

⊕ Stärken

- + Komplettsanierung der alten Welt
- + mehr als 3.500 neue Quests
- + zwei neue spielbare Völker
- + fünf neue High-Level-Gebiete
- + modernisierte Benutzerführung

⊖ Schwächen

- Endgame-Content wirkt etwas zerhackt
- schwacher neuer Beruf Archäologie

Der erste Eintritt: Das neue Orgrimmar wirkt bedrohlich.

World of Warcraft Cataclysm

Ein Drache macht die Welt kaputt, und Ihr Held soll sie richten. Noch mehr Klischee geht selbst in einem Rollenspiel kaum. WoW startet mit diesem vordergründig stereotypen Szenario in die dritte Erweiterung - und es wird spannend. Von Knut Gollert

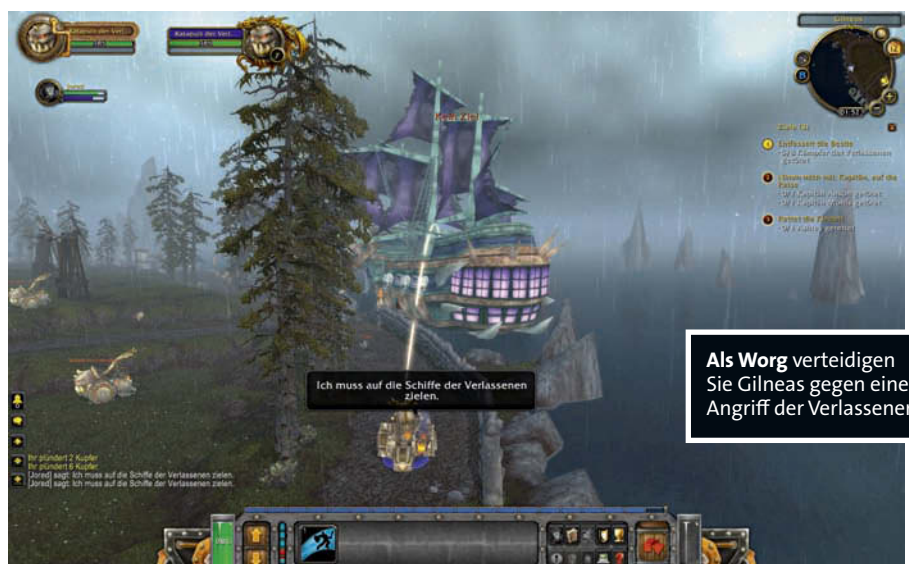
Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Wrath of the Lich King, GS 01/09: 89 Punkte)**
Termin: **7.12.2010** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch** Preis: **35 Euro (zzgl. ca. 12 Euro/Monat)**

Auf DVD: Video

Auf die Frage, wie es denn mit **World of Warcraft** weitergehe, wie lange es noch laufe, antwortete **WoW**-Game-Designer Tom Chilton im GameStar-Interview: »Sicherlich noch vier bis fünf Jahre.« Das selbstgesteckte Ziel, jährlich eine Erweiterung zu bringen, haben die kalifornischen Entwickler mit **Cataclysm** erneut verfehlt. Doch nun ist die Warterei vorbei, **Cataclysm** ist fertig. Nach vier Monaten Beta ziehen wir eine erste Bilanz. Blizzard hat das alte Azeroth komplett umgekrempelt. Das Ur-WoW, das verwaiste Level-1-bis-60-Gebiet, das höchstens noch sporadisch von hektisch levelnden Twinks (Zweit-Charakteren) durchheilt wurde, ist nicht mehr. Seit Jahren fordert die **WoW**-Community die grundlegende Überarbeitung der alten Gebiete und Quests. Bitteschön: Über 3.500 neue Quests haben die Designer eingebaut, mehr als in den beiden Vorgänger-Erweiterungen zusammen! Das wird auch viele Aussteiger animieren, ihren Account zu reaktivieren. Werden die Rückkehrer belohnt?

Schuld an alldem ist der bereits erwähnte Drache. Todesschwinge, ehemaliger Wächter der Erde, ist schon seit ein paar zehntausend Jahren schlecht drauf. Jetzt reicht's ihm und

er bricht aus seiner unterirdischen Heimstatt auf, das Land über ihm zu verbrennen. Da hat ganz Azeroth etwas davon: Erdbeben, Vulkanausbrüche und Tsunamis zehren an der Erd-



Als Worg verteidigen Sie Gilneas gegen einen Angriff der Verlassenen.



Hyjal: Kampf gegen Ragnaros.



Fetter Raid-Boss: Magmaul im Pechschwungenabstieg.



Schnappi: In Azshara sammeln Sie Raptoren-Babys.

kruste. Das Ergebnis sind klaffende Wunden in so gut wie jeder Spielzone. So wird **World of Warcraft** selbst für Veteranen (fast) ein komplett neues Spiel. Da gibt es ehemals besonders langweilige Gebiete wie Azshara, die mit **Cataclysm** ein wahres Quest-Feuerwerk zünden, jetzt übrigens für Level-10- bis 20-Charaktere. Andere Gegenden wurden zweigeteilt, wie das Brachland und das Schlingendorntal. Wieder andere, wie die östlichen Pestländer, wurden optisch kaum verändert, bieten aber eine Menge neuer Aufträge. Grundsätzlich wurde der Weg der Charaktere durch Azeroth deutlich begradigt und mit ungewohnt abwechslungsreichen Aufträgen gespickt. So gilt es einen Steinriesen zum Furzen zu bringen, mit einer BGG (Boden-Gesichts-Granate) Hünen genau zwischen die Ohren zu treffen oder Mini-Raptoren einzusammeln, die mit Mama »Versuchsobjekt Neun« (eine Anspielung auf die bisherigen und kommenden Versuche, **WoW** Konkurrenz zu machen) in ferne Welten abdüsen, weil es ihnen zu blöd auf Azeroth war. So spannend, lustig und teils selbstironisch wie in **Cataclysm** war **WoW** noch nie.

Was Ihr Level-80-Charakter davon hat? Er kann jetzt überall auf Azeroth fliegen. Und freut sich ebenfalls auf neue Spielinhalte. In fünf Gebieten questen sich erwachsene Helden zur neuen Maximalstufe 85. Es gibt »normale« Landstriche wie Hyjal, Schattenhochland oder das ägyptisch angehauchte Uldum. Und es gibt Tiefenheim und Vashj'ir.

Tiefenheim ist eine riesige, optisch extrem beeindruckende Höhle; die Ruhestätte To-desschwinges vor seinem Ausbruch. Vashj'ir hingegen ist die erste wirkliche Unterwasser-Zone in **World of Warcraft**. Erstaunlicherweise questet es sich gerade hier – um im Element zu bleiben – extrem flüssig. Überhaupt hat Blizzard sich mit den Aufträgen viel Mühe gegeben. Besonders herausragend sind die neuen Boss-Kämpfe: Am

Aus World of Warcraft wird fast ein neues Spiel.

Ende vieler Questreihen kämpfen Spieler gegen extrem mächtige Gegner. Der Clou daran ist, dass sie wertvolle Unterstützung von besonderen Gegenständen oder NPCs erhalten. Das verschafft Einzelgängern Erfolgserlebnisse bei kniffligen Aufgaben – ein echter Fortschritt. Allerdings erfordern die Bosse Taktiken wie im Dungeon- oder Raidspiel, für viele Einzelspieler neu oder zumindest gewöhnungsbedürftig.

So sollen unerfahrene Spieler an die Herausforderungen im Endspiel herangeführt werden. Denn Futter für Highlevel-Charaktere gibt's auch in **Cataclysm** eine Menge. In sieben neuen Dungeons erkämpfen Sie sich rare Ausrüstungsgegenstände. Jede Instanz kann mit Level 85 auch in der besonders schwierigen heroischen Variante gespielt werden. Dazu kommen die ehemaligen Ein-

Änderungen in Cataclysm

Neben neuen Inhalten wird mit **Cataclysm** (und bereits geschehen mit Patch 4.0.1) viel Grundlegendes verändert. Das Wichtigste kurz und knapp:

- ✱ Mit Patch 4.0.1 hielt das neue Talentssystem Einzug in die World of Warcraft. Alle Talentbäume wurden stark zusammengekürzt. Außerdem gibt es seit 4.0.1 die Meisterschaftswertung. Diese zusätzliche passive Fähigkeit ist abhängig vom jeweils gewählten Talentbaum.
- ✱ Die Benutzeroberfläche des Spiels wurde mit Patch 4.0.1 nicht inhaltlich, aber optisch angepasst. Viele Informationsfenster wurden leicht verändert, sind an anderen Orten zu finden.
- ✱ Auch das Glyphensystem wurde umgebaut. Es gibt jetzt drei Arten von Glyphen, außerdem können sie dauerhaft erlernt werden.
- ✱ Gegenstände ab einem Item Level von 200 können umgeschmiedet werden. Damit können 40% eines Sekundärwertes einer Waffe in einen anderen, nicht auf der Waffe befindlichen Sekundärwert umgewandelt werden.
- ✱ Grafik: Es gibt stark verbesserte Wasser- und Lava-Effekte sowie beeindruckende Sonnenstrahlen-Effekte.
- ✱ Fast alle Klassen wurden verändert. Gleichgewichts-Druiden, Hexer und Paladine greifen auf ein zusätzliches Ressourcen-System zurück.
- ✱ Das PvE- und PvP-Markensystem wurde verändert. Es gibt jetzt ausschließlich Punkte.
- ✱ Die Fähigkeit, mit 310% Geschwindigkeit zu fliegen, ist käuflich. Wenn Sie bereits ein 310%-Mount vor Patch 4.0.1 besaßen, können Sie sie nun mit allen Flugreitern nutzen.
- ✱ Praktisch und übersichtlich sind die neuen Raid-Frames, die Sie auch in 5-Mann-Gruppen benutzen können.
- ✱ Das Sammeln von Kräutern oder Erzen gibt Erfahrungspunkte.
- ✱ Die duale Talentspezialisierung kostet nur noch 100 statt 1.000 Gold.
- ✱ Es gibt keine Zauberränge mehr. Alle Fähigkeiten skalieren mit Ihrer Stufe.
- ✱ Die Reparaturkosten für alle Rüstungsarten wurden angeglichen.



Bosskampf im steinernen Kern: Plattenhaut lässt Felsen regnen und Lava-Pools entstehen. Pah!



Raus aus dem Feuer! Ein **Denkspiel** als Quest.

stiegs-Instanzen »Todesminen« und »Burg Schattenfang«, die jetzt ebenfalls in einer knackigen, heroischen Version verfügbar sind. Lobenswert ist übrigens, dass Blizzard hier den Schwierigkeitsgrad nach den wenig anspruchsvollen Dungeons der letzten Erweiterung nach oben geschraubt hat. Gleiches gilt für die erst mit dem offiziellen Start verfügbaren drei Schlachtzug-Dungeons. Sie sind kleiner als zum Beispiel Naxxramas, sollen an einem Abend durchspielbar sein und vor interessanten Bossen strotzen. Grandios ist zum Beispiel der Kampf gegen den Drachen Atramedes, den ersten wirklich blinden Boss. Hier spielen Geräusche eine herausragende Rolle und eine »Sound Bar«, die jeder Spieler besitzt, ist das entscheidende Spielelement in diesem Kampf. Alle Schlachtzüge sind entweder im 10- oder 25-Spieler-Modus spielbar, wobei die Bosse in **Cataclysm** keinen Unterschied mehr in der Qualität der Gegenstände machen, die sie einer 10er- oder 25er-Gruppe als Beute hinterlassen.

Jede Gilde steigt nun durch die Taten ihrer Mitglieder auf. Neue Level, maximal 25, aktivieren die so genannten Gilden-Perks, die passive Boni freischalten, etwa mehr Erfahrung pro gelöster Aufgabe oder geringere Reparaturkosten sowie spannende aktive Zauber für die Gildenangehörigen. Mit diesen können Sie beispielsweise Gruppenmitglieder zu Ihrer Position beschwören oder nach kollektivem Tod in einer Instanz einen

Wiederbelebungsauber auf alle wirken. Belohnungen sind etwa Reittiere und besondere Kochrezepte. Ähnliches verkauft auch ein neuer Gildenhändler, der außerdem accountgebundene Gegenstände feilbietet.

Neben den neuen Inhalten der alten Welt bringt Blizzard zwei neue Völker ins Spiel. Auf Seiten der Horde kämpfen die technisch versierten, geldgierigen Goblins. Allianz-Fans freuen sich auf die Worgen, ein allianz-untypisch zwielichtiges Volk von werwolfartigen Menschen. Herausragend sind hier vor allem die Startgebiete. Die Questreihe in Gilneas, die die Geschichte der Worgen beleuchtet, ist spannend, die Stimmung grandios. Auch die Goblins, die aus Kezan, ihrer auf einem Vulkan errichteten Hauptstadt fliehen, muss jeder **WoW**-Spieler einmal gesteuert haben. Ganz im Gegensatz zur Archäologie, dem neuen Beruf. Er ist von jedem Charakter zusätzlich erlernbar. Und kostet mehr Zeit als alle anderen. Archäologen graben auf der ganzen Welt, um eine Hand voll Relikte zu finden, von denen 30 bis 150 der gleichen Art einen Gegenstand ergeben. Dieser ist in vielen Fällen wertlos. Da ist zumindest Raum für die nächsten Patch-Verbesserungen. Denn schließlich soll



Riesig, aber nicht makellos

Knut Gollert
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Auch nach vier Monaten Beta ist es für ein endgültiges Fazit noch zu früh. Klar, die neue alte Welt sieht nicht nur super aus, sondern spielt sich auch wie ausgewechselt, die Worgen und Goblins bringen frischen Wind ins gewohnte Völker-Bild und der Weg zu einem 85er ist gespickt mit ungeahnt vielen Momenten purer Freude. Etwas enttäuscht hat mich bisher die mangelnde Stimmigkeit im Endspiel: Die Zonen sind arg verstreut, Uldum und das Schattenhochland sind keine spielerischen Glanzpunkte. Und die Archäologie wirkt aufgesetzt. Insgesamt aber hat **WoW** mir noch nie so viel Spaß gemacht wie jetzt.

Erster Drache mit Level 20 gelegt! Dieser große Zwielficht-Wyrm in Azshara ist einer der neuen **Mini-Bosse**.



World of Warcraft ja noch einige Jahre laufen. Mit **Cataclysm** werden auch viele **WoW**-Spieler mit dabei sein. Die nicht enttäuscht werden. **Knut Gollert** / **MT**

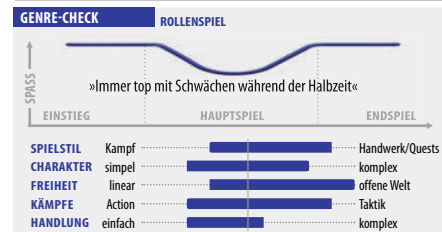
TERMIN 7.12.2010 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

World of Warcraft Cataclysm

Online Rollenspiel

Publisher Blizzard Entertainment
Entwickler Blizzard Entertainment
Sprache Englisch, Franz., Span., Russ.
Ausstattung noch unbekannt
Online-Aktivierung (battle.net)

Kopierschutz



GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebietsgrafik
- schicke Zauber
- zeitgemäße Wasser- und Sonnen-Effekte
- stellenweise wenig detaillierte Modelle

8/10

SOUND

- extreme stimmungsvolle Musik
- deutlich mehr Sprachausgabe
- passende Umgebungsgeräusche
- nicht alles vertont

9/10

BALANCE

- Klassendesign und Schadensmodelle waren bei Redaktionschluss noch nicht final, daher keine Wertung

?/10

ATMOSPHÄRE

- häufige, gut gemachte Ingame-Cutscenes
- stimmige Spielwelt
- längere Handlungsstränge in den Zonen
- der »alte« Content zerbricht das Gefüge ab Level 60 bis 80

9/10

BEDIENUNG

- aufgeräumtes, benutzerfreundliches Interface
- einfache, logische Steuerung
- Interface ohne Addons kaum individualisierbar

9/10

UMFANG

- über 3.500 neue Quests
- komplett überarbeitetes, fast neues, riesengroßes Azeroth
- erschreckend groß

10/10

QUESTS / HANDLUNG

- viele Questreihen mit langer Story
- teilweise sehr ideenreiches Questdesign
- spannende Miniboss-Kämpfe
- MMO-typisch kaum voranschreitende Haupthandlung

9/10

CHARAKTERSYSTEM

- zehn wohl abgestimmte Klassen
- klassisch gutes Erfahrung/Level-Up-System
- neues, übersichtliches Talentsystem
- langweiliger neuer Beruf Archäologie

9/10

KAMPFSYSTEM

- bewährtes Taktik-Kampfsystem
- neuartiges Latenzpuffer-System
- endlich gute Anzeigen für Spielergruppen
- keine neuartigen Kampfmechaniken

8/10

ITEMS

- tausende unterschiedlicher Items
- praktische Umschmiede-Funktion
- viele Items und Item-Grafiken noch nicht integriert; darum noch keine Wertung

?/10

