

# World of Warcraft: Cataclysm

Mit der dritten Erweiterung des erfolgreichsten MMOs macht Blizzard endlich das, was sich Fans schon seit Jahren wünschen: Die alte Welt wird nicht nur einer Schönheits-OP unterzogen, sie wird auch inhaltlich runderneuert. Wir haben uns für Sie ausführlich in das bei WoW traditionell besonders spannende Beta-Abenteuer gestürzt.



## Neu in Cataclysm

- ▶ neue Maximalstufe von 85
- ▶ stark veränderte alte Welt mit neuen Inhalten
- ▶ ca. 3.000 neue Quests, viele zwischen Stufe 1 und 60
- ▶ ganz Azeroth ist offen für Flugmounts
- ▶ fünf neue hochstufige Spielzonen in Azeroth
- ▶ zwei neue Völker: Worgen (Allianz) und Goblins (Horde) mit neuen Startgebieten
- ▶ sehr viele neue Dungeons und Raid-Instanzen
- ▶ neuer Sekundär-Beruf des Archäologen
- ▶ gewertete PvP-Schlachtfelder, zwei neue Schlachtfelder, Welt-PvP-Zone Tol Barad
- ▶ neues Gildensystem mit Erfahrungspunkten und 25 Gildenstufen
- ▶ Umschmieden von Ausrüstung
- ▶ neuer Glyphentyp »Mittlere Glyphen«

Es liegt ganz offenbar in der Natur des Menschen: Dinge werden erschaffen und müssen, auch wenn sie gut sind, irgendwann besser werden. Bei **World of Warcraft** ist es wie mit einem kleinen Häuschen. Darin lebt es sich ganz gemütlich, aber dauerhaft zufrieden ist der Hausherr erst, wenn es weiter vorangeht. Ein Anbau muss her. Und ein Wintergarten. Die **WoW**-Erweiterungen **The Burning Crusade** (2007) und **Wrath of the Lich King** (2008) sind ganz nüchtern betrachtet nichts als Anbauten, die das Häuschen größer und lebenswerter gemacht haben. Nur fällt jetzt im Inneren der Putz von der Wand. Nur eine fachgerechte Modernisierung der alten Gemäuer macht das Wohnen wieder schön. Und genau das will Blizzard mit der dritten Erweiterung zu **World of Warcraft: Cataclysm**.

### Der Drache ist schuld!

Passenderweise wird die **WoW**-Welt Azeroth nicht von einem Baukommando umgegraben, sondern von einem Drachen. Todesschwinge, vor Urzeiten mal einer von den ganz besonders Guten, ein Beschützer und Wächter der Erde, ist schon seit ein paar tausend Jahren der Bosheit verfallen und hält nun, nach einer herben Niederlage gegen das Gute, die Zeit seiner Herrschaft einmal mehr für gekommen. Mit

mächtigem Getöse wird der schwarze Drache pünktlich zum Start von **Cataclysm** aus seinem unterirdischen Maulwurf-Dasein ins Freie stoßen und dabei die Welt durchrütteln. Das macht er so wirkungsvoll, dass die Urgroßväter davon noch ihren Urgroßelknen erzählen werden: Vulkane brechen aus, Risse im Erdmantel durchziehen einstmals blühende Landstriche, und die Ozeane überfluten alle Küstenländer.

### Eine neue Welt

Mit dem Start des geschlossenen Beta-Tests Anfang Juli können die ersten Auswirkungen der Katastrophe schon jetzt begutachtet werden. Unser erstes Fazit: Die azerothische Naturkatastrophe hat das Land umgekrempelt. Was irgendwie alles spannender macht, denn an jeder Ecke des sprichwörtlich hosenaschen-bekanntes Landes entdecken wir etwas Neues. Im lauschigen Eschental zum Beispiel dampft mittendrin ein Vulkan, das Brachland ist von einer rauchenden Furche durchzogen, und das einstmals so dürre Desolace ist gar nicht mehr desolat, sondern prahlt mit vielen saftig grünen Oasen. Dafür steht der Grand Canyon von **WoW**, Tausend Nadeln, genauso unter Wasser wie die Wüsten-Zone Tanaris. Gadgetzan, die Goblin-Stadt mitten in der Wüste, liegt jetzt am Meer.

Wurden Landstriche ausnahmsweise von der Katastrophe verschont, dann haben die Bauarbeiter von Horde und Allianz zugeschlagen. Die Basen der Fraktionen erstrahlen an vielen Orten im neuen Look, sind stark vergrößert und befestigt worden.

Einher mit der Generalüberholung der alten Azeroth-Kontinente geht die Möglichkeit, endlich in ganz Azeroth per Flugmount zu reisen, endlich geht's also auch in den alten Ländern per Privatflieger selbst zu den entlegensten Missionszielen. Und alle Veteranen, die schon Zweit-, Dritt und Viert-Charaktere (Twinks) hochgelevelt haben, werden sich beim nächsten Durchgang verwundert die Augen reiben: Das Spielerlebnis neuer Charaktere soll ein ganz neues werden – Blizzard bringt mit **Cataclysm** insgesamt 3.000 neue Quests ins Spiel, ein Großteil davon für Level-1- bis 60-Charaktere.

### Integrationspolitik

In der Beta ist bis zum jetzigen Stand (19. Juli 2010) allerdings erst ein Teil der Quests integriert. Besser sieht es da mit den komplett neuen Gebieten aus, die Blizzard einfügt, die gibt's zu all der Umgestaltung nämlich auch. Ganz vorn mit dabei sind naturgemäß die Startgebiete der neuen Völker. Die beiden neuen spielbaren Rassen in **Cataclysm**, die

Worgen auf Seiten der Allianz und die Goblins für die Horde, verbringen ihre ersten 15 Spielstufen in den eigenen Startgebieten. Diese sind in die Beta schon voll integriert – ganz im Gegensatz zu den Inhalten für Hochlevel-Charaktere – und vermitteln einen ersten Eindruck, was Sie in **Cataclysm** so alles erwarten wird.

Als Goblin starten Sie auf der Heimatinsel aller grünen Zwerge, auf Kezan. Diese arg industrialisierte Großstadt liegt dummerweise am Hang eines Vulkans, der vom Drachen Todesschwinge nicht unbeeindruckt bleibt und dessen Kontinental-Pogo mit kräftigem Schluckauf kommentiert – Kezan wird ordentlich durchgeschüttelt. In den ersten Quests sind Sie folgerichtig damit beschäftigt, abzuhaue. Als geiziger Goblin wollen Sie Ihre Habseligkeiten von der Bank mitnehmen und versuchen sich mit einem Handelsprinzen



Hier hat mal Drache Todesschwinge gewohnt, jetzt steht Tiefenheim leer und ist eine Questzone für **Spieler ab Stufe 82**.



Umgebaut: Die Orc-Hauptstadt **Orgrimmar** hat einen neuen Chef.



Ragnaros, Feuerfürst der ersten Stunde, ist wieder da. Im Raid-Dungeon **Sulfuron Spire**.



Im **Thron der Gezeiten** geht es unter anderem gegen einen mächtigen Mitstreiter, der vom Feind kontrolliert wird.

gut zu stellen, der verspricht, Sie von dem Pulverfass zu evakuieren. Zum Schnäppchenpreis von wenigen Billionen Goldstücken. Dabei geht dann alles schief, der Prinz entpuppt sich als skrupelloser Sklavenhändler, und erst eine Menge Glück im Unglück hilft Ihnen wieder aus den Ketten: Das Schiff gerät in ein Seegefecht zwischen Allianz und Horde, Sie stranden auf den verlorenen Inseln und schlagen sich dort die nächsten Spielstufen durch. Äußerst unterhaltsam helfen Sie der Horde, die Allianz-Angreifer loszuwerden, lösen – natürlich ganz unabsichtlich – die nächste Vulkan-Eruption aus und befreien Kult-Hordler Thrall aus einem Dilemma, das wir nun doch nicht vollständig verraten wollen.

Nicht ganz so viel Witz, dafür um so mehr Stimmung bringen die Worgen ins Spiel. Gilneas ist deren Heimat, eine reiche Handelsnation, die sich vor einigen Jahren vom Rest der Welt abgeschottet hat. Eine geheimnisvolle Seuche hat aus den Bürgern Wölfe gemacht. Alle Versuche,

der Situation Herr zu werden, scheitern. Selbst der Spieler – anfangs noch gesunder Mensch – wird so zum Worg. Und das ist auch gut so, denn Gilneas steht am Abgrund: Die Untoten der Verlassenen belagern das kleine Land, und Gilneas wird aus der Unabhängigkeit in die Arme der Allianz getrieben.

Die Quests sind ähnlich abwechslungsreich wie die der Gob-

lins. Allerdings bringen die Worgen endlich etwas Dunkles, Zwi-lichtiges in die Reihen der Allianz, die bis auf die biestigen Gnome aus weitgehend glattgebügelten Völkern besteht.

### Mehr Spaß später

Neben den neuen Völkern und der Umgestaltung der alten Welt soll **Cataclysm** vor allem eines bieten: viel Endgame-Content, al-

so massiv hochkarätige Unterhaltung für hochstufige Abenteurer. Zwar liegt das neue Levelcap, die maximal erreichbare Stufe, nur bei 85, dafür soll es Unmengen spielerische Inhalte, vor allem Raids und Dungeons, für Top-Level-Helden geben.

In der Beta ist davon nur teilweise etwas zu sehen. So kann zur Zeit bis maximal Level 83 gespielt werden. Von den fünf neu-

## Vor der Geburt verstorben

Für die Community war es erschütternd: Einige wichtige auf der Blizzard Hausmesse BlizzCon 2009 angekündigte Neuerungen für Cataclysm wurden kurzfristig wieder gekickt und werden in dieser Form nicht erscheinen. Bekanntestes Opfer ist der »Pfad der Titanen« (siehe rechts). Dieses System, das um das Glyphensystem entwickelt wurde, sollte (zusammen mit dem Beruf des Archäologen) eine weitere Individualisierung des Helden erlauben. Spieler sollten sechs verschiedene Pfade freischalten können, in deren Slots uralte Glyphen der Archäologen gepasst hätten. Passive Effekte wie Schadensteigerungen oder besondere Cooldown-Fähigkeiten wären die Belohnung gewesen. Ein Teil des Pfades wird durch die mittleren Glyphen aufgefangen, die nun in Cataclysm integriert werden sollen, insgesamt geht der Trend aber hin zu Vereinfachung und weg von mehr Komplexität, die vor allem Veteranen gefordert hatten. Ein zweites nicht mehr verfügbares Element ist der Gildentalentbaum. Hier hätten die Gildenleiter entscheiden können, welche Fähigkeiten beim neu eingeführten Gilden-Level-Up dem gesamten Spielerclan zugute gekommen wären. Die Fähigkeiten werden nun automatisch in einer festen Reihenfolge gelernt.



## Talente auf Diät

Eine der größten Änderungen von Cataclysm ist die Reduzierung der Klassen-Talentbäume. Mit den bisherigen Addons ist die Talentmaschine stetig gewachsen. Damit wurde das Spiel immer schwerer kontrollierbar, die Balance zwischen den Klassen zu halten ist mit dem aufgeblähten Skillssystem sehr schwierig.

Jetzt macht man sich das Balancing deutlich einfacher. Die offizielle Begründung – manche sagen Ausrede – lautet so: »Einer der wesentlichen Grundsätze von Blizzards Spieldesign ist »konzentrierte Coolness«. Wir hätten lieber eine einfachere Aufmachung mit viel Tiefe als ein kompliziertes, aber im Grunde oberflächliches Design«, so die Blizzard-Offiziellen.

Fakt ist nun: Es wird im Spiel nur noch 41 Talentpunkte (Stufe 85) geben, Spieler entscheiden sich für einen der drei Talentbäume, verteilen hier 31 Punkte und können erst dann Talente anderer Bäume nutzen, Veteranen zweifeln. Toll für junge Helden: Sie lernen mit Level 10 automatisch einige Kernfähigkeiten des gewählten Talentbaums. Diszi-Priester freuen sich über Sühne, Elementar-Schamanen über Gewitter und Feuermagier über einen frühen Pyroschlag. Man mag in der Theorie über die Reduktion schimpfen, in der Praxis fühlt sich das bisher erstaunlich gut an. Die Reduzierung auf das Wesentliche ist wirksam, WoW spielt sich nicht weniger komplex, und das Vergeben der Talentpunkte ist im Moment besonders spannend. Bleibt abzuwarten, was passiert, wenn sich auch hier Routine-Skillungen herauskristallisieren.



Der neue Talentbaum eines Heilig-Paladins: alte Bekannte und Neuheiten.

en hochstufigen Gebieten sind bisher drei integriert: Hyjal, Vashj'ir und Tiefenheim. Das Schöne daran: Alle drei Sektoren bieten etwas Besonderes, Einzigartiges. So geht es in Hyjal darum, den Weltenbaum Nordrassil vor neuen Angreifern zu schützen, die von keinem Geringeren angeführt werden als Ragnaros, Feuerfürst und Boss des alten Raid-Dungeons »Der geschmolzene Kern«. In diesem Gebiet wird die Geschichte der Elfen groß geschrieben, von Cenarius und vom Weltenbaum Nordrassil.

Vashj'ir ist hierzu das Kontrastprogramm. Eigentlich zu allem, was **World of Warcraft** je geboten hat. Denn Vashj'ir ist eine Welt unter Wasser. Hier landen Sie nach einem Schiffbruch, kämpfen ums Überleben und für Ihre Rückkehr aufs geliebte Festland. Nebenbei erspielen Sie Wissenswertes über die in Vashj'ir leben-

den Naga, indem Sie selbst in die Rolle einer der geheimnisvollen Wasserschlängen schlüpfen. Das ist kurzweilig und könnte durchweg einen Heidenspaß machen. Wenn nicht diese ganzen »Töte-und-sammle«-Quests in diesem Gebiet wären. Aber die atemberaubende Optik der Unterwasserwelt und die Story verhindern, dass wir uns über die wenig spannenden Allerweltsaufträge wirklich ärgern. Unseren positiven Gesamteindruck von Vashj'ir kann das kaum schmälern.

Ähnlich verhält es sich mit Tiefenheim, einer riesigen Höhle, die Todesschwinge als Wohnzimmer benutzte und die jetzt – er ist ja nicht mehr zu Hause – als großes Quest-Theater dient. Das Areal ist eine grafische Meisterleistung und sorgt schon jetzt für ein äußerst stimmungsvolles Erlebnis, obwohl noch keinerlei Musik integriert ist und auch technisch noch



Die Gesichtlosen sind wieder da, dann können die alten Götter nicht weit sein.

lange nicht alles optimiert scheint. Tiefenheim ist eine dieser Zonen, wo man nicht wirklich allein unterwegs sein möchte. Es ist groß, dunkel, bevölkert von seltsamen Kreaturen. Kurz: ziemlich unbehaglich. Das bezieht sich aber allein auf die Stimmung. Die spielerische Qualität und Anforderung in Tiefenheim liegen in etwa gleichauf mit dem, was Vashj'ir und Hyjal bieten, soweit man dies in dem frühen Beta-Stadium schon sagen kann.

Erstaunlich, was Blizzard allein mit der optischen Gestaltung einer Zone an Atmosphäre generieren kann. Überhaupt ist es eindrucksvoll, mit wieviel Können, Kreativität und Stilsicherheit die Grafiker bei Blizzard grandiose Ergebnisse liefern und aus der betagten Engine zaubern.

### Viel Raum für mehr

Ob auch die Klassendesigner so gut gearbeitet haben, wird sich erst deutlich später zeigen. Zwar wurde das neue, stark zusam-

mengestauchte Talentsystem (siehe Kasten) frisch in die Beta integriert, allerdings wird Blizzard hier im Verlauf der kommenden Monate erfahrungsgemäß keinen Stein auf dem anderen lassen. Überhaupt gibt es noch viele dunkle Flecken auf der **Cataclysm**-Landkarte. Nicht was die Zonen, sondern was Berufe (auch den neuen Nebenberuf Archäologe), das stark veränderte Gildensystem, Dungeons und High-End-Ausrüstung betrifft. Von all dem sind bislang nur Bruchteile integriert. So gibt es derzeit lediglich zwei Instanzen, den Thron der Gezeiten in Vashj'ir und die Schwarzfelshöhlen im guten alten Blackrock. Die sind in der Beta gut spielbar und machen einen soliden Eindruck. Viele Bosse, weniger Standardgegner und taktischer Anspruch bei fast jedem Kampf sind die Hauptmerkmale. Und mal wieder das, was die neue Erweiterung schon jetzt auszeichnet: vortreffliche Grafik.

*Knut Gollert*

## World of Warcraft: Cataclysm

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **Ende 2010**  
 ► Hersteller **Activision-Blizzard** ► Status **zu 70% fertig**

**Knut Gollert:** Zu diesem Zeitpunkt muss man sich mit Lobhudelei, aber auch mit vorschneller Kritik zurückhalten: Die Beta ist noch sehr jung. Das Küken ist schön, aber noch nicht ausgewachsen. Fliegen geht immer nur ein Stück weit, unterbrochen von gelegentlichen Abstürzen. So ist das auch mit der Cataclysm-Beta. Was Blizzard da mit der alten Welt gemacht hat, ist jedenfalls absolut außergewöhnlich. Wenn das bisher



redaktion@gamstar.de

erst teilweise eingebaute Hochlevelspiel ähnlich liebevoll inszeniert wird wie die bisher eingebauten Inhalte, bleibt WoW das beste klassische Online-Rollenspiel. Ob man nun will oder nicht.

### Potenzial **Ausgezeichnet**