

World of Warcraft

Wrath of the Lich King

Luftkämpfe im Helikopter, variable Raid-Instanzen, runengestützte Todesritter und Spieler, die als Zombies auferstehen: All das ist neu in Nordend. Ansonsten bleibt vieles beim Alten, doch das muss ja nicht schlecht sein.

ab 16/18-DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5173
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5174

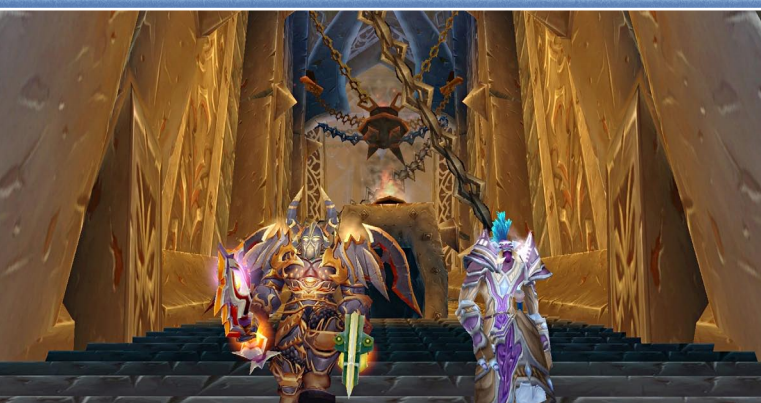
Ein Blatt Papier und einen Stift, mehr braucht man nicht für eine Todesliste. Den Titanen sei Dank haben wir beides zur Hand, also kritzeln wir mit bebender Hand einen Namen auf den Zettel, ganz oben hin: »Prinz Keleseth«. Der Kuttenkerl steht damit vor Hexendoktor Endugu aus **Diablo 2**, vor dem Höllenwächter aus **Doom 3**, vor dem italienischen Nationalteam samt Torkrake Gianluigi »Den halte ich mit der Mützel!« Buffon aus **Pro Evolution Soccer 6**. Und vor vielen anderen. Auf unserer Todesliste sammeln wir nämlich übermächtige Zwischengegner. Also jene Bösschen, die uns ein ums andere Mal verbrannt, zerstampft, aus dem WM-Turnier geworfen, kurz: zur Verzweiflung und Weißglut getrieben haben. Prinz Keleseth stammt aus **Wrath of the Lich King**, der zweiten Erweiterung zum Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Wir haben Blizzard besucht, das Addon ange-

spielt und mit Keleseth nun ebenfalls eine Rechnung offen.

Denn unser Heldenpfad führt uns unter anderem in die Burg Utgarde, eine der neuen Instanzen. Dort lauert Keleseth als erster Boss, der unsere fünfköpfige Journalistengruppe satte fünfmal zerschmettert, bevor wir den Frostresistenz-Umhang werfen und bittere Rache schwörend aus dem

Gemäuer fliehen. Das beweist Dreierlei. Erstens: Unsere Level-70-Priesterin und ihre Kameraden sind schlecht ausgerüstet; mit den richtigen Schwertern, Stäben und Rüstungen fallen die Scharmützel wie gewohnt leichter. Zweitens: **Wrath of the Lich King** ist längst nicht fertig ausbalanciert. Im geschlossenen Betatest, der in Kürze beginnen soll, wird

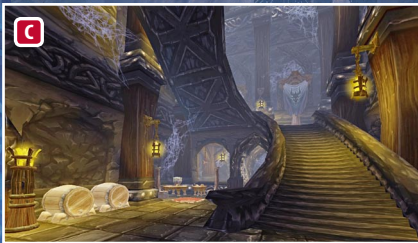
Blizzard noch kräftig am Schwierigkeitsgrad feilen müssen – wir gehen deshalb davon aus, dass die Erweiterung frühestens Ende 2008 erscheint. Drittens: Auch das zweite Addon dürfte die elementare Stärke von **World of Warcraft** erben: ständige Motivation zum Weiterspielen. Schließlich rannten wir fünfmal gegen einen übermächtigen Boss an – nur um



Zwei Horde-Recken posieren vor **Warsong Hold**, dem Hauptquartier der Horde in der Boreanischen Tundra.



Am Heulenden Fjord starten Horde-Abenteurer im von den Untoten erbauten Dorf **Vengeance Landing**.



Eine Allianz-Gruppe versammelt sich im **Wyrmskull-Dorf** am Heulenden Fjord, in dem die wikingerrähnlichen Vrykull **A** hausen. Inmitten der Siedlung erhebt sich die gewaltige **Burg Utgarde** **B** in deren Raid-Flügel malerische Treppen **C** sowie eine prallvolle Schatzkammer **D** warten.

zu sehen, welche Beute er bringt und wie's danach weitergeht. Das müssen wir nun vertagen, genügend Neues gibt's dennoch zu berichten. Also weg mit Stift sowie Papier – und auf nach Nordend!

Altbekanntes Neuland

Nordend heißt der Eiskontinent, den **Wrath of the Lich King** an die Welt von **Warcraft** koppelt. Bevor Sie per Schiff dorthin segeln, sollte Ihr Held jedoch mindestens Stufe 68 erreichen. Denn schon in den beiden Startgebieten lauern Level-70-Bestien. Kein Wunder, schließlich hebt Blizzard die ma-

ximale Charakterstufe auf 80 an; entsprechend mächtige Monster müssen Sie jagen, um Erfahrung zu sammeln. Augenblick: den »beiden« Startgebieten? Stimmt, in **Wrath of the Lich King** wählen Sie, ob Sie Ihren Nordend-Trip in der Boreanischen Tundra oder am Heulenden Fjord beginnen. In den Anfangsregionen stehen je ein Stützpunkt der Horde und der Allianz. Zwischen beiden Gebieten teleportieren Sie hin und her, indem Sie in den Fischerdörfern der walrossähnlichen Tuskarr den Schiffsmeister ansprechen. Unsere Blutelfen-Priesterin möchte al-

lerdings nicht reisen, sondern startet erstmal in Vengeance Landing, der von Untoten erbauten Horde-Siedlung am Heulenden Fjord. Hier umringen Zombie-Alchemisten brodelnde Giftkessel, zwischen den Spitzgiebeln der Gebäude zucken Elektrolitze – wie in Franksteins Labor.

Wir haben jedoch keine Augen für die Umgebung, sondern nehmen sofort die ersten Quests an. Die meisten davon folgen den **World of Warcraft**-typischen Simpelmottos »Töte X Feinde« und »Sammle X Gegenstände«. Immerhin wandelt Blizzard den Missionsverlauf hin und wieder leicht ab. Zum Beispiel beschwören wir einen Teufelshund und zerblitzen Zombiemotten, um ihn mit deren Fleisch zu füttern. Im nächsten Auftrag führt uns der Kläffer dann zu einem Dämonenversteck. Daraus entspinnt sich eine Questreihe, der wir fortan folgen können. Mit solchen roten Fäden umreißt **Wrath of the Lich King** die Geschichte Nordends und spendiert die ersten Belohnungen. Apropos: Wie im ersten Addon **Burning Crusade** entpuppen sich Letztere als äußerst nützlich.

Denn zu Beginn überhäuft uns Nordend mit vermeintlich minderwertigen grünen Gegenständen, die besser sind als viele blaue aus der Scherbenwelt.

Luft- und Bodenkampf

Die tollen Belohnungen täuschen aber nicht darüber hinweg, dass die Aufträge stets ähnlich ablaufen und überdies hin und wieder mit öden Laufwegen verbunden sind. Für den weiteren Spielverlauf verspricht der Lead Designer Jeffrey Kaplan originellere Missionen: »Bereits in **Burning Crusade** gab es Quests, in denen man Bomben vom Rücken eines ferngesteuerten Greifen schleuderte. Auch diesmal wird es Luftkämpfe geben – nur dass die Spieler ihr Fluggerät nun selbst lenken dürfen!« Zum Beispiel schwingen Sie sich hinter den Steuerknüppel eines Gnomen-Kampfhubschraubers, um geflügelte Gargoyles mit Raketen zu beharken. Oder Sie kreisen per Greif über einem belagerten Dorf, um die Bewohner zu retten. Hierzu lassen Sie ein Seil hinab, an dem die Bürger auf Ihr Flugtier hochklettern, um sie dann in Sicherheit zu bringen.



Ein **Nachtelfen-Druide** erforscht die von Nebelschwaden umwogte Flüsterschlucht am Heulenden Fjord.



In einem **Brennenden Waldstück** am Heulenden Fjord trifft die Hexenmeisterin der Menschen auf einen Eistroll-Priester.

Auch am Boden soll es neue Missionstypen geben. Zum Beweis präsentiert Kaplan einen Auftrag, in dem Sie einen menschlichen Kundschafter aus den Fängen der wikingerrähnlichen Vrykul-Nordmänner retten. Kaum haben Sie den Spion aus seinem Käfig befreit, trippelt er zu seinem Pferd, schwingt sich in den Sattel und verlangt, dass Sie ebenfalls aufsteigen. Also klicken Sie den Gaul an und hocken fortan hinter dem Agenten, während der durch den Wald galoppiert. Das wäre recht lahm, wären nicht die Reiter der Vrykul hinter Ihnen her. So entspinnt sich eine Verfolgungsjagd, während derer Sie vom Sattelsitz aus Brandbomben oder Steine auf die Häscher schleudern, um sie abzufackeln oder zu betäuben. Die Luftkampf- und Verfolgungs-Quests dürften damit zur willkommenen Abwechslung im Aufgaben-Einerlei avancieren.

Treffen mit Promis

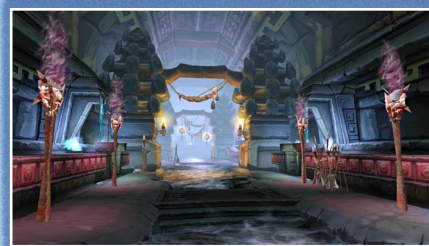
Außerdem möchte Blizzard die Prominenten-Dichte in den Auf-

trägen erhöhen. Kaplan führt aus: »In Burning Crusade haben sich viele Spieler beschwert, dass sie berühmte Bösewichter wie den Dämonenprinz Illidan und die Schlangenkönigin Lady Vashj fast nur in Instanzen trafen. Deshalb lassen wir die Erzschorken nun vermehrt in regulären Missionen auftreten.« Der perfekte Kandidat hierfür ist der Lich-König Arthas, der vom Eiskrone-Gletscher aus über Nordend herrscht. Dem Finstertling in blauschwarzer Gruselrüstung sollen Sie unter anderem in der Drachenöde gegenüberstehen. Dieser Landstrich dient als eine Art Elefantenfriedhof für Feuerspucker und ist übersät mit Knochen der legendären Schuppentiere. Arthas will die Gerippe als Skelett-Drachen wiedererwecken, Sie müssen ihn daran hindern. Ausschalten dürfen Sie Arthas bei dieser Begegnung freilich nicht, der Endkampf gegen den Lich-König steigt in einer Raid-Instanz auf dem Eiskrone-Gletscher – die Blizzards aber erst per Patch nachreichen möchte.

Gruppenflügel

Doch auch zum Verkaufsstart von **Wrath of the Lich King** wird es viele neue Instanzen geben. Inmitten der Vrykul-Siedlung Wyrmskull am Heulenden Fjord erhebt sich die Burg Utgarde, der Herrschaftssitz der Nordmänner. Wie viele andere Instanzen auch hat die Festung zwei Flügel: einen für fünfköpfige Teams und einen für Raid-Gruppen. »Die Fünfer-Abschnitte werden jeweils rund eine Stunde dauern«, verspricht Kaplan: »Schließlich sollen auch Gelegenheitsspieler ihren Spaß daran haben.« Profis kommen aber ebenfalls auf ihre Kosten, denn wie in **Burning Crusade** wird jede Instanz neben dem normalen einen extraschweren heroischen Modus mit besseren Belohnungen bieten. Den müssen Sie erst freischalten, etwa indem Sie Rufpunkte bei bestimmten Fraktionen sammeln. Außerdem baut Blizzard das Ehrenmarken-System aus, weil es laut Kaplan »in Burning Crusade super funktioniert hat.« Das heißt, dass Sie nun in allen Instanzen und auf allen Schwierigkeitsstufen Belohnungsmarken sammeln, wenn Sie Bosse besiegen. Die Lose investieren Sie bei Händlern in Gegenstände. Wie mächtig diese sind, hängt vom Instanz-Modus ab: Heroische Marken bringen bessere Ausrüstung als normale.

Die Krönung von **Wrath of the Lich King** sind die Raid-Instanzen für Level-80-Helden. Zwar wird es abermals keine Großschlachten für 40 Recken geben; dafür dürfen Sie nun frei entscheiden, ob Sie einen Abschnitt mit zehn oder mit 25 Haudegen angehen. »Das



Im von der Geißel belagerten Troll-Gebiet **Zul'Drak** erwarten Sie ruinierte Straßenzüge, verfallene Tempel und die Innenräume der Festung Drak'Theron (von oben nach unten).

funktioniert mit allen Raid-Instanzen; man muss dafür nichts freischalten«, bestätigt Kaplan: »Die Wahl hängt allein von den Vorlieben der Spieler ab.« Falls Sie sich mit 25 Abenteurern in das Scharmützel stürzen, finden Sie jedoch bessere Gegenstände. »Wer eine größere Gruppe organisiert und härtere Gefechte besteht, verdient auch bessere Belohnungen«, begründet Kaplan.

Historische Raids

Der Einstiegs-Raid in **Wrath of the Lich King** ist eine Nekropole, eine fliegende Knochenfestung von Arthas' untoter Geißel-Armee, aus der grüner Schleim zu Boden fließt. Die Ekelburg schwebt in der Drachenöde über einer belagerten Allianz-Zitadelle – und dürfte einigen Fans bekannt vorkommen: Es handelt sich um Naxxramas, das Hauptquartier des Lichs Kel'Thuzad, das Blizzard im Juni 2006 mit dem Patch 1.11 ins Hauptprogramm eingebaut hatte. Weil das Profi-Areal



Durch Nordends Wälder streifen **Frostnymphen**. Ob sie wohl als Feinde oder als neutrale Fraktion dienen?



In den Grizzly-Hügeln **1** wohnen unter anderem die grim-migen **Eisenzwerge** **2**, deren unterirdische Städte **3** unentwegt von Erd-Elementarwesen angegriffen werden.



aber nur mit 40 Level-60- oder 25 Level-70-Helden zu schaffen war, reisten viele Spieler niemals dort hin. »Das war schade, schließlich ist Naxxramas eine unserer unterhaltsamsten Instanzen«, sagt Kaplan: »Daher bringen wir sie – leicht angepasst – zurück.« Damit Sie Kel'Thuzad endlich auch mit zehn Recken vom Untoten zum Ganztoten befördern können.

Auch die anderen Instanzen sollen nette Geschichten erzählen. In der Kammer der Elemente, einem weißen Schnörkelturm, enthüllen Sie in mehreren Flügeln das Geheimnis der verderbten Elementargeister. Und in den Höhlen der Zeit reisen Sie mal wieder in die Vergangenheit: Diesmal fackeln Sie gemeinsam mit dem (damaligen) Menschenprinzen Arthas die Peststadt Stratholme ab. Besonders interessant klingen die Instanzen in Zul'Drak, der von der Geißel belagerten Nordend-Heimat der Drakkari-Eistrolche. Das Ruinengebiet ist aufgebaut wie eine Stufenpyramide, an deren Fuß die Festung Drak'Theron steht. Darin bekämpfen Sie neben zahllosen Troll-Kriegern sowie -Priestern auch einen riesigen Dinosaurier und einen untoten Lich, der Troll-Zombies erweckt. Im Zentrum von Zul'Drak thront die verschneite Hochaltar-Instanz Gun'Drak. Dort erfahren Sie, warum die Drakkari Arthas' übermächtigen Horden so lange Paroli bieten konnten: Sie opfer-ten ihre Tiergötter. So gewannen die Trolle zwar große Zauber-macht, verloren jedoch auch den letzten Rest ihrer Menschlichkeit. Beziehungsweise Trolllichkeit.

Der Drachenritt

Auch die Insel Coldarra entpuppt sich als interessanter Ort. Denn dort haust der blaue Drachenschwarm samt seines Häuptlings Malygos, der sämtlichen Magie-Nutzern Azeroths den Krieg erklärt hat. Coldarra liegt neben der Boreanischen Tundra, lässt sich aber nur auf dem Luftweg erreichen. Denn die einzige Brücke dorthin wurde zerstört. Weil wir unser fliegendes Reittier in Nordend erst ab Stufe 77 besteigen dürfen, müssen wir eine Quest-Reihe lösen, um nach Coldarra zu gelangen. Auf einem Plateau in der Boreanischen Tundra stöbern wir einen Stützpunkt der Kirin Tor auf, einer Zauberer-Gemeinschaft aus Menschen und Hochelfen. Mitten in deren Zeltlager schlummert der rote Drache Surrisasz, um dessen wuchtigen Schuppen-leib bunte Blumen aus dem kar-gen Matschboden sprießen.

Die Robenträger fordern, dass wir einen ihrer Kameraden aus einem nahen Gefängnis der blauen Drachen befreien. Danach ent-

Interview

Mit Tom Chilton



Tom Chilton,
Lead Game
Designer

GameStar ... Tom, was genau ist deine Aufgabe?

... Chilton Ich kümmere mich vor allem um die Balance, unter anderem in den PvP-Kämpfen zwischen menschlichen Abenteurern. **GameStar** ... PvP wirkte immer wie das ungeliebte Stiefkind von World of Warcraft. Was erwartet PvP-Fans in der Erweiterung?

... Natürlich unser neues Schlachtfeld, der Winter-grasp-See! Dort kann man Fluggeräte und Bodenfahr-zeuge bauen und selbst steuern. Zum Beispiel gibt's Katapulte, Helikopter sowie Dampfpanzer, mit denen man sogar Wachtürme zer-schießen kann. Eine Fraktion greift jeweils an, die andere verteidigt ihren Stützpunkt. Außerdem liegt am See das Elementar-Plateau, auf dem man Geister jagen und elementare Essenzen für die Handwerksberufe sammeln

kann. Daher gibt es immer einen Grund, zum See zu reisen – selbst wenn gerade keine Schlacht im Gange ist.

... Wird der Todesritter die Klassenbalance nicht völlig durcheinander bringen?

... Nun, wir versuchen natürlich, die Klassen abzustimmen. Zudem bauen wir den Todesritter ein, weil es bisher zu wenige Tanks, also zu wenige defensive Nahkämpfer gab. Hoffentlich wird er diese Lücke füllen und so das Gruppenspiel erleichtern. In PvP-Kämpfen harmonisiert er wohl sehr gut mit dem Frostmagier, weil er Gegner am Boden festfrieren kann – die der Zauberer dann wegbom-bt.

... Zum Addon-Verkaufs-start wird wohl jeder Spieler einen Todesritter erstellen. Was unternehmt ihr gegen die Flut an untoten Recken?

... Der Todesritter ist ja nicht mächtiger als die anderen Klassen – ob man ihn mag, hängt also von persönlichen Vorlieben ab. Wir glauben daher, dass viele Fans lieber ihren alten Charakter auf Stufe 80 bringen werden. Obwohl es anfangs bestimmt eine Todesritter-Flut geben wird, wird sie sich schnell wieder legen.

Interview

Mit J. Allen Brack



J. Allen Brack,
Lead Producer

GameStar ... J. Allen, du hast früher an Wing Commander mitgearbeitet!

... Brack Stimmt, ich war und bin ein großer Fan von Actionspielen. Doch dann lernte ich bei Origin die Designer kennen, die an Ultima Online arbeiteten und auch ein Wing Commander Online planten. Aus Letzterem wurde zwar nichts, dennoch war dies mein Einstieg ins Online-Rollenspiel-Genre – zunächst zu Star Wars Galaxies, dann zu World of Warcraft.

... Zuletzt hat dein Kollege Shane Dabiri als Lead Pro-

ducer an World of Warcraft gearbeitet. Was macht Shane eigentlich heute?

... Shane arbeitet derzeit an einem anderen Projekt.

... Aha! Woran?

... Einem anderen Projekt.

... An einem geheimen?

... Einem anderen Projekt.

... Na gut, dann eben noch eine Frage zu Wrath of the Lich King: Arthas ist einer der Erzschorlen des Warcraft-Universums. Habt ihr noch genügend Feinde für weitere Addons übrig?

... Absolut! Da wären unter anderem die alten Götter Azeroths, die Weltenschöpfer-Titanen – und vor allem Sargeras, der Anführer der Brennenden Legion. Es gibt folglich genügend Stoff für zukünftige Erweiterungen.



Mit seinem üppigen Dschungelbewuchs erinnert das **Sholazar-Becken** **1** an den Un'Goro-Karter aus dem Hauptprogramm. Hier treffen Sie auf zwei neutrale Fraktionen, darunter die Mergul-Orake **2**. Verwandte der altbekannten Murlocs. Zudem erkunden Sie im Becken einen Kristall-Steinbruch **3**.



führen wir einen zu den fiesen Feuerspuckern übergelaufenen Elf und entlocken ihm Infos, indem wir ihm Stromschläge versetzen. Nettes Detail: Der Wachposten der Kirin Tor wendet sich währenddessen ab, weil sein Ehrenkodex keine solchen Verhöre erlaubt. Schließlich verrät der Gefangene, dass seine Chefin unter einer magischen Schutzkuppel lauert. Die Barriere sprengen wir per Bombe, danach hauen wir die Hexe um. Als Beute gibt's den Schlüssel zum Käfig einer Erzmagierin. Der steht auf einer schwebenden Plattform, zu der wir auf einem (ferngesteuerten) roten Drachen fliegen. Dort schauen wir zunächst zu, wie vier weitere Drachenreiter der Kirin Tor die feindlichen Wächter abfackeln. Dann landen wir und befreien die Zauberin. Die dankt höflich, teleportiert uns zurück ins Lager – und schickt uns nach Coldarra.

Also wandern wir zu Surris-
trasz, der uns abermals einen Ritt auf einem roten Drachen spen-

diert. So gleiten wir endlich hinüber zur Insel. Vor der Landung kreisen wir um den imposanten Nexus, das schwebende Steinbrocken-Nest des blauen Drachenschwarms und eine Instanz mit wiederum mehreren Flügeln. Der Trakt für Fünfergruppen eignet sich für Helden der Stufen 71 bis 73; hier warten unter anderem frostige Baumriesen, jede Menge blaue Echsen und der in einen Eisblock eingesperrte Rotdrache Keristrasz. Im zweiten Nexus-Abchnitt kämpfen zehn oder 25 Level-80-Abenteurer gegen Malygos höchstpersönlich. Teile der Instanz sollen Sie dabei auf einem roten Drachen durchfliegen, mit dem Sie Feuerkugeln auf seine blauen Artgenossen spucken.

Ritterliche Runen

Wer vorerst keine Lust auf Nordend hat, kann auch ein neues Abenteuer mit der ersten Heldenklasse starten, dem Todesritter. Anders als zunächst angekündigt müssen Sie hierzu keine Quest-

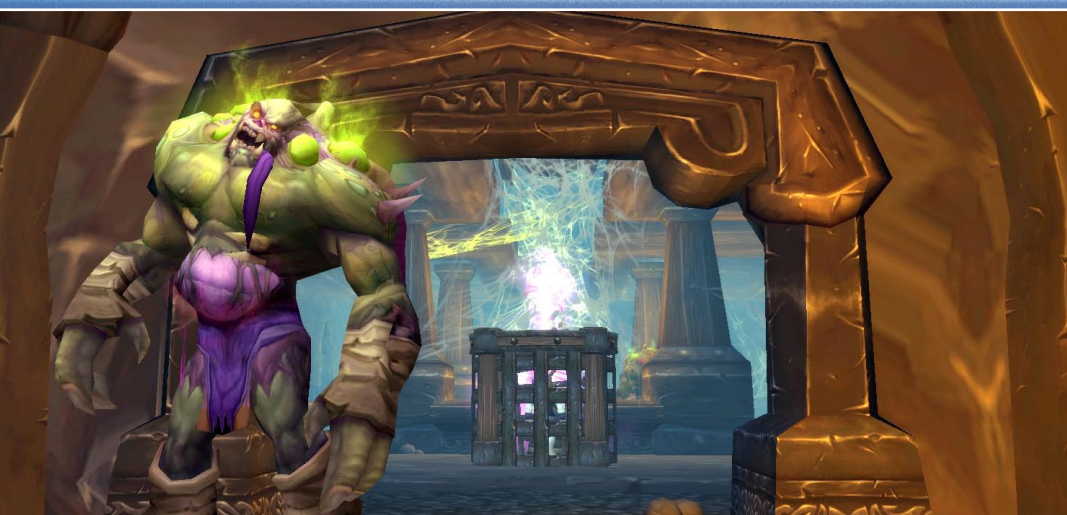
Reihe mehr bestehen, Sie benötigen nur einen Stufe-55-Recken (oder höher) auf dem gewünschten Server. Dort können Sie dann einen einzigen Todesritter erstellen, der einem beliebigen Volk angehören darf und auf Level 55 startet. Folglich hat er bereits zahlreiche Fähigkeiten in petto, darf 45 Punkte auf seine drei Talentbäume verteilen und besitzt zudem eine ordentliche Grundausrüstung und ein Reittier, das Skelettpferd. Mit Stufe 60 dürfen Sie den Knochengaul zur flinkeren epischen Variante aufwerten, indem Sie einige Missionen erfüllen. Und zu Beginn Ihrer Karriere bestreiten Sie eine Auftragsreihe, die Ihnen vom Zwist der Todesritter mit ihrem Ex-Meister Arthas erzählt und als Tutorial dient.

Letzteres ist auch bitter nötig, denn der untote Recke spielt sich völlig anders als die übrigen Klassen. Für seine Fähigkeiten braucht er weder Mana noch Wut noch Energie, stattdessen nutzt er Runen. So prangen unter seinem Charak-

terporträt in der linken oberen Bildschirmcke sechs freie Plätze, in die Sie beliebige Zaubersymbole stecken. Davon gibt's drei Arten: Blut, Frost und Unheil. Jedes Talent verbraucht eine bestimmte Anzahl dieser Runen, die sich danach zehn Sekunden lang wieder aufladen. Wer etwa per »Pestschlag« einen Feind mit einer Krankheit infizieren möchte, benötigt eine unheilige Rune. Der »Blutschlag« schädigt kranke Gegner zusätzlich und nutzt – was sonst? – eine Blutrunen. Komplexere Talente verbrauchen entsprechend mehr und unterschiedliche Runen. Weil Sie Ihr Symbol-Sechserpack während eines Kampfes nicht austauschen dürfen, müssen Sie es vorher auf Ihre bevorzugte Taktik abstimmen.

Spieler als Zombies

Wenn Sie Fähigkeiten einsetzen, füllt sich zudem der Runenenergie-Balken Ihres Todesritters. Damit lösen Sie besonders mächtige Zaubersymbole aus, mit dem »Todesmantel« etwa verletzen Sie Feinde oder heilen sich selbst. Per »Todesgriff« verspottet der Todesritter einen Gegner und zieht ihn zu sich heran. Mittels »Anti-Magie-Schale« saugen Sie die Energie eines feindlichen Zaubers auf, die »Eisketten« frieren Gegner am Boden fest. Erledigte Kontrahenten dürfen Sie als Ghoule aufwecken, die zwei Minuten lang an Ihrer Seite kämpfen. Der Clou: Auch gefallene Kameraden lassen sich als Klauenzombies wiederbeleben. Dann schlüpfen die Mitspieler in die faulige Haut der Bestien und dürfen ihre Kontrahenten anspringen, zerfetzen, betäuben sowie verseuchen. Und zwar ebenfalls 120 Sekunden lang



Dieser unterirdische Seuchenkessel der untoten Geißel wird von einem **Pestschlag** bewacht.



Im **Nexus** nistet der blaue Drachenschwarm samt seines Anführers Malygos. Hier sehen Sie die Instanz als Konzeptzeichnung **1** und in Spielgrafik **2**, drum herum patrouillieren Drachen **3**. Im Trakt für Fünfergruppen erkunden Sie frostige Gänge **4** sowie Höhlen **5**, in denen Sie auch gegen Baumriesen **6** kämpfen.



– zumindest, falls Sie Ihre Ghouln-Armee nicht vorher opfern. Damit heilen Sie sich nämlich selbst.

Außerdem verfügt der Todesritter über drei Präsenzen, die permanente Kampfboni bringen und den Haltungen des Kriegers ähneln. Wenn Sie die Blut-Präsenz wählen, richten Sie mehr Schaden an und heilen sich bei gegnerischen Treffern minimal selbst. Das eignet sich ideal für Gefechte gegen KI-Feinde (PvE, »Player versus Environment«). In der unheiligen Einstellung hauen Sie schneller zu, und die Abklingzeit Ihrer Runenzauber sinkt. Das verschafft Ihnen Vorteile im hektischen Kampf gegen menschliche Gegner (PvP, »Player versus Player«). Die Frost-Präsenz schließlich stärkt die Rüstung Ihrer Recken. So können Sie beim Kampf in Instanzen mehr Schaden schlucken und die Feinde von Ihren Mitstreitern fernhalten. Der Todesritter dient damit wahlweise als defensiver Nahkämpfer (»Tank«) oder als Offensivkraft (»Damage Dealer«), der sich dank der Runentalente positiv von den restlichen Klassen abheben dürfte. Schade nur, dass Sie zwischen

den Stufen 55 und 70 wieder altbekannten Aufgaben in altbekannten Gebieten lösen müssen.

Frische und Details

Auch der Beruf des Schriftgelehrten dürfte sich erfrischend spielen, denn damit können Sie Zauber und Talente permanent verbessern. Ebenfalls reizvoll klingt der Wintergrasp-See: Auf dem PvP-Schlachtfeld zerbröseln Sie Bauten mit Belagerungswaffen. Von beidem gab's bei unserem Blizzard-Besuch allerdings nichts zu sehen. Gleiches gilt für die schwebende Kirin-Tor-Metropole Dalaran, die ähnlich wie Shattrath in **Burning Crusade** als Addon-Hauptstadt dienen soll.

Dafür präsentiert uns Blizzard die vielfältigen Landschaften – denn Nordend ist alles andere als ein reiner Eiskontinent. Da sind etwa die idyllischen Grizzly-Hügel, in deren Wäldern Furbolg-Bärenwesen und böse Eisenzwerge hausen. Oder das unterirdische Spinnen-Königreich Anjol'Nerub. Oder das Sholazar-Becken, das mit seinem üppigen Dschungelbewuchs an den Un'Goro-Krater aus dem Hauptprogramm erin-

nert. Hier streiten sich zwei neutrale Völker, die wolfsähnlichen Wolvar und die Orakel, laut Kaplan »die nächste Evolutionsstufe der Murlocs«. Einer der beiden Fraktionen können Sie sich anschließen. Zudem zeltet im Becken der altbekannte Zwergejäger Hemit Nesingwary, in dessen Auftrag Sie exotische Tiere jagen. Doch auch die Feinde des Zwerge sind nicht weit: Die Druiden von D.E.H.T.A. setzen sich für den moralischen Umgang mit Tieren ein, tanzen um eine brennende Statue Nesingwarys und wollen, dass Sie dessen Jagdhelfer ausschalten. Auch in Nordend steckt die Welt von **Warcraft** also voller Details und Abwechslung – auch wenn die angestaubte Grafik keinen Ork mehr hinter dem geschmolzenen Kern hervorlockt.

Chefs mit Vielfalt

Apropos Abwechslung: Insbesondere die Instanz-Bossgegner werden vielfältige Taktiken erfordern; wir haben's am eigenen Leib erlebt, pardon, erlebt. Und damit zurück zum Prinzen Keleseth: Der Vrykull-Nekromant hat nicht nur vier Nordmann-Axtschwinger

dabei und beschwört Skelette, sondern kann einen Helden auch noch 25 Sekunden lang in einen Eisblock einschließen, der sich nicht bannen lässt. Dadurch wird das Opfer wehr- und regungslos, kann aber weiterhin angegriffen werden. Wenn Keleseth einen Heiler (lies: unsere Blutelfen-Priesterin!) vereist, nimmt der Kampf ein jähes Ende. Aber gut, man soll nicht nachtragend sein. Also fliehen wir fluchend unseres Weges und dringen zur nächsten Instanz vor, dem Nexus. In dessen Fünf-Mann-Flügel kloppen wir blaue Drachen und verderbte Zauberer, bis wir vor dem ersten Boss stehen, der Großmagierin Telestra. Die Elfe leistet zunächst kaum nennenswerten Widerstand, beginnt dann aber plötzlich, Gruppenmitglieder durch die Luft zu schleudern. Dabei fallen wir und unsere Mitstreiter von einer Plattform – und gelangen nicht wieder hinauf. Telestra bleibt unverwundet. Das liegt zwar an einem Bug in der unfertigen **Wrath of the Lich King**-Version, dennoch nehmen wir's der Elfenzicke übel. Hat jemand ein Blatt Papier und einen Stift? **GR**



Mitten in der Boreanischen Tundra liegt eine **Höhle**, in der sich Kobold-Bergarbeiter eingenistet haben.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

► **Angespielt** ► **Online-Rollenspiel-Addon** ► **Termin 4. Quartal 2008**
► **Hersteller** **Blizzard / Vivendi** ► **Status** **zu 70% fertig**

Michael Graf: Der Todesritter hebt sich angenehm von den übrigen Klassen ab; auch der Schriftgelehrten-Beruf und der Wintergrasp-See klingen interessant. Doch davon abgesehen bietet Wrath of the Lich King im Wesentlichen mehr vom Selben. Das heißt: Monsterhatz gepaart mit Ausrüstungs-Sammelwut in einer liebe- und fantasievollen, wenn auch technisch angestaubten Welt.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut