

Vor 15 Monaten erweiterte Blizzard World of Warcraft mit dem Addon The Burning Crusade. Seitdem haben die Kalifornier viele kostenlose Inhalte nachgeschoben.

World of Warcraft v2.4

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5116
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5115

Win Vista 32 Bit
- läuft

In unregelmäßigen Abständen veröffentlicht Blizzard neue Patch-Pakete für **World of Warcraft**. Seit der Einführung des ersten Addons **The Burning Crusade** bescherte der Entwickler Spielern zahllose neue Quests, Instanzen, Fraktionen und Belohnungen. Wir haben uns durch insgesamt 146 Seiten Patch-Beschreibungen gearbeitet, die Neuerungen im Spiel überprüft und beleuchten hier die interessantesten Ergebnisse unseres Kontrollbesuchs.

Für neue Spieler

Seit jeher stehen Online-Rollenspiele in der Kritik, wahre Zeitfresser zu sein. Stimmt ja auch, denn nur wer viele Tage und Monate investiert, wird mit den besten Gegenständen belohnt. Um Wenigspieler anzulocken oder bei der Stange zu halten, greift Blizzard tief in die Patch-Kiste. So erhöhte der Entwickler die Erfahrungsboni von Quests bis Level 60 erheblich und verringerte im gleichen Atemzug die benötigten

Erfahrungspunkte bis zum nächsten Levelaufstieg. Unterm Strich spürten Sie nun deutlich schneller auf Level 60. Danach gelten wieder normale Bedingungen. Wer auf den maximalen Level 70 aufsteigen will, braucht also noch immer ein gutes Zeitpolster.

Sämtliche Fünf-Mann-Instanzen der durch **Burning Crusade** eingeführten Scherbenwelt lassen sich auch in einem besonders schwierigen »heroischen« Modus bezwingen – nur dann hagelt es richtig wertvolle Belohnungen. Bis Patch 2.3 mussten Sie dazu erst den Ruf »respektvoll« erlangen; das bedeutete meist das sture und langweilige Wiederholen von Aufgaben. Mit Patch 2.3 hat Blizzard den Prozess abgekürzt und die benötigte Ruf-Stufe auf »wohlwollend« herabgesetzt.

Spieler der Stufe 70 hatten mit Abschluss aller Quests ein Goldproblem; nur durch Berufe, geschicktes Handeln oder Instanzen kamen sie an Bares. Mit den in

Patch 2.1 eingeführten täglich wiederholbaren Quests erspielen Sie sich nun bis zu 250 Gold pro Tag – damit lässt sich mit etwas Ausdauer auch das 5.000 Gold teure epische Flugreittier finanzieren. Die Goldschwemme führt aber auch zu einem deutlichen Preisanstieg in den Auktionshäusern. Neueinsteiger, die keinen potenten Zweitcharakter auf dem Server haben, können sich selbst einfachste Gegenstände nur schwer leisten – frustrierend.

Wer keine Zeit oder Lust für die aufwändigen 25-Mann-Instanzen hat, kommt auch anderweitig an außergewöhnlich gute Ausrüstung, nämlich durch »Abzeichen der Gerechtigkeit«. Bekamen Sie früher in heroischen oder Raid-Instanzen maximal eine Marke pro besiegttem Boss, erhöhte Blizzard die Anzahl nun auf bis zu drei. Je nach Instanz streichen Sie so bis zu 20 Marken ein. Die tauschen Sie bei speziellen Händlern gegen Waffen und Rüstungen ein

Neue Instanzen – neue Bosse



Der Schwarze Tempel mit dem Endboss Illidan wurde mit Patch 2.1 eingeführt.



Seit dem Patch 2.3 gilt es den Troll Zul'jin in der Instanz **Zul'Aman** zu bekämpfen.

Auf der Sonnenbrunneninsel wartet Kael'Thas in der **Terrasse der Magister** auf würdige Gegner.



Die schwerste Herausforderung für 25-Mann-Gruppen bietet das »Sonnenbrunnenplateau« inklusive des **Drachens Kalecgos**.



Genialer Kniff: In einer Quest überfliegen Sie den **Boss Brutallus** – das macht Lust auf mehr.



Patch 2.4 bescherte den Spielern ein neues Gebiet: Die Insel Quel'Danas.



Mit viel Fleißarbeit erspielen Sie sich einen reitbaren Netherdrachen.

– allerdings kosten die besten Zweihandwaffen satte 150 Marken. Eine weitere Erleichterung: Viele der zuvor obligatorischen Zugangsquests wurden entfernt, Sie können nun ohne Vorbereitung »Karazhan«, den »Schwarzen Tempel« oder »Berg Hyjal« betreten.

Für alte Hasen

Seit einem Jahr bekämpfen Gilden weltweit Illidan Sturmgrimm im »Schwarzen Tempel«, der bis zu Patch 2.4 schwersten Instanz. Seit dem Update stellt das »Sonnenbrunnenplateau« Schlachtzüge auf eine harte Probe. Den Zugang zu den Bossen dieser Instanz versperren zwei Tore, die nur durch ein Zusammenarbeiten aller Spieler eines Servers geöffnet werden können. Auf vielen Servern ist das erste Tor bereits geknackt, vier von sechs Bossen sind geschlagen. Lediglich der Naaru M'uru und Obermotz Kael'thas trotzen noch den Angriffen. Allerdings nicht aus eigener Kraft: Das letzte, bislang noch verschlossene Tor versperrt den Weg.

Um an die momentan mächtigsten Rüstungen und Waffen zu gelangen, müssen Sie eine Menge Zeit investieren und die 25-Mann-Instanzen »Berg Hyjal« und »Schwarzer Tempel« bezwingen – ohne eine gute Gilde ist das kaum möglich. Mit Patch 2.4 wurde die beste Elite-Ausrüstung, das sogenannte »Tier 6 Set« um zwei weitere Gegenstände erweitert. Die müssen im »Sonnenbrunnenplateau« erobert werden.

Für streitbare Recken

Der Patch »Vor dem Sturm« reformierte das PvP-System gründlich, das alte Rangsystem hatte ausgedient. Hauptgrund: Nur ein Spieler pro Fraktion konnte den höchsten Rang innehaben, daher war es für Gelegenheitsspieler un-

möglich, an die besten Gegenstände zu gelangen. Mittlerweile können Sie durch Kämpfe und Siege in den Schlachtfeldern Ehre verdienen und sparen. Wenn Sie genug gesammelt haben, geben Sie diese für Rüstungen oder Waffen aus. Auch bei den Schlachtfeldern legte Blizzard Hand an. Zogen sich die 40-Mann-Kämpfe im »Alterac-Tal« früher ewig hin, sorgt nun ein Ticket-System für Zeitdruck. Ähnlich wie bei **Battlefield** haben beide Parteien ein Nachschub-Konto; ist das erschöpft, geht die Schlacht verloren. Durch Siege über menschliche oder einige computergesteuerte Gegner verringern Sie den Nachschub Ihrer Kontrahenten. Am schnellsten gewinnen Sie immer noch, wenn Sie den feindlichen Anführer niederstrecken.

Wer keine Lust auf die vier Schlachtfelder hat, kann sich auch in Arenen mit Gegnern messen. Dabei kämpfen Sie in Gruppen mit zwei, drei oder fünf Spielern. Die verdienten Arena-Punkte investieren Sie in neue Ausrüstung. Ein gutes Team und Geschick vorausgesetzt, kommen Sie so recht flott an Ausrüstung epischer Qualität.

Mit aller Macht drängt Blizzard das Online-Rollenspiel zudem in Richtung

E-Sport. Seit Patch 2.4 können Sie für 15 Euro einen Charakter auf einem Arena-Server einrichten und mit den mächtigsten PvP-Gegenständen ausstatten. Bis Ende Mai balgen Sie sich dann in Dreier-Gruppen um ein Preisgeld von insgesamt 200.000 Euro.

Alles gut?

Wie fällt nun das Fazit aus? Spieler mit wenig Zeit hinken den Vielzockern noch immer hinterher, sei es bei der Ausrüstung oder dem bewältigten Spielinhalt. Allerdings versucht Blizzard, die Lücke kleiner werden zu lassen. Einfacher zu verdienendes Gold, einfachere Instanzen oder PvP-Kämpfe erleichtern den Zugang zu hochstufiger Ausrüstung enorm.

Für extreme Raid-Gruppen bleibt indes nicht mehr viel zu tun. Da Blizzard bis zum Erscheinen von **Wrath of the Lich King** keine neuen Instanzen plant, bleiben der »Schwarzen Tempel« und das »Sonnenbrunnenplateau« die schwersten Herausforderungen – und die sind schon zum großen Teil bewältigt. **HW**

WORLD OF WARCRAFT V2.4

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Blizzard / Vivendi
ERSCHIENEN 11.2.2005
ALTE WERTUNG 91 (GS 04/07)

Keine Wertungsänderung



Mehr Spaß für Wenig-Spieler

Hendrik Weins: Abwechslungsreichen Instanzen zum Trotz: Mir macht PvP am meisten Spaß. Genau diesen Aspekt stärkt Blizzard ungemein. Durch Arenakämpfe oder Schlachtfelder verwandelt sich mein Charakter langsam in den Helden, der er sein sollte. An Wochenenden mit viel Freizeit zieht es mich dann in die neuen Instanzen – dank der weggefallenen Zugangs-Quests auch ohne ellenlange Vorbereitung. Eine Regel gilt aber nach wie vor: World of Warcraft braucht Zeit, viel Zeit!



hendrik@gamestar.de

Welt im Wandel

Nicht nur die brennende Legion hat World of Warcraft verändert, auch vier große und mehrere kleine Patches nahmen mal mehr, mal weniger Einfluss auf die Welt der Kriegskunst. Wir zeigen, was wann wie geschah:

Patch 2.1:

- Neue Instanz: Der Schwarze Tempel (25 Spieler) belohnt Spieler mit Teilen des neuen epischen T5-Sets.
- Neue Region: Skettis. Spieler benötigen ein fliegendes Reittier, um dorthin zu gelangen.
- Neue Fraktion: Ogr'la. Zusätzliche Aufgaben und Belohnungen warten auf Spieler im Gebiet Schergrat.
- Neue Fraktion: Netherdrachen. Durch eine lange Questreihe und einen ehrfürchtigen Ruf erhalten Spieler einen Netherdrachen als fliegendes Reittier.
- Durch eine lange Questreihe erspielen sich Druiden eine epische Flugform, die das Fluggtempo von 60 auf 280 Prozent erhöht.

Patch 2.2:

- Sprachchat: Spieler können nun nicht mehr nur über den Text-Chat miteinander kommunizieren, sondern sich richtig unterhalten – ein Mikrofon vorausgesetzt.
- Neue Events für Rollenspieler: Das »Braufest« findet Anfang Oktober statt, und an Halloween warten »Die Schlotternächte«.

Patch 2.3

- Neue Instanz: Zul Aman (10 Spieler)
- Gildenbank: Ein gemeinsam genutztes Lager für alle Gildenmitglieder.
- Level-Zeit verkürzt: Die benötigte Erfahrung für einen Stufenanstieg ab Stufe 20 bis 60 wurde verringert und die Erfahrungsboni von Quests ab Stufe 30 bis 60 erhöht. Zudem wurden Quests bis Stufe 60 teilweise erheblich vereinfacht.
- Schlachten im Alterac-Tal wurden verkürzt, wie in Battlefield nimmt der Vorrat an Verstärkungseinheiten mit jedem Tod eines Spielers oder eingenommenen Zielen ab.
- Die Anforderungen für die Schlüssel der heroischen Instanzen wurden von »respektvoll« auf »wohlwollend« herabgesetzt.

Patch 2.4

- Neues Gebiet: Insel des Sonnenbrunnens
- Neue Instanz: Terrasse der Magister (5 Spieler)
- Neue Instanz: Sonnenbrunnenplateau (25 Spieler). Dort erbeuten Spieler epische Gegenstände für das T6-Set.
- Neue Fraktion: Die Blutelfen der »Offensive der Zerschmetterten Sonne«
- Die Anzahl der täglich wiederholbaren Quests erhöht sich auf 25.
- Ehre von PvP-Schlachten wird endlich direkt berechnet, das Warten hat ein Ende.
- Schlachtfeldmarken, die Spieler durch PvP-Schlachten erhalten, können gegen Geld und Ehre eingetauscht werden.
- Vorquests für den Schwarzen Tempel, Berg Hyjal und Karazhan entfallen.