

World of Warcraft:

Ein Wort zu Wrath of the Lich King: Mehr! Mehr Inhalt, mehr Spaß, mehr Abwechslung.

Es ist ein bisschen wie nach Hause kommen. Wer jahrelang das Original-**World of Warcraft** und später das Addon **Burning Crusade** gespielt hat, weiß genau, was ihn in **Wrath of the Lich King** erwartet. Nach fast vier Jahren wirkt die Grafik noch immer wie aus einem Guss, stets

stimmig und mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Jetzt packt Blizzard noch Echtzeit-Schatten obendrauf, die sorgen auf Wunsch für realistischere Lichtverhältnisse. Über den Sound müssen wir keinen Ton verlieren, der ist wie immer erstklassig und unterteilt die vielen verschiedenen Gebiete jederzeit passend. Apropos Gebiete: Zehn Landschaften warten darauf, von Ihnen bereist zu werden. Wie schon in **Burning Crusade** unterscheiden sich die einzelnen Landstriche stark voneinander, distanzieren sich aber deutlich von der bonbonbunten Science-Fiction-Optik des ersten Addons. Waffen, Rüstungen und Landstriche wirken deutlich bodenständiger, da kann es ein optisch mickrig wirkendes Schwert aus zwei gekreuzten Ästen schon mal mit dem epischen Zweihänder im Power-Ranger-Design aufnehmen. Alles in allem bedeutet der Stil von **Wrath of the Lich King** eine deutliche Annäherung an die Original-**Warcraft**-Welt der Echtzeitstrategie-Spiele.

Keine Langeweile

Langeweile kommt im **Lich King** nie auf, zehn Instanzen, zehn neue Level und unzählige Fertig-

keiten gilt es zu erspielen – damit sind Spieler locker zwei Monate beschäftigt. Dabei setzt Blizzard auf abwechslungsreiche Quests, in denen Sie auf Drachen reiten, Panzer steuern oder als Murloc verkleidet durchs Land ziehen. Auch die Instanzen überraschen mit spannenden Kämpfen und kurzweiliger Unterhaltung – ellenlanges Schnetzeln durch Gegnerhorden entfällt, stattdessen gibt es mehr Bosskämpfe. Wer in keiner großen Gilde spielt und stets Probleme hatte, 24 Mitspieler für die Raid-Instanzen in **Burning Crusade** zu finden, der kann im **Lich King** auch sämtliche Instanzen mit lediglich zehn Spielern absolvieren. So stellt Blizzard sicher, das nahezu jeder **WoW**-Recke den gesamten Inhalt des Addons sehen kann – genial.

Schnelles Leveln

Wer keine Lust mehr auf seinen hochgepöppelten Charakter hat, aber nicht wieder bei Null beginnen will, der fängt einen Todesritter an. Sie beginnen mit Level 55, zähe Stufenanstiege entfallen bis dahin also ganz. Zudem erhöht Blizzard das Tempo bis Level 70, im Handumdrehen stehen Sie in Nordend. Nachdem Sie einen To-

desritter erstellt haben, führt Sie eine lange Questreihe in die Geschichte der Heldenklasse ein, zudem lockt der dunkle Ritter mit interessanten Talentbäumen – von der Schadensklasse über den Tank können Sie alle Spezialisierungen wählen. Dank der ausgebauten Talentbäume aller Klassen, können Sie Ihren Helden noch deutlicher spezialisieren.

Sie haben genug von Instanzen, Quests und Ruf-Farmen? Dann ab in die neuen Schlachtfelder und heizen Sie der gegnerischen Fraktion mit Belagerungswaffen ein. Egal ob Sie im offenen Spieler-gegen-Spieler-Bereich »Tausendwinter« in große Belagerungsgefechte ziehen oder in der »Insel der Titanen« versuchen, die Bollwerke des Feindes zu zerstören – Abwechslung und Spaß sind vorprogrammiert.

Fazit Pro

Wer jetzt noch seine Augen vor **World of Warcraft** verschließt, dem können wir nicht helfen. Noch nie war der Einstieg in **World of Warcraft** einfacher, das Questen interessanter und die Welt stimmiger als in **Wrath of the Lich King**. Das Gute ist noch ein Stück besser geworden.

Party-Time

René Heuser: Für mich war World of Warcraft immer ein Diablo 2-Klon: Bosse kloppen und auf einzigartige Gegenstände hoffen. Das mühsame Leveln und Questen war noch nie mein Ding. Aber von den Instanzen, egal ob in einer Gruppe oder im Schlachtzug, kann ich nie genug kriegen. Daher kommt Wrath of the Lich King genau richtig: endlich neue Instanzen, neue Raids und neue Bosskämpfe. Wird mich das ewig motivieren? Nicht bis Diablo 3 erscheint, aber doch bestimmt für die nächsten zwei bis drei Monate. Und mehr erwarte ich von WoW nicht.



Genug Neues

Florian Klein: Ich freue mich auf den Lich King. Vor dem schon immer öden Questen graut mir zwar, und das aufgebahrte PVP haut mich nach Warhammer nicht mehr um. Aber ich will wieder mit Freunden Instanzen bezwingen und Herausforderungen gemeinsam bewältigen. Der kameradschaftliche Kampf gegen mächtige Pixelmonster hat WoW groß und mir immer sehr viel Spaß gemacht. Auch wenn ich meinen Account nach einigen Monaten wieder still lege – bevor das drohende Dauer-Farmen die Erinnerung an gemeinsame Heldentaten verdrängt.



Staub zu Staub

Michael Graf: Seit einem halben Jahr verstaubt mein Level-70-Zwergenpriester in einer Spelunke am Ende der Scherbenwelt. Und zwar, weil mich weder Raids (stressig!) noch Ruf-Sammeln (gäh!) noch PvP-Gefechte (sinnlos!) reizen – mehr gibt's auf der Höchststufe nicht. Der Lich King liefert mir nun einen Grund zum Weiterabenteuern: Ich mag die gute, alte, stumpfe Quest-Tretmühle mit ihrem Belohnungsfluss. Und ich erkunde gerne die stimmige Welt. Bis Stufe 80 wird mich das Addon daher unterhalten. Danach verstaubt mein Priester am Ende von Nordend weiter.



Wrath of the Lich King

Ein Wort zu Wrath of the Lich King: Wenig! Wenig Neues, wenig Abwechslung, wenig Liebe.

Es ist ein bisschen wie nach Hause kommen. Wer jahrelang das Original-**World of Warcraft** und später das Addon **Burning Crusade** gespielt hat, weiß genau, was ihn in **Wrath of the Lich King** erwartet. Nach fast vier Jahren wirkt die Grafik antiquiert, selbst mit den neuen Echtzeit-Schatten kommt **WoW** lange nicht an **Herr der Ringe Online** oder **Age of Conan** heran. Daran ändern auch die paar neuen Gebiete nichts. Wie schon zum Start von **Burning Crusade** wird die alte Welt zusehends verwaisten, ehemals fordernde Kämpfe werden zur Lachnummer. Bereits jetzt schaffen es einzelne Klassen, die Drachendame Onyxia alleine zu besiegen – früher bissen sich 40 Spieler an ihr die Zähne aus. Zudem kommt der harte Designbruch: Statt wertig glitzernder Gegenstände gibt's nunmehr zuhauf plumpe Holzobjekte.

Keine Spannung

Waren Instanzen in **World of Warcraft** zu Beginn noch wahre Herausforderungen, verkommen sie mittlerweile zu Rentnerkaffee-fahrten. Maximal 90 Minuten dürfen Instanzen dauern, es könnte ja anspruchsvoll werden. Boss-

Gegner sind reine Beute-Spender, möglichst wertige Belohnungen für wenig Anstrengung scheint die Devise zu sein. Die Spieler müssen sich kaum noch durch Mob-Gruppen schnetzeln, schnell zum Boss, nur der lohnt sich wirklich. Selbst die harten Raid-Instanzen wirken zunehmend lächerlich. Ich sehe es schon kommen, Arthas, der mächtige Todesritter und erster Bösewicht im Staate, wird von dahergelaufenen Zehner-Gruppen im Minuten-Takt besiegt – vielen Dank für die Entmystifizierung einer Legende.

Instant-Helden

Apropos Entmystifizierung: Jetzt kann jeder dahergelaufene Möch-tegern-Held einen Todesritter spielen – als ob in **Star Wars** jeder ein Jedi werden könnte. Auch beim Spielgefühl gibt es eher Alt-bekanntes als frischen Wind, das Runensystem des Todesritters erinnert stark an die Wut des Kriegers, und die Talentbäume sind im Grunde ein wilder Mix aus Hexenmeister und Krieger – Innovation sieht anders aus.

Ähnlich planlos agiert der Spieler in der Geschichte rund um Azeroth. Warum kehrt der Lich König zurück, wieso sitzt in

Sturmwind plötzlich wieder ein König auf dem Thron – und was soll die erneute Invasion der Geißel? Wer sich mit dem **Warcraft**-Universum auskennt, mag sich da etwas zusammenreimen, alle anderen gucken in die Röhre – von Story-Häppchen wird keiner satt. Wo etwa in **Herr der Ringe Online** oder **Warhammer Online** ein fetter Wälzer über die Taten des Helden und den Verlauf der Geschichte Buch führt, klafft in **WoW** einfach nur ein Story-Loch.

Ein Leitfaden fehlt auch im PvP, vom Krieg zwischen den Fraktionen ist wenig zu spüren. In stark regulierten Arenen geben sich Spieler gegenseitig eines auf die Mütze, das erinnert eher an eSport als an den Kampf zweier Fraktionen. Die vier Schlachtfelder begeistern garantiert niemanden mehr, aber auch im **Lich King** wird man Alterac und Co besuchen müssen, um an brauchbare Gegenstände zu kommen – Spielspaß kommt da nicht auf. Dass Spieler, die nicht extrem auf den Spieler-gegen-Spieler-Kampf spezialisiert sind, trotz epischer Ausrüstung keinen Stich mehr gegen PvP-Recken machen, ist ein weiterer Nagel in den Sarg von **WoW**. Von dem neuen, aber lang-

weiligen Beruf »Inschriftenkunde« ganz zu schweigen.

Fazit Contra

Wenn Sie bislang **World of Warcraft** nicht interessierte, wird Sie auch das Addon nicht umstimmen. Selbst Spieler, die aufgehört haben, weil es ihnen zu langweilig wurde, brauchen kein Ticket nach Nordend – nahezu alles bleibt beim Alten, Innovationen suchen Sie vergebens. **HW**



Niemals!



Fabian Siegmund: World of Warcraft ist böse – richtig böse. Meinen tiefsten Respekt an die Entwickler, die es geschafft haben, eine moderne, legale Droge zu produzieren, aber ich mache da nicht mehr mit. Ich bin durchaus suchtanfällig, was Online-Rollenspiele angeht, und insofern fast dankbar, dass Funcom nicht dauernd neuen Highlevel-Content für Age of Conan nachschiebt – da kann ich problemlos wieder aufhören. Aber Blizzard beherrscht die Suchtschneise perfekt, und deshalb werde ich nie mehr bei WoW einsteigen. Wehret den Anfängen!

Eingefroren



Daniel Matschijewsky: Ich habe schon vor langer Zeit aufgehört, World of Warcraft zu spielen, bereits vor dem ersten Addon »The Burning Crusade« – da wird auch Wrath of the Lich King nichts daran ändern. Statt wirklich Neues zu bringen und mich positiv zu überraschen, spult Blizzard Altbewährtes ab: Neue Gebiete, Instanzen und Monster, die üblichen Sammel- und Töte-Quests. Selbst der (als Heilsbringer angekündigte) Todesritter ändert da nur wenig. Sicher, Fans können bedenkenlos zugreifen – mich lässt der Lich König aber sprichwörtlich kalt.

Storyverarmung



Michael Obermeier: Regisseur Francis Ford Coppola regte sich über das Spiel zu »Der Pate« auf: »Die nehmen da meine Figuren und lassen sie sich gegenseitig umbringen«. Ähnlich geht es mir inzwischen bei WoW. Zu »The Burning Crusade« hoffte ich noch Blizzard würde die Story-Kurve kriegen. Doch auch in WotLK steht nur stupides Raiden gegen liebgegewonnene Helden und Schurken aus dem Warcraft-Universum auf dem Programm. Wenn ich sehen will, wie 25 bunte Power Rangers auf eine vertraute Gestalt einprügeln, gehe ich auf einen mexikanischen Kindergeburtstag.