

World of Warcraft: The War Within

ENDLICH WIEDER MEHR ZU TUN

Genre: **MMO** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **27.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: -

Blizzard geht mit The War Within gnadenlos Dragonsflight's größte Schwäche an und erfüllt einen ewigen Fan-Wunsch. Im Vorabtest gehen wir im Detail darauf ein. Eine finale Wertung gibt es erst, wenn wir die Erweiterung ausreichend im Live-Betrieb gespielt haben.

Von Stephan Zielke



Stephan Zielke

Im Test zu Dragonflight hatte Stephan schon erzählt, dass er dank Battle for Azeroth und Shadowlands eigentlich schon mit World of Warcraft abgeschlossen hatte. Aber dank Dragonflight sind er und seine Frau aktiver als nie zuvor in Azeroth. Mittlerweile ist er sogar Raid-Leiter eines verrückten Haufens von Abenteurern, und seine Frau leitet die Gilde. Für The War Within wird nun fleißig rekrutiert, um direkt am ersten Tag den neuen Raid anzugehen und in den ersten Wochen Schlüsselsteinmeister abzuschließen. Und da viele seiner Gilddenmitglieder wissen, wo er arbeitet, gibt es hier direkt mal einen kleinen Gruß an alle.



Mit unserem großen Sonderheft zu World of Warcraft: The War Within könnt ihr euch bestens auf die Herausforderungen des Addons vorbereiten. Alles wie immer übersichtlich aufbereitet und schick gestaltet, auch diesmal wieder inklusive XXL-Poster. Das GameStar-Sonderheft zu World of Warcraft: The War Within – jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/wow



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr einen Dunklen Waldläufer spielen wolltet.
- ... ihr eine ernste Geschichte erleben möchtet.
- ... ihr auch gern mal alleine unterwegs seid.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr große neue Mechaniken braucht.
- ... ihr Zwerge blöd findet.
- ... ihr unter Arachnophobie leidet.



Ihr könnt allen Charakteren eurer Kriegsmeute nun Währungen zuschicken, das ist immens praktisch.

Dragonflight hat World of Warcraft ganz schön durcheinandergewirbelt. Raus mit den ganzen unüberschaubaren Systemen und eine Besinnung aufs Wesentliche waren die großen Stärken von Dragonflight: sinnvolles Crafting, das Spezialisierung belohnt, eine gut durchdachte Charakterentwicklung mit den neuen Talentbäumen und Drachentreiten, das endlich die Flugmount-Debatte in der Community zum Schweigen brachte. Auf der Strecke blieb aber der Content. Außerhalb von Mythisch-Plus-Dungeons und Raids gab es im Endgame nicht sonderlich viel zu tun. Gerade Casual-Spielern ging bei Dragonflight schnell der Spaß aus.

Auch die Story war eher Geschmackssache. Hier wurden mehr Schurken durch die Kraft der Freundschaft besiegt als in einem durchschnittlichen Cartoon im Samstag-nachmittagsprogramm. Man konnte das Dragonflight aber gut verzeihen. Denn Blizzard hat für die nächsten Jahre ein neues Fundament gegossen, auf dem das Studio aufbauen kann. Und The War Within zieht darauf nun die ersten Wände des MMO-Hauses nach oben. Diese sehen auch gar nicht schlecht aus, denn Blizzard bleibt der Philosophie aus Dragonflight treu und hört auf die Community.

Krieg führt man besser als Meute

Eines der großen Features von The War Within, das ihr teilweise schon auf den Live-Servern testen konntet, seht ihr, bevor ihr



Jede Spezialisierung hat zwei Helden-Bäume zur Verfügung.

das Spiel überhaupt gestartet habt. Denn im Charakerauswahlmenü habt ihr nicht nur Zugriff auf einen, sondern auf gleich vier eurer Charaktere. Das mag erst einmal nur eine simple Anpassung sein, denn ihr spielt nach wie vor natürlich nur einen Charakter auf einmal. Aber es zeigt, wie Blizzard euren Account nun als Einheit betrachtet. Alle eure Charaktere bilden von nun an zusammen eine Kriegsmeute, die gemeinsam an Zielen arbeitet. Das macht euch das Leben um einiges einfacher, gerade wenn ihr gerne mal euren Charakter wechselt.

Das beginnt mit eurer Bank. Die gesamte Meute erhält zusätzliche Bankfächer, in denen ihr Gegenstände, Materialien und Gold

gemeinsam lagern könnt. Vorbei sind also die Zeiten, in denen ihr Gold per Post oder mit eurem Farming-Charakter mehrere Briefe mit Materialien an euren Alchemisten schicken musstet. Packt alles in die gemeinsam geteilte Kriegsmeuten-Bank, und alle eure Charaktere haben darauf Zugriff. Außerdem könnt ihr viele Währungen weitergeben, beispielsweise zeitverzerrte Abzeichen – das schreit nach Shopping-Touren.

Auch an Ruf und Erfolgen arbeitet eure Meute als Ganzes. Habt ihr den maximalen Level bei einer Fraktion erreicht, dann kommen nun alle Charaktere in den Genuss der Vorteile. Macht ihr eure Weltquests an einem Tag mit eurem Hexer und am nächsten



Heldenklassen machen optisch viel her. Höllenrufer-Hexenmeister beschwören zusätzliche Dämonen wie Grubenlords.

Tag mit dem Krieger, dann geht der Ruf nicht verloren, sondern wird allen Charakteren gleichsam angerechnet.

Schlussendlich findet ihr in The War Within auch Kriegsmeuten-Ausrüstung. Diese ist an euren Account gebunden, bis jemand sie anlegt. So könnt ihr mit dem Jäger Lederausrüstung finden, sie in die Bank packen und später eurem Mönch anziehen. All das macht das Spielen von Twinks oder das Wechseln des Hauptcharakters sehr viel angenehmer und funktioniert sogar über Server-Grenzen hinaus.

Mehr Helden braucht das Land

Gerade Fans von Warcraft 3 werden eine positive Überraschung erleben. Denn Blizzard hat ein Feature eingebaut, das als Wunsch schon seit Jahren durch die Community geistert: Heldentalente. Habt ihr schon einmal euren Jäger gespielt und euch gewünscht, ihr könntet eine Dunkle Waldläuferin spielen, so wie Sylvanas Windrunner eine ist? Oder dass euer Feuermagier einen Phönix beschwört wie Kael'thas Sonnenwanderer? Auch ein Zwergenkrieger, der wie die Bergkönige aus Warcraft 3 Blitze mit jedem Schlag hervorruft, klingt ziemlich verlockend. All das ist jetzt mit den neuen Heldentalenten möglich. Mit ihnen könnt ihr eure Klasse noch weiter spezialisieren und sie vielen bekannten Helden aus dem Warcraft-Universum nachempfunden.

Bei jeder Spezialisierung stehen zwei Heldenklassen zur Auswahl, zwischen denen ihr jederzeit wechseln könnt. Blut-Todesritter können zum Beispiel zu den vampirhaften San'layn werden und ihren Opfern Blut absaugen. Oder sie entscheiden sich für den Todesbringer, dessen extrastarke Seuchen die Gegner peinigen. Den Frost-Todesrittern steht beispielsweise der Todesbringer

zur Verfügung, sie können jedoch auch Reiter der Apokalypse werden. Sie beschwören die Reiter des Lichkönigs an ihre Seite und nutzen sogar ihr eigenes Schlachtross im Kampf. Unheilig-Todesritter haben dann die Wahl zwischen San'layn und Reiter der Apokalypse. Dieses System zieht sich durch alle Klassen, wobei Dämonenjäger nur zwei und Druiden sogar vier Heldenklassen besitzen. Mit jedem einzelnen Stufenaufstieg in The War Within erhaltet ihr einen Skill-Punkt für euren Heldenbaum, den ihr mit dem neuen Maximallevel von 80 komplett ausgeschlitt habt. Ihr müsst also keine Angst haben, euch zu verskillen. Das Konzept ist cool, und viele Klassen verändern ihren Spielstil, je nachdem welchen Heldenpfad sie einschlagen. Ein Sonnenzorn-Feuermagier spielt sich ganz anders als ein Frostfeuer-Feuermagier.

Leider sind bei den insgesamt 39 neuen Spezialisierungen nicht alle Klassen gleich gut weggekommen. Denn so großartig viele der Heldentalente auch gestaltet sind, so gibt es für manche doch eher enttäuschen-

de Ausreißer nach unten. Dunkle Waldläufer zum Beispiel erhalten mit Schwarzer Pfeil einfach nur ein altes Talent zurück und beschwören hin und wieder mal einen Geisterhund. Schicksalsgebunden-Schurken machen bei Fähigkeiten einen Münzwurf, der ihnen passive Vorteile bringt, die man ohne Weak-Aura-Addon nicht einmal wahrnimmt. Druiden hingegen erhalten als Erwählte von Elune einfach nur stärkere Magie, was aber weder spielerisch noch optisch sonderlich viel hermacht. Nett, mehr aber nicht.

Auftakt zur Weltenseele-Saga

Aber worum geht es denn überhaupt in The War Within? Nach dem Sieg auf den Dracheninseln wenden sich die Helden Azeroths wieder einem überdimensionierten Problem zu, das seit dem Ende von Legion aus Silithus ragt und mittlerweile schon zu einem Running-Gag geworden ist, da die Spieler und Spielerinnen schon dachten, dass Blizzard es einfach vergessen hat: das Schwert von Sargeras.



Die Irdenen bestehen aus Stein und Kristallen. Außerdem können Horde-Spieler nun einen Zwerg spielen.

Nun regt sich jedoch etwas in den Tiefen von Azeroth und dringt aus der Schwertwunde nach oben. Die Stimme der Weltenseele erreicht die Helden an der Oberfläche, sodass Horde und Allianz eine Untersuchung starten, die bei Magni Bronzebart beginnt, der den Planeten bisher als Einziger hören und verstehen konnte. Doch er hat schon eine Weile eben nichts mehr gehört und verfällt in einen mysteriösen Schlaf. Zusammen mit seiner Tochter Moira versucht ihr, diesen neuen Fluch zu brechen.

Gleichzeitig formt sich im Inneren von Azeroth eine neue Gefahr. Xal'atath, Heroldin der Leere, verdirbt das Imperium der Neruber, um sie gegen die Oberwelt aufzuheizen. Ein Ablenkungsmanöver, um ihren großen Plan zu verwirklichen: die Weltenseele an sich zu reißen und damit den Weg für die Void Lords zu ebnet. Dies ruft natürlich Alleria Windläufer auf den Plan. Selbst ein Teil der Leere versucht sie, die Heroldin und die Void Lords zu stoppen, bevor sie sich selbst in der Dunkelheit verliert.

Mit dieser Prämisse beginnt The War Within die sogenannte Weltenseele-Saga, die diese und die nächsten beiden Erweiterungen umspannen soll. The War Within konzentriert sich auf den Konflikt mit Xal'atath und die Weltenseele. Die darauf folgende Erweiterung Midnight wird dann den Kampf gegen die Void Lords thematisieren, und The Last Titan schließt alles mit der Rückkehr der Titanen ab.

Viel kann über die Geschichte noch nicht gesagt werden. Fast alle Zwischensequenzen fehlen noch in der von uns gespielten Beta. Aber so richtig kommt die Story in The War Within nicht in die Gänge. Erst in den späteren Kapiteln von Heilsturz und schließ-

lich dem Imperium der Neruber wird es spannend, wenn ihr häufiger mit Anduin und Alleria unterwegs seid. Der Rest lässt sich erst mit dem passenden Ruf spielen. Es ist zu hoffen, dass The War Within als erstes Kapitel einer Trilogie nicht den Fehler macht und alle interessanten Punkte auf die späteren Erweiterungen verschiebt. Bisher wirkt die Kampagne auch etwas kurz. Das liegt

aber daran, dass Blizzard sich für einen neuen Ansatz beim Storytelling entschieden hat. Hauptquests sind diesmal um einiges kompakter und hetzen euch durch die Gebiete. Wollt ihr mehr erfahren, dann habt ihr die Möglichkeit, die Charaktere anzusprechen und optionalen Konversationen zu lauschen. Außerdem werden viele Punkte der Geschichte näher in Nebenquests beleuch-



Xal'atath plant die Voidlords zu beschwören, um Azeroth in ewige Dunkelheit zu hüllen.



Unter der Erde gibt es noch mehr als Spinnen und Zwerge. Auch ein verlorenes Volk der Menschen harrt hier aus.



Ihr seid wieder mit altbekannten Helden in Azeroth unterwegs.

MEINUNG

Stephan Zielke
@gamingundkatzen



Alles, was ich bisher in der Beta von The War Within gespielt habe, hat mir sehr gut gefallen. Heldentalente geben mir einiges mehr an Abwechslung für meine Klassen und Spezialisierungen. Ich war richtig motiviert, mit ihnen zu experimentieren und auch mal Talenten eine Chance zu geben, die ich sonst weniger bis gar nicht benutze. Die Tiefen hingegen gehen eines der größten Probleme von Dragonflight an. Casual-Spieler können nun auch mal länger als ein paar Wochen spielen und haben immer noch ein Ziel vor Augen. Open-World-Content als drittes Standbein neben M+ und Raids zu etablieren, war lange überfällig. Außerdem bin ich froh, dass Blizzard sein Versprechen gehalten hat und keines der Features aus Dragonflight zurücklässt. Überall wurde nochmal daran geschraubt und verbessert, sodass man diesmal wirklich das Gefühl hat, dass das Spiel wieder größer und umfangreicher wird. Viele Änderungen müssen sich aber noch im Langzeitest beweisen. Auch viele Bestandteile der Beta kommen jetzt erst kurz vor dem Release zusammen. Dennoch bin ich optimistisch, dass The War Within einen guten Start in die Weltenseele-Saga hinlegt, und bin gespannt auf die nächsten Addons.

tet. So können alle, die einfach schnell ins Endgame wollen, fix die Kampagne durchspielen. Story-Fans steht es frei, so tief einzutauchen, wie sie möchten. Ob dieses neue Konzept aufgeht, können wir aber erst nach Release so wirklich beurteilen.



Zwerge für alle

Habt ihr die Kampagne schließlich abgeschlossen, dann lassen sich die Irdenen als verbündetes Volk freischalten. Auf diese Weise können nun auch zum ersten Mal Horde-Spieler einen Zwerg erstellen. Ihnen stehen fast alle Klassen zur Verfügung, mit der Ausnahme von Todesritter, Dämonenjäger, Rufer und Druiden.

Insbesondere Tanks werden mit der neuen Rasse liebäugeln, denn ein Bonus von zehn Prozent Rüstung auf alle Ausrüstungsteile als Volksfähigkeit ist schon verlockend. Oder ihr entfesselt die Macht des Azerites in einem Ausbruch, den ihr in mehreren Stufen aufladet, ähnlich den Rufer-Fähigkeiten. Damit setzt ihr Gegner in Brand und heilt eure Verbündeten gleich mit. Außerdem könnt ihr einiges an Geld sparen. Denn die Irdenen essen nicht, sondern holen sich einen permanenten Buff von Kristallen ab.

Die Irdenen haben auch viele Anpassungsmöglichkeiten. Von Bärten für Frauen bis zu den Farben einzelner Kristalle auf ih-

ren Steinkörpern ist so einiges dabei. Ob es jedoch mehr Zwerge gebraucht hätte, ist wohl Geschmackssache. Aber wohl immer noch besser als weitere Elfen.

Auf in die Tiefen

Als die Tiefen von Blizzard angekündigt wurden, befürchteten viele eine Wiederholung der nicht gut gealterten Inselexpeditionen aus Battle for Azeroth. Aber die Tiefen machen in ihrer jetzigen Form schon richtig viel Spaß und bieten nun auch endlich Solospielern etwas zu tun, die bei Dragonflight eher in die Röhre geschaut haben.

Diese kleinen Dungeons findet ihr überall in der Welt verteilt. Sie sind für einen bis fünf Spieler ausgelegt. Ihr könnt euch für sie nicht über das Dungeon-Tool anmelden, ihr müsst hinreisen und direkt vor Ort durch den Eingang hinein. Dort wählt ihr auch den Schwierigkeitsgrad der Tiefe aus. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto bessere Ausrüstung gibt es abzustauben. Begleitet werdet ihr dabei von Magni Bronzebart, der

Das restliche Spiel ist gewohnt gut. Gerade die neuen Dungeons haben interessante neue Mechaniken.





euch entweder als Heiler oder Schadensversacher unterstützt. Ihr könnt ihn sogar etwas euren Bedürfnissen anpassen, indem ihr ihn mit Artefakten ausstattet, die ihr während eurer Expeditionen in die in The War Within neuen Tiefen entdeckt.

Tief, aber knapp

Die Tiefen sind recht kurz. Wenn ihr euch beilegt, dann könnt ihr viele von ihnen in zehn bis 15 Minuten abschließen. Dabei kämpft ihr euch durch einige Gegner, sammelt Schätze, tötet Bosse und plündert am Ende die Schatzkammer.

Aber jede Tiefe ist anders, und sie können sich sogar zwischen zwei Besuchen verändern. Mal lauft ihr durch vollkommene Dunkelheit und müsst Kobolden Kerzen stehlen, um zumindest eine Lichtquelle zu haben. Ein anderes Mal taucht ihr durch einen Tunnel, um eine Kolonie von Naga zu bekämpfen – samt Showdown, bei dem ihr sie mit einem Unterwasserroboter bombardiert. Oder ihr untersucht ein Schiff, das von Banditen besetzt ist, wobei ihr aber ständigem Artilleriebeschuss ausweichen müsst.

Selbst doppelte Besuche bleiben spannend, da viele der Tiefen drei Varianten haben und auf höheren Schwierigkeitsgraden neue Gefahren hinzukommen. So geben euch die Kobolde später nicht mehr so leicht klein bei, wenn sie mit ihren Kerzen Flammenwerferfallen aufstellen.

Die Tiefen sind sogar wichtig für das Endgame. Sie erhalten ihre eigene Reihe in der Vault und geben Solospielern die Möglichkeit, an Ausrüstung auf heroischem Level zu kommen. Zusammen mit den verbesserten Weltquests, die euch wöchentlich hochwertige Ausrüstung liefern, und der neuen Endgame-Zone, die ähnlich wie Suramar in Legion ständig neue Abenteuer bietet, haben deshalb nun auch Gruppen-Content-Muffel endlich mehr zu tun.

Verbesserungen an allen Ecken

Blizzards neue Philosophie ist es, Evergreen-Content zu erschaffen. Also nicht mehr neue Systeme zu bauen, die direkt im nächsten Addon obsolet und vergessen werden. Stattdessen werden durchdachte Spielmechaniken hinzugefügt, die zum Teil aller noch folgenden Erweiterungen werden. Die beiden wichtigsten neuen Systeme in Dragonflight waren dabei Handwerk und Drachenreiten. Blizzard hält hier sein Versprechen: Beides ist noch da, wurde aber an vielen Stellen noch einmal verbessert.

Handwerker müssen nun nicht mehr teure Steine einsetzen, um den nächsten Level von hergestellten Items zu garantieren. Stattdessen haben sie nun eine Ressource, die sich langsam mit der Zeit wieder auffüllt. Außerdem könnt ihr nun eure wöchentlichen Aufträge leichter erledigen, weil nun auch NPCs auf dem Marktbrett Items anfordern.



Drachenreiten ist jetzt mit fast allen Mounts möglich, und ihr könnt einfach per Knopfdruck zum alten Flugsystem wechseln, wenn ihr das möchtet. Außerdem gibt es sogar unterschiedliche Flugstile, mit denen ihr eine Fähigkeit austauschen könnt. Schlussendlich wird Drachenreiten für mehr Weltquests genutzt. Und es gibt sogar Luftkämpfe!

Stark verändert hat sich Mythisch Plus. Alle vorherigen Affixe wurden entfernt und gegen saisonale ersetzt. Diese belohnen euch nun, wenn ihr sie richtig spielt, mit beispielsweise mehr Schaden und Heilung für die Gruppe. Das dürfte gerade M+-Heiler kollektiv aufatmen lassen. Wie sich das allerdings im Langzeitest spielt, muss sich erst noch herausstellen.

Blizzard setzt den Kurs von Dragonflight mit The War Within fort. Wenige neue Systeme, dafür aber durchdacht und auf Langzeitmotivation ausgelegt. Gleichzeitig wird wieder viel auf das Feedback der Spieler und Spielerinnen gesetzt. Fast täglich wurden in der Beta ganze Talentbäume umgeworfen, Dungeon-Affixe verändert oder die Tiefen angepasst. So macht The War Within, ausgehend von Dragonflight, nur einen kleinen Schritt nach vorn. Das mag nicht jeden begeistern, aber es ist ein Schritt in die richtige Richtung. Qualität über Quantität ist ein guter Einstieg in die Weltenseele-Saga. ★

WORLD OF WARCRAFT

THE WAR WITHIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4430 / Ryzen 3 1200
 GTX 950 / RX 460
 8 GB RAM, 128 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 3600
 RTX 2060 Super / RX 6600
 16 GB RAM, 128 GB Festplatte

PRÄSENTATION



große, lebendige Spielwelt Soundkulisse abwechslungsreiche Gebiete Story-Präsentation in Zwischensequenzen veraltetes Grafikerüst

SPIELDESIGN



Heldentalente Tiefen als wiederholbarer Content Endzone Open-World gewinnt an Bedeutung manche Heldentalente langweilig

BALANCE



Ausrüstung für Solisten Heldentalente mit Stärken und Schwächen Anpassungen noch nicht testbar M+-Affixe fehlen noch Raid-Balance?

ATMOSPÄRE / STORY



düstere Geschichte Quests und Gespräche vertiefen Story Liebe zum Detail Maxlevel bisher nicht zugänglich Levelkampagne kurz

UMFANG



13 Tiefen mit Szenarien letztes Gebiet riesig viel Freischaltbares acht Dungeons und ein Raid zum Start PvPler verlieren Platz in der Vault

FAZIT

Aus Redaktionsschlussgründen ist das hier nur ein Vorabtest, aber schon jetzt ist klar: World of Warcraft ist mit Macht zurück!

