



Alles etwas größer hier: Die Vrykul sind griesgrämige Halbriesen, die den **heulenden Fjord** und die Grizzly-Hügel bewohnen.

# WoW Wrath of the Lich King

Im Juli startete der Beta-Test der zweiten WoW-Erweiterung. GameStar hat sich in den eisigen Norden Azeroths begeben und übermittelt erste Eindrücke.

Am 18. Juli startete die Beta-Phase von **Wrath of the Lich King**. Hunderttausende Spieler hatten sich für den Vorab-Test der neuen **World of Warcraft**-Erweiterung angemeldet. Nur wenige Tausend wurden ausgewählt. Die gehen nun bis zur Veröffentlichung im Spätherbst auf Fehlerjagd. Auch GameStar ist dabei.

Was erwartet Sie mit der neuen Erweiterung? Die kurze Antwort: mehr! Mehr Feind. Mehr Abenteuer. Mehr **World of Warcraft**. Neben dem Kontinent Nordend gibt es erstmals eine neue Klasse. Eine so genannte Heldenklasse: den Todesritter.

## Tod und Verderben

Jeder Spieler, der einen Charakter mindestens bis Stufe 55 gespielt hat, darf sich in **Wrath of the Lich King** einen Todesritter erstellen. Der startet direkt mit Level 55. Dieser Bursche scheint mit seiner düsteren Einstellung zum Leben ein treuer Diener des Lichkönigs zu sein. Er beginnt seine Abenteuer in der schwarzen Festung Acherus, hoch über den östlichen Pestländern. Von dort wird er auf die Jagd auf friedliche Menschen geschickt. Doch unvorhergesehene Umstände (wir wollen hier die Story nicht verraten) retten die Seele des dunklen Helden.

Der Krieger wechselt die Seiten und kämpft mit Horde oder Allianz gegen den Lichkönig.

Der Todesritter ist ein Nahkämpfer, der aber auch mit dunklen Zaubern hantiert und so etwa Krankheiten ausbrechen und Ghule auferstehen lässt. Außerdem benutzt er die Magieschule des Frostes, um Gegner einzueisen. Er verwendet als Energiequelle weder Mana noch Wut, sondern sechs Runen, die sich nach ihrem Einsatz flott wieder aufladen. Umgesetzte Runenmagie füllt zusätzlich eine Energieleiste, ähnlich wie die Wut beim Krieger. Diese Energie brauchen Sie für besonders

mächtige Zauber. Mögliche Karrieren des Todesritters: Schaden-Austeiler oder Tank.

## Ins ewige Eis

Mit der Erweiterung wird die maximale Stufe von 70 auf 80 angehoben. Um die 80 zu erklimmen, warten auf dem neuen Kontinent acht Länder auf Erkundung. Fünf dürfen wir in der Beta-Version (Stand Mitte August) betreten.

Zwei Startgebiete sind von den Hauptstädten in Azeroth per Zeppelin oder Schiff erreichbar. Die boreanische Tundra liegt im Südwesten Nordends. Auf der anderen Seite, im Südosten des



Ein Boss in der **Feste Drak'Tharon** ist Lich Novos. Um ihn zu stellen, müssen Sie vier Kristalle zerbrechen.



Der Nexus ist eine **Instanz für Neuankömmlinge**. Im Frostflügel warten Riesen und nervige Blumen.

Kontinents, befindet sich der heulende Fjord. Beide Landstriche könnten unterschiedlicher nicht sein: Während im Fjord hohe Klippen, dichte Wälder und Gebirge vorherrschen, präsentiert sich die Tundra flach wie ein Brett: vereiste Strände und ein großes Geysirfeld bestimmen das Bild. Lediglich im Westen des Landes wird es gebirgig. Dort auf der Insel Kaltarra liegt der Nexus, die Basis des blauen Drachenschwarms.

Die Drachenöde zwischen den beiden Start-Ländern ist für Spieler ab Stufe 72 geeignet. Auf dem vereisten Friedhof der geflügelten Weltenbeschützer treiben spinnenartige Nerubier und Arthas untotes Gesindel ihr Unwesen. Außerdem unterhält der scharlachrote Kreuzzug hier einen gut bevölkerten Außenposten. Danach geht es weiter in die bewaldeten Grizzlyhügel, die der größten Furbolg-Population Azeroths eine Heimat bietet. Später treffen Sie auf einen Bekannten: Arugal, der Meister aus Burg Schattengang, hat auf einer idyllischen Insel eine Worg-Zucht eröffnet.

Das vorerst letzte spielbare Gebiet in **Wrath of the Lich King** ist das Sholazarbecken. In dieser Dschungelgegend treffen Sie vor allem Wildtiere und die Jäger von Nesingwarys Expedition. Die Jäger haben übrigens militante Gegenspieler bekommen. Die D.E.H.T.A. (»Druids for the Ethical and Humane Treatment of Animals«, zu deutsch: Druiden für ethische und menschliche Behandlung von Tieren) ist eine Organisation, die sich dem Schutz der Tierwelt verschrieben hat und dementsprechende Anti-Nesingwary-Quests bereithält.

Weitere Gegenden wie der Kristallklangwald können zwar schon durchritten werden, sind aber noch unbevölkert. Hier findet sich übrigens auch ein Kristall, der Spieler in die fliegende Magier-Stadt Dalaran portiert. In diesem Nordend-Shattrath wird es neben den üblichen Händlern, Lehrern und Portalen auch zwei instanziierte Dungeons geben.

**Schöner raiden**

Das Instanz-System der Erweiterung orientiert sich an Bewährtem: Zehn Dungeons für fünf Personen warten in Nordend auf Abenteurer, ab Level 80 auch im heroischen Schwierigkeitsgrad. Mit Burg Utgarde im heulenden



Wer braucht Gasthäuser? Todesritter beschwören ihr eigenes Portal in der schwarzen Festung Acherus.

Fjord und dem Nexus in der boreanischen Tundra gibt's zwei schön designte Einstiegs-Instanzen, die von gut ausgestatteten Level-70-Helden aber schnell gemeistert sind. Auch die Nerubier-Höhle Azjol-Nerub und die von Untoten-Horden überrannte Troll-Festung Drak'Tharon fordern mit ihrem eher gemäßigten Schwierigkeitsgrad keine allzu großen Heldentaten. Insgesamt sind die bis jetzt integrierten Fünf-Mann-Dungeons deutlich straffer aufgebaut als vergleichbare Gebiete in der übrigen Welt von **World of Warcraft**. Die Anzahl an NPC-Gegnergruppen ist fühlbar kleiner geworden. Level-80-Instanzen und -Raids gibt es derzeit noch nicht in der Beta-Version. So bleibt uns auch ein erster Blick auf die neue Stratholme-Instanz in den Höhlen der Zeit verwehrt.

Jedes der fünf angekündigten 25-Mann-Dungeons, unter anderem das heiß ersehnte Naxxramas-Remake, gibt es übrigens jeweils auch in einer Zehn-Mann-Variante. In den Schrumpf-Ausführungen werden etwas schwächere Gegenstände als in den »großen« Pendants erbeutet.

**Beute für alle**

Apropos Beute: In **Wrath of the Lich King** wird der Item-Pool, aus dem Boss-Drops gewählt werden, deutlich verkleinert. Das funktioniert einwandfrei, da viele Klassen mit der Erweiterung auf ähnliche Attribute zurückgreifen müssen: So benötigen zum Beispiel Vergeltungs-Paladine, Krieger und Todesritter allesamt Plat-

tenfummel mit viel Ausdauer, Rüstungswert und Stärke. Auch die Gegenstände für Priester, Magier und Hexenmeister werden zusammengefasst. Dazu schafft Blizzard die getrennten Werte »+Heilung« und »+Schaden« ab. Es gibt nur noch Zaubermacht, die dem aktuellen Zauberscha-

densbonus und dem Heileffekt-Wert entspricht. Heiler-Utensilien werden so umgerechnet, dass etwas mehr als die Hälfte ihrer Heilungsboni als Zaubermacht zur Verfügung stehen. Heilzauber werden dadurch aber nicht schwächer. Sie skalieren mit der Zaubermacht doppelt so stark.



Alle Todesritter können ihre Waffe in der schwarzen Festung Archerus verzaubern.



Dieser Schredder häckselt Ghule klein und schießt mit seiner Kanone oder seinem Minenwerfer.

Dass plötzlich alle Spieler in den gleichen Klamotten questen, ist dennoch unwahrscheinlich. Spezielle Attribute wie die kritische Trefferwertung oder Mana-Regeneration werden Gegenstände für einige Klassen dann doch nützlicher machen als für andere.

Mehr wertvolle Beute für jede Klasse nach Bosskämpfen ist die eine Auswirkung dieser Änderung. Auf der anderen Seite freuen sich besonders Hybrid-Klassen. Heiler verursachen jetzt deutlich mehr Schaden, Eulendruiden oder Schatten-Priester heilen fast doppelt so stark wie noch in **Burning Crusade**.

### Zaubertintenkleckser

Sämtliche Berufe sollen mit **Wrath of the Lich King** aufgewertet und mit frischen Rezepten versorgt werden. In der Beta ist das aber bislang nur rudimentär integriert. Genauso wie der neue Beruf der Inschriftenkunde, der **WoW**-Spieler Zaubersprüche schreiben lässt, vorerst aber nur Bekanntes wie zum Beispiel Rollen der Ausdauer oder Stärke. Als Rohstoffe dienen dabei Pergamente und Tinten, die aus zerstörten Pflanzen hergestellt werden. Allerdings sind für die Inschriftenkunde massig Anwendungen angekündigt, die in der Beta noch nicht funktionieren,



Gefährlich schön ist die **Nexus-Instanz**, die Heimat von Malygos und seinem blauen Drachenschwarm.

wie etwa der Bau von Glyphen. Mit ihnen wird zum Beispiel der Schaden von Zaubern verstärkt oder die Bedrohung bestimmter Sprüche verringert. Auch eine neue Form des Verwandlungsspruchs der Magier ist geplant. Passend zum vorherrschenden Klima in Nordend wird der attackierte unglückliche Spieler damit nicht in ein Schaf, sondern in einen watschelnden Pinguin ver-

wandelt. Zudem sollen die Inschriften-Gelehrten so genannte Runenworte parat haben, die – ähnlich wie schon Wetzstein oder Zauberöl – Rüstungen für eine Stunde verbessern.

### Alle nachsitzen!

Was in der Beta bereits zu sehen ist, macht uns größtenteils Spaß. Zwar gibt es noch immer zu viele der stupiden Sammel-Quests, aber Blizzard hat sich auch so abgedrehte Dinge wie eine Panzerfahrt einfallen lassen. Schon jetzt auffallend gut: die Präsentation. Die Grafik überzeugt erneut mit viel Stil, verlangt aber auch nach besserer Hardware. Hauptgrund dafür sind die neuen Echtzeit-Schatten. Die ziehen vor allem in gut bevölkerten Städten die Framerate deutlich runter.

Beim Balancing der Klassen muss Blizzard jedoch noch richtig ran: Jede soll neue oder aber zu-

mindest leicht abgeänderte Talente erhalten. Zusammen mit der neuen Zaubermacht-Umstellung und den stärkeren Heilklassen könnte das gerade im Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) für Ärger sorgen. Bisher sind in der Beta weder das große, offene PvPGebiet Tausendwintersee noch das neue Schlachtfeld namens Insel der Titanen spielbar. In beiden Arealen möchten die Entwickler übrigens Belagerungsmaschinen zum Einsatz bringen.

Final sind die Talente und Fähigkeiten der Beta-Version also noch bei Weitem nicht. Mit jedem neuen Patch wird geändert, probiert und idealerweise verbessert. Das vorläufige Endergebnis wird uns Blizzard mit dem offiziellen Patch 3.0. präsentieren, der mit der Veröffentlichung von **Wrath of the Lich King** ansteht. Und bis dahin dauert es nicht mehr lange. *Knut Gollert* | **PET**



**Burg Utgarde** (links) ist der erste Anlaufpunkt für Gruppenspieler im heulenden Fjord.



Nicht alles neu, was glänzt: Naga-Gegner gab es schon im Original-WoW.

### World of Warcraft: Wrath of the Lich King

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **November 2008**  
► Hersteller **Blizzard / Activision-Blizzard** ► Status **zu 75% fertig**

**Knut Gollert:** Der Nordkontinent gefällt uns, die Atmosphäre stimmt, die Instanzen machen Spaß. Auch der Todesritter spielt sich gut, der böse Einstieg als Menschenjäger ist schön makaber. Allerdings ist die Beta ab Level 77 noch leer. Hoffen wir, dass die Inhalte intern schon existieren. Längeres Warten könnte die Community ausbluten lassen. Also: Gas geben, Blizzard!



redaktion@gamstar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**