


**! First Facts**

- ▶ sieben neue Gebiete
- ▶ zwei neue Völker
- ▶ vier Raid- und zehn Dungeon-Instanzen zum Start
- ▶ Hero-Versionen von Todesminen und Burg Schattengang
- ▶ fünf neue Levelstufen
- ▶ Pfad der Titanen nach Level 85
- ▶ neuer Beruf Archäologie
- ▶ fliegen in Azeroth
- ▶ neues Gilde-System
- ▶ neue PvP-Zone und Schlachtfeld

# World of Warcraft: Cataclysm

**Aus Alt mach Neu: Blizzard besinnt sich mit der dritten Erweiterung für World of Warcraft auf die Anfänge und überarbeitet die klassische WoW-Welt vollständig. Wir haben auf der Blizzcon die wichtigsten Neuerungen zusammengetragen.**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6453

Der Lichkönig ist noch nicht einmal besiegt, da kündigt **World of Warcraft**-Entwickler Blizzard schon die nächste Erweiterung mit einem noch mächtigeren Gegner an: Der aus **Warcraft 2** bekannte Schwarzdrachen-Anführer Todesschwinge kehrt nach 18 Jah-

ren Exil zurück. Und wie es sich für einen selbsternannten Weltenerstörer gehört, sind die Auswirkungen für Azeroth katastrophal. Denn Blizzard erhöht mit dem dritten WoW-Addon **Cataclysm** nicht einfach nur die Levelgrenze, fügt ein paar neue Gebiete und

Instanzen hinzu, sondern verpasst der bekannten Welt ein neues Aussehen.

## Aufstieg und Untergang

Todesschwinge ist kein neuer Charakter in der **Warcraft**-Welt, dennoch markiert seine Rückkehr eine Zäsur in deren Geschichte. Azeroth wird durch Erdbeben, Vulkanausbrüche und Flutwellen in seinen Grundfesten erschüttert. Die beiden Kontinente Kalimdor und Östliche Königreiche, die sich seit der Veröffentlichung von **WoW** vor fast fünf Jahren kaum verändert haben, erfahren nun eine schmerzhaft Schönheits-Operation. Als Beispiele zeigte Blizzard ein durch Erdbeben gespaltenes Brachland, den zerstörten Nachtelfen-Hafen Auberdine in Dunkelküste oder ein dank Überflutung zu neuem Leben erwachtes, grünes Desolace. Die Erschütterungen ermöglichen den Zugang zu neuen Zonen wie Berg Hyjal, Gilneas und Uldum. Bislang gänzlich unbekannte Bereiche der Welt, die Ebene der Elemente mit Tiefenheim und die versunkene Stadt Vashj'ir am Boden des Meeres, können erstmals erkundet werden. Entgegen den bisherigen Erweiterungen sind von diesen Umwälzungen aber alle WoW-Spieler betroffen, egal ob sie die

Erweiterung besitzen, ob sie Level 1 oder 80 sind. Die »Alte Welt«, wie wir sie bisher kannten, geht mit **Cataclysm** unter.

## Neu entdecken

Natürlich wollten wir von Blizzard wissen, warum sie sich zu solch drastischen Schritten entschlossen haben. »Es gibt viele Gründe dafür, aber der wichtigste war wohl, dass sich sehr viele Spieler eine Rückkehr in die Alte Welt gewünscht haben,« sagte uns **WoW**-Game-Director Tom Chilton im Interview. »Wir haben mit **Burning Crusade** und **Wrath of the Lich King** vieles gelernt und wollten diese Erfahrungen nun auch auf die alten Gebiete anwenden. Zudem mussten wir die Zonen sowieso überarbeiten, um das Fliegen in Azeroth zu ermöglichen.«

Blizzard will aber nicht nur die Gebiete optisch und geografisch verändern, sondern auch die Quests überarbeiten. Deshalb bekommen einige Regionen komplett neue Levelstufen, um den Spielfluss wieder zu verbessern. Jede Zone grenzt an ein Gebiet, das den nächsten Levelbereich abdeckt. Lange Reisen oder gar Kontinentwechsel sind passé. Wer zum Beispiel als Taure in Donnerfels startet, verlässt mit Stufe zehn Mulgore, erreicht im neuen, nördlichen Brachland-Teil

## Vier Fragen an Blizzard

**Tom Chilton, Game Director**



Tom Chilton ist ein Urgestein im Rollenspiel-Genre. Er arbeitete bereits an **Ultima Online** mit und ist derzeit Game Director für **World of Warcraft**. Er selbst bezeichnete sich im Interview als »die letzte Verteidigung gegen schlechte Ideen.«

### GameStar ❖ Ab wann dürfen wir in Azeroth fliegen?

❖ **Chilton** Wir planen, es sehr früh zu ermöglichen. Man muss das Addon besitzen, aber es soll bereits mit Level 80 möglich sein. Vielleicht wird es eine Questreihe dazu geben, um die Flugreitfähigkeit zu erlernen.

### ❖ Werden mit Cataclysm dann auch die Tore zum Smaragdgrünen Traum geöffnet? Und was ist an den Gerüchten dran, dass die frühere Nachtelfen-Königin Azshara eine Rolle im Addon spielt?

❖ Nein, der Smaragdgrüne Traum ist erst einmal kein Teil von Cataclysm.

Vielleicht heben wir uns das für ein späteres Addon auf. Azshara hingegen könnte in einem der späteren Patches eine Rolle spielen. Aber es ist noch zu früh, um Details zu verraten.

### ❖ Wann wird es die nächste Helddenklasse für WoW geben?

❖ Ich denke, wir werden niemals eine neue Klasse mit einem Patch dem Spiel hinzufügen. So etwas benötigt extensives Beta-Testen wie bei einem Addon. Zudem muss auch der gesamte Inhalt rund um die neue Klasse herum entworfen werden.

### ❖ Also müssen wir auf das vierte Addon warten?

❖ Ja, sehr wahrscheinlich. Wir überlegen jedes Teil neu: Machen wir eine neue Klasse oder neue Völker.



In der einstigen Steinwüste **Desolace** entsteht neues Leben.



Die Nachtelfen werden im **Eschental** von der Horde zurückgedrängt.



**Das Brachland** nach der Katastrophe. Der nördliche Teil ist durch einen Lavafluss vom Rest getrennt und dient als Questgebiet für neue Spieler.

Stufe 20, um danach über das Steinkrallengebirge, Desolace und Feralas bis 40 aufzusteigen.

### Fünf Levels

Auch wenn das für Neueinsteiger, Wiederkehrer oder Twink-Fans erfreuliche Nachrichten sind, interessieren sich die meisten Spieler vor allem für die neuen Zonen. Schließlich erhöht sich in **Cataclysm** die maximale Charakterstufe auf Level 85. Bislang plant Blizzard fünf neue Gebiete: Die Versunkene Stadt Vashj'ir ist das erste Unterwassergebiet und liegt inmitten des Ozeans. Hier sollen

wir uns wie an der Oberfläche normal bewegen können und neue Schwimm-Reittiere benutzen dürfen. Wie von allen neuen Gebieten gab es davon auf der Blizzcon nichts im Spiel zu sehen. Das zweite Anfangsgebiet ist der Berg Hyjal (ebenfalls für Level 78 – 82). Der oberste Feuerelementar Ragnaros macht es dem Dämonenlord Archimonde nach und versucht nun, den Weltenbaum Nordrassil endgültig zu zerstören. Wie schon in Nordend soll hier die Phasen-Technik eingesetzt werden, wodurch wir im Mittelpunkt der Handlung stehen und sich die Umgebung mit unserem Quest-Fortschritt verändert. Von hier aus startet auch der Feuerlande-Raid, mit Ragnaros als Endboss.

Im Süden von Kalimdor öffnen sich endlich die Tore nach Uldum (83 – 84), ein Wüstengebiet mit Pyramiden, Oasen und ungelösten Titanen-Geheimnissen. Auch auf dem östlichen Kontinent wird es Zuwachs geben: So entsteht um das östlich des Sumpflandes gelegene Grim Batol eine neue Zone, das Zwiellicht-Hochland (84 – 85). Die Zwergenfestung ist neben dem Schwarzfels eines der neuen Machtzentren des wieder erstarkten Zwiellicht-Hammer-Clans, den treuen Dienern von Todesschwinge. Grim Batol soll wie der Schwarzfels zum Start von **Cataclysm** jeweils eine neue Dungeon- und eine Raid-Instanz bieten. Der finale Kampf gegen Todesschwinge wird jedoch nicht hier stattfinden. Der Schwarzdrache soll wie Arthas in **Wrath of the Lich King** erst mit dem letzten Patch eingefügt werden.

### Spieler vs. Spieler (PvP)

Auch mit dem dritten Addon bleibt der Fokus von **WoW** auf den PvE-Inhalten, also Quests, Dungeon- und Schlachtzuginstanzen. Gleichwohl gehen PvP-Spieler nicht leer aus: Mindestens ein neues Schlachtfeld (Kampf um Gilneas) wird es geben. Die Gefängnisinsel Tol Barad dient als offene PvP-Zone nach dem Vorbild von Tausendwinter mit gesonderter Raid-Instanz sowie zahlreichen Tagesquests (Dailies). Was nicht jedem gefallen dürfte, ist die Einführung von Wertungskämpfen und Ranglisten für Schlachtfelder. Dort können Spieler dann wie in der Arena Punkte sammeln und haben somit auch Zugriff auf die besonders gute PvP-Ausrüstung. Die aus dem Ur-WoW bekannten Ehren-Titel kehren ebenfalls zurück.



### Die Wolf-Menschen



Die Allianz erhält mit den Worgen ungewöhnliche Verbündete. Auf der Blizzcon haben wir das Worgen-Startgebiet Gilneas angespielt. Das alte Königreich ist wenig einladend. Dauerregen, alte Fachwerkhäuser, Nebelschwaden und Kammermusik wie aus einem Dracula-Film stimmen uns auf das tragische Los der Wolf-Menschen ein – und es geht dramatisch los: Als Gefangener warten wir auf unsere Hinrichtung,

doch es gibt eine Chance. Wenn das Serum, das uns wieder in einen Menschen verwandeln soll, wirkt, kommen wir frei. Natürlich wirkt es und wir erlangen nicht nur die Kontrolle über unseren Charakter zurück, sondern können uns fortan nach Belieben in einen kampfstarken Worgen verwandeln. Die ersten Quests sind zwar nicht allzu originell, aber gut erzählt. Dank der Phasen-Technik fühlt sich die Welt zudem deutlich dynamischer an. Unsere Aktionen haben Auswirkungen, und der Kampf gegen die angreifenden Verlassenen ist ein gelungener Ausblick auf den Krieg gegen die Horde. Die Worgen sind auf Kampf spezialisiert und bieten entsprechende Völker-Boni (kritische Trefferwertung erhöht, Sprinten, besserer Schutz gegen Gifte und Krankheiten).

### Die Grünhäute



Auch die Horde geht nicht leer aus und darf sich auf die Goblins als sechstes Volk freuen. Diese werden durch die Ereignisse in Cataclysm von ihrer Heimatinsel Kezan vertrieben. Die überlebenden Flüchtlinge stranden auf den Verlorenen Inseln, nordöstlich von Durotar gelegen. Zwar ist das Tropenflair mit grünen Palmen, weißen Stränden und tiefblauem Ozean (die neuen Wasser-Shader sehen sehr gut aus) erfrischender als Gilneas. Aber auch hier ist nicht alles eitel Sonnenschein. Denn wir sind tot – oder zumindest fast. Unsere erste Quest besteht darin, wiederbelebt zu werden, was glücklicherweise auch gelingt. Genau wie bei den Worgen ist der Krieg zwischen Horde und Allianz allgegenwärtig. Nachdem wir ein paar Überlebende aus ihren Rettungskapseln befreit und Gorillas mit Explosions-Bananen gesprengt haben, entspinnt sich eine lange Questreihe, in deren Folge wir der Horde beitreten und einem alten Bekannten einmal mehr aus der Klemme helfen. Als Völker-Boni haben die Goblins Preisnachlässe bei allen Fraktionen, einen Boten für das eigene Bankfach, eine erhöhte Alchemie-Fähigkeit und einen Raketen-Multifunktionsgürtel.

## Pfad der Titanen



Langfristig ist die wohl wichtigste Änderung in **Cataclysm** der Pfad der Titanen. Auch nach der neuen Höchstgrenze Level 85 können sich Spieler nun weiter verbessern. Bislang sind sechs Pfade bestätigt; Blizzard kündigte aber bereits an, dass neue problemlos mit Patches nachgeliefert werden können. Die Talentbäume sind nicht klassegebunden. Pro Stufe dürfen Sie zwei bis drei Glyphen auswählen, die Ihre vorhandenen Fähigkeiten verbessern (weniger Schaden erleiden, Schutz für die Gruppe, erhöhte Heilung). Ein Pfadwechsel ist jederzeit möglich, und das System funktioniert auch mit der dualen Talentspezialisierung. Quests, Raids und Berufe sollen zum Pfadfortschritt beitragen.

### Tief unten

Um allzu lange Reisen zu vermeiden, fügt Blizzard eine neue Ebene in die bekannte **Warcraft**-Welt ein. In Tiefenheim, der Domäne der Erdeelementare, können wir nicht nur Quests erledigen und die gegnerische Fraktion bekämpfen, sondern reisen mittels Portalen direkt zu den anderen vier hochstufigen Gebieten. Im Zentrum dieses unterirdischen Labyrinths aus Höhlen und Schluchten liegt der Tempel der Erde, Todeschwinges neues Domizil. Tiefen-

heim soll ähnlich der Drachenvüste in Nordend als zentrale Schnittstelle und wichtigster Sammelpunkt für alle Helden dienen, erklärte Chilton. Denn eine neutrale Stadt wie zum Beispiel Dalaran gibt es nicht mehr. Die Fraktions-Hauptstädte Sturmwind und Orgrimmar werden also wieder mehr Zulauf bekommen.

### Immer besser

Genau wie die Alte Welt will Blizzard auch Klassen und Charaktereigenschaften grundlegend än-

## Neue Gilden-Funktionen

Die schon seit Jahren versprochenen Gilden-Verbesserungen finden nun endlich ihren Weg ins Spiel. Künftig können Gilden bis auf Level 20 aufsteigen und haben einen eigenen Talentbaum. So können wir beispielsweise die Reparaturkosten senken, auf Reagenzien für Zauber verzichten oder aber den ganzen Schlachtzug nach einem gescheiterten Bosskampf wiederbeleben. Neu ist auch die Möglichkeit, durch getötete Monster und Quests automatisch Geld einzusacken. Eine neue Mitglieder-Übersicht, Gruppen-Erfolge, an die Gilden gebundene Gegenstände und Rezepte dürften ebenfalls die Attraktivität der Gilden steigern. Spezielle Behausungen sind aber weiterhin nicht geplant.



dern. Die wichtigste Neuerung ist der Pfad der Titanen (siehe Kas-ten). Bisher endete die Charakterentwicklung mehr oder minder mit dem Erreichen der maximalen Stufe. Das soll sich mit **Cataclysm** ändern. So liefert der sekundäre Beruf Archäologie nicht nur Belohnungen (Gold, Rezepte, Begleiter), sondern ermöglicht auch die Herstellung von antiken Glyphen, die für den Pfad der Titanen gebraucht werden.

Bei der Klassenwahl haben die Entwickler viele Beschränkungen auf, wodurch wir künftig verstärkt Tauren-Paladine, Untote-Jäger, Zwerge-Schamanen oder Troll-Druiden in **WoW** sehen dürften. Eine neue Klasse ist nicht geplant, jedoch sollen der Hexenmeister (komplette Überarbeitung des Seelensplittersystems) und der Jäger (Fokus statt Mana) generalüberholt werden. Gleichzeitig werden alle Werte auf Gegenständen vereinfacht: Mana pro 5 Sekunden verschwindet, Zauber-macht, Angriffskraft, Rüstungs-durchschlagskraft und Verteidigung werden Sie künftig ebenfalls vergeblich auf Items suchen. Grundwerte (Intelligenz, Willens-

kraft, Beweglichkeit, Stärke) und neue Talente (zum Beispiel für Tanks und Heiler) sollen die entstehenden Lücken schließen. Die neue Modifikations-Fähigkeit erlaubt es allen Berufen, die Ausrüstung abzuändern: So kann beispielsweise ein vorhandenes Attribut auf einer Waffe in einen anderen, fehlenden Wert umgewandelt werden.

Die Talentbäume erweitert Blizzard nicht um neue Stufen. Trotzdem werden sie stark überarbeitet. Komplet neu ist das Meisterungssystem: Jeder Talentbaum besitzt nun drei Meisterwerte. Diese lassen sich jedoch nicht direkt steigern, sondern erhöhen sich automatisch, je mehr Talentpunkte Sie für die jeweilige Spezialisierung ausgeben. Blizzard will zudem Talente entfernen, die nur stumpf den Schaden steigern und durch interessantere Varianten ersetzen, die einen spürbareren Einfluss haben.

Bei all diesen geplanten Neuerungen hoffen wir inständig, dass es nicht wie im aktuellen Addon zu permanenten Balanceschwierigkeiten und -änderungen (Stichwort: Todesritter) kommt. **RH**



Die **Schwarzfels-spitze** lockt mit zwei neuen Instanzen: den Pechschwinge-abstieg und den Schwarzfels-höhlen.



Vom Wolf zur Katze: **Worgen** dürfen bis auf Paladin und Schamane jede Klasse wählen, also auch Druiden.

### World of Warcraft: Cataclysm

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **4. Qtl. 2010 (geschätzt)**  
 ► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **40% fertig (geschätzt)**

**René Heuser:** Als Blizzard Wrath of the Lich King ankündigte, war ich von dem Addon wenig angetan. Alles war zu vorhersehbar, zu sehr nach dem typischen Schema. Cataclysm ist da wohltuend anders und bricht mit Konventionen. Ich persönlich verbinde mit der Alten Welt die schönsten WoW-Erinnerungen, weshalb der Aufstieg von Todeschwinge für mich gar nicht früh genug kommen kann.



rene@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**