



World of Warcraft Wrath of the Lich King

Blizzards Online-Hit bricht einen weiteren Rekord: Weltweit verkaufte sich seine zweite Erweiterung gleich am ersten Tag 2,8 Millionen Mal. Zu Recht?

- DVD XL
HD-Video
- DVD
Video-Special
- gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5646

Am 13. November war Großkampftag bei Spielhändlern: Einem ausgehungerten Wolfsrudel gleich stürzten sich die Käufer auf ein Pappschächtelchen mit der Aufschrift **Wrath of the Lich King**. Doch für Spieler von **World of Warcraft** stecken darin Wochen, Monate, vielleicht Jahre allerfeinster Unterhaltung. Zeit war's, schließlich lebt Blizzards Online-Koloss von jenen Helden, die sich seit dem Serverstart durch Azeroth, Kalimdor und (seit dem Addon **Burning Crusade**) die Scherbenwelt kämpfen. Die zweite Erweiterung versorgt die Fans nun mit neuen Abenteuern.

Nördliche Abenteuer
Hoch im Norden koppelt **Wrath of the Lich King** einen neuen Kontinent an die Welt von **Warcraft**:

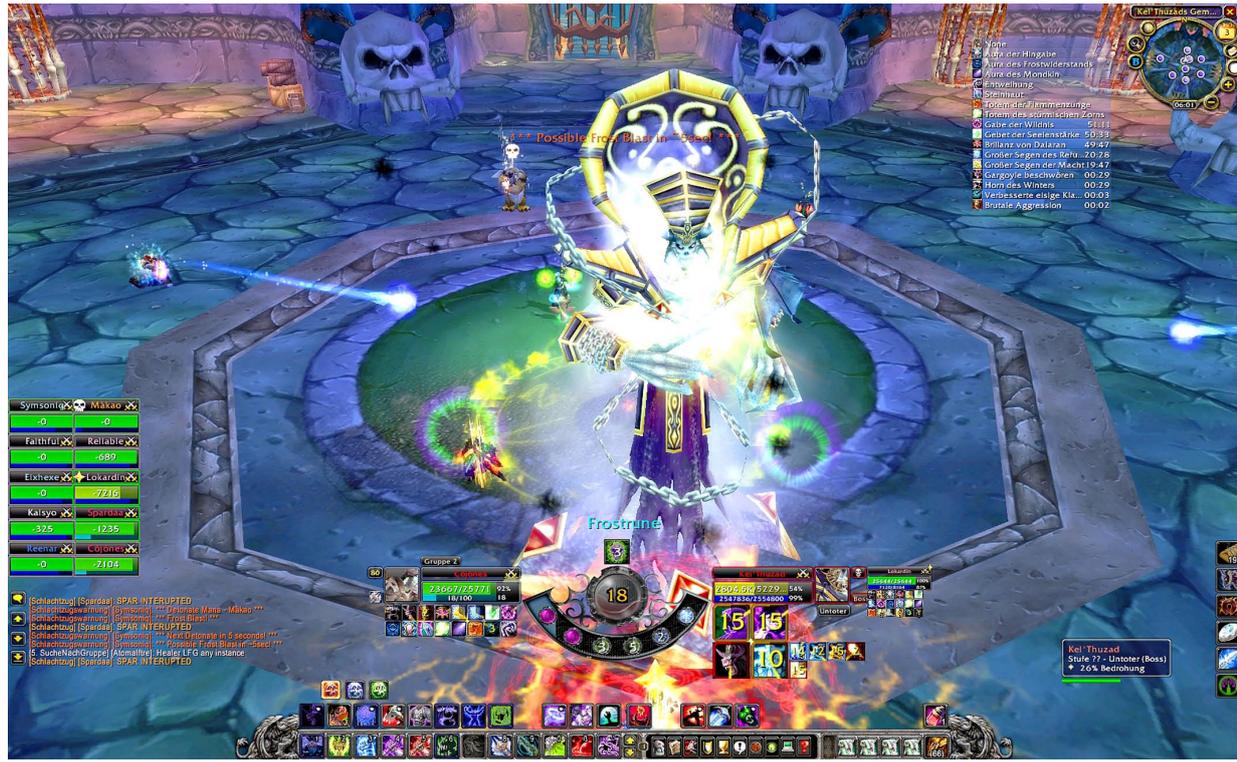
Nordend, die Heimstatt des Lich-Königs. Das vergrößert die Landfläche um rund 20 Prozent. Außerdem kitzelt Blizzard erstaunlich stimmungsvolle Panoramen aus der betagten Engine, zum Beispiel am Heulenden Fjord, auf den Sturmgipfeln und in den verheerten Trollruinen von Zul'Drak. Allerdings bestreiten Sie in den schönen Landschaften meist hundsgewöhnliche Jagd- und Sammelaufträge. Immerhin bricht **Wrath of the Lich King** dieses Einerlei hin und wieder mit frischen Ideen auf: Zum Beispiel bestreiten Sie Luftschlachten auf lenkbaren Drachen oder reiten auf Riesen. In Auftragsketten erzählt Blizzard zudem glaubwürdigere Geschichten, dank des neuen Server-Phasings: Jeder Spieler kann nun seine eige-



Der Lich-König Arthas taucht immer wieder am Ende längerer Auftragsketten auf.

ne Variante der Spielwelt sehen. Wenn Sie etwa einen Stützpunkt erobern, bekommen Sie dort fortan weitere Aufträge. Doch wer die ursprüngliche Quest noch nicht erledigt hat, begegnet an gleicher Stelle weiterhin nur Feinden.

Tot, aber spaßig
Mit dem Todesritter führt **Wrath of the Lich King** eine Heldenklasse ein, die gleich auf Stufe 55 beginnt. Eine lange, schöne Questreihe führt den magiebegabten Nahkämpfer durch sein Startge-



In der Schlachtzug-Instanz Naxxramas knöpft sich unsere Gruppe den Endgegner **Kef'Thuzad**. vor. Das Addon unten heißt übrigens »RuneWatch«.



Zwei Beispiele für die neuen, originellen Aufträge: Wir reiten auf einem gewaltigen **Riesen** (links) und jagen als Todesritter Kreuzzügler vom Rücken eines lenkbaren **Frostwyrms** aus.



biet in den östlichen Pestländern. Spielerisch soll der Todesritter durch sein Energiesystem Akzente setzen: Seine magischen Angriffe verbrauchen die Kraft von sechs Runen; außerdem sammelt der Recke beim Zaubern Runenmacht, die er wiederum für andere Sprüche benötigt. Das erinnert jedoch an das Wutsystem des Kriegers. Die Talente des Todesritters wiederum ähneln einem Mix aus Krieger und Hexer. Originell spielt sich der Recke also nicht, als spaßige Alternative zu den bekannten Klassen taugt er aber allemal.

Am Ende was wagen

Wer die neue Höchststufe 80 erreicht, kann über ein Dutzend schön gestaltete, anspruchsvolle Fünf-Mann-Instanzen erkunden. Größere Gruppen wagen sich in die vier neuen Schlachtzug-Areale, die es nun jeweils in einer Variante für zehn und für 25 Mann gibt. Allerdings sind die Großgefechte viel einfacher als die aus **Burning Crusade**. Außerdem fallen alle Dungeons bis auf die To-

desfestung Naxxramas mit ihren 15 Bossgegnern kürzer aus und dauern generell weniger als eine Stunde. Beides enttäuscht anspruchsvolle Gilden, lockt dafür aber Gelegenheitsspieler an.

Nutzlose Schreiber

Der neue Beruf der Inschriftenkunde entpuppt sich als eintönig, denn Sie schreiben meist nur langweilige Glyphen. Mit Letzteren darf zwar jede Klasse ihre Talente aufbohren, dennoch wirken sie aufgesetzt. Immerhin basteln Schriftgelehrte Nebenhand-Gegenstände für Magier und stellen Pergamente her, mit denen Verzauberer ihre Verbesserungen in Auktionen verkaufen können. Das rettet den Beruf vor der Bedeutungslosigkeit.

Bleib' dabei

Dafür hat sich Blizzard für die Langzeit-Motivation einiges einfallen lassen. Wer etwa besondere Aufgaben erfüllt, sammelt Erfolge und verdient sogar Belohnungen wie Haustiere. Das motiviert, auch wenn das System aus

Warhammer Online geklaut wurde. Auch die täglichen Quests haben die Entwickler ausgebaut. Aufträge für bestimmte Berufsgruppen bringen nun zum Beispiel Gutscheine für Blaupausen.

Die ungeliebte, weil monotone Sammelei von Rufpunkten wurde entstaubt: Wer sich mit einer Nordend-Partei gut stellen will, legt einfach ihren Wappenrock an. Dann gewährt nämlich jeder erledigte Gegner in den Level-80-Instanzen Rufpunkte für diese Partei. Gefechte zwischen Spielern (PvP) machen nun ebenfalls mehr Spaß, weil am Tausendwinter-See, dem neuen Schlachtfeld, auch Belagerungswaffen zum

Einsatz kommen. So vielfältig und sinnvoll wie die Völkerschlachten in **Warhammer Online** sind die Scharmützel aber nicht.

Nur für Veteranen

Wer **Wrath of the Lich King** kaufen möchte, sollte aber eines beachten: Das Addon ist nichts für Einsteiger. Wenn Sie neu anfangen, müssen Sie erstmal die alten Gebiete bereisen. Die wiederum sind für Level-80-Spieler uninteressant. Wir hätten uns zumindest einige aufgebohrte Instanzen in der bekannten Welt gewünscht. Aber wir wollen von einem Pappschächtelchen auch nicht zu viel erwarten. *Knut Gollert / GR*

Ab nach Hause

Michael Graf: Wrath of the Lich King zu spielen ist wie nach Hause zu kommen – in ein Haus, in dem man seit vier Jahren wohnt. Denn der Todesritter und die Inschriftenkunde schöpfen ihr Innovationspotenzial nicht aus, die meisten Aufträge verlaufen wieder nach »Schema F«. Deshalb bewerten wir das Addon etwas niedriger als das Hauptprogramm. World of Warcraft an sich bleibt natürlich, was es immer war: eine stimmungsvolle, perfekt polierte Belohnungszat.



micha@gamestar.de

Da friert man gerne

Knut Gollert: Ich gestehe: Ich bin ein Fanboy, ein Am-liebsten-den-ganzen-Tag-Spieler. Und für Menschen wie mich ist Wrath of the Lich King eine Offenbarung. Das Addon krepelt das größte Online-Rollenspiel zwar nicht um, macht es aber umfangreicher und sogar einen Tick besser. Klar, die Lust am Spiel wird seit vier Jahren durch niedere Instanzen genährt: der Suche nach besserer Ausrüstung. Das klingt monoton, ist es aber in einem so grandiosen Umfeld absolut nicht.



redaktion@gamestar.de

WOW: WRATH OF THE LICH KING ADDON

ENTWICKLER	Blizzard (World of Warcraft: Burning Crusade, GS 04/07: 92 Punkte)	TERMIN (D)	13.11.2008
PUBLISHER	Activision Blizzard	CA. PREIS	30 € (+15€/M.)
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
USK	ab 12 Jahren		



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 12 GByte Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GByte RAM 12 GByte Festplatte			3,2 GHz Intel Athlon 64 3500+ 2,0 GByte RAM 12 GByte Festplatte				
PROFITIERT VON										DSL (Fastpath)
BILDFORMATE										4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Anmeldung
TON										Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1
										<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger, eigenständiger Stil + scharfe Texturen + neues Schattensystem - technisch veraltete, polygonarme Engine	7 / 10
SOUND	+ teils wunderschöner Soundtrack + Profisprecher + ordentliche Kampfeffekte - zu wenig Sprache - keine dynamische Musik	9 / 10
BALANCE	+ Lernkurve + abgestimmte Klassentalente + vereinfachte Instanzen freien Gelegenheitsspieler ... - ... schrecken aber Profi-Gilden ab	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durch stimmungsvolle Landschaften + Server-Phasing macht Quests glaubwürdiger + reichhaltiger Fantasy-Hintergrund + Humor	10 / 10
BEDIENUNG	+ komfortable, frei konfigurierbare Steuerung ... - ... die sich mit Addons nahezu beliebig anpassen lässt - keine Quest-Hilfe	9 / 10
UMFANG	+ Nordend als Zusatz-Kontinent + viel zu entdecken + neue Schlachtzüge in zwei Varianten + viel Inhalt für hochstufige Spieler	10 / 10
QUESTS	+ extrem viele Quests + neuartige Reit-Aufträge + erzählen nette Geschichten + tägliche Aufträge - immer noch viel Sammelei	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ anspruchsvolle Todesritter-Klasse ... - ... die sich nicht so originell spielt wie erhofft + Inschriftenkunde als lahmer neuer Beruf	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ vielfältige, duchweg nützliche Zauber und Spezialattacken + Belagerungsmaschinen im PvP - unoriginelle Klick-Mechanik	8 / 10
ITEMS	+ haufenweise nützliche und schön gestaltete Beutestücke + neues Glyphen-System + Rezept-Nachschub für alle Handwerksberufe	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** MULTIPLAYER-SPIELZEIT 200 Stunden

FAZIT **Exzellente Erweiterung für das Rekord-Rollenspiel.**

