



### ⊕ Stärken

- + Sanierung der alten Welt
- + zwei neue spielbare Völker
- + fünf neue High-Level-Gebiete
- + bessere Questführung

### ⊖ Schwächen

- vergleichsweise wenig hochstufiger Inhalt
- zu schnelles Leveln von 80 auf 85
- schwacher neuer Beruf Archäologie

# World of Warcraft Cataclysm

Mit der dritten Erweiterung wälzt Blizzard seine Online-Welt um. Gelingt das so gut, wie der Betatest vermuten ließ? GameStar macht den Tiefentest. Von Knut Gollert



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision 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)

[GameStar.de/Quicklink/7227](http://GameStar.de/Quicklink/7227)

# A

m 7. Dezember hat Blizzard **World of Warcraft: Cataclysm** veröffentlicht, wie üblich begleitet von Mitternachtsverkäufen. In jedem größeren Dorf mit Elektrofachmarkt schon die Verkäufer Überstunden, um die

neuen Abenteuer unters Volk zu bringen. Doch war der Andrang so mancherorts nur gemächlich. Was nicht daran lag, dass niemand die Erweiterung kaufen wollte, sondern daran, dass niemand die Erweiterung im Laden kaufen wollte. Ungeduldige Naturen hatten das Paket nämlich schon Tage

vorher bei Blizzards Online-Shop erworben. Installiert werden musste, dank großer Patches im Oktober und November, nichts. Und auf das schlanke Handbuch kann man sowieso verzichten. Der Vorteil der Online-Besteller? Sie konnten alle Punkt Mitternacht losspielen – so die überlasteten Ser-



Die Elementarfürstin **Therazane** muss man für den Kampf gewinnen.



Cooler Quests: Dieser **Goblin** nimmt die Helmpflicht sehr ernst.



Der mächtige **Neptulon** wartet am Ende der Instanz »Der Thron der Gezeiten«.

## Mit und ohne Addon

Wir klären, für welche Inhalte man Cataclysm kaufen muss – und welche man auch durch die Patches bekommt.

### Nur mit der Erweiterung verfügbar

- ✦ Worgen und Goblins als spielbares Volk
- ✦ neuer Nebenberuf Archäologie
- ✦ neue Maximalstufe 85
- ✦ neue High-Level-Zonen plus Dungeons und Raid-Instanzen
- ✦ Fliegen in ganz Azeroth (ab Stufe 60)
- ✦ neue Maximalfähigkeit bei Berufen von 525
- ✦ Nutzen von Gilden-Belohnungen

### Auch ohne die Erweiterung verfügbar

- ✦ alle inhaltlichen und optischen Änderungen des klassischen Azeroths
- ✦ neue Quests in den alten Gebieten
- ✦ neue Musik in allen Gebieten
- ✦ sämtliche Klassenänderungen und das neue Talentsystem
- ✦ Änderungen der Kampfwerte und Attribute
- ✦ neue Volks- und Klassen-Kombinationen
- ✦ neue Benutzeroberfläche
- ✦ neues Glyphensystem
- ✦ neue Rüstmeister in den Hauptstädten
- ✦ technische Neuerungen wie Wasser-, Lava- und Lichteffekte

### Auch ohne die Erweiterung verfügbar

- (nur für Besitzer von Burning Crusade und Wrath of the Lich King)
- ✦ Meisterschaftssystem
  - ✦ Umschmieden

ver sie denn einließen – und mussten nicht im Schneeregen anstehen.

Doch egal ob online geordert oder an der Kasse bezahlt, einen Rekord hat **Cataclysm** schon mal geknackt: Binnen 24 Stunden verkaufte es sich weltweit 3,3 Millionen Mal, so häufig wie kein Spiel zuvor in diesem Zeitraum. Und das, obwohl der Kauf der Erweiterung nur die Eintrittskarte zu

## Das neue Azeroth gibt es auch ohne Addon.

einem Teil der Neuerungen ist, die **Cataclysm** bringt. Die Umgestaltung der alten Welt Azeroth, in der alle Spieler ihre Helden von Stufe 1 bis 60 bringen, ist nämlich einer der Hauptbestandteile des Programms und netterweise für jeden zu haben – selbst für Abenteurer, die nur das ursprüngliche Hauptprogramm besitzen. Die Sanierung begründet Blizzard mit einem Story-Twist: Der Riesendrache Todes-

schwinge, ehemals Wächter der Erde und seit einigen Tausend Jahren mehr irre als boshaft, ist aus seiner Ruhestätte ausgebrochen und hat die Welt verwüstet. Ergo hat Blizzard so gut wie alle Landstriche umgestaltet. Besonders deutlich zu erkennen ist dies im guten, alten Brachland, durch das sich eine Lavakluft zieht und dessen südliche Hälfte fast komplett neu gestaltet wurde. Auch der Canyon Tausend Nadeln existiert nicht mehr – er ist überflutet. In anderen Zonen wie den Pestländern, Winterquell oder der brennenden Steppe hat sich grafisch hingegen wenig getan. Hier wurden, wenn überhaupt, lediglich Stützpunkte der Spielerfraktionen versetzt oder umgebaut.

Das Herz der neuen alten Welt sind die Quests. Bereits seit Ende November freuen sich die Spieler über mehr als 2.500 neue Aufträge, die in ihrer Originalität mittlerweile sogar die Aufträge so manchen Solo-Rollenspiels schlagen. Die Zeiten von Anweisungen à la »Töte zwölf Gammelfleisch-Händler« oder »Sammler fünf schmutzige

Bomben ein« sind zwar noch lange nicht passé, dafür gibt es aber eine unerwartet hohe Anzahl guter, mal spannender, mal lustiger Quests. So müssen Hordespieler unbedingt die grandiose Auftragskette im Silberwald gespielt haben, die den Krieg der Verlassenen gegen die Worgen behandelt. Toll, dass Blizzard es gelernt hat, so gute Geschichten in **WoW** zu erzählen. Wer lachen



Der Ork **Garrosh Höllschrei** ist der neue Chef der Horde.



**Al'Akir** ist der Endboss der Raidinstanz Thron der vier Winde.



In Cataclysm ist man in Hochlevel-Gebieten schneller auf 85, als manchem lieb ist.

will, fliegt hingegen ins Ödland. Hier gibt es nicht nur ein Wiedersehen mit den drei Zwergen aus dem Blizzard-Klassiker **The Lost Vikings**, sondern auch eine Missionsreihe, in der drei Freunde berichten, wie sie To-

desschwinge höchstpersönlich vermöbelt haben. Angeblich, versteht sich. Das reicht von »ins Gesicht hauen« bis hin zu »den Drachen aus dem Himmel klaben und bis nach Kalimdor wegwerfen«. All das dürfen



**Die Anfängerin**

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Ja, ich habe World of Warcraft bis zum Erscheinen von Cataclysm ungefähr fünf Stunden gespielt. Viereinhalb Stunden vor etlichen Jahren während eines Studio-besuchs bei Blizzard, als es noch in der Entwicklung war, und ungefähr eine halbe Stunde ebenfalls vor etlichen Jahren an Fabians oder Michaels Rechner. Ich bin also Neueinsteigerin. Und wie finde ich dieses Cataclysm nun so? Och, naja.

Die Quests, die ich als Goblin erlebt habe, sind zwar hinreißend abwechslungsreich und kommen locker an die eines Offline-Rollenspiels ran. Aber diesen Kindergartenhumor in den Auftragsbeschreibungen halte ich nur schwerlich aus. So kommt bei mir jedenfalls keine Heldenstimmung auf. Das Spiel will mich oft auch gar nicht richtig belohnen für meine Bemühungen. Wie doof ist es bitte, dass ich bei Aufträgen oft nur Zeug angeboten bekomme, das meine Klasse gar nicht nutzen kann? Das hat beispielsweise der Konkurrent Warhammer Online deutlich besser hinbekommen. Auch die Questführung, die sich Blizzard beim EA-Mythic-Spiel für Cataclysm abgeschaut hat, erscheint mir unausgereift, weil die Karte oft zu ungenau ist, um den entsprechenden Ort korrekt zu lokalisieren. Und wo wir schon beim Komfort sind: Dass man für World of Warcraft nach sechs Jahren noch immer von Fans programmierte Zusatzprogrammchen benötigt, um das Interface nach Lust und Laune anzupassen, halte ich für grotesk. Ob ich's weiter spiele? Ich probiere vielleicht noch eine andere Rasse-Klasse-Kombi aus. Aber eigentlich hab ich jetzt schon keine rechte Lust mehr.



**Der Wieder-einsteiger**

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

Für mich bietet Cataclysm das beste WoW-Erlebnis bisher. Ich bin allerdings nicht der typische WoW-Spieler: Ich habe mit der Beta 2004 begonnen und schon damals hauptsächlich gequestet, die großen Dungeons und Raids waren mir immer zu stressig, fast wie Arbeit. So habe ich zwar immer noch eine Gilde (danke Humpen!), spiele aber bis heute WoW eher wie ein riesiges Solo-Rollenspiel mit temporären PvP-Scharmützeln oder Verbrüderungen. Vor etwa drei Jahren habe ich dann aufgehört, WoW zu spielen, das Einsamer-Wolf-Dasein war mir mangels neuer origineller Aufgaben zunehmend fad geworden. In Wrath of the Lich King absolvierte ich kurz die Todesritter-Questreihe, mit dem Highlevel-Zeugs konnte ich nicht viel anfangen.

Aber jetzt, welch eine Freude: Für jemanden wie mich, bei dem die Spielfreude eher aus dem Erkunden kommt, der Spaß an originellen Aufgaben hat, ist Cataclysm eine Offenbarung. Ich reite auf meinem Widder durch jedes neu gestaltete Gebiet; da einfach drüberzufliegen ginge mir viel zu schnell. Anspielungen auf jahrelang zurückliegende Abenteuer geben der im Grunde statischen Welt eine Tiefe, die ich in der verwirrenden Hintergrundgeschichte nie finden konnte. Mit den reduzierten Talentbäumen komme ich prima zurecht, der neue Beruf ist mir schnuppe, und wer über das Interface jammert, hat sonst zu wenig zu tun. Ich bin wieder dabei, mit großer Freude und jeder Menge spannender Aufgaben, die ich, besser als je zuvor, entspannt alleine und immer, wenn mal Zeit ist, erledige. Danke, Blizzard.

Sie dann nachspielen – klasse! Solche Highlights gibt es in ganz Azeroth. Und sie sind es, die **WoW** zu einem kurzweiligen Ereignis machen. Zumal die neuen Aufträge auch ohne die Erweiterung spielbar sind.

Wofür genau braucht man dann eigentlich das Addon? Nur **Cataclysm**-Käufern stehen die beiden neuen Völker (Goblins und Worgen-Werwölfe) sowie die High-Level-Zonen (ab Stufe 80) zur Verfügung, sofern sie auch die beiden Vorgänger-Addons **Burning Crusade** sowie **Wrath of the Lich King** besitzen. Selbst in den Profigebieten ist erstaunlich, wie kreativ und ideenreich die Entwickler waren. In **Cataclysm** gipfelt jede hochstufige Auftragsfolge in etwas Großartigem: Sei es in einer Zwischensequenz, in einer lustigen bis abstrusen Abschluss-Mission oder in einem packenden Finale, das einen echten Spannungsbogen auflöst. Hinzu kommt, dass die Geschichten in famose Kulissen gebettet sind. Vor allem die Unterwasser-Zone Vashj'ir und die monströse Höhle Tiefenheim beeindruckt mit stillicherem Design. Was Blizzard aus der betagten Engine herauskitzelt, ist beeindruckend. Allerdings gibt es nur wenige hochstufige Gebiete, in denen man zudem sehr schnell durch die Heldenstufen rauscht. Wer gemütlich die ersten drei Gebiete Hyjal, Vashj'ir und Tiefenheim durchspielt und manchmal eine der sieben neuen Instanzen erkundet, hat die neue Maximalstufe 85 erreicht, bevor er Uldum abgeschlossen oder das Schattenhochland gesehen hat – also die beiden Zonen für die Levels 83 bis 85. Das mag Fans, die möglichst schnell an Raids teilnehmen wollen, erfreuen, andere werden aber regelrecht überrumpelt.

Ebenfalls weniger gelungen ist der neue Beruf: Archäologen bereisen die Welt, um in einem Minispiel Artefakte auszugraben. Wer das massenhaft betreibt, setzt die



**Der Profi**

Knut Gollert  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Um es auf einen Punkt zu bringen: Cataclysm ist der Hammer! Nie war WoW so gut. Das zieht sich durch jeden Aspekt des Spiels. Kritische Töne dürfen trotzdem angeschlagen werden: Mir persönlich ist das Endgame von Cataclysm einen Tick zu leicht. In der Beta wurde man vor allem in den Dungeons deutlich schneller niedergestreckt. Das hat Blizzard entschärft. Schade. Und auch die Geschwindigkeit, mit der man auf der neuen Maximalstufe landet, ist einen Tick zu hoch. Der ohnehin nicht gerade überwältigend riesige Inhalt ab Stufe 80 ist damit schnell zerspielt. Dem gegenüber stehen originellere Quests als in jedem anderen Online-Rollenspiel. Und das Beste daran ist, dass das Glanzlicht der Erweiterung, die fulminante Umgestaltung der alten Welt, den Kauf von Cataclysm nicht mal voraussetzt.

Fundstücke zu vorerst wertlosen Gegenständen zusammen. Später lassen sich Reittiere und sogar epische Waffen »ausgraben«. Das hört sich gut an, kostet aber extrem viel Zeit für einen sehr geringen Nutzen. Das Schlimme daran: Einen Großteil des Archäologen-Daseins reist man auf dem Rücken des Fluggauls in das Gebiet, in dem gerade Ausgrabungen stattfinden. Diese »Downtime« – Zeit, in der nichts passiert – ist viel zu lang.

## Schnarchäologie und Level-Hetze – Cataclysm macht nicht alles richtig.

Aber wir mäkeln auf hohem Niveau: Alles, was durch Todesschwinges Katastrophe in **World of Warcraft** erneuert wird, hat Hand und Fuß, ist durchdacht und macht nachhaltig Spaß. So werden sich die beiden neuen Völker der Goblins und Worgen gewohnt schnell ins Bild von Azeroth einfügen. Zudem gehören ihre Startgebiete zum Besten, was das **Cataclysm**-Kino zu bieten

hat. Unterm Strich hat Blizzard es geschafft, seinen Online-Koloss so zu verändern, dass er wieder spannend wird. Denn auch bei den Klassen und beim überarbeiteten Talentsystem hat sich einiges getan. Zahlreiche Heldentypen wurden komplexer und sind aktiver geworden. Die so genannten Rotationen im Kampf, die viele Spieler für eine maximale Effizienz ihres Helden aufrecht erhalten müssen, wurden von Blizzard aufgeweicht, teilweise ganz

gebrochen. Zufallsabhängige Spezialfähigkeiten, die »Proccs«, halten den Spieler aufmerksam und erfordern schnelle Reaktionen sowie eine gewisse Anpassungsfähigkeit. Sehr umstellen müssen sich derzeit die Heiler, die im hochstufigen Bereich wieder lernen müssen, mit ihrem Mana zu haushalten und entsprechende Prioritäten zu setzen. Das macht **WoW** endlich wieder anspruchsvoller und ist besonders sinnvoll nach **Wrath of the Lich King**, in dem keine Klasse Mana- oder Ener-

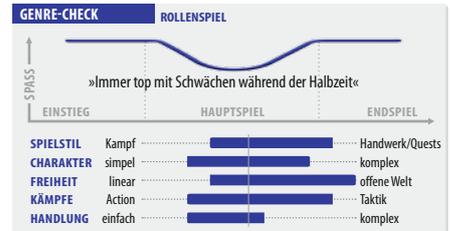
gieprobleme kannte. Ob dieser ausgewogene Schwierigkeitsgrad auch für perfekt ausgerüstete Helden gilt, lässt sich zurzeit allerdings kaum abschätzen. *Knut Gollert*

TERMIN 7.12.2010 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

### World of Warcraft Cataclysm

Online-Rollenspiel

**Publisher** Activision Blizzard  
**Entwickler** Blizzard Entertainment  
**Sprache** Englisch, Franz., Span., Russ.  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 35 Seiten Handb., 10-Tages-Testvers. für WoW + SC2  
**Kopierschutz** Online-Aktivierung (Battle.net)

- GRAFIK**
- abwechslungsreiche Gebiete + schicke Zaubereffekte
  - aufpolierte Wassereffekte
  - generell detail- und polygonarme Darstellung
- SOUND**
- extreme stimmungsvolle Musik + deutlich mehr Sprachausgabe
  - passende Umgebungsgerausche
  - nicht alles vertont
- BALANCE**
- optimierte Lernkurve + bei vielen Klassen anspruchsvollere Spielmechaniken
  - abgespecktes, effektiveres Talentsystem
  - harte heroische Dungeons + normale Dungeons zu leicht
- ATMOSPHÄRE**
- häufige, gut gemachte Ingame-Cutscenes + stimmige Spielwelt
  - längere Handlungsstränge in den Zonen
  - der »alte« Content zerbricht das Gefüge ab Level 60 bis 80
- BEDIENUNG**
- bessere Quest-Führung + aufgeräumtes, benutzerfreundliches Interface
  - einfache, logische Steuerung
  - Interface ohne Addons kaum individualisierbar
- UMFANG**
- über 3.500 neue Quests
  - komplett umgearbeitetes, fast neues, riesengroßes Azeroth
  - nur fünf neue Highlevel-Questgebiete
- QUESTS / HANDLUNG**
- viele Queststrecken mit langer Story + teilweise sehr ideenreiches Questdesign
  - spannende Miniboss-Kämpfe
  - MMO-typisch kaum voranschreitende Haupthandlung
- CHARAKTERSYSTEM**
- zehn wohl abgestimmte Klassen + klassisch gutes Erfahrungs/Level-Up-System
  - neues, übersichtliches Talentsystem
  - langweiliger neuer Beruf Archäologe
- KAMPFSYSTEM**
- bewährtes Taktik-Kampfsystem + Latenzpuffer-System
  - endlich gute Anzeigen für Spielergruppen
  - wenige neue Mechaniken
  - weniger Alleinstellungsmerkmale der Klassen
- ITEMS**
- Tausende unterschiedlicher Items + viele neue Items, auch im Low-Level-Bereich
  - praktische Umschmiede-Funktion
  - viele neue Rezepte für Handwerker
  - rigorose Item-Inflation



Harte Zeiten, harte Maßnahmen. Da hängt man einen **Oger** schon mal über einen Rotor.



Nach dem Endkampf winkt ein Sonnenblumen-Haustier: **Plants vs. Zombies** in WoW.

