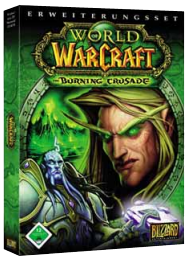
»Ich habe Recht!« – »Und ich einen Ork!«

STREITGESPRÄCH BURNING CRUSADE

Ergänzt das Addon World of Warcraft sinnvoll – oder lockt es keinen Ork hinter dem Geschmolzenen Kern vor? Michael Graf und Jörg Spormann diskutieren über Neuerungen und verschenkte Chancen.

WORUM GEHT'S?

Am 16. Januar 2007 soll Burning Crusade erscheinen, das erste Addon zum Online-Rollenspiel World of Warcraft. Doch schon jetzt scheiden sich an der Erweiterung die Geister, insbesondere die unserer Redakteure: Michael Graf und Jörg Spormann diskutieren über die Vor- und Nachteile von Burning Crusade. Unsere Streithähne sind vom Fach: Michael und Jörg spielen World of Warcraft bereits seit dem Betatest 2004, und nehmen auch an der geschlossenen Beta von Burning Crusade teil.



Michael Graf (links) und Jörg Spormann diskutieren über das Für und Wider des Brennenden Kreuzzugs.

Jörg Ich freue mich auf Burning Crusade, weil mein Level-60-Held dank der Scherbenwelt endlich neue Quests bekommt, neue Gebiete kennenlernt und – vor allem – zehn weitere Level aufsteigen darf.

Michael Am Spielverlauf ändert sich aber auch in der Scherbenwelt nichts: Stundenlang löst du Quests und sammelst Gegenstände. Die Mechanik bleibt also gleich. Blizzard geht hier auf Nummer sicher, spielerische Neuerungen sind Mangelware.

Jörg Moment, es gibt doch die beiden neuen Rassen, Blutelfen und Draenei. Die bekommen jeweils ein schönes Startgebiete mit frischen Quests. Außerdem kann ich mit der Juwelenschleiferei einen neuen Beruf lernen und Schmuck für Mitspieler schmieden. Das ist vor allem bei den neuen gesockelten Gegenständen wichtig, in die ich Juwelen einsetzen kann.

»Neuerungen sind Mangelware«

Michael Gut, die Juwelenschleiferei lasse ich als Neuerung gelten. Aber die frischen Rassen spielen sich genau wie die alten. Das liegt auch daran, dass es keine einzige neue Klasse gibt – nach wie vor wählst du aus den bekannten neun.

Jörg Das macht aber nichts, weil ich noch nicht alle kenne. Ich habe zum Beispiel noch nie einen Paladin gespielt. Da ist das Addon doch die Gelegenheit, mit einem der neuen Völker einen frischen Charakter anzufangen.

Michael Und ab Level 20 löst du dann die Quests, die du eh schon kennst. Denn nach ihrem Startgebiet abenteuern auch die neuen Rassen durch die altbekannte Spielwelt.

Jörg Dafür darf ich vor Level 20 im Startgebiet und nach Level 60 in der Scherbenwelt neue Gebiete und Aufgaben erleben – ist doch auch schon was. Außerdem führt Blizzard die Story fort. Denk nur mal an die Höhlen der Zeit, in denen ich in der Geschichte zurückreise. Und auch alle anderen Quests erzählen schöne Geschichten. Lies mal die genialen Texte!

»Die Gelegenheit, einen neuen Charakter zu erschaffen«

Michael Mache ich ja. Aber die ändern spielerisch auch nichts.

Jörg Gut, spielerische Neuerungen. Wie wär's damit: Blizzard erweitert die Talentbäume, und jede Klasse kann neue Fertigkeiten lernen. Zum Beispiel weicht mein Schurke per »Mantel der Schatten« kurzfristig fast allen Zaubern aus. Weil jede Klasse neue Aufgaben bekommt, wird sich das Gruppenspiel ändern. Die neuen Talente gibt's zwar schon mit Patch 2.0, aber dank der höheren Levelbegrenzung darf ich im Addon zehn Punkte mehr darauf verteilen.

Michael Mit Burning Crusade verwässert Blizzard dafür den größten Unterschied zwischen den beiden Fraktionen: Bisher durfte nur die Horde Schamanen, nur die Allianz Paladine

Der Greif ist ein vermutlich orientalisches Fabelwesen, das die beiden mächtigsten Tierarten vereinen soll:...

In der Scherbenwelt bekämpfen Sie die Brennende Legion, hier gemeinsam mit NPC-Wachen.

aufstellen. Jetzt verfügt jede Partei über alle Klassen, dank Blutelfen-Paladinen und Draenei-Schamanen. Darunter werden die PvP-Kämpfe leiden. Ist doch lahm, wenn zwei exakt gleiche Parteien kämpfen.

Jörg Die PvP-Gefechte werden ja überarbeitet. In den neuen Arenen treffen kleinere Teams aufeinander. Auch das Ehre-System funktioniert dann anders: Ehre-Punkte dienen nun als Währung, mit der ich Ausrüstung kaufen kann. Das ist fairer als vorher, weil ich so nicht mehr ständig Punkte sammeln muss, um meinen PvP-Rang zu halten.

Michael Was Blizzard hier als Neuerung anpreist, ist in Wahrheit überfällig: Das PvP-System funktioniert im Hauptprogramm nicht richtig. Hochstufige Spieler werden nicht mal bestraft, wenn sie Schwächere metzeln. Deshalb gibt's die Neuerungen auch schon mit Patch 2.0 für Nicht-Addon-Spieler.

Jörg Dafür bietet Burning Crusade ein neues Schlachtfeld, das Auge des Sturms...

Michael ...wo ich wie in der Warsong-Schlucht Flaggen klaue. Ach nee, die heißt ja jetzt »Kriegshymnen«-Schlucht, was uns zum nächsten Punkt bringt: den übereifrigen Eindeutschen.

»Das macht Guild Wars besser«

Wie kann man »Undercity« mit »Unterstadt« übersetzen?! Ich hätte erwartet, dass Blizzard die Namen vernünftig überträgt. Bei der deutschen Fassung des Herrn der Ringe haben's die Übersetzer doch auch hinbekommen, »Rivendell« etwa heißt »Bruchtal«. In Burning Crusade hieße das sicher »Spaltschlucht« oder so.

Jörg Die Übersetzungen finde ich auch seltsam, sie stören mich aber gar nicht. Hauptsache, ich habe Spaß. So wie in den neuen Instanzen: Höllenfeuerzitadelle & Co. sind zumeist auf Fünfergruppen ausgelegt und damit kleiner als die bekannten Dungeons. So kommen auch Gelegenheitsspieler, die nicht an großen Raids teilnehmen wollen, an passable Ausrüstung. Außerdem kann ich nun vor dem Betreten der Instanz den Schwierigkeitsgrad ändern, was ebenfalls gut für Einsteiger ist.

Michael Aber auch in den Instanzen kloppst du wieder Monster und löst Quests. Immer und immer wieder. Und die meisten Aufträge funktionieren doch immer noch nach dem Muster »Töte X Gegner« oder »Sammle X Gegenstände«.

Jörg Die meisten, aber längst nicht alle. In der Schwerbenwelt muss ich zum Beispiel von einem Greif aus Bomben auf feindliche Armeen schleudern. Und im Startland der Draenei darf ich schon als Helden-Neuling auf ein Elekk-Reittier steigen.

Michael Schön, aber davon hätte ich gerne mehr. Insgesamt fehlt mir in Burning Crusade die Abwechslung. Das machen andere Spiele besser, etwa Guild Wars: Da bietet jedes Kapitel spielerische Neuerungen; Factions etwa die Fraktionskämpfe, Nightfall die KI-Helden.

Jörg Natürlich hat World of Warcraft noch viel Potenzial. Ich warte unter anderem auf Häuser für Spieler und Gildenhallen. Ich bin mir sicher, dass Blizzard schon an weiteren Addons arbeitet, in denen solche Neuerungen kommen.

Michael Jetzt gibt's aber erstmal nur Burning Crusade...

Jörg ...das auch spielenswert ist, weil ich zwei neue, große Ziele habe: Level 70 zu erreichen und ein fliegendes Reittier zu kaufen. Ich gebe nicht auf, bevor ich auf meinem Netherdrachen über die Scherbenwelt gleite.

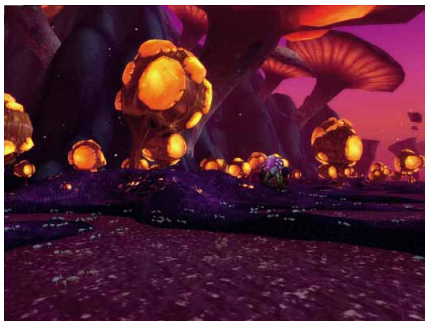
Michael Bis du das Viech hast, musst du aber dasselbe machen wie bisher: Du haust Monster um, läufst zurück zum Auftraggeber, holst dir die nächste Quest, sammelst irgendwelches Zeug, läufst wieder zurück. Und so weiter. Wer diese Tretmühle leid ist und sich große spielerische Neuerungen von Burning Crusade erhofft, sollte sich den Kauf des Addons zweimal überlegen.

»Motiviert wieder monatelang«

Jörg Diejenigen, die World of Warcraft lieben, werden mit Burning Crusade aber hochzufrieden sein. Sie können neue Charaktere erschaffen, ihren alten Helden frische Talente beibringen und tolle Gegenstände finden. Das wird selbst Veteranen wieder monatelang motivieren. GR

DAS BRINGT BURNING CRUSADE

- die Levelbegrenzung für Helden steigt auf 70
- zwei neue Rassen, Blutelfen und Draenei, samt eigener Startgebiete bis Level 20
- ein neues Land: Level-60-Helden wagen sich in die Schattenwelt hinter dem Dunklen Portal
- drei neue Städte: Silbermond (Blutelfen), Die Exodar (Draenei), Shattrath (neutral)
- ein neuer Beruf: Juwelenschleifer basteln Ringe
- neue Monster, darunter die bösen Höllenorks
- neue Quests,meist nach dem bekannten Muster
- fliegende Reittiere für die Scherbenwelt
- gesockelte Gegenstände, die Sie mit von Schleifern hergestellten Juwelen aufwerten
- fünf neue Instanzen, per Patch sollen später drei weitere nachgereicht werden
- die Höhlen der Zeit: eine Instanz, in der Sie große Momente der Warcraft-Geschichte nachspielen
- zwei Schwierigkeitsgrade für jede neue Instanz, je nach Stufe ändern sich Belohnungen
- neues Schlachtfeld: das Auge des Sturms
- PvP-Arenen mit Rangliste (schon mit Patch 2.0)
- neues Ehresystem: Punkte dienen künftig als Währung für Belohnungen (schon mit Patch 2.0)
- neue Talente und Fertigkeiten für alle neun Charakterklassen (schon mit Patch 2.0)
- neue Interface-Optionen, unter anderem für einfachere Gruppensuche (schon mit Patch 2.0)



Die Zangarmarschen, eines neuen Gebiete.

Eine der originelleren Quests in Burning Crusade: Vom Greif aus bombardieren Sie feindliche Armeen.

STREIT IM VIDEO

Auf der zweiten DVD unserer XL-Ausgabe finden Sie eine Video-Fassung unseres Streitgesprächs zu World of Warcraft: Burning Crusade.

Auch im Video diskutieren Jörg und Michael.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Termin: 16. Januar 2007
Entwickler: Blizzard / Vivendi
Status: zu 90% fertig

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

➤ DVD: Video-Special
➤ DVD XL: Streitgespräch