



## INHALT

Der Datenbank-Client	28
Epische Sets – Rang 5	30
Die neuen Rassen	32
Im Detail:	
Was taugt Burning Crusade?	33
Weg frei für den Kreuzzug	34



- ▶ DVD: Mega-Preview
- Flugmounts in Aktion
- Rundreise durch die Scherbenwelt
- Die neuen Rassen
- So wird Burning Crusade



▶ GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK 3231



### DER DATENBANK-CLIENT

Sie wollen jedes Detail über WoW: Burning Crusade wissen? Wo es welche Erze, Kräuter, Rezepte gibt? Wo welche Gegner stehen und was für Beute die fallen lassen? Prima, dann installieren Sie doch den Datenbank-Client von unserer DVD. Den haben unsere Partnern von WorldofWar.de so programmiert, dass ab dem 16.01.2007 alle Daten aus Burning Crusade kollektiv gesammelt und Ihnen zur Verfügung gestellt werden. Wie die Installation funktioniert, erfahren Sie auf unserer DVD unter dem Menüpunkt »Extras«.

World of Warcraft – die bessere Version

# WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Noch nie hat ein Addon zu einem Rollenspiel im Vorfeld zu so vielen erbitterten Diskussionen geführt. Noch nie sind über ein Spiel vor Erscheinen so viel Halbwahrheiten und Infoschnipsel verbreitet worden. Wir haben die Beta über Monate mit einem ganzen Team gespielt – und schaffen nun Klarheit.

**E**igentlich ist schon alles gezeigt. Und eigentlich ist auch alles gesagt. Könnte man zumindest denken angesichts der inflationären Berichterstattung rund um das wohl sehnlichst erwartete Addon aller Zeiten. Wenn man allerdings genauer ins Web hineinhorcht, wird aus der angeblichen Informationsflut schnell ein dissonanter, schlecht synchronisierter Chor. Und dort, wo tatsächlich tragfähige Fakten warten,

fehlen die stärksten Begleiter des Bescheidwissens: Meinung und Bewertung. Höchste Zeit also für GameStar, nach monatelangem Beta-Crusading zu sagen, wie es kurz vor dem Verkaufsstart um **World of Warcraft: Burning Crusade** steht.

**Da müssen wir durch. Alle.**

Da geht's rein? In diesen giftgrünen Glibber? Bedrohlich reckt es sich gen Himmel, das

Dunkle Portal. Mitten im verwüsteten Winkel der Verwüsteten Lande. Lange Zeit stand es dort vollkommen leblos, so wie es sich für riesige Steinskulpturen gehört. Doch seit die Beta-Server für **Burning Crusade** vor sich hin summen, wabert mitten im Tor ein grellgrüner Zyklon und saugt mit hypnotischer Kraft gestandene **WoW**-Recken (und Reckinnen) ab Stufe 60 an – um sie auf der anderen Seite in die Scherbenwelt

zu spucken. Die wollen **Warcraft**-Strategen schon seit dem **Warcraft 2**-Addon **Beyond the Dark Portal** in 3D durchstreifen – jetzt wird der Traum wahr. Und wir sind dabei. Okay, Augen zu und durch!

Der Ladebildschirm, der die alte Welt von der neuen trennt, verschwindet nach etwa 20 Sekunden: Am Fuße einer langen Treppe, den »Stufen des Schicksals«, tobt eine Schlacht zwischen glühenden Elementarwe-



In **Burning Crusade** heißt es Aufpassen: Während wir mit einem harmlosen Mob kämpfen, überrascht uns der **Teufelhä-scher**. Wir haben gerade noch Zeit aufzuschauen, etwa drei Sekunden später sind wir zu Staub zer-mahlen.

EPISCHE SETS – RANG 5



Am 13.12.2006 schickte Blizzard per Patch die lang erwarteten Rang-5-Sets auf die Server. Wir stellen Ihnen hier am Beispiel der Schurken-Klasse die mächtigste Kombination von Items in Burning Crusade vor.

**Zusätzliche Set-Boni:**  
2er-Set: 40 Schaden zusätzlich pro Kombopunkt auf »Ausweiden« und »Vergiften«. 4er-Set: gewährt die Chance, dass der nächste Finishing-Move keine Energie kostet.

**Helm des Todeshauchs**  
Wird beim Aufheben gebunden  
Kopf Leder  
308 Rüstung  
+30 Beweglichkeit  
+28 Ausdauer  
Metasockel  
Roter Sockel  
Sockelbonus: Kritische Trefferwertung +4  
Klassen: Schurke  
Benötigt Stufe 70  
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 72.

**Handschützer des Todeshauchs**  
Wird beim Aufheben gebunden  
Hände Leder  
297 Rüstung  
+30 Beweglichkeit  
+28 Ausdauer  
Klassen: Schurke  
Benötigt Stufe 70  
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 20.  
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 58.

**Brustschutz des Todeshauchs**  
Wird beim Aufheben gebunden  
Brust Leder  
379 Rüstung  
+16 Ausdauer  
Gelber Sockel  
Gelber Sockel  
Blauer Sockel  
Sockelbonus: Angriffskraft +8  
Klassen: Schurke  
Benötigt Stufe 70  
Anlegen: Erhöht Trefferwertung um 10.  
Anlegen: Erhöht kritische Trefferwertung um 25.  
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 100.

**Schulterpolster des Todeshauchs**  
Wird beim Aufheben gebunden  
Schulter Leder  
284 Rüstung  
+29 Beweglichkeit  
+13 Ausdauer  
Blauer Sockel  
Sockelbonus: Kritische Trefferwertung +3  
Klassen: Schurke  
Benötigt Stufe 70  
Anlegen: Erhöht Eure Ausweichwertung um 20.  
Anlegen: Erhöht die Angriffskraft um 40.



Bei einigen Quests werfen Sie von einem Flugtier aus mit **Bomben** – hier in einer PvP-Variante

sen, riesigen, nie zuvor gesehene Dämonen und – im direkten Vergleich – winzigen humanoiden Gegnern. Vorsichtig schleichen wir heran, bloß nicht in den Bereich geraten, in dem die Furcht einflößende Bande unsere Anwesenheit wittert; »Aggro-Range« nennen das die Profis. Denn wer mit Level 60 zwischen die Mühlsteine dieser ewig wogenden Schlacht der Level-70-NPCs gerät, ist schneller platt, als ein Krieger »Heilt mich!« brüllen kann. Oder um es mit einer nach eigener Aussage »durchschnittlichen, aber begeisterten« **WoW**-Spielerin zu sagen: »Da fühlt man sich wie ein Level-1-Stoffi im Geschmolzenen Kern.« Mit »Schneeball in

der Hölle« also nur unzureichend beschrieben.

Also heißt es, das Schlachtfeld großräumig zu umgehen und in die feuerspeiende Felswüste des ersten Gebiets einzutauchen, der Höllenfeuerhalbinsel. Die ist das erste von sieben Ländern des neuen Kontinents von **Burning Crusade** und gleich mal doppelt so groß wie durchschnittliche Sektoren der alten Welt.

**Was uns nicht tötet, härtet uns ab**

Und hart geht's weiter: Wer sich in Azeroth (vor allem auf PVE-Servern, also Realms ohne den offenen Spieler-gegen-Spieler-Kampf) im Glanze seines 60er-Status schon für quasi-unsterb-

lich hielt, wird gleich hier im Startgebiet der Scherbenwelt sein blaues Wunder erleben. Und damit meinen wir nicht die seltenen (also in blauer Schrift dargestellten) Belohnungen. Vielmehr sind hier schon die Gegner (Mobs) ab Stufe 58 erstaunlich wehrhaft. Blizzard hat wohl an den Talenten der computergesteuerten Widersacher geschraubt. Denn die parieren besser, stecken mehr ein und teilen kräftiger aus als Gleichaltrige im Hauptprogramm. Dazu kommen (vereinzelt) nette Eigenheiten der wehrhaften Dämonen-Fauna: So werden etwa die Monster-Bussarde rund um den Allianzstützpunkt Ehrenfeste durch den Aasgeruch toter Artgenossen angezogen. Wer also gerade die Überreste eines besiegten Kampfgeiers plündert, sieht sich urplötzlich mit einem zweiten solchen Gegner kon-

frontiert; übel, wenn man vom vorangegangenen Kampf noch stark geschwächt ist. Für diesen Effekt trickst Blizzard mit einer variablen Aggro-Range. Die wird genau in dem Moment, in dem der Gegner stirbt, kurzfristig ausgeweitet. Das lockt den eigentlich außerhalb dieser Wahrnehmungsschwelle vagabundierenden nächsten Feind an. Nach dem umgekehrten Prinzip funktionieren auch zahlreiche Sprüche, Gegenstände oder Tränke, die auf kurze Zeit eine von Gegnern weitgehend unbehelligte Heldenexistenz versprechen.

Im übrigen ist es erstaunlich, wie motivierend es sein kann, mit seinem 60er-Charakter plötzlich wieder Erfahrungspunkte zu sammeln, um der neuen Obergrenze von Level 70 nachzujagen. Blizzard hat während der Betaphase mit den Stufenabständen experimentiert.

**MICHAEL TRIER** michael@gamestar.de

Zeitweise stand mir der Mund sperrangelweit auf. Große Momente in Serie: zum ersten Mal den Himmel der Höllenfeuerhalbinsel sehen; dabei von einem 70er-Elite-Mob mit einem Schlag niedergestreckt werden; die Kämpfe in Karazhan; die WoW-Geschichte durch die Quests und Instanzen (und nicht nur durch die Höhlen der Zeit!) von Burning Crusade hautnah mit erleben; all das summiert sich zu einem großartigen Spielerlebnis, das durch die wenigen Schwachstellen für mich kaum geschmälert wird.



**»Große Momente, dauernd!«**

**HENDRIK WEINS** hendrik@gamestar.de

Wahnsinn, meine erste »blaue« Waffe in Burning Crusade schlägt meinen epischen Heilstab aus dem Geschmolzenen Kern um Längen. Endlich bekomme ich auch als Gelegenheitsspieler tolle Gegenstände, und das ohne Verpflichtung zu langen Online-Zeiten. Würden vorher nur die Hardcore-Spieler in 40-Mann-Instanzen belohnt, so gibt es nun epische Gegenstände für jedermann – in kleinen, aber schicken Instanzen mit variablem Schwierigkeitsgrad. Ab Januar findet man mich in der Scherbenwelt!



**»Illidan, ich komme!«**

**JÖRG SPORMANN** spori@gamestar.de

Weihnachten verschiebt sich diesmal, Bescherung ist erst am 16. Januar. Wenn dann Burning Crusade erscheint, bin ich ganz sicher dabei. Ich freue mich schon riesig auf die Scherbenwelt, Level 70, fliegende Reittiere, neue Instanzen, Rezepte, Set-Gegenstände und PvP-Arenen. Dann will ich ganz sicher auch einen Draenei-Schamanen ausprobieren, der Juwelenschleifen bis zur höchsten Stufe lernt – ach, es gibt wieder so viel zu entdecken und zu erleben! Weihnachten dauert bestimmt sechs Monate.



**»Kann es kaum noch erwarten«**



Im Höllenfeuerbollwerk töten wir den Drachen Nazan.



Der Boss hat ein **blaues Item** gedroppt – jetzt wird gewürfelt.



In der Instanz **Der Blutkessel** hat sich unser Druiden mit der 41-Punkte-Fähigkeit »Baum des Lebens« in einen Baum verwandelt.

Im Moment sind allein über 494.000 Erfahrungspunkte nötig, um die Grenze zu Level 61 zu knacken – das dauert.

### Quest-Lust und Sammelfrust

Sobald Spieler die Höllenfeuerhalbinsel einmal per Reittier halb durchquert haben und bei ihrer jeweiligen Regionsstadt (Allianz: Ehrenfeste; Horde: Thrallmar) angekommen sind, steht der zweite Fluggpunkt bereit, um ab jetzt Pendler zwischen dem Dunklen Portal und der Landesmitte komfortabel per Linienflug zu transportieren. Spätestens jetzt dürfte das

neuerdings 25 Aufträge fassen- de Questlog allmählich gefüllt sein. Denn schon auf dem beschwerlichen Hinweg warten viele Questgeber, und in den Städten gibt es eine Reihe weiterer Aufträge, die zum Teil intelligent verzahnte Questketten starten. Davon merken Sie zu Beginn allerdings herzlich wenig, denn mal wieder fängt alles mit den von vielen gefürchteten Sammelquests an. Auffällig ist die im Vergleich zum Hauptprogramm dichtere Stafelung der Monster und deren geschickter aufeinander abgestimmte Laufwege. Das macht es schwieriger, einen Gegner

einzelnen abzuspielen – blöd für Solospieler. Dafür entschädigen manche der zunächst stumpfsinnigen Aufträge mit originellen Folgequests. So wird eine Reihe von mäßig spannenden Standardaufgaben von einer Bomber-Quest gekrönt, in deren Verlauf Sie von einem Flugtier aus mit Granaten um sich werfen dürfen. Dieses Prinzip zieht sich vom Startland bis in die Highlevel-Gebiete wie Nethersturm, wo auch 70er-Helden genügend Abenteuerfutter abseits der Instanzen finden. Insgesamt hätte die Ausbeute an wirklich außergewöhnlichen Quests mit Storyunterfütterung

aber ruhig noch höher ausfallen dürfen. Ein anderes Manko sind die nach wie vor oft zu vagen Questbeschreibungen. Allerdings können die Spieler darauf noch bis zum Ende der Beta Einfluss nehmen, indem sie nach jeder gelösten Quest eine Bewertung abgeben. Mit den neuen Questreihen, die mit dem Patch 2.0 in den alten Gebieten gestartet werden, sowie den jetzt schon freigeschalteten neuen Klassentalenten und dem neuen PVP- und Ehre-System beschäftigen wir uns

#### MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Von einem Addon erwarte ich spielerische Neuerungen, und die sind in Burning Crusade dünn gesät. Draenei und Blutelfen spielen sich wie die bekannten Rassen, auch weil neue Klassen fehlen. Die meisten neuen Aufträge funktionieren nach Schema F: »Bring mir X Gegenstände« oder »Töte X Gegner«. Guild Wars macht's besser, jedes Kapitel bringt neue Spielelemente. Falls Sie der stets gleiche Spielablauf bereits in World of Warcraft langweilt, sollten Sie sich den Kauf von Burning Crusade lieber zweimal überlegen.



»Mehr vom Gleichen«

#### PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Burning Crusade legt auch in Sachen PVP ordentlich nach, aber für mich nicht sonderlich durchdacht. Wenn ich mit Zufallsteams nichts gewinnen kann, wo bleibt der Ansporn, den Zufall zu nutzen? Zu Übungszwecken? In einem Spiel, in dem sowieso das Team gewinnt, dessen Helden die besseren Ausrüstungen, die höheren Level haben? Ich verhaue gerne andere Spieler, aber nur dann, wenn es dabei auf mein Können ankommt und nicht auf die T3-Klamotten. Ich bleib' deshalb bei Guild Wars.



»Sieger: Ausrüstung und Level!«



PvP-Variante: Wir halten die umkämpfte Festung für die Allianz besetzt, die blauen Flaggen kündigen von unserem Triumph. Die blauen Fragezeichen sind ein Umfrage-Tool der Beta.



im Kapitel »Weg frei für den Kreuzzug« (Seite 34).

### Balance: leicht verschoben

Nach und nach, spätestens mit Stufe 61, wird das Abenteuerleben leichter. Gegner fallen schneller, der eigene Charakter wird nicht mehr ständig zu Staub zerbröselt. Das liegt weniger am Stufenaufstieg, sondern vielmehr an höherwertiger Ausrüstung, die schon zu Beginn als Entlohnung mancher Quest lockt. Denn in **Burning Crusade** sind schon »normal magische«, also in grüner Schrift dargestellte Gegenstände oft stärker als die begehrten raren »blauen« Items der alten Welt. So profitieren solcherart ausgerüstete Spieler nicht nur von Attributverbesserungen wie zum Beispiel »plus 22 Ausdauer« und »plus 26 Beweglichkeit«, sondern bekommen zu-

sätzliche Boni auf teilweise gleich zwei übergeordnete Werte wie Trefferchance und Angriffs- oder Verteidigungskraft. Das können in der alten Welt nur die ganz teuren raren oder epischen Gegenstände.

Wie überall, wo so in bestehenden Wertesysteme eingegriffen wird, geht ein Aufschrei durch die Massen: Gerade die Hardcore-Spieler, die jede freie Minute mit **WoW** verbracht haben, ärgern sich gründlich. Schließlich sind die von ihnen hart erarbeiteten Items jetzt nur noch die Hälfte wert. Und über die Gebrauchsgegenstände hinaus verändern auch neue Rohstoffe wie Erze und Kräuter den bisherigen Warenverkehr und die Kurse in den Auktionshäusern. Wenn nämlich Kraut oder Erz XY nicht mehr das seltenste in der Welt ist, fallen automatisch die Preise.

Das betrifft vor allem Spieler, die vorhaben, beim alten **World**

**of Warcraft** zu bleiben. Zwar werden auch Nicht-Kreuzzüglern von wertigeren Waffen (zumindest bis Level 60) und dem damit einhergehenden Preisverfall profitieren. Aber sie werden ihre Freunde immer seltener zu Gesicht bekommen. Denn die Anziehungskraft all der neuen Abenteuer, Items, Talente und Möglichkeiten ist so groß, dass sehr viele Spieler die alte Welt nur noch sporadisch besuchen dürften. Und als Todesstoß für Kaufverweigerungsabsichten hat Blizzard ja noch die Flugreitertiere (»Mounts«) eingebaut, mit denen Sie querfeldein auf dem Luftweg reisen können – aber nur in der Scherbenwelt. In **Burning Crusade** sind ganze Regionen und Instanzen zu Fuß gar nicht erreichbar. Wie das mit den Flugmounts funktioniert, lesen Sie im Extrakasten und sehen Sie in unserem ausführlichem Video auf der DVD.

### Knackig und gut: Neue Instanzen

Einer der Höhepunkte von **Burning Crusade** sind die neuen Instanzen. Im Unterschied zu den Dungeons und Schlachtzügen der alten Welt sind die neuen mit deutlich weniger Leuten zu schaffen. Und dabei origineller und spannender. Zum Beispiel stehen Sie in Karazhan unvermittelt auf einer Bühne. Im tosenden Applaus des NPC-Publikums kämpfen Sie in einer bizarren Version des **Zauberer von Oz** plötzlich gegen Bossgegner wie die Vogelscheuche. Dabei sparen Sie eine Menge Logistikaufwand. 40 Leutchen unter einen Hut zu bringen ist schließlich eine ganz andere Sache, als nur fünf Spieler zu koordinieren. Vor allem Helden mit weniger Zeit haben so eine viel größere Chance auf hochwertige Belohnungen wie die klassenspezifischen Tier-Rüstungssets. Die gibt es jetzt nämlich schon in 5er-Instanzen wie der Managruff – umso wertvoller, wenn Sie die dort an Sie gestellten Aufgaben im Schwierigkeitsgrad »heroisch« absolvieren. Denn zu Beginn jeder Instanz kann jetzt eine von zwei Herausforderungsstufen gewählt werden; nur in der höchsten lassen die Bossgegner die wertvollsten »epischen« Gegenstände fallen.

### Neue Rassen & Startgebiete

Die zwei neuen Rassen in **Burning Crusade** samt ihren Startgebieten und Hauptstädten liefern genug Motivation, um nochmal

#### DIE NEUEN RASSEN

##### Allianz: Draenei

- ▶ spielbare Rassen  
Paladin, Magier, Krieger, Jäger, Priester, Schamane
- ▶ Rassenfähigkeiten
  - 5 Punkte Bonus auf neuen Beruf Juwelenschleifen
  - Trefferchance für alle Gruppen-Mitglieder um 1% erhöht
  - Widerstand gegen Schattenschaden um 10 Punkte erhöht
  - Gabe der Naaru: Dauerheilzauber für die ganze Gruppe



##### Horde: Blutelfen

- ▶ spielbare Rassen  
Schurke, Hexenmeister, Paladin, Jäger, Magier, Priester
- ▶ Rassenfähigkeiten
  - plus 10 Verzauberkunst
  - alle Widerstände um 5 Punkte erhöht
  - Manadurst: Entzieht Gegner Mana und erhöht Ihre arkane Energie für 10 Minuten.
  - Arkaner Strom: bringt Gegner zum Schweigen, erhöht Mana.



Fantasievolle Mobs: **Aufseher Fetzsäge** haut mit seinen beiden Kreissägen richtig rein.

einen neuen Charakter hochzupäppeln. Dabei hat Blizzard die Blutelfen (Horde) und Draenei (Allianz) mit sehr viel Kalkül in die Fraktionen integriert. Die zuckersüßen Blutelfen richten sich eindeutig an all jene, die auf Hordenseite die Trollnasen leid sind und schon immer die knuddeligen Gnome und eleganten Nachtelfen darum beneidet haben, zugleich so lieb und so mächtig sein zu können. Die Draenei sind das exakte Gegenstück dazu: Allianzler, die sich zwar mit der Horde nicht anfreunden können, denen aber beim Anblick von Paladin-Sau-

bermännern und heroisch-arriganten Nachtelfen heimlich ein bisschen übel wird, bekommen mit den behuften und gehörnten Draenei ein dämonisches Äußeres – bei guter Gesinnung. Die Aufweichung der Fraktionsprofile geht sogar noch weiter: Mit den Blutelfen haben Horde-Spieler erstmals die Möglichkeit, Paladine zu spielen; und Allianzlern steht mit den Draenei die bisher Horde-exklusive Klasse der Schamanen offen. Während manche Spieler aus einer rein philosophischen Perspektive meckern (Hordler dürfen Paladine sein?), bemängeln andere eine Verödung der PvP-Kämpfe. Mehr zu den rassespezifischen Talenten der beiden Völker finden Sie in unserem Extrakasten »Die neuen Rassen«.

Richtig Spaß macht der Ausflug durch die neuen Startgebiete. Völlig unterschiedliche Grafiksets schenken jeder Region eine ganz eigene Atmosphäre. In den Charakteraufbau ist die gesamte Erfahrung des **WoW**-Teams eingeflossen: Neulinge werden behutsam geführt, ohne das Gefühl von Beschränkung zu erleben. Originelle Aufgaben, in deren Verlauf Sie etwa eine fremde Sprache erlernen oder dekadenten Partylöwen Nachschub für ihre Dauerorgie liefern, unterbrechen ab und an höchst angenehm die Jäger- und Sammlerroutine gerade der frühen Level.

Der neue Beruf »Juwelenschleifen« birgt vielfältige Mög-

**IM DETAIL: WAS TAUGT BURNING CRUSADE?**

**QUESTS / INSTANZEN**



- + abwechslungsreiche Instanzen mit originellen Ereignissen
- + taktisch fordernde Bossgegner
- + teils witzige neue Quest-Ideen (Greifen-Bomben-Quest)
- + schön verschachtelte Questketten schon ab den Startgebieten
- immer noch zu viele Reißbrett-Quests

**CHARAKTERENTWICKLUNG / ITEMS**



- + jede Menge starke neue, teils gesockelte Items
- + dank Level 70 zehn zusätzliche Talentpunkte
- + sinnvolle neue Talente, dadurch vielseitigeres Gruppenspiel
- + Juwelenschleifen als Beruf mit vielen Möglichkeiten
- + starke Motivation durch T5-Sets und Flugreitiere

**Globale Auswirkungen**



- + neue Quests und Talente auch in der alten Welt
- überzogen zwanghafte, teils alberne Eindruckschöpfung
- für Vielspieler schmerzhaftes Entwertung alter Epic-Sets
- wer sich dem Addon verweigert, ist benachteiligt

**NEUE GEBIETE / RASSEN**



- + atmosphärisch schöne eigenständige Startgebiete
- + bei beiden Rassen sinnvolle rassespezifische Fähigkeiten
- + fantasievolle, spannende Scherbenwelt
- nach Level 20 questen Sie wieder in der bekannten Welt
- keine neuen Klassen

**PVP / EHRESYSTEM**



- + Arenen sorgen für neue Motivation
- + neues Ehresystem ersetzt Ranglisten; gut für Gelegenheitsspieler
- Horde-Paladin und Allianz-Schamane kippen PvP-Balance
- Balanceprobleme beim Ehresystem
- sinnvoller Arenakampf erst ab Level 67



Beim **Juwelenschleifler** lernen wir neue Rezepte.



Am Eingang der Instanzen können Sie sich per Menü zwischen **zwei Schwierigkeitsgraden** entscheiden.

lichkeiten. So können Sie schon mit niedrigen Fähigkeitsstufen aus Draht (aus Erz gewonnen) und Juwelen (im Erz gefunden; beim Bergbau gefunden) nützliche Schmuckstücke herstellen, die Attribute wie etwa Intelligenz oder Beweglichkeit erhöhen. Mit zunehmender Kunstfertigkeit werden diese Gegenstände immer mächtiger und können für gutes Gold gehandelt

werden. Zudem können Sie später individuell Edelsteine zur Ausrüstung von gesockelten Gegenständen zurechtschleifen.

Unter dem Strich verkauft Blizzard **World of Warcraft**-Fans mit **Burning Crusade** ein nochmals deutlich gesteigertes Spielerlebnis. Wer das Spiel vorher nicht gemocht hat, wird es auch jetzt nicht lieben. **Warcraft** bleibt eben **Warcraft** – nur besser. **MT**

**WOW BURNING CRUSADE**

michael@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel-Addon  
Termin: 16 Januar 2007

Entwickler: Blizzard  
Status: zu 95% fertig

**Michael Trier:** »Burning Crusade ist fast fertig. Wir haben uns mit einem Team kreuz und quer durch die Beta geschlagen, teils gemeinsam, teils eigenständig. Darum können wir sowohl aus Sicht von Solo-Spielern als auch aus der Perspektive von Schlachtzug-Fans sämtliche Aspekte des WoW-Addons bewerten. Und wir sagen: Diese Spiel ist schlicht großartig! Schade nur, dass Blizzard für ein Addon zu einem Spiel mit hohen Abo-Gebühren fast 40 Euro verlangt.«



**POTENZIAL AUSGEZEICHNET**

World of Warcraft 2.0

# WEG FREI FÜR DEN KREUZZUG

Blizzard legt den Grundstein für Burning Crusade: Patch 2.0 bringt neue Heldentalente, PvP-Arenen, das überarbeitete Ehresystem und mehr. Wir berichten über Neuerungen und Probleme des Updates.

**E**s ist eine schwere Geburt. Am 6. Dezember 2006 versinkt **World of Warcraft** im Chaos. Spieler klagen über Lags und Verbindungsabbrüche. Server gehen ans Netz und verschwinden gleich wieder. Die offizielle Website bricht unter dem Ansturm der Fans zusammen. Der Grund: Am Nikolaustag spielt Blizzard den Patch 2.0 auf das System. Das Mammut-Update mit dem Codenamen »Vor dem Sturm« sorgt für den Untergang, aber auch für einen Neubeginn. Blizzard legt damit den Grundstein für **Burning Crusade**. Wir prüfen, was sich gebessert oder verschlechtert hat. Vorneweg: Patch 2.0 bringt deutsche Namen für die Städte und Fraktionen. Undercity etwa heißt »Unterstadt«,

Ratchet »Ratschet« – viele Fans halten diese Übersetzung für fantasielos und lächerlich.

## Mehr können

Patch 2.0 erweitert die Talentbäume aller neun Klassen um die so genannten 41-Punkte-Fähigkeiten. Die schalten Sie frei, indem Sie mindestens 40 Punkte (von insgesamt 51 mit Level 60) in eines von drei Fachgebieten stecken. Auf Dämonologie spezialisierte Hexenmeister etwa beschwören den Teufelswächter, einen Nahkämpfer; weitere Beispiele finden Sie im Kasten »41-Punkte-Talente«. Hinzu kommen weitere neue Fertigkeiten wie »Dämonisches Wissen«. Damit erhöhen Hexer ihren Zauberschaden um bis zu 15 Prozent der Summe von Aus-

dauer und Intelligenz ihres Dämons. Die Neuerungen sorgen für hitzige Diskussionen. Manche halten den Teufelswächter für zu stark, andere finden ihn zu schwach. Ähnliche Beschwerden gibt es über alle Klassen, Blizzard wird weiter an der Balanceschraube drehen müssen. Kompletzt übermächtig oder nutzlos ist jedoch keine der frischen Fähigkeiten.

## Ehrenvoller Einkauf

Gefechte zwischen Spielern (PvP) bringen nun andere Vorteile: Wer Mitglieder der Feindfraktion (Horde, Allianz) erledigt, verdient wie zuvor Ehrepunkte. Doch die fließen nicht mehr in die PvP-Rangliste, sondern dienen als Währung für Gegenstände. Ein Schild etwa kostet rund 22.000

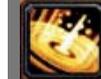
Punkte. Die müssen Sie sich langwierig erarbeiten, zumal Sie für besiegte Spieler nun deutlich weniger Ehre bekommen als zuvor. Beim PvP-Einkauf brauchen Sie auch Ehremerkmale von den Schlachtfeldern. Die erhöhten zuvor Ihren Ruf bei bestimmten Fraktionen, nun kostet jeder PvP-Gegenstand eine bestimmte Anzahl Abzeichen aus dem Arathibecken, dem Alteractal oder der Kriegshymnenschlucht. Das PvP-Rangsystem gibt es nicht mehr. Dafür dürfen Sie Ihren zuvor erreichten PvP-Titel weiter tragen, wenn auch ohne spielerischen Nutzen.

Alleine oder mit Ihrer Gruppe können Sie sich nun in die neuen Arenen teleportieren. Wie in **Guild Wars** kämpfen darin zwei Zweier-, Dreier- oder Fünfer-

## 41-PUNKTE-FERTIGKEITEN



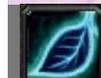
Krieger erneuern mit »**Verwüsten**« ihr Talent »Rüstung zerreißen«, um Feinde zu schwächen.



Priester heilen mit dem »**Kreis der Heilung**« einen Mitstreiter sowie alle, die in dessen Nähe stehen.



Schurken machen mittels »**Verstümmeln**« besonders viel Schaden gegen vergiftete Gegner.



Druiden verwandeln sich in den »**Baum des Lebens**«, um fortan effektiver heilen zu können.



In den neuen **PvP-Arenen** kämpfen Zweier-, Dreier- oder Fünfer-Teams gegeneinander.

teams im Deathmatch. Die Gefechte sind angenehm actionreich, bringen derzeit aber weder Ehre noch sonstige Vorteile. Erst mit Level 67 können Sie Arenateams gründen, je nach Größe zum Preis von 80 bis 200 Goldstücken. Für Ihre Truppe dürfen Sie dann sogar Logos ins Spiel einbinden. Das Team verdient durch Siege Punkte, mit denen die Mitglieder Belohnungen kaufen. Die Arenen dürften daher in **Burning Crusade** viele Freunde finden, zumal sich die flotten Kämpfe auch für Gelegenheitsspieler eignen. Noch gibt's allerdings Bugs: Ab und zu starten Sie ohne Feinde oder mit einem zu kleinen Team. Dafür gleicht das Spiel die Stärke der Gegner an, Sie kämpfen gegen ungefähr gleichstarke Spieler.

**Kritische Klicks**

Patch 2.0 ändert zudem das Kampfsystem, die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer wird nun anders berechnet. Früher erhöhten Gegenstände und Zauber die Chance prozentual,

jetzt steigern sie den »kritischen Wert« für Magie, Nah- und Fernkampf. Daraus leitet sich der Prozentwert ab. Doch je höher der Level des Spielers ist, desto niedrigere Boni gibt der kritische Wert. Wenn ein Level-50-Held durch die Punktwertung seine Trefferchance um 2 Prozent steigert, sind's bei einem Level-60-Charakter vielleicht nur 1,5 Prozent. Zuvor genossen Charaktere aller Stufen die gleichen Prozentboni.

Auch bei den Berufen gibt's Änderungen: Zum Beispiel funktioniert die beliebte Mod **Decursive** nicht mehr. Die Anzeige führte alle Ihre Mitstreiter auf, die an Flüchen, Krankheiten oder Giften leiden; mit nur einem Iconklick konnten Sie einen Zauber aufrufen, um die Opfer zu heilen. Nun müssen Sie erst den Spieler, dann den Zauber auswählen – brauchen also einen Klick mehr. Ebenfalls umstritten: Früher konnten Sie einem Zweitcharakter mit Level 1 in Verzauberkunst magische Gegenstände zum Entzaubern schicken

und die Essenzen im Auktionshaus verkaufen. Das klappt nicht mehr, Helden müssen Stufenvoraussetzungen erfüllen, um Gegenstände zu entzaubern. Zum Beispiel brauchen Sie für Level-60-Kram den Berufslevel 225. Wer keine Mitspieler bitten will, muss seinen Zweitcharakter ab jetzt mühsam trainieren.

Auch bei der Bedienung hat sich einiges getan. Wenn Sie einen Stärkungszauber auf einen niedrigstufigen Spieler sprechen, wählt das Spiel nun automatisch die schwächere Magievariante. Die neue »Suche nach Gruppe«-Liste führt alle Helden auf, die Helfer für Instanzen oder Quests suchen. Die Versamlungssteine vor Instanzen dienen nun als Teleporter: Zwei Spieler müssen darauf klicken, um einen dritten herbeizurufen. Das Portal-Talent des Hexers wird damit unwichtiger, die Klasse verliert einen wichtigen Vorteil im Gruppenspiel – zum Verdruss ihrer Spieler.

**Draenei für die Welt**

In der alten Spielwelt gibt's nun Draenei und Blutelfen, die neue Quests vergeben. Im zuvor leeren Nordwesten der Sümpfe des Elends etwa stehen viele Draenei-Auftraggeber, eine weitere Quest stellen wir im Kasten »Eine neue Aufgabe« vor. Durch erfüllte Aufträge sammeln Sie zudem bereits Ruf bei den neuen Völkern. Ebenfalls schon im Spiel: Blaupausen fürs Juwelenschleifen, den Beruf, den Sie im Addon lernen können. Patch 2.0 bringt folglich viele sinnvolle Neuerungen, aber auch umstrittene. Der Weg für **Burning Crusade** ist nun jedenfalls frei. Mal sehen, ob **World of Warcraft** am 16. Januar, dem Addon-Starttag, eine weitere schwere Geburt bevorsteht. **GR**

**EINE NEUE AUFGABE**



In den Westlichen Pestländern steht ein **neuer Questgeber**, der Draenei Anachoret Truen.



Anachoret schickt uns zu einem Wachturm, wo wir das »**Mal des Lichtbringers**« bergen sollen.



Dann eskortieren wir den Draenei zum **Grab** von Uther Lichtbringer. Auf dem Weg lauern Zombies.



Am Grab beschwört Anachoret den **Geist** des Paladins, den Veteranen aus Warcraft 3 kennen.



Hohepriesterin MacDonnell gibt uns die **Belohnung**: Erfahrung. Ein eher unspektakulärer Auftrag.

**DIE PVP-BELOHNUNGEN**

Mit Ehrepunkten und Schlachtfeld-Marken bezahlen Sie nun die **PvP-Gegenstände**, zum Beispiel diesen schicken Schild.

**Aegis des Großmarschalls**  
Wird beim Aufheben gebunden  
Schildhand  
2929 Rüstung  
55 Blocken  
+10 Stärke  
+23 Ausdauer  
**Benötigt Stufe 60**  
Anlegen: Bei einem Treffer im Kampf besteht eine Chance von 5%, dem Angreifer 35 bis 65 Naturschaden zuzufügen.



Zum Vergleich ein PvP-Schild aus **Burning Crusade**: Dieses Prachtstück gibt's in der Scherbenwelt-Stadt Shattrath.

**Ehrenschild von Mazthoril**  
Wird beim Aufheben gebunden  
Schildhand  
4058 Rüstung  
94 Blocken  
+15 Ausdauer  
+15 Intelligenz  
**Benötigt Stufe 70**  
Anlegen: Erhöht kritische Zaubertrefferwertung um 19. Anlegen: Erhöht durch Zauber und magische Effekte verursachten Schaden und Heilung um bis zu 22.

