Eine der besten Neuerungen in Shadowlands ist der Endlos-Dungeon Torgast. Ihr könnt diesen nicht verpassen. Die Paktkampagne führt euch spätestens in das Verlies, in das der Kerkermeister die gefährlichsten Seelen verdammt. Wie in einem Rogue-like kämpft ihr euch allein (oder optional als Gruppe) immer weiter im Turm hoch, trifft dabei auf immer stärker werdende Gegner und sammelt Anima-Kräfte ein, die euch wiederum verstärken. Die Kräfte erhaltet ihr bei erlegten Gegnern, findet sie versteckt in den einzelnen Ebenen oder erbeutet sie nach dem Kampf gegen die Endgegner der »Stockwerke«. Die Anima-Kräfte können eure sekundären Werte steigern, Fähigkeiten komplett verändern oder sogar neue Optionen hinzufügen. Dabei habt ihr zeitweise sogar die Möglichkeit, zwischen bis zu drei unterschiedlichen Kräften auszuwählen,

was zusätzliche Taktik ins Spiel bringt. Torgast entwickelt deshalb schnell den Drang, es immer wieder erneut probieren zu wollen – typisch Rogue-like eben. Da ihr bei jedem Besuch wieder andere Kräfte auswählen könnt, spielt sich jeder Durchgang anders. vor allem solo ist Torgast ein spannendes Abenteuer, das teils sehr viel Geschick und Klassenverständnis verlangt.

Spielerfortschritt nach Kalender

In Shadowlands beseitigen die Entwickler einen großen Kritikpunkt früherer Erweiterungen, der Verteilung der legendären Gegenstände. In Legion noch gab es diese wertvollen Gegenstände als zufällige Beute. Nicht selten war die Enttäuschung immens, wenn endlich eines der begehrten Stücke im Beutesack war, das dann nur mäßig zur eigenen Spezialisierung gepasst hat. In Shadowlands könnt ihr euch durch eine geschickte Kooperation zwischen Handwerksberufen und erbeuteter Seelenasche aus Torgast euren legendären Wunschgegenstand herstellen. Dies macht ihr beim Runenmetz, der in einer Kammer in Torgast gefangen gehalten wird. Das ist zwar ein Stück Arbeit- und Zeitaufwand, bringt dann jedoch eine wirkliche Verstärkung für eure künftigen Abenteuer in den Schattenlanden.

Nahezu alle Optionen, die euren Charakter stärker machen, sind in Shadowlands zeitlich begrenzt. Durch das Auge des Kerkermeisters könnt ihr pro Woche nur eine begrenzte Zeit im Schlund verbringen. Die Paktkampagne, Ruhmstufen, Seelenbande und Paktaufwertungen werden wochenweise erweitert und freigeschaltet. Ambitionierte Spieler beklagen diese Änderung, da sie gerne so schnell wie möglich ihren Charakter optimal ausrüsten wollen. Eine gefühlt willkürlich gesetzte Barriere wirkt dann demotivierend. Gelegenheitsspieler begrüßen die Änderung, da sie den Anschluss nicht verlieren und über Wochen gut unterhalten werden. Blizzard reagiert mit diesen Änderungen auf das Feedback zu Battle for Azeroth, mit dem Spieler sich über das viele Grinden von Artefaktmacht und Verderbnis-



Die Endgame-Zone Schlund besucht ihr zwangsweise häufig für Quests, Torgast und den Runenmetz.



Bolvar Fordragon hat mit seinen Rittern der Schwarzen Klinge in Oribos Stellung bezogen und hat immer wieder wichtige Quests im Angebot.

widerstand beklagten. Gleichzeitig werden die Inhalte der Erweiterung nicht binnen Tagen durchgespielt, was sonst Rufe nach neuen Inhalten nach sich zöge.

Einsteigerfreundlich wie noch nie

An Battle for Azeroth haben viele Spieler kritisiert, dass es sehr aufwändig wäre, die beliebten Zweitcharaktere zu leveln und auf den aktuellen Stand auszurüsten. Für Shadowlands können wir Entwarnung geben, es wird deutlich angenehmer, Twinks nachzuziehen. Ihr erhaltet für eure weiteren Charaktere eine Vielzahl von Erleichterungen. So könnt ihr sofort auf der Maximalstufe eure Paktwahl treffen und dürft die lineare Kampagne, die beim Erstcharakter zwingend

nötig ist, auslassen und die Gebiete frei wählen. Ihr könnt mit Weltquests und Instanzen leveln und dabei schon Fortschritt für Endgame-Inhalte sammeln.

Die Entwickler nahmen sich zudem dem berechtigten Vorwurf an, das Spiel habe eine hohe Einstiegshürde und würde es Neueinsteigern nicht besonders leicht machen. Neulinge starten künftig in der neuen, gut gemachten Tutorial-Zone »Insel der Verbannten«. Ein vorbildliches System, das wir gerne 16 Jahre früher gesehen hätten. Nach der Startzone geht es mit Stufe zehn in die Kampagne von Battle for Azeroth bis Stufe 50. Alternativ kann eine andere der früheren Erweiterungen gespielt werden. Ihr müsst euch also nicht mehr zwangsweise durch

alle Erweiterungen schlagen. Diese Änderung ist sinnvoll und lässt World of Warcraft deutlich moderner erscheinen und vermittelt besser einen Eindruck davon, was im Endgame auf die Spieler wartet. ★

WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3450 / FX 8300
Geforce GTX 760 / Radeon RX 560
4 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i6 6700K / Ryzen 7 2700X
Geforce GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
8 GB RAM, 100 GB SSD

PRÄSENTATION



- ✓ viele stimmungsvolle Zwischensequenzen
- ✓ abwechslungsreiche, optisch beeindruckende Zonen
- ✓ opulenter Soundtrack
- ✓ große, lebendige Spielwelt
- ✗ Grafik-Engine altbacken

SPIELDESIGN



- ✓ Levelphase auch für absolute Einsteiger geeignet
- ✓ Endlos-Dungeon Torgast
- ✓ alle Inhalte fühlen sich sinnvoll an
- ✓ legendäre Gegenstände herstellbar
- ✗ keine Reittiere im Schlund erlaubt

BALANCE



- ✓ Pakte sind ausgewogen, alle gleich wichtig
- ✓ Instanzen spielen sich problemlos
- ✓ klare Struktur für bessere Ausrüstung
- ✗ kleinere Probleme bei Klassen
- ✗ Levelphase zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- ✓ spannende Zonen- und Paktkampagnen
- ✓ liebevoll gestaltete Spielwelt
- ✓ Zwischensequenzen
- ✓ komplett neuer Handlungsort mit passender Geschichte
- ✗ Oberschurke Kerkermeister eher blass

UMFANG



- ✓ fünf Zonen, acht Instanzen, ein Schlachtzug
- ✓ zwölf Stunden bis Maxlevel, wo das Spiel erst richtig beginnt
- ✓ viele Inhalts-Updates geplant
- ✓ immer etwas zu tun
- ✗ nix Neues für PvP-Spieler

FAZIT

Shadowlands ist die Adrenalinspritze, die das Spiel dringend gebraucht hat und die ihm neues Leben gibt.

84



Sobald ihr den Runenmetz befreit habt, könnt ihr mit der Questreihe beginnen, damit ihr legendäre Gegenstände bei ihm herstellen könnt.