



Im Tempel der Jade-  
schlange bekämpfen  
wir Sha-Energiewesen.

# World of Warcraft Mists of Pandaria

Als Pandaren-Mönch und als Draenei-Magier haben wir uns durch den Betatest der Erweiterung gekämpft - mit zwiespältigem Ergebnis. Von Sebastian Klix und Michael Graf

## Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel-Addon** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 02/11: 88 Punkte)**  
Termin: **2012** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7640](http://GameStar.de/Quicklink/7640)

Auf DVD: Preview-Video

**D**ie Bären stehen schon in den Starthöhlen, mit **Mists of Pandaria** erwartet uns voraussichtlich noch dieses Jahr die vierte Erweiterung für **World of Warcraft**. Wir haben uns durch den Betatest geschlagen und können unser Fazit schon mal zusammenfassen: Blizzard setzt vorrangig auf Altbewährtes und vereinfacht die Charakterentwicklung. Letzteres ist jedoch alles andere als eine gute Idee.

In Pandaria ist die **Warcraft**-Welt noch in Ordnung. Kraniche flattern durch Dschungelgebiete, Pandaren-Babys spielen Fangen, die Bierbrauerei floriert und die Bevölkerung lebt im Einklang mit ihrer Gönnerin, der Riesenschildkröte Shen-Zin Su. Die trägt das Startgebiet der Pandaren durchs Meer, diesem Umstand verdankt es seinen Namen »Die Wandernde Insel«. Doch Shen-Zin Su hat ein Problem: Ein Schiff hat sich in ihre Seite gebohrt. Wir sollen's rausziehen und die Krötenhaut heilen.

Zuvor muss unser frischgeborener Pandaren-Mönch allerdings seine Grundausbildung im Kung-Fu-Kloster hinter sich bringen. So hauen wir erst auf Sandsäcke ein, dann auf Mitschüler und später auf Affen. Und zwar ohne zu wissen, warum eigentlich. Denn bereits nach kurzer Zeit machen wir uns kaum noch die Mühe, die Aufgabentexte zu lesen, da Blizzard selten vom ausgelutschten »Töte dies und hole jenes«-Schema abweicht. Letzteres variiert nur gelegentlich, etwa wenn wir in einem



**Neue Rasse:** Die Pandaren sind erstmal neutral und schließen sich dann mit Stufe 10 der Horde oder der Allianz an – eine interessante Idee. Der Einstieg fällt allerdings recht dröge aus, weil Blizzard im Startgebiet der Kampfbären weitgehend auf originelle Aufgaben und Ereignisse verzichtet.



**Neue Klasse:** Der Mönch steht allen Rassen außer den Goblins und Worgen zur Wahl und kann sich zum Tank, Heiler oder Schadensaussteiler entwickeln. Dabei spielt er sich aber nicht merklich anders als die altbekannten Klassen, sein (schick animierter) Spiel- und Kampfstil bleibt zudem lange gleich.



**Neuer Kontinent:** Pandaria besteht aus sieben Zonen, eine davon dient als Pandaren-Startgebiet, die anderen stehen für Abenteuerer ab Stufe 85 offen. Was wir bislang von Pandaria gesehen haben, wirkt abermals sehr stimmungsvoll, Blizzard kaschiert die angestaubte Technik gut, wenn auch nicht perfekt.



Zwischen den Stufen 10 und 85 kämpfen sich auch Pandaren durch die altbekannte Gebiete wie das **Eschental**.



Allianz-Helden reisen mit einer **Fliegerstaffel** nach Pandaria.



Als **Scharfschütze** klicken wir Affenkrieger ins Jenseits.



Dieser Bossgegner stößt einen tödlichen **Wasserstrahl** aus – und dreht sich.

### Stärken

- + neuer Kontinent
- + stimmungsvolle Landschaften
- + mehr Highlevel-Motivation

### Schwächen

- monotone Quests
- einfallloses Talentsystem

Teich über Stäbe hüpfen. Abwechslung sieht dennoch anders aus, trotz der hübschen Startgebiete.

Okay, das ist man von **World of Warcraft**

gewohnt, aber so einfalllos wie auf der Wandernden Insel wurden Aufgaben bisher selten präsentiert – kein Vergleich zu den teils gelungenen Ereignissen in den Startgebieten der Worgen oder Goblins aus dem letzten Addon **Cataclysm**. Zumal Blizzard das in der vorletzten Erweiterung **Wrath of the Lich King** eingeführte »Phasing«-System diesmal nicht einsetzt, sprich: Sichtbare Veränderungen in der Spielwelt sind Fehlanzeigen. Nun hatte das Phasing zwar seine

Nachteile – etwa wenn sich zwei Helden, die gemeinsam abenteuernd wollten, nicht sehen konnten, weil sie in unterschiedlichen Quest-Etappen steckten. Doch statt solche Macken auszubügeln, streicht Blizzard die an sich clevere Mechanik lieber komplett.

Auch das Charaktersystem haben die Entwickler umgekrempelt, die Talentbäume sind passé. Statt Talentpunkte nach jedem Aufstieg in bevorzugte Skills zu investieren, dürfen wir bis zur Maximalstufe nur noch ganze sechs Mal zwischen drei Verbesserungsmöglichkeiten wählen. Die gibt uns **Mists of Pandaria** noch dazu fest vor. So können wir etwa entscheiden, ob uns unser Purzelbaum-Talent etwas weiter rollen lässt oder aber sich unser Lauftempo ein paar Sekunden lang um zehn Prozent erhöht. Welche Fertigkeiten wir lernen, hängt von der Spezialisierung ab. Unser Mönch etwa muss sich mit Level 10 auf »Braumeister« (Schutz), »Nebelwirker« (Heiler) oder



### Talent-Wahnsinn

Sebastian Klix  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

World of Warcraft war noch nie ein Komplexitätsmonster. Und das war auch nicht schlimm, denn Blizzard hatte es geschafft, ein Charaktersystem zu etablieren, das vielfältig genug war, damit ich mir einen individuellen Helden basteln konnte. In **Mists of Pandaria** schraubt Blizzard die Charakterentwicklung nun aber auf ein Niveau herunter, das mit Individualität nichts mehr zu tun hat. Die Level-Tretmühle bis zur Maximalstufe 90 gestaltet sich dadurch langweiliger. Für mich war es immer spannender, einen Charakter anzufangen, statt Raids abzarbeiten. Mit dem neuen Talentsystem und dem lahmen Panda-Start kann ich aber auch jeden verstehen, der am liebsten gleich mit Stufe 90 einsteigen würde.



**Neues Talentsystem:** Die Charakterentwicklung war nie sonderlich komplex, nun hat Blizzard das System aber weiter vereinfacht und die Talentbäume durch drei vorgegebene Entwicklungspfade pro Klasse ersetzt. Das macht den Ausbau übersichtlicher, das Leveln in niedrigen Stufen aber langweiliger.



**Neue Instanzen:** In Pandaria stehen von Anfang an sechs neue Fünfer-Instanzen offen, im alten Azeroth kommen Neuauflagen des Scharlachroten Klosters und der Scholomance (Bild) hinzu. Außerdem soll es drei Raid-Instanzen mit insgesamt 14 Bossen geben – ein überraschend ordentliches Startpaket.



**Neue Szenarios:** In dieser Instanzform bestreiten beliebig zusammengestellte Gruppen (Tanks oder Heiler sind nicht zwingend notwendig) mehrstufige Missionen. Die sollen für jede Fraktion anders verlaufen, obwohl die Schauplätze dieselben sind – eine interessante Ergänzung.

## Neue Spielelemente



**World of Warcraft trifft Pokémon:** Unsere Pets können in Haustierkämpfen gegen die Viecher anderer Spieler antreten und im Level aufsteigen. Außerdem können wir besondere KI-Tierchen aufstöbern und sammeln.



**World of Warcraft trifft Farmville:** Im Tal der Vier Winde schenkt uns die Tiller-Fraktion einen eigenen Bauernhof, auf dem wir Pflanzen (etwa für Kochrezepte) züchten dürfen – umso mehr, je mehr Fraktions-Quests wir erledigen.



**World of Warcraft trifft Mein Reiterhof:** Level-90-Weltenretter dürfen ihr eigenes Flug-Reittier hochzüchten, die Wolken Schlange. Das geschieht im Rahmen täglicher Quests und soll insgesamt rund 20 Tage dauern.

»Windläufer« (Schaden) festlegen. Jeder Heldentyp bringt ein vorgegebenes Paket mit je zwölf Talenten mit, die wir bis Stufe 90 nach und nach automatisch lernen.

Dass das generalüberholte Talentsystem alles andere als motivierend ausfällt, muss unser Pandaren-Mönch bereits in den ersten Spielstunden erfahren. Nur äußerst selten stoßen neue Fertigkeiten zu unserem

### Die Bären sind lahm

Anfangsrepertoire. Die meiste Zeit decken wir Gegner mit Standardhieben (»Pike«) ein, um unser »Chi« aufzuladen. Diese spezielle Ressource funktioniert jedoch nicht mehr so, wie Blizzard ursprünglich angekündigt hatte. Wir sammeln nämlich keine dunklen und hellen Punkte, sondern lediglich allgemeine Zähler, die den Kombopunkten des Schurken gleichen: Wenn wir genügend davon gesammelt haben, können wir mächtigere Attacken wie die »Tiger Palms« und den »Blackout Kick« einsetzen, mit denen wir unserem Widersacher den Rest geben.

Für den Anfang wäre das in Ordnung, 15 Stufen später sehen die Kämpfe aber nicht anders aus: Standardattacken, Tiger Palms, Blackout Kick – und irgendwann liegt der

Gegner am Boden. Natürlich haben wir dann auch neue, derzeit noch zu starke Talente wie die »Fists of Fury«, die mehrere Gegner betäuben und zudem ordentlichen Schaden machen. Viel abwechslungsreicher gestalten sich die Kämpfe dadurch allerdings nicht. Lediglich eines kann der Mönch richtig gut: Dank Purzelbaum oder »Flying Serpent Kick«, bei dem er auf sein Ziel zuspringt, kann er sich auch ohne Reittier schnell fortbewegen. Das macht die dröge Klopperei ein wenig angenehmer.

Nach unserem Mönchs-Ausflug wagen wir uns mit einem Stufe-85-Recken in die hochstufigen Gebiete Pandarias – und müssen uns abermals erst ans neue Talentsystem gewöhnen. Denn unser ehemals reiner Frostmagier hat aufgrund der umverteilten Fähigkeiten plötzlich auch einen Feuerzauber im Repertoire, dafür aber andere Fertigkeiten verloren. Die Reise nach Pandaria ist dafür – für simple **World of Warcraft**-Verhältnisse – nett inszeniert: Unser Draenei-Zauberer soll nach vermissten Allianz-Schiffen suchen. Also schwingen wir uns in ein Flugzeug und sausen gemeinsam mit Flügelmännern auf einer vorgegebenen Bahn übers Meer – bis uns ein Horde-Zerstörer abschießt. Wir steigen mit dem Fallschirm aus, landen in einem Lager – und sollen erstmal Feuer mit Wasserbomben bewerfen und Affenkrieger verprügeln. Auch danach folgen vorrangig klassische Jagd- und Sammelaufträge. Allerdings gibt's auch originelle Aufgaben,

beispielsweise spielen wir die Erinnerungen einer Scharfschützin nach und feuern auf Affen, um einem Spion den Rücken freizuhalten. Das spielt sich zwar simpel, wir klicken die Feinde einfach an, schon fallen sie um. Trotzdem lockert diese Einlage das Quest-Einerlei auf. Später kämpfen wir uns durch die erste neue Instanz, den Tempel der Jadeschlange, wo wir neben Pandaren-Ketzern auch gegen die Sha antreten, böse Energiewesen. Das dauert nur knapp 40 Minuten, dafür sind die Bosskämpfe erneut unterhaltsam. Der Endgegner etwa spuckt einen tödlichen Dauer-Wasserstrahl aus und dreht sich dabei – also müssen wir ihn im Kampf ständig umkreisen. Alles gut, alles bewährtes Niveau. Ob das aber reicht, um **World of Warcraft**-Spieler abermals monatelang bei der Stange zu halten, wird sich erst nach dem (noch unbekanntem) **Pandaria**-Starttermin zeigen. **SKX / GR**



### Potenzial verschenkt

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Sebastian hat Recht, einen frischen Warcraft-Helden hochzuleveln, erforderte noch nie so wenige Entscheidungen wie in Mists of Pandaria. Allerdings war das Charaktersystem auch zuvor schon alles andere als vielseitig. Fertigkeitssäule hin oder her. Denn für jede Klasse gab's nur eine Handvoll sinnvolle Talentschablonen, an die man sich halten musste, um kein Heil-, Schadens- oder Tank-Potenzial zu verschenken. Statt nun jedoch mehr Auswahl anzubieten, zementiert Blizzard die eingefahrenen Entwicklungspfade. Den unterhaltsamen Instanzen und stimmungsvollen Schauplätzen wiederum stehen die meist monotonen Quests und die angestaubte Technik gegenüber. Immerhin möchten die Entwickler nach dem platten Endgame von Cataclysm Höchstlevel-Helden wieder länger motivieren – etwa mit dem Challenge-Modus, den Szenarios und den Start-Raids, die sich auch mit Zufallsgruppen und im neuen leichten Schwierigkeitsgrad bestreiten lassen. Das freut Veteranen, bei den Pandas und beim Mönch wäre hingegen mehr drin gewesen.

**Potenzial: Sehr gut**



**Neue Challenges:** In diesem Spielmodus müssen wir Instanzen so schnell absolvieren wie möglich, um Medaillen und Belohnungen zu verdienen. Das dürfte insbesondere Veteranen auf der Höchststufe motivieren, die sich Wipes oder lange Taktikbesprechungen dann nicht mehr leisten können.



**Neue PvP-Inhalte:** In Pandaria und in der alten Welt gibt's je ein neues Schlachtfeld samt frischer Spielmodi: Einmal spielen die Fraktionen »Murderball« (wer ein Artefakt trägt, hörtet Punkte), einmal sausen sie in Loren durch eine Mine. Obendrauf gibt's eine neue Arena. Nicht spektakulär, aber okay.