



⊕ Stärken

- + stimmiges Design
- + neue Rasse und Klasse
- + komplett neuer Kontinent
- + nette Haustier-Kämpfe

⊖ Schwächen

- angestaubte Technik
- altbackene Quest-Mechanik
- Mönch spielt sich wenig originell
- Motiviert das neue Talentsystem?

World of Warcraft Mists of Pandaria

Das vierte Addon bringt ein neues Volk, eine neue Klasse und viele Neuerungen, die vor allem Vielspieler bei Laune halten sollen. Von René Heuser

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 60% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7640

Auf DVD: Preview-Video

Der Panda steht auf der Liste der gefährdeten Arten, lediglich rund 1.600 Tiere leben noch in freier Wildbahn. Zumindest in Azeroth dürfte ihr Bestand demnächst sprunghaft ansteigen. Denn Blizzard hat auf der Blizzcon die vierte **World of Warcraft**-Erweiterung **Mists of Pandaria** angekündigt, die den namensgebenden Kontinent samt seiner Bewohner bringt: den Pandaren. Die sympathischen Kriegerbären sind die neue spielbare Rasse – und in beiden Fraktionen willkommen: Mit Stufe 10 dürfen sie sich entscheiden, ob sie der Horde oder der Allianz beitreten. Dabei treffen wir sogar Prominenz: In einer Brauerei-Instanz empfängt uns Chen Sturmbräu, der einst in **Warcraft 3** als erster und bislang einziger Panda-Krieger der **Warcraft**-Geschichte auftrat.

Zusammen mit den Pandaren liefert Blizzard die neue Mönch-Klasse, die Heiler, Tank oder Nahkämpfer sein kann. Auf der Blizzcon konnten wir das Startgebiet der Pandas bereits anspielen. Die Umgebung ist extrem farbenfroh, wir haben fast das Gefühl, uns in ein asiatisches Online-Rollenspiel verirrt zu haben. So werden wir in den ersten knapp zwei Stunden von einem

Auftraggeber zum nächsten geschickt, um in den Kampfkünsten unterrichtet zu werden. Die Quests entpuppen sich dabei als überraschend altbacken und linear – keine Spur vom in **Wrath of the Lich King** und **Cataclysm** viel gepriesenen Phasing, bei dem sich die Spielwelt im Auftragsverlauf ändert. Wir verhauen Trainingspuppen, lesen Schriftrollen, sammeln Früchte und verdreschen kleine Gruppen von affenartigen Hozus sowie Verming-Kobolden. Selbst eine kurzweilige Sprungeinlage auf in einem Teich aufgestellten Holzpflocken sorgt kaum für Abwechs-

lung. Alles in allem erinnert das Startgebiet eher an die alten Zonen aus **Burning Crusade** als an die unterhaltsameren Anfangsgebiete von Todesrittern, Worgen und Goblins.

Zudem täuschen selbst die toll animierten Pandaren nicht über die schwachen Texturen und die kantige Landschaft hinweg. Die sechs Jahre, die **World of Warcraft** auf dem Buckel hat, sind deutlich zu sehen – auch an der neuen Mönch-Klasse. Um mehr Dynamik zu erzielen, hat Blizzard die automatischen Angriffe für diese Klasse abgeschafft. Wir



In einer Quest dient ein **Mini-Wirbelsturm** als Panda-Fahrrad.



Blizzard hat wohl etwas zu oft Kung Fu Panda geschaut. Wobei wir uns heldenhaftere Aufgaben vorstellen könnten, als **Trainingspuppen** zu verprügeln. Nun ja, um mit Konfuzius zu sprechen: Auch ein großer Baum beginnt als kleines Pflänzchen.

müssen also jede Attacke per Tastendruck oder Mausklick selbst auslösen. In der Praxis fühlen sich die Kung-Fu-Fähigkeiten aber nicht viel anders als bei anderen Klassen an. Das liegt vor allem am statischen Kampfsystem, das immer noch keine Kollisionsabfrage enthält. Wie eh und je müssen wir vor dem Gegner herumstehen und einfach drauf hauen. Die erste Fähigkeit, die wir als Mönch lernen, ist der so genannte »Jab«, der 40 Chi-Energie – die Hauptressource der Klasse – verbraucht und gleichzeitig einen Orb helle und dunkle Kraft erzeugt. Diesen zweiten Rohstoff können wir dann für stärkere Angriffe und Finishing-Moves einsetzen. Wie etwa den »Tiger Palm«, einen Schlag, der Extraschaden bei Gegnern mit mehr als 50 Prozent Lebensenergie verursacht.

Die akrobatische Sprungeinlage auf einem **Teich** lockert die anfängliche Quest-Monotonie nur kurzzeitig auf.



Nachdem wir uns mit Stufe 10 für die Allianz oder die Horde entschieden haben, reisen wir weiter in die altbekannte Welt. Ab diesem Punkt verläuft das Leben eines Pandaren genauso wie das aller anderen niedrigststufigen Charaktere. Neue Quests speziell für die Pandaren soll es nicht geben. Erst mit Level 85 werden wir wieder nach Pandaria zurückkehren, um dort unseren Charakter auf die neue Höchststufe von Level 90 zu bringen. Erst dann dürfen wir auch unser fliegendes Reittier satteln, vorher sind wir am Boden unterwegs – entsprechend länger dürfte es dauern, die Quests abzuklappen. Einen stets präsent Erzfeind wie den Drachen Todesschwinge aus **Cataclysm** wird es diesmal allerdings nicht geben. Ein reines PvP-Gebiet à la Tausendwinter ist ebenfalls nicht geplant, dafür verspricht Blizzard mindestens drei zusätzliche

Schlachtfelder und eine Arena. Ob auch das Offene-Welt-PvP wieder gestärkt wird, wollten die Designer noch nicht kommentieren.

Der Aufbau von Pandaria erinnert an die Scherbenwelt aus **Burning Crusade** oder Nordend aus **Wrath of the Lich King**. In der Mitte gibt es einen zentralen Anlaufpunkt, das Tal der Ewigen Blüten, in dem sich Allianz und Horde wieder ein gemeinsames Gebiet teilen – vergleichbar mit Dalaran und Shattrath. Die mit **Cataclysm** ausgerufenen Hochzeit der Fraktions-Hauptstädte scheint vorbei zu sein. Zumal es im Blumental auch ein Auktionshaus, Banken und

Kung-Fu im Schneckentempo

Pokémon trifft Warcraft



In den **Hautier-Kämpfen** (links) lassen Sie Ihr Pet gegen die Begleiter anderer Helden antreten. Dabei steigt das Viech im Level auf und lernt neue **Fähigkeiten** (rechts).

Die neuen Gebiete



Gipfel von Kun-Lai (86-89)

In diesem gefährlichen Berggebiet treffen Spieler auf die Schattenpan, eine geheime Sekte, die eines von Pandarias dunkelsten Geheimnissen hütet. Außerdem grassiert hier eine Trollplage!



Die Wandernde Insel (Startgebiet, 1-10)

Pandarische Abenteurer, die die Welt außerhalb von Pandaria erkunden wollen, beginnen ihre Reise auf dieser rätselhaften Insel, die nie allzu lang an einem Ort zu bleiben scheint.

?

Bilder der Tanglong-Ödnis wurden von Blizzard noch nicht veröffentlicht.

Tanglong-Ödnis (87-90)

Eine gewaltige Mauer trennt hier die grünen Wälder und die Ebenen Pandarias vom trostlosen Ödland, das die Heimat gefräßiger, intelligenter Gottesanbeterinnen ist, die alles daran setzen, ganz Pandaria zu unterjochen. Und dann aufzufressen!



Jadewälder (84-86)

Spieler hoher Stufen beginnen ihr Abenteuer in Pandaria in den üppigen Jadewäldern, wo sie einige der pandarianischen Völker wie die fischähnlichen Jinyu oder die affenähnlichen Hozu antreffen werden.

?

Bilder zum Tal der Ewigen Blüten wurden von Blizzard noch nicht veröffentlicht.

Tal der Ewigen Blüten (88-90)

Könnte das schönste und gefährlichste Gebiet in Pandaria werden, denn hier liegt der uralte Sitz des Reiches der Pandaren. Die Gewässer in diesem schwer erreichbaren Tal sollen mystische Kräfte besitzen. Was alle lockt: Horde, Allianz und irgendetwas ganz Böses.



Tal der Vier Winde (85-87)

Das Tal der Vier Winde ist nicht nur für seinen Regenwald und sein Ackerland bekannt, Reisende finden hier vielmehr auch die legendäre Brauerei Sturmbräu. Einer der neuen Fünf-Spieler-Dungeons.

sonstige Annehmlichkeiten aus den alten Metropolen geben wird.

Blizzard plant momentan neun neue Fünf-Spieler-Dungeons, darunter zwei neue Klas-

siker-Remakes: Scholomance und das Scharlachrote Kloster. Neu ist der Herausforderungsmodus, in dem man den Fünfer-Dungeon so schnell und geschickt wie möglich abschließen muss. Als Belohnungen winken unter anderem Reit- und Haus-

tiere. Zudem soll es zum Start von **Mists of Pandaria** gleich drei Schlachtzug-Instanzen geben, die einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad spendiert bekommen: »Leicht« ist vor allem auf Zufallsgruppen und unerfahrene Helden ausgelegt, die gerne den kom-

Die liebevoll gestalteten **Landschaften** leiden unter der angestaubten Technik.



Nie wieder Talentbäume



6 aus 18: Aus jeder Reihe können Sie nur ein Talent wählen. Diese Skillung ist zwischen den Kämpfen wechselbar.

Etwas skeptisch sehen wir das neu angekündigte »Talentsystem 2.0«, wie es Blizzard nennt. In Wirklichkeit dürfte das die vierte oder fünfte Generalüberholung seit der Beta vor sieben Jahren sein. Schon zu **Cataclysm** wurden weitreichende Änderungen angekündigt, die dann doch wieder über den Haufen geworfen wurden. Stattdessen versuchte Blizzard es mit einem vereinfachten Talentsystem. Auch damals hatten die Entwickler versprochen, dass mit dem neuen System mehr Individualisierung und Auswahl Einzug in die Talentverteilung halten würden. Der Pfad der Titanen schaffte es bekanntlich nicht mehr ins fertige Addon. Am Ende gab es für fast jede Klassen-Spezialisierung doch nur wieder eine optimale Talentverteilung, die den meisten Schaden oder die beste Heilung ermöglichte.

Diesmal soll nun alles anders und besser werden. Um das zu erreichen, schafft Blizzard die bisherigen Talentbäume komplett ab. Die Spezialisierungen, also zum Beispiel Vergelter, Heilig und Schutz beim Paladin oder Blut, Frost und Unheilig beim Todesritter, werden komplett von den Talenten getrennt. Ab Stufe 10 wählen wir weiterhin eine Spezialisierung aus. Mit weiteren Stufen erhalten wir neue oder stärkere Fähigkeiten – vollautomatisch. Die Klassenlehrer werden mit Mists of Pandaria folglich arbeitslos.

Die Talente werden hingegen alle 15 Level (bis 90) ausgewählt. Pro Stufenbereich stehen drei Fähigkeiten zur Auswahl, die unabhängig von der Spezialisierung sind und wieder Hybrid-Charaktere ermögli-

chen. So können auf Schaden spezialisierte Helden auch Talente auswählen, die sonst eigentlich eher im Tank- oder Heiler-Baum zu finden waren. Krieger der Stufe 15 zum Beispiel können zwischen drei bewegungsspezifischen Talenten wählen: »Moloch« vermindert die Abklingzeit von »Sturmangriff« permanent, »Tempoverdopplung« erlaubt zwei »Sturmangriffe« nacheinander ohne Abklingzeit, und »Kriegshetzer« lässt das Ziel nach einem »Sturmangriff« wie angewurzelt stehen bleiben. Sobald man sich für ein Talent entschieden hat, sind die beiden anderen im Talentbaum nicht mehr wählbar. Die Talente sollen wir dann auch – ähnlich den Glyphen – schnell, aber nicht umsonst wechseln dürfen. Laut Blizzard ist das neue System dazu gedacht, Spielern Hunderte Optionen zu bieten, ihren Charakter entsprechend der Spielweise anzupassen.

Das ganze Talentsystem ist aber noch längst nicht final, und es wird sicher bis zum Erscheinen von **Mists of Pandaria** zahlreiche Änderungen und Streichungen geben. Blizzard will einige neue Fähigkeiten einfügen, alte überarbeiten oder auch entfernen. Einige der bestehenden Klassen werden ebenfalls umgemodelt. Diesmal sind Jäger, Schamanen, Druiden und Hexenmeister dran. So müssen Jäger künftig keinen Mindestabstand mehr zu ihrem Ziel einhalten, verlieren dafür aber auch alle Nahkampfwaffen – was viel Streit mit anderen Klassen verringern sollte, zumal Jäger künftig die einzigen sind, die Fernkampfwaffen benutzen können. Krieger und Schurken werden ihre Hauptwaffen werfen können. Verzichtern müssen wir auf die Relikte, da sie sowieso nur gekauft werden konnten und laut Blizzard keine wirkliche Individualisierung ermöglichten. Dafür werden Zauberstäbe künftig als Hauptwaffe eingestuft. Bei den Hexenmeistern erhält jede Spezialisierung ein eigenes Ressourcensystem, während die Schamanen alle ihre Buff-Totems verlieren. Jedes Totem soll künftig eine spezielle Aufgabe erfüllen.



Fernwaffen können nur noch Jäger tragen, Relikte verschwinden: Mists of Pandaria vereinfacht das Ausrüsten Ihres Charakters.

pletten Inhalt sehen und die für die Geschichte wichtigen Bosskämpfe bestreiten wollen. Ebenfalls auf Gelegenheitsspieler zielen die neuen Szenarien ab, die möglicherweise alle Gruppen-Quests in **Mists of Pandaria** ersetzen. Diese Instanzen sind auf drei bis 25 Spieler ausgelegt und erfordern keine festgelegten Rollen wie Tank und Heiler. Stattdessen kämpfen die Helden einfach drauflos und erfüllen unterschiedliche Aufgaben: einen Punkt beschützen, ein Ziel erobern, eine bestimmte Anzahl von Gegnern töten, einen Boss besiegen.



Der schicke Tempel der Jadeschlange ist eine der neun neuen Fünfer-Instanzen.

Auf Spaß ausgelegt ist auch das neue **World of Warcraft: Pokémon** – pardon, wir meinen natürlich die Haustier-Kämpfe. Alle alten und neuen Haustiere dürfen in rundenbasierten Duellen gegeneinander antreten. Die Pets können Erfahrung sammeln und so Fähigkeiten freischalten. Sie entwickeln sich komplett unabhängig vom Levelfortschritt des Hauptcharakters. Wer will, kann viele Tiere künftig auch im Auktionshaus versteigern oder selbst ein hochgezüchtetes Haustier dort erwerben. Ein »Pet-Journal«, eine Art Tagebuch, soll beim Verwalten der nun kontingebundenen Haustiere helfen und zum Beispiel anzeigen, wo wir neue Viecher finden und wo wir besondere Fähigkeiten erlangen können, indem wir »Meister«-Haustiere besiegen. Das klingt zwar nach einem spaßigen Zeitvertreib, um die Wartezeit bis zum nächsten Raid zu überbrücken, passt aber kaum zum Szenario von **Mists of Pandaria**: Welcher Held hat schon Zeit für »Hahnenkämpfe«, wenn in Azeroth angeblich ein unerbittlicher Krieg tobt? RH / GR



Gedämpfte Euphorie

René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Blizzard kann nicht erwarten, dass ich als langjähriger WoW-Veteran in Jubelstürme ausbreche, wenn die Entwickler nur mehr vom immer noch Guten, aber auch immer Gleichen ankündigen. Wie viele Spieler werden denn wirklich einen neuen Pandaren anfangen? Die meisten haben ja schon zig hochstufige Charaktere. Wie bei der Einführung der Goblins und Worgen werden viele wohl einfach Geld bezahlen, um ihre Rasse zu wechseln – ein netter Zusatzverdienst für die Entwickler. Da ist die neue Mönch-Klasse schon interessanter, auch wenn sie sich für meinen Geschmack noch zu statisch spielt. Wirklich gespannt bin ich darauf, wie Blizzard den Konflikt zwischen Allianz und Horde wieder in den Mittelpunkt rücken will. Schließlich wurde das schon oft angekündigt, ohne echte Auswirkungen.

Potenzial: Sehr gut