

CATACLYSM:

DIE NEUEN ZONEN UND GEBIETSÄNDERUNGEN

Dunkelküste



Die Elfen der Dunkelküsten haben es auch nicht leicht. Taifune wüten über das Land, das ganze Gebiet ist durch gigantische Erdrisse aufgeklüfft und mysteriöse Wasserwirbel sorgen für Unruhe.

Berg Hyjal



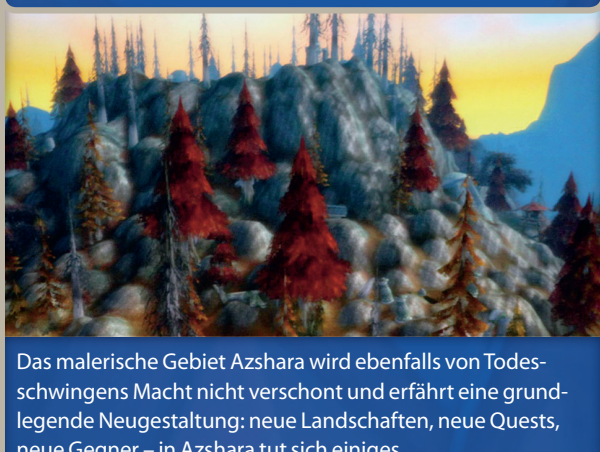
Der Kampf um den Weltenbaum ist erneut entbrannt. Das Gebiet steht nun unter Belagerung von Elementarfürst Ragnaros. Erzdruide Malfurion Sturmgrim versucht, die Zone und den neu erstandenen Weltenbaum zu schützen. Auch der Schattenhammerklan hat hier in einer Schlucht sein Lager aufgeschlagen.

Orgrimmar



Die Hauptstadt der Horde fällt unter das Kommando von Garrosh Höllschrei und wird mit massiven Stahlbefestigungsanlagen zugebombt. So hoffen die Orcs sich gegen die neue Bedrohung wappnen und bestehen zu können.

Azshara



Das malerische Gebiet Azshara wird ebenfalls von Todesschwingers Macht nicht verschont und erfährt eine grundlegende Neugestaltung: neue Landschaften, neue Quests, neue Gegner – in Azshara tut sich einiges.

Die verlorenen Inseln



Diese Inselgruppe vor der Küste Kalimdors dient den Goblins als Startgebiet. Die Zone ist für Level 1 bis 15 ausgelegt. Nach einem Vulkanausbruch auf ihrer Heimatinsel Kezan strandeten die fliehenden Goblins auf den verlorenen Inseln. Das tropische Inselklima stellt die erste Bewährungsprobe für junge Goblins dar.

ÖSTLICHE KÖNIGREICHE

Eschental



Durch die Umstrukturierung der Welt entbrennt ein gnadenloser Streit um Ressourcen, wie hier im Eschental, in dem der Rohstoff Holz zum Konfliktfeld zwischen Allianz und Horde wird.

Steinkrallengebirge



Im Steinkrallengebirge buhlen die Fraktionen um die Vorherrschaft über die hier anstehenden Rohstoffe. Die einst malerischen Berge werden nun von grotesken Lavaströmen und Magmaeruptionen neu geformt.

Desolace



Kaum wiederzuerkennen: Die einstige karge Zone Desolace wandelt sich zu einer blühenden Landschaft. Die Veränderungen von Todesschwinge sind nicht nur negativ.

Uldum



Westlich von Tanaris erhebt sich das Gebiet Uldum, das von gleichnamigen Titanen bis jetzt unter einer Illusion von Wasser versteckt gehalten wurde. Die Zone ist für Level 84 ausgelegt und ähnelt stark Bildern des alten Ägypten. Neben Katzenwesen und Pyramiden finden sich hier auch zwei Instanzen: Die verlorene Stadt von Tol'vir und eine weitere Titanenstadt, die den Titel Origination trägt.

KALIMDOR

Das Brachland



Eines der größten, alten Gebiete erfährt eine fundamentale Neugestaltung. Ein gewaltiger Lavastrom teil die Zone nun in zwei Hälften. Der Süden wandelt sich zu einer saftigen Oase, der Norden wird noch karger und durch Lavaströme zum traurigen Ödland. Der Instanzklassiker, die Höhlen des Wehklagens, erhalten hier ein neues, tropisches Umfeld.

Die versunkene Stadt Vashj'ir



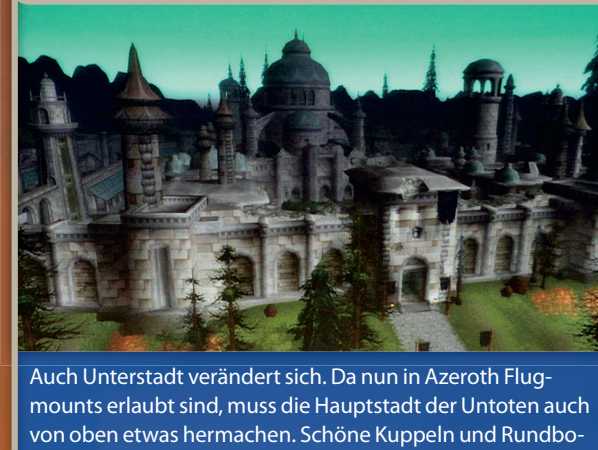
Die Heimatstadt von Lady Vashj liegt am Grund des Meeres zwischen Kalimdor und den Östlichen Königreichen. Neben dem Zugang zum Instanzkomplex des Tiefenschlundes, der insgesamt drei Dungeons beinhaltet, bietet die Zone eine neue Form des Unterwasser-Gameplays sowie Unterwasser-Mounts.

Tiefenheim



Am Ursprungsort von Todesschwingers Verwüstungen entsteht der neue, zentrale Punkt für alle Abenteurer. Zwar wird es hier keine neutrale Stadt geben, doch wird das komplett unterirdische Gebiet mit seinen wichtigen Portalen zur neuen Anlaufstelle. Das Gebiet wird zur größten der neuen Zonen, sodass der Gebrauch von Flugmounts möglich ist. Auch der Tempel von Todesschwinge wird hier als finaler Schlachtzug errichtet.

Unterstadt



Auch Unterstadt verändert sich. Da nun in Azeroth Flugmounts erlaubt sind, muss die Hauptstadt der Untoten auch von oben etwas hermachen. Schöne Kuppeln und Rundbögen lassen auf die einstige Pracht von Lordaeron schließen.

Gilneas



Die Tore zum sagenumwobenen Reich Gilneas wurden geöffnet. Über lange Zeit von König Graumähne vom Rest der Welt isoliert, wird das alte Königreich von einem grausamen Fluch beherrscht, dem Fluch der Worgen. Die Halbinsel für Level 1 bis 15 ist das Startgebiet der Worgengeschöpfe und liegt südlich des Silberwaldes.

Zwielficht-Hochland



Um die Festung Grim Batol herum entsteht in den Östlichen Königreichen die neue Zone. Das ehemalige Gefängnis von Königin Alexstrasza wurde von Todesschwinge in zwei Teile gerissen und fungiert nun als neues Hauptquartier des Schattenhammerklans. Grim Batol wird die zentrale Schlachtzuginstanz dieser Gegend.

Der Schwarzfels



Der Schwarzfels bricht aus und eröffnet so eine neue Chance für Ragnaros, sich aus seinem unterirdischen Gefängnis zu befreien. Hier entsteht die neue Instanz Die Höhlen des Schwarzfels, auch der Pechschwingerhort erhält neue Gegner.

GameStar **WORLD OF WARCRAFT**
Sonderheft 10/2009

● Neue Gebiete
● Weltänderung