



Die Tiefen

MINI-DUNGEONS, MAXI-SPASS

Die Tiefen sind eine der großen Neuerungen in The War Within. Ihr erkundet solo oder als Gruppe dunkle Höhlen und Kavernen, bekommt dabei Loot und einen Begleiter und sogar Fortschritt für das Endgame. Was will man mehr? Von Lukas Rathschlag

Unendliche Tiefen – Pardon, so unendlich sind sie gar nicht. Aber die Tiefen sind ein neues Element, das hoffentlich ein fester Bestandteil von World of Warcraft wird. Die Tiefen könnt ihr euch als Mini-Dungeons vorstellen, die ihr alleine oder mit Freunden bestreitet. Falls ihr also mal keine Gruppe findet, ist das kein Problem, ihr klopft euch

dann einfach solo durch die Gegner. Jeder Durchgang soll ungefähr eine Viertelstunde dauern. Perfekt also, wenn ihr mal wenig Zeit habt, euch aber trotzdem etwas Fortschritt erspielen wollt.

Die Tiefen erinnern an eine Mischung aus den Szenarios von Mists of Pandaria, Torghast aus Shadowlands und dem Magier-

turm aus Legion. Damit ist aber nicht der exzessive Grind gemeint, sondern die Struktur. Die Tiefen sind ebenfalls in einzelnen Schwierigkeitsstufen eingeteilt wie Torghast, erzählen eigene kleine Geschichten wie die Szenarios und können auf höheren Schwierigkeitsgraden genauso fordernd sein wie der Magierturm. Dadurch skalieren die Gegner und Fallen im Innern einer Tiefe in ihren Lebenspunkten und ausgeteiltem Schaden nach oben, und die Herausforderung wird immer größer.

Tiefen, so weit das Auge reicht

Wie die Zwerge in einer anderen Welt haben auch die Irdenen in Khaz Algar zu tief geschürft. Dadurch haben sie allerlei kleine Kavernen und Räume geschaffen, die natürlich einen prima Unterschlupf für allerlei Monster und Gegner bieten. Das ist aber natürlich nur ein Teil der Tiefen. Manche haben auch die Arathi oder die Neruber geschaffen. Deswegen fügen sich die Tiefen in die verschiedenen Gebiete von The War Within perfekt ein. Ihr begegnet ihnen sogar schon während der Levelphase, die erste Tiefe wartet sogar fast am Anfang der Erweiterung.



In den 13 Tiefen lauern Kobolde, Neruber und schlimmeres!

ALLE TIEFEN ZUM START VON THE WAR WITHIN

Insel von Dorn	Die Schallenden Tiefen	Azj-Kahet	Heilsturz
Erdwühlerminen	Die Wasserwerke	Das Spiralgewebe	Schwärmerbresche
Kriegvals Kräftigung	Der Terrorschacht	Rak-Rethan-Abgrund	Nachtsturzsanktum
Fungusphantasterei		Tiefenfestung	Der Erdsturz
		Geheime 13. Tiefe	Mykomantenhöhle

Denn während der ersten Quests der Kampagne auf der Insel von Dorn werdet ihr in eine alte Mine geschickt, um sie zu erkunden. Dort trifft ihr einen alten Bekannten wieder: **Brann Bronzebart!** Der Abenteurer und Archäologie steht euch dort zur Seite. Doch zu Brann später mehr. Jedenfalls findet ihr während des Levelns immer wieder Quests, die euch in die Tiefen führen. Allerdings sind das optionale Nebenquests, im Gegensatz zur Vorstellung der ersten Tiefe. Gefallen euch die Mini-Dungeons also gar nicht, könnt ihr sie auch links liegen lassen.

Verschiedene Level – verschiedene Schwierigkeitsgrade

Wenn ihr euch in eine Tiefe begeben wollt, müsst ihr oldschool zu ihrem Eingang reiten. Die Eingänge sind dabei über die Zonen von The War Within verteilt und mit einem **kleinen Höhleneingang-Symbol auf der Karte markiert**. Zum Redaktionsschluss ließen sie sich auch nicht über die Gruppensuche des LFG-Tools auswählen.

Beim ersten Betreten stützen wir und dachten »Elden Ring, bist du's?« Denn der Eingang der Tiefen ist mit einem wabernden Nebel verschlossen, der die typischen Eingänge mit dem Energiewirbel ersetzt. Rennt ihr in den Nebel hinein und klickt darauf, bekommt ihr das Interface für die jeweilige Tiefe angezeigt. Dort wählt ihr zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden und bekommt außerdem Infos darüber, welche Herausforderungen und Belohnungen euch erwarten. Und natürlich eine kurze Übersicht, welche grundlegende Story hinter der Tiefe steckt.

Die ersten Schwierigkeitsgrade sind dabei relativ einfach zu erklimmen, aber der Anspruch steigt recht schnell. Die Gegner erhalten nämlich pro Stufe mehr Leben und teilen heftiger aus. Das macht sich schon während des Levelns bemerkbar. Hier könnt ihr die Stufen 1 bis 3 betreten. Auf Level 80 und während der Ersten Saison von The War Within sind dann die weiteren Stufen bis hinauf auf 11 verfügbar. Die letzten Stufen von 9 bis 11 gelten als »Hardmode« – hier bekommt ihr es mit extra-knackigen Herausforderungen zu tun. Außerdem soll es neben den zwölf regulären Tiefen eine weitere, geheime Tiefe geben ...

Keilerei unter der Erde

Ein Schwert ins Gesicht hier, einen Frostblitz auf den Allerwertesten dort – in den Tiefen kämpft ihr grundlegend genauso wie im Rest von World of Warcraft. Es gibt hier zwar auch

diverse Verstärkungen à la Torghast, die ihr von seltenen Gegnern erbeutet. Allerdings sind das keine Fähigkeiten, mit denen eure Klasse plötzlich komplett anders funktioniert und ihr pro Sekunde Millionen Punkte mehr Schaden macht. Ihr bekommt entweder einen kleinen Roboter an die Seite, der Schaden austeilt. Oder euer maximales Leben wird erhöht – aber nur, bis ihr einmal unter 65 Prozent gefallen seid. Oder ihr bekommt auf eure Angriffe eine Chance, zufällige hilfreiche Gegenstände zu beschwören. Diese vielen kleinen Gadgets verändern das Spielgefühl nicht komplett, helfen euch aber öfter aus der Tiefe.

Die ersten Stufen der Tiefen sind dabei eine schöne Möglichkeit, eure Klasse zu lernen oder eine neue Skillung auf Herz und Nieren zu prüfen. Ihr braucht euch nicht wegen etwaiger Gruppenmitglieder zu sorgen



Am Anfang jeder Tiefe seht ihr die Affixe, die Stufe und Herausforderungen.

und spielt in eurem eigenen Tempo. So lernt ihr eure Klasse immer besser und könnt die Herausforderungen meistern. Gerade weil ihr die Tiefen allein bestreiten dürft, ist das der perfekte Ort dazu. Wobei, so ganz allein seid ihr gar nicht unterwegs.

Brann Bronzebart, Retter in der Not

Denn Brann Bronzebart, seines Zeichens Archäologe und Abenteurer, ist nicht nur bei eurem ersten Ausflug mit von der Partie. Der Zwerg bleibt bei jeder der 13 Tiefen in der ersten Saison an eurer Seite! Wohlgermerkt in der ersten Saison. Ihr könnt euch also auch schon mal auf weitere Begleiter in näherer



Die Großzügigen Tiefen sind deutlicher zu erkennen als normale Tiefen.



Wir bekommen während der Durchläufe kleine Verstärkungen spendiert.

Manchmal hat Brann »hilfreiche« Vorschläge für uns.



Schnappt euch die Fläschchen!



Dieses Mal reißen wir uns die Kerzen unter den Nagel!



Die Tiefen sind schön abwechslungsreich gestaltet.

Zukunft freuen. Außerdem nehmt ihr den Fortschritt eures Begleiters mit auf andere Charaktere – eure Nebencharaktere profitieren also von einem deutlich stärkeren Brann!

Der Bruder von Magni spielt in den Tiefen aber nicht nur eine passive Rolle – er greift auch aktiv in den Kampf ein. Als richtigen Begleiter individualisiert ihr ihn sogar und passt Brann an eure eigene Spielweise an. Macht ihr euch auf ins Abenteuer, könnt ihr ihn als Heiler oder Schadensaussteiler antreten und euch so unter die Arme greifen lassen.

So packt er seine geliebte Donnerbüchse aus und legt Fallen, wenn er Schaden verursachen soll. Als Heiler versorgt er euch mit Schilden oder wirft regelmäßig Heiltränke auf den Boden, die ihr dann einsammeln könnt. Zusätzlich rüstet ihr in noch mit diversen Gegenständen, Relikten und mehr aus, die ihm weitere Fähigkeiten gewähren. Diese kleinen Hilfestellungen sind enorm nützlich, manchmal aber auch etwas

schwierig zu handhaben. Gerade wenn eine der Mechaniken der Tiefen eure Bewegungsfreiheit einschränkt, bleiben die Heiltränke oft verstaubt in der Ecke liegen.

Tipp: Je nach eigener Rolle passt ihr Brann am besten so an, dass er Schwächen eurer Klasse ausgleichen kann. Dabei hat er verschiedene Fähigkeiten drauf, auf die er sowohl als Schadensaussteiler als auch als Heiler Zugriff hat.

Welche Besonderheiten gibt es?

Sobald ihr euch mit Brann in eine Tiefe begeben habt, bekommt ihr die passende Rahmenhandlung der spezifischen Instanz präsentiert. NPCs retten, Nester ausschalten oder ein Gerät aktivieren – hier bekommt ihr es mit verschiedenen Herausforderungen zu tun, die nicht nur mit Kämpfen gelöst werden. Zusätzlich dazu haben sich die Entwickler diverse Affixe einfallen lassen, welche die Tiefen besonders machen. In

Kriegvals Kräftigung kämpft ihr beispielsweise gegen Kobolde – allerdings bedroht auch eine gewisse Dunkelheit die Tiefe und verringert eure maximalen Trefferpunkte.

Damit ihr nicht von einem kleinen Pikser eines Kobolds umgehauen werdet, müsst ihr etwas gegen die Dunkelheit tun. Gut, dass in der Tiefe magische Kerzen der Kobolde herumliegen, die viel Helligkeit abstrahlen – dieses Mal nehmt ihr also die Kerze! Mit ihr drängt ihr die Dunkelheit zurück und verhindert die negativen Einflüsse auf eure Gesundheit. Allerdings werden die Kerzen nach und nach schwächer und ihr müsst euch um Ersatz kümmern.

Das hat Auswirkungen auf eure Erkundung und ihr müsst überlegen: Hole ich mir auf der anderen Seite der Höhle doch noch die Schatztruhe, oder besiege ich den seltenen Gegner und riskiere dabei, dass meine Kerze erlischt? Oder gehe ich auf Nummer sicher und ziehe weiter zur nächsten Kerze? Das macht Spaß und ist nur einer der Affixe, die euch in den Tiefen erwarten. In anderen Gegenden müsst ihr beispielsweise eingespinnene Gefangene der Neruber befreien. Oder ihr kämpft euch sogar durch Unterwasser-Tiefen – Vashj'ir lässt grüßen! Für alle Tiefen gibt es jeweils einzigartigen Mechaniken, die ihr bei euren Durchläufen beachten müsst. Außerdem sind die Mechaniken und Affixe nicht festgelegt, denn die Tiefen können sich von Woche zu Woche ändern. So bleiben sie schön frisch und abwechslungsreich.

Was bekomme ich aus den Tiefen?

Habt ihr eine Tiefe erfolgreich abgeschlossen, indem ihr den Endboss bezwungen oder eine andere letzte Herausforderung erledigt habt (nicht jede Tiefe hat einen End-



Der bekannte Murloc hat für euch einige Schätze in petto.

boss), geht es ans Eingemachte: den Loot! Brann beweist hier wieder sein Fingerspitzengefühl und öffnet eine Schatzkammer, in der sich Beute befindet. Die enthaltenen Dinge richten sich dabei nach dem abgeschlossenen Schwierigkeitsgrad. Ihr findet dort diverse Truhen, die ihr für eure Belohnung öffnet, sowie eine kleine Menge Gold, das auf dem Boden herumliegt. Das sammelt ihr ein, indem ihr darüber lauft – Super Mario lässt grüßen!

Neben Gold bekommt ihr noch weiteren Loot spendiert. In den Standard-Truhen findet ihr Resonanzkristalle, mit denen ihr euch glitzernden Bling-Bling aka kosmetische Gegenstände kauft. Damit verpasst ihre eurem Charakter ein schickes Transmog. Dazu kommt noch ein eigenes, anpassbares Reittier, das ihr über die Tiefen ergattern könnt. Der Händler für die Resonanzkristalle ist übrigens niemand anderes als Sir Finley Mrrggltton, den ihr in Dornogal findet. Zusätzlich bekommt ihr Tapferkeitssteine, die neue Währung zum Aufwerten von Gegenständen.

Loot für alle: Die Großzügigen Tiefen

Neben den Standard-Belohnungen können Tiefen auch zu »Großzügigen Tiefen« werden. Die werden auf der Karte extra mit einem pulsierenden Symbol gekennzeichnet und locken mit noch mehr Loot in Form von höherwertigen Truhen. In diesen Truhen findet ihr Ausrüstung, die es mit der Beute aus Dungeons und Raids aufnehmen kann. Dadurch werden die Großzügigen Tiefen zu einer lohnenden Endgame-Aktivität und bleiben auch nach dem Leveln oder abseits von kosmetischen Gegenständen wichtig. Die Tiefen könnt ihr also alternativ zu Dungeons und Raids spielen. Das ist gerade für Spieler, die weniger Zeit oder keine aktive Gruppe haben, enorm hilfreich. Die Ausrüstung, die ihr dabei ergattert, entspricht dabei maximal den heroischen Raids oder Mythic +5 Dungeons.

Doch zurück zu den Truhen, die haben nämlich einen Haken: Um sie zu öffnen und an das funkelnde Innere zu gelangen, benötigt ihr spezielle Schlüssel: **restaurierte Kastenschlüssel**. Die schnappt ihr euch



In den Großzügigen Tiefen lockt Loot auf Raid- und Dungeon-Niveau.



In den Tiefen findet ihr eine Menge Loot.

durch verschiedene Aktivitäten. Oder ihr stellt sie selbst her, denn überall winken auch Schlüsselfragmente als Belohnungen. Ihr könnt beispielsweise Fragmente für die Schlüssel direkt aus den Tiefen erhalten – klingt komisch, allerdings findet ihr sie möglicherweise in den restlichen Truhen. Oder ihr macht euch in der offenen Welt auf die Suche nach ihnen. Weltquests können genauso Schlüsselfragmente gewähren wie Truhen oder seltene Gegner.

Zusätzlich könnt ihr sie über die **wöchentlichen Quests** erhalten. Wenn ihr beispielsweise die wöchentliche Aufgabe der Weltquests »Weltenseele: Weltquests« erledigt, bekommt ihr garantiert einen fertigen res-

taurierten Kastenschlüssel. Außerdem hat auch Brann eine wöchentliche Aufgabe für euch, nämlich »Schlagende Argumente für die Archäologie«. Und es gibt noch ein Event in Khaz Algar: »Worldsoul Memory«. Dort müsst ihr Gegner auf drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden umhauen und werdet dann mit unterschiedlichen Mengen an Schlüsselfragmenten belohnt.

Außerdem erspielt ihr euch durch die Tiefen noch mehr: Ihr wertet durch sie beispielsweise die Slots eurer großen Schatzkammer (oder englisch: »Vault«) auf. So schnappt ihr euch bessere Gegenstände, die ihr einmal pro Woche aus der Kammer zieht. Doch wie können die abgeschlossenen Tiefen denn überhaupt dazu zählen, wenn es doch keine eigene Tiefen-Reihe in der Schatzkammer gibt? Das geht dadurch, dass die PvP-Reihe in der großen Schatzkammer ersetzt wird. Hier findet ihr nun eine Welt-Reihe. Die gewährt euch wöchentliche Belohnungen, die mit euren Aktivitäten in der freien Welt zu tun haben. Darunter fallen auch die neu eingeführten Tiefen.

Falls die Tiefen also euer Ding sind, könnt ihr so auch eure große Schatzkammer upgraden und wöchentliche Belohnungen abstauben. Das spricht natürlich auch diejenigen an, die WoW eher als Einzelspieler spielen oder einfach keine Lust auf Gruppenaktivitäten haben. Die Tiefen füllen also eine Lücke zwischen der freien Welt, den Dungeons und den Raids. ★



Am Ende mancher Tiefe bittet uns ein dicker Boss zum Showdown.