

Gut ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung von Burning Crusade hat Blizzard das zweite World of Warcraft-Addon angekündigt. Wir sind Arthas Spuren gefolgt und haben auf dem neuen Kontinent Nordend erste Abenteuer bestanden.

World of Warcraft

Wrath of the Lich King

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4096
- BlizzCon-Trailer
► Quicklink: 4097

Während Sie in der Scherbenwelt tapfer gegen die Brennenden Legionen gekämpft haben, schmiedet ein alter Bekannter im hohen Norden von Azeroth finstere Pläne. Lichkönig Arthas baut seine Macht aus, es ist Zeit, in die alte Welt zurückzukehren und die fast vergessenen Lande von Nordend ein für alle Mal aus seinen Klauen zu befreien. Damit Sie dieser Herausforderung gewachsen sind, erhöht Entwickler Blizzard in **Wrath of the Lich King**, der zweiten Erweiterung zum Online-Rollenspiel **World of Warcraft**, abermals die Levelgrenze, auf nunmehr Stufe 80. Zudem soll es für jede Klasse neue Fähigkeiten, Zaubersprüche und Talente geben.

Der größte Anreiz, Level 80 zu erreichen, dürfte jedoch die Aus-

sicht auf die neue Heldenklasse des Todesritters (Death Knight) sein. Sobald Ihr Charakter die höchste Stufe erreicht hat, können Sie mit einer längeren Quest-Reihe beginnen, in deren Verlauf Sie einen Todesritter aus den Fängen Arthas befreien – und somit das Recht erwerben, selbst ein Death Knight zu werden.

Ein Held

Zwar war der Todesritter auf der BlizzCon noch nicht anspielbar, die Entwickler haben aber schon Details verraten: Der Todesritter ist im Grunde eine komplett neue Klasse, die sowohl auf Seiten der Allianz als auch der Horde gespielt werden kann. Ihr alter Hauptcharakter bleibt also unberührt. Stattdessen finden Sie nach der

erfolgreichen Beendigung der oben genannten Quest-Reihe in Ihrem Charakterauswahlmenü eine neue Klasse vor. Dort geben Sie Ihrem Toderitter einen Namen und beginnen ganz normal von vorn. Nun, nicht ganz von vorn: Der Todesritter soll mit einem hohen Level (55 bis 70) und einer Auswahl an Basisfähigkeiten sowie Ausrüstung beginnen. Er kann Plattenrüstung tragen, kämpft mit Schwert oder Axt und verfügt als Geisterbeschwörer über Zaubersprüche wie »Armee der Toten«, womit er untote Diener herbeiruft. Die größte Besonderheit ist jedoch das neue Runen-Waffen-System. Statt Mana, Wut oder Energie kann der Todesritter bis zu sechs Runen in seine Waffe eingravieren. Es gibt drei

verschiedene Arten: Blut, Frost und Unheilig. Diese sind frei kombinierbar und können für Spezialfähigkeiten eingesetzt werden. Besonders mächtige Zaubersprüche verbrauchen mehr als eine Rune, wie Mana laden die sich aber mit der Zeit wieder auf.

Weitere Heldenklassen sollen später folgen. Blizzard ließ aber offen, ob der Heldennachschub erst in einem dritten Addon oder durch spätere Inhalts-Updates, also Patches, nach dem Release von **Wrath of the Lich King** bereit stehen soll. Als Inspirationsquelle sollen dabei die Story- und Heldencharaktere aus **Warcraft 3** dienen. In Frage kämen somit Erzmagier, Klingenmeister, Dämonenjäger, Wächter oder sogar Schreckenslord und Scharfseher.



Nordend bietet viel Abwechslung: Grüne Wälder im Osten ...



... halbvereiste Flüsse in der Boreanischen Tundra im Westen.



Zul'Aman ist eine neue Zehner-Schlachtgruppen-Instanz, die noch vor Wrath of the Lich King mit einem der nächsten Patches eröffnet werden soll.



Die Allianz hat tief im Fjord die **Siedlung Valgarde** zum Brückenkopf in Nordend ausgebaut und muss sich dort gegen Piraten und Vrykul erwähnen.



Die Verlassenen planen von **New Agamand** aus ihren Rachefeldzug.



Die kriegerischen Gebäude erinnern sehr an die **Wiking**.

Eine Mission

Deutlich greifbarer als die Heldenklasse war der neue Kontinent Nordend (Northend). Auf der BlizzCon waren Dutzende Rechner mit einer frühen Demoversion des Addons aufgebaut, wodurch wir uns bereits einen ersten Eindruck verschaffen konnten. Laut Blizzard ist bisher nur die in der Demo gezeigte Zone »Der heulende Fjord« komplett fertig. Dieses Gebiet ist über zwei Punkte erreichbar: Die Allianzspieler reisen vom Nachteffen-Hafen Auberidine zum Nordend-außenposten Valgarde, während die Horde von Tirisfal mit dem Luftschiff nach New Agamand übersetzt. Zwar steht es jedem Spieler frei, Nordend zu besu-

chen, jedoch richten sich die Quests an Charaktere ab Level 68. Um Überfüllung zu vermeiden, ist die Boreanische Tundra auf der Westseite des neuen Kontinents die zweite Eintrittszone.

Nach unserer Ankunft in Valgarde stürzen wir uns mit einem vorgefertigten Krieger in die erste Mission: Das Dorf wird von den Vrykul belagert. Diese hünenhaften, Schwerter schwingenden Menschen erinnern stark an Wiking. So wie die gesamte Umgebung mit den rustikalen Fachwerkhäusern, den endlosen Felsklippen und der von heftigen Stürmen zerzausten Küste direkt aus Skandinavien entsprungen zu sein scheint. Während der ersten Quests erfahren wir mehr über die

Vrykul und ihren Anführer Ingvar der Plünderer. Dieser soll in der riesigen, in den Fels geschlagenen Burg Utgarde leben, der ersten Fünfer-Instanz des Addons.

Die Horde startet unterdessen etwas südlicher, direkt an der Küste. Hier ist unsere erste Aufgabe die Wiederbeschaffung von

zehn Fässern. In diesen haben die Verlassenen eine neuartige Seuche nach Nordend transportiert, womit sie die Geißel bekämpfen und sich so am Lichkönig für ihr eigenes Schicksal rächen wollen. Der Küstenstreifen ist jedoch heftig umkämpft. Da das Startgebiet beim Anspielen ziemlich überfüllt

FAQ zum Todesritter

Wie werde ich zum Todesritter?

Mit Level 80 können Sie eine mehrteilige Quest-Reihe beginnen. Da die Klasse für jedermann erreichbar sein soll, müssen Sie an Schlachtgruppen (Raid) aber nicht teilnehmen.

Welche Seiten und Völker können den Todesritter spielen?

Die Heldenklasse ist für Allianz und Horde verfügbar. Ob am Ende dann tatsächlich alle Völker den Todesritter wählen können, ist aber noch nicht entschieden. Grundsätzlich wollte Blizzard auch Gnom- und Tauren-Todesritter nicht ausschließen.

Warum kann auch die Allianz einen Todesritter spielen?

Blizzard betrachtet keine Seite oder Klasse als grundsätzlich gut oder böse. Deshalb gibt es auch Gnome-Hexenmeister und Blutelfen-Paladine. Eine Hintergrundstory zu den Todesrittern und ihrem Kampf gegen den Lich-König will Blizzard noch entwickeln.

Ist ein Todesritter auf Level 80 stärker als ein normaler Charakter?

Nein. Die Entwickler wollen keine Überklasse schaffen. Die Helden sollen sich einzig und allein durch das Runen-System etwas anders spielen und durch den höheren Einstiegslevel wertiger anfühlen.

Was passiert mit meinem alten Charakter, nachdem ich den Todesritter freigeschaltet habe?

Der alte Charakter bleibt bestehen. Die neue Heldenklasse steht ab dem Freischalten auf allen Realms für die Erstellung eines neuen Charakters zur Verfügung. Blizzard glaubt, dass es keine Invasion von Todesrittern geben wird, da die meisten Spieler doch mit ihrem Hauptcharakter weiterspielen werden.

Warum gibt es noch keinen Screenshot vom Todesritter?

Laut Blizzard ist die Heldenklasse noch nicht fertig, und der im Trailer gezeigte Todesritter sei nur ein Platzhalter gewesen. Die Waffen, Rüstungen, Fähigkeiten und Talente müssten teilweise erst noch erstellt und mit den anderen Klassen ausbalanciert werden. Denn übermächtig soll der Todesritter natürlich nicht sein.



Nicht nur die Geißel bedroht Azeroth: Der **Blaue Drachenschwarm** hinterlässt eine Spur der Verwüstung.

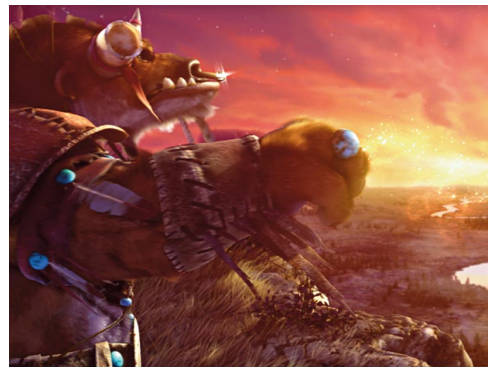
war, sind wir über einen Aufzug zum höher gelegenen Plateau aufgebrochen. Vorbei an kleinen Vorposten und leeren Vrykul-Hütten folgen wir einem schmalen Pfad durch einen spärlich bewachsenen Wald, bis wir am Horizont die Festung Utgarde sehen, die erste Instanz, das Ziel unserer Reise. Grandios: Vom Rand der Burg können wir bis hinunter in den Fjord zum Allianz-Stützpunkt Valgarde blicken.

Eine Gruppe

Gemeinsam mit drei anderen Horde-Spielern treten wir in die Instanz Utgarde ein. Der Eingang zum ersten großen Raum wird von zwei Vrykul-Soldaten bewacht. Als wir uns ihnen nähern wollen, taucht ein Dark Ranger wie aus dem Nichts auf und gibt uns den Auftrag, Anführer Ingvar zu töten. Zwar ist unsere Gruppe mit einem Schamanen, Magier, Hexenmeister und Schurken nicht gerade optimal besetzt, aber Bange machen gilt nicht. Die ersten Wachen können wir noch relativ leicht überwinden doch im dahinterliegenden Raum versperrt uns ein Schmiedeofen den Weg – eine undurchdringliche Wand aus Flammen stoppt den Vormarsch. Erst nachdem wir alle dortigen Arbeiter und Krieger besiegt haben, versiegen die Flammen, und der Durchgang zur nächsten Kammer ist frei. Dort treffen wir erstmals auf die Flugtiere der Vrykul: hellblau schimmernde Proto-Dra-chen. Ein heftiger Kampf entbrennt, und nach einigen Anläufen können wir auch diese Passage durchqueren. Der Schwierig-

Neues zum Warcraft-Film

Am zweiten Tag der BlizzCon verriet Blizzard zusammen mit dem Hollywood-Studio Legendary Pictures (**Batman Begins, 300**) neue Details zum **Warcraft**-Film. Der Streifen soll wie die **Herr der Ringe**-Trilogie mit echten Schauspielern gedreht werden. Nachdem das Drehbuch weitgehend final ist, sucht das Studio derzeit nach einem geeigneten Regisseur, der dann auch die Darsteller auswählen wird. Das Budget für den Film soll bei mehr als 100 Millionen US-Dollar liegen. Über die Story selbst wurde nicht viel bekannt, nur dass der Film rund ein Jahr vor **World of Warcraft** spielt und es einen ziemlich coolen neuen Allianz-Helden geben wird. Alte Bekannte wie Thrall, Jaina Prachtmeier und Cairne Bluthuf sind aber auch mit von der Partie. Wenn alles gut geht, kommt **Warcraft** 2009 ins Kino.



Der für 2009 geplante **Warcraft**-Film wird nicht aus computeranimierten Figuren bestehen, sondern mit echten Schauspielern gedreht.

keitsgrad zieht nun merklich an. Nur mit Mühe erreichen wir den ersten Boss in der Instanz: Prinz Keleseth. Ein Hexenmeister mit kompletter Tier-6-Rüstung, wie wir erst später erfahren. Als wenn seine Schattenblitze nicht schon genug Schaden angerichtet hätten, beschwört dieser immer wieder Gruppen von vier Skelett-Kriegern. Ohne echten Heiler und Tank ist unser Schicksal natürlich besiegelt und wir entschließen uns, Ingvar und seine Untertanen nach dem Release des Addons in besserer Besetzung erneut herauszufordern. Und dann wehe ihren knöchigen Hinterteilen ...

Ein Kontinent

Inklusive des Heulenden Fjords sind bisher rund zehn Regionen in Nordend geplant. Insgesamt soll der Kontinent damit rund 20 Prozent größer sein als die Scherbenwelt aus **Burning Crusade**. Blizzard will damit die fehlenden Startgebiete ausgleichen, die

beim ersten Addon für die Draenei und Blutelfen hinzukamen. Die neutrale Hauptstadt des Nordens wird Dalaran sein. Die Magier der Kirin Tor haben die Stadt nach Nordend verlegt und suchen Verbündete beim Kampf gegen die Geißel und den blauen Drachenschwarm. Die schwebende Stadt kann zu Fuß und mit Flugtieren erreicht werden. Einige der neuen Gebiete sind ebenfalls bekannt: So wird Lake Wintergrasp eine nur für Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) ausgelegte Zone sein, in der die seit drei Jahren angekündigten Belagerungswaffen und zerstörbaren Gebäude erstmals zum Einsatz kommen sollen. Blizzard konnte oder wollte allerdings zu beiden Neuerungen nichts Konkretes zeigen. Genauso wenig wie zum neuen Schlachtfeld und der neuen Arena, die in **Wrath of the Lich King** enthalten sein sollen.

An drei weiteren Zonen arbeitet Blizzard bereits eifrig und zeigte auf der BlizzCon Ausschnitte: die im Westen gelegene Boreanische Tundra, den Grizzlyhügel nördlich vom Fjord und die Drachengründe, wo die sterbenden Flugriesen ihre letzte Ruhe finden. Die Höhlen der

Zeit sollen ebenfalls eine neue Instanz erhalten, zudem will Blizzard möglicherweise Naxxramas überarbeiten und nach Nordend verlagern. Die schwerste 25-Spieler-Instanz im Addon wird aber die Eiskrone-Zitadelle im Norden sein, wo Sie dem Lichkönig Arthas direkt entgegentreten werden.

Zudem wird es einen neuen Beruf geben: Den Schriftgelehrten. Ähnlich wie ein Verzauberer kann dieser Zaubersprüche und Fähigkeiten von Spielern dauerhaft verbessern oder besondere Gegenstände herstellen. In der Demo war der neue Beruf nicht testbar. Neue Rezepte und Tagesquests sollen zudem die anderen Jobs lohnenswerter machen.

Wirkliche Überraschungen hatte Blizzard nicht im Gepäck. Hel-denklasse und Belagerungswaffen sind bereits seit Jahren angekündigt und Nordend war schon fürs erste Addon ein heißer Kandidat gewesen. **Wrath of the Lich King** ist die konsequente Fortsetzung des bewährten Spielprinzips. Wer sich allerdings von diesem nicht mehr angesprochen fühlt, wird durch die zweite Erweiterung nur wenig Anlass für einen neuen Besuch in Azeroth haben. **RH**



Die **Burg Utgarde** ist die erste Fünfer-Instanz des Addons. Hier residiert der Vrykul-Anführer Ingvar.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

► **Angespielt** ► Genre: **Online-Rollenspiel** ► Termin: **2008**
► Hersteller: **Blizzard / Vivendi** ► Status: **zu 30% fertig**

René Heuser: Wenn Blizzard eine Partei wäre, würde ihr Wahlslogan wohl »Keine Experimente« lauten. **Wrath of the Lich King** wird sicherlich ein ausgezeichnetes Addon für die Millionen aktiven **World of Warcraft**-Fans werden. Unter dem Strich bietet die Erweiterung aber nur wenig wirklich Neues. Dafür hätte Blizzard etwas mehr Wagemut und Ideenreichtum beweisen müssen.



rene@gamestar.de

Potenzial Sehr gut