

Rot oder Blau?

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Haarscharf vor Redaktionsschluss startete der Betatest des heiß ersehnten Addons. Wir berichten aus unseren ersten Spielstunden als Blutelf-Magier und Draenei-Schamanin.

Die Farbe Rot sollten Sie schon mögen, wenn Sie sich im **World of Warcraft**-Addon **Burning Crusade** für die Rasse der Blutelfen entscheiden. Denn die Hauptstadt Silbermond und ihre Umgebung erstrahlen in allen Rot-Schattierungen. Das zweite Erweiterungsvolk der Draenei dagegen streift durch ruhige, blaugüne Landschaften. Wir haben auf den eben gestarteten Betaservern auf beiden Seiten die Anfangsgebiete erkundet und die Highlevel-Zonen der Scherbenwelt kurz besucht. Hier gibt's Informationen zu den spannendsten Quests und unsere Einschätzung zu den rassenspezifischen Fertigkeiten.

Epic auf Zeit

Jeder **World of Warcraft**-Spieler kennt die Neidgefühle, wenn mal wieder ein hochleveliger Held auf seinem Reittier vorbeigaloppiert. In **Burning Crusade** dürfen Sie schon mit Level 10 für eine Quest ein paar Minuten lang auf so ein Vieh steigen. Das motiviert, möglichst schnell Level 40 zu erreichen, um sich endlich selbst ein Tier zu kaufen. Dann



Unsere **Draenei-Schamanin** profitiert gegen die Eulenbestie von der »Gabe der Naaru«, die sie beständig heilt.

reiten Blutelfen auf riesigen Vogelwesen – so genannten Cockatrices – und die Draenei auf elefantenähnlichen Elekks.

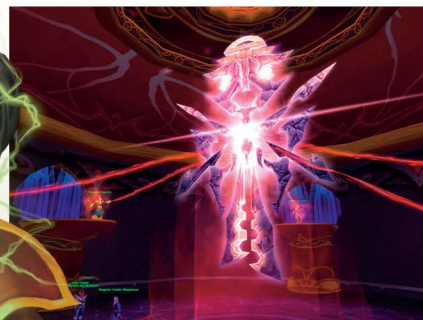
Neben den üblichen »Sammle 20 Trollnasen«-Quests hat sich Blizzard viel einfallen lassen, um die Aufgaben abwechslungsreicher zu gestalten. So kämpfen wir uns zum Beispiel als Draenei von einem To-

tem zum nächsten, die uns die Sprache der Furbolgs beibringen, mit denen wir uns fortan unterhalten können. Oder wir spielen als Blutelf Partyservice und bringen einem feierwüti-

gen Fürsten Wein, Fleisch und Feuerwerkskörper. Als Belohnung winkt eine Einladung zu seinem Fest, bei dem wir uns an den Tischen immer wieder und kostenlos mit Nahrung und Alkohol eindecken können.

Ring aus Draht

Neu in **Burning Crusade** ist das Handwerk des Juwe-



Zauberer halten in Silbermond die magische **Kreatur M'Gor** gefangen.



Klasse, in der Scherbenwelt-Stadt Thrallmar gibt's **Edelsteine** für gesockelte Ausrüstung.



Unser Hauptprogramm-Held betritt gleich durchs **Dunkle Portal** die Scherbenwelt, wo Highlevel-Instanzen warten.

liers. Der braucht neben Edelsteinen Metallbarren, um daraus magische Schmuckstücke zu schmieden. Die ideale Berufskombination dürfte also Juwelier und Bergmann sein. In der Beta ergeben schon simple Rezepte brauchbare Gegenstände, ein »Geflochtener Kupfering« zum Beispiel hebt die Intelligenz um einen Punkt (Klasse für einen jungen Magier!), verbraucht aber nur einen Barren und zwei Stücke Draht. Später im Spiel könnte die Kombi

aus Juwelier und Verzauberer interessant werden, schließlich lassen sich selbst gebaute Schmuckstücke prima in Zauberkombination zerlegen.

Recht stark fallen momentan noch die rassenspezifischen Fertigkeiten der beiden neuen Völker aus: Blutelfen saugen mit dem Manadurst Zauberkraft aus ihren Gegnern, Draenei haben mit der »Gabe der Naaru« einen fast schon übermächtigen Dauerheilspruch im Programm, der vor allem Kriegern



Reiter auf Zeit: Nach der Quest »Elekks sind starker Tobak« müssen wir das Tier zurückgeben.



Ein Greifen-Flugpunkt verbindet die Stadt **Thrallmar** auf der Höllefeuer-Halbinsel mit dem Dunklen Portal.



Die knallbunte Blutelfen-Hauptstadt **Silbermond** trifft stilistisch bestimmt nicht jedermanns Farbgeschmack.

nützt. Außerdem sind sie talentiertere Juwelenschleifer.

Highlevel-Haudraufs

Gerne hätten wir Ihnen mehr aus den Highlevel-Bereichen der Scherbenwelt gezeigt. Doch selbst gut ausgerüstete Level-60-Helden sind für die neuen Instanzen hinter dem Dunklen Portal zu schwach, die erst ab Level 62 empfohlen werden. Unser erster Eindruck der neuen Zonen ist jedoch zwiespältig: Zwar lassen die Monster in Gebieten wie der Höllefeuer-Halbinsel schon früh tolle Gegenstände fallen, es wurden jedoch offenbar alte Grafikelemente aus der ver-

brannten Steppe und anderen Hauptprogramm-Gebieten erneut benutzt. Mal sehen, ob sich auch da bis zum Ende der Beta-phase etwas tut. **MS**



GEWINNSPIEL: 100 BETA-ACCOUNTS

Wer eine komplett ausgefüllte Mitmachkarte (vorne im Heft) bis zum 3. November 2006 an uns schickt, nimmt an der Verlosung von 100 Beta-Accounts für **Burning Crusade** teil. Bitte die E-Mail-Adresse deutlich schreiben, damit Ihnen der Beta-Key problemlos zugesandt werden kann. Die Gewinner werden direkt von Blizzard benachrichtigt, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Das **Managespenst** stirbt und hüllt uns in eine Explosion ein. Die verstärkt Magieeffekte um 25 Prozent, egal ob Schaden oder Heilung.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE markus@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Termin: Dezember 2006

Entwickler: Blizzard / Vivendi
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Ob Blutelf oder Draenei, beide Startgebiete haben ihren Reiz. Und es macht richtig Spaß, mal wieder Warcraft-Neuland zu erkunden. Die neuen Quest-Ideen tragen dazu natürlich zusätzlich bei, auch wenn es immer noch öde Sammel- und Boten-Aufträge gibt. Und endlich baut Blizzard Komfortfunktionen wie eine bessere Aufgabenverwaltung ein, die bisher nur als Fan-Modifikation zu haben waren. Ein gelungenes Addon für ein Klasse Spiel!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2990

