



Im Addon treffen wir allerlei **Orc-Legenden** von Kargath Messerfaust (links vorne) bis hin zum Hexenmeister Gul'dan (rechts).

# World of Warcraft Warlords of Draenor

In der fünften Erweiterung erkunden wir die vergangene Heimat von Orcs und Draenei - und lassen uns dort häuslich nieder! Von David Englmeier

## Angeschaut

Genre: **Online-Rollenspiel-Addon** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Mists of Pandaria, GS 12/12: 85 Punkte)** Termin: **2014** Status: **zu 60 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

**D**raenor ... hatten wir das nicht schon? Wer sich beim fünften **World of Warcraft-Addon Warlords of Draenor** an die zweite Erweiterung **The Burning Crusade** erinnert fühlt, liegt richtig. In der Tat ist Draenor nichts Anderes als dessen Scherbenwelt, nur eben vor ihrer Zersplitterung durch den Orc-Schamanen Ner'zhul. Nun sind Zeitreisen in **WoW** nichts Neues, diesmal steht der Trip in die Vergangenheit jedoch im Zentrum: Das Addon führt die Spieler zurück ins alte Draenor. Der neue Kontinent besteht zunächst aus sieben Gebieten, die Helden-Maximalstufe steigt von 90 auf 100. Außerdem darf jeder Addon-Käufer einen beliebigen Charakter direkt zum 90er-Veteranen befördern, um sofort nach Draenor reisen zu können. Dort wiederum kann man – aufgepasst! – eigene Be-

klassen und Völker sind hingegen erstmals Fehlanzeige. Doch Moment, der Reihe nach.

Wie der Titel **Warlords of Draenor** vermuten lässt, dreht sich die neue Geschichte in erster Linie um Kriegsherren wie die Orc-Legenden Grom Höllschrei, Ner'zhul und Gul'dan. Den Addon-Startschuss gibt aber mal wieder der **Mists of Pandaria-Schmutzfuß**

Garrosh Höllschrei, der ins Draenor der Vergangenheit reist, um seinen Vater Grom bei der Vereinigung der Orc-Stämme und beim Kampf gegen die Draenei zu unterstützen. Überdies will Garrosh verhindern, dass sein alter Herr und dessen Gefolge das Blut des Dämonen Mannoroth trinken und so dem Fluch der Brennenden Legion erliegen. Auch

wenn Garrosh danach keine große Rolle mehr spielt, entfesselt er einen grausamen Feldzug der Orcs gegen die anderen Völker Draenors, in den die ebenfalls zeitreisenden Spieler eingreifen. Während sich die Allianz natürlich auch in der Vergangenheit mit den Draenei verbündet, bezirzt die Horde den Frostwolf-Klan, der sich als einziger dem Ruf von Groms Stammesbündnis widersetzt. Blizzard be-

tonnt jedoch, dass die Zeitreise eher einen Abstecher in ein Paralleluniversum darstellt, dessen Ereignisse sich nicht auf die **WoW**-Gegenwart auswirken. Auch die Scherbenwelt existiert weiter, auch wenn man sie womöglich nur noch über die Höhlen der Zeit betreten kann. Das Dunkle Portal würde dann direkt ins alte Draenor führen.

## Housen wie ein König

So entsteht eine **Garrison**: Zunächst wählt man den Bauplatz und pflanzt ein mickriges Zelt (ganz links). Dann wächst die Festung schrittweise um weitere Gebäude samt Außenmauer (Mitte links), bis sie schließlich in ihrer vollen Pracht erstrahlt (Mitte rechts). Jedes Bauwerk erfüllt einen bestimmten Zweck und lässt sich aufrüsten, in der Stadthalle (ganz rechts) heuert man NPC-Bewohner an.



## + Stärken

- + zusätzlicher Kontinent
- + überarbeitetes Interface
- + neue Charaktermodelle
- + Housing!

## - Schwächen

- keine neuen Völker und Klassen
- Motiviert das Endgame?

hausungen errichten. Seit dem **WoW**-Start anno 2004 haben die Spieler wieder und wieder ein Housing-System gefordert, schlapp neun Jahre später soll's endlich kommen. Neue



2

**Frostfeuergrat:** Von Vulkanen gesäumte Winterlandschaft, in der die Horde ihre Hauptstadt errichtet.



1

**Nagrand:** Hier bekriegen sich Oger und Orcs, zudem breitet sich ein geheimnisvoller Nebel aus.



7

**Talador:** Herzstück Draenors und zentraler Handelsplatz. Hier liegt die neutrale Hauptstadt Shattrath.

## Die neuen Gebiete

Das Addon bringt einen neuen Kontinent, das alte Draenor, das anfangs aus sieben Gebieten besteht. Dort lassen sich auch bekannte Orte aus der Scherbenwelt wiederentdecken.



3

**Gorgrond:** Durch wirtschaftlichen Raubbau verwüstete Einöde, die Groms Orcs als Waffenschmiede dient.



4

**Tanaan:** Dschungel voller gefräßiger Pflanzen, in dem Orc-Kriegsherren eine mysteriöse Superwaffe bauen.



5

**Schattenmondtal:** In ewige Nacht gehüllter Tummelplatz von Beschwörern – und Hauptsitz der Allianz.



6

**Spitzen von Arak:** Wald aus gigantischen Bäumen, in deren Wipfeln die vogelartigen Arrakoa hausen.

Nach dem Start-Event rund um eben jenes Portal erobert man zunächst in einer Quest-Reihe die neuen Fraktionshauptstädte. Die Allianz vertreibt im Schattenmondtal einen Orc-Klan aus dem Tempel von Karabor, die Horde erobert zusammen mit den Frostwölfen die Speerspießerfestung im Frostfeuergrat. Veteranen stechen dabei die überarbeiteten Modelle der alten **WoW**-Völker ins Auge: Orcs, Untote, Tauren, Trolle, Zwerge, Menschen, Nachtelfen sowie Gnome erhalten die überfällige Schönheits-OP. Die Polygone werden teils mehr als verfünffacht, die höhere Texturauflösung erlaubt feinere Details, die Animationen sollen natürlicher wirken. Das bisher gezeigte Bildmaterial macht einen guten Eindruck, auch wenn sich erst in der Beta zeigen wird, ob man den über die Jahre liebgewonnenen Haudegen auch nach dem Facelifting wiedererkennt.

Ein individueller Krieger braucht natürlich auch eine individuelle Bleibe. Wie gut, dass man dank des Housings nicht nur eine spielerige Hütte hochziehen darf, sondern gleich ein komplettes Städtchen. Jeder Spieler errichtet nämlich eine eigene Garnison, deren Gebäude er frei nach Wunsch aufstellen und ausbauen kann – beispielsweise baut man einen Stall, in dem man Pets für Haustier-Kämpfe züchtet. Außerdem lassen sich Bewohner rekrutieren, die anschließend auf Missionen geschickt werden und dabei Ressourcen einsammeln, sogar wenn der Chef gerade gar nicht online ist. Hinzu kommen diverse Upgrade-Möglichkeiten für die arbeitenden NPCs und die einzelnen Gebäudetypen. Wenn man beispielsweise das Gasthaus der Garnison ausbaut, lockt es mehr Arbeiter an, die in der

örtlichen Mine schuften und so wiederum selbst im Level aufsteigen. Erarbeitete Rohstoffe dürfen gehandelt werden, alternativ können die Untergebenen auch selbst Items produzieren. Das Prinzip, das Management einer kleinen Festung zu übernehmen, die auch während der Offline-Zeit weiter floriert, ist nicht neu, aber spannend. Bleibt die Frage, wie Blizzard das Konzept nun in die Praxis umsetzt. Wahrscheinlich wählt man zunächst den Bauort der Garnison und legt dann die Grundstücke für die einzelnen Gebäude fest. Vermutlich wird es in Draenor



Die Allianz verbündet sich natürlich mit den **Draenei**.



Die Horde residiert in der frostigen **Speerbeißerfestung**.

viele mögliche Standorte für Festungen geben, gänzlich frei bestimmen lässt sich der Bauplatz aber wohl nicht. Außerdem steht unsere Garnison in einer eigenen Phasing-Instanz, in der Spielwelt können nur wir selbst sie sehen. Um andere Spieler in der Privatfestung begrüßen zu dürfen, müssen wir die Kumpeln in eine Gruppe einladen. Wenn wir mal davon ausgehen, dass Blizzard hier ein normales Team und keinen 40-Mann-Schlachtzug meint, werden also maximal fünf Garnisonen gleichzeitig zu sehen sein. Was geschieht, wenn mehrere Gruppenmitglieder dasselbe Fleckchen Erde bebaut haben, ist noch unklar.

Den Interface-Komfort steigert Blizzard mit dem neuen Abenteuer-Guide, der auflistet, welche Möglichkeiten sich dem derzeitigen Charakter bieten, sprich, welche Raids besucht, welche Werte verbessert, welche Individualisierungen genutzt werden können. Apropos Werte: Trefferwert, Waffenkunde, Ausweichen und Parieren werden in Zukunft genauso wie das Umschmieden nicht mehr gebraucht, dafür sollen »spannendere« Werte wie Bewegungstempo oder weitere aktive Schadens- und Heilungseffekte für attraktivere Items sorgen. Mit dem neuen System entfallen auch die unterschiedlichen Set-Varianten für Damage Dealer, Heiler oder Tanks. Ferner wird jedes Item nur

noch einen einzigen Edelsteinsockel enthalten, Sockelboni und Meta-Edelsteine fliegen komplett raus. Durch die neuen Werte sinken die Schadenszahlen wohl deutlich, was aber keine Schwächung der Charaktere, sondern nur eine Korrektur der zu hohen Ziffern darstellen soll. Damit man die Beute komfortabler verwalten kann, verbessert Blizzard auch das Inventar. Items werden zum Bei-

spiel nach Neuheit und Qualität hervorgehoben, Händler-Schrott wird als solcher markiert. Für Erbstücke und

»Spielzeuge« lassen sich Sammlungen anlegen, die einerseits zeigen, welche Gegenstände der beiden Kategorien noch fehlen, und andererseits bewirken, dass dieser Sammelkram keinen Inventarplatz mehr wegnimmt. Quest-Items müssen ebenfalls nicht mehr im Inventar verstaut werden.

Zur Beutejagd bietet Draenor sechs frische Fünfer-Dungeons, hinzu kommt eine Neuauflage der Schwarzfelsspitze aus alten **WoW**-Tagen. Zudem gibt's zunächst zwei Schlachtzüge mit insgesamt 16 Bossen, denen man auf einem neuen Schwierigkeitsgrad das Fell über die Ohren ziehen darf: dem »mythischen« Raid, der jedoch der heutigen heroischen Anspruchsstufe entspricht. Also werden alle anderen Schwierigkeitsgrade einfacher, ein heroischer Raid dürfte im Addon so schwer sein wie derzeit

ein normaler. Freunde des Raid-Finders können nun auch Zehnergruppen finden, während die mythische Version eine Gruppe von 20 Abenteurern voraussetzt. In der PvP-Zone »Ashran« wiederum – die Blizzard zwar als Open-World-Gebiet deklariert, jedoch komplett in eine Instanz packt –, darf man nach Herzenslust erobern, auch mit Belagerungsfahrzeugen. Hinzu kommen weitere Anpassungen am PvP-System, es soll einen übergeordneten Schlachtfeld-Punktstand geben und die Möglichkeit, nach einem Sieg nicht nur Ehre, sondern auch zufällige Items zu gewinnen. Und wenn man als Rollenspiel-Held eines nicht genug haben kann, dann ja wohl – Items. David Englmeier / GR

## Zeitreise ins Paralleluniversum

Das neue **Orc-Charaktermodell** demonstriert die schärferen Texturen.



### Tiefgang vs. Gimmicks

David Englmeier  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

## Hintergrund Zurück nach 1997



**Draenor** in Beyond the Dark Portal.

Das unzerstörte Draenor besuchen wir zuerst – und zuletzt – 1996 im **Warcraft 2**-Addon **Beyond the Dark Portal**, in dem die Allianz durch das Dunkle Portal in die Heimatwelt der Orcs vordringt. Als deren Schamane Ner'Zhul am Ende der Kampagne weitere Portale in andere Welten öffnet, wird Draenor zerrissen. Viele Helden aus dem Addon sollen wir in **Warlords of Draenor** wiedertreffen, darunter die Orc-Kriegsherren Kilrogg Totauge und Kargath Messerfaust – sowie natürlich Ner'Zhul höchstpersönlich. Der Schamane erleidet nach der Zersplitterung Draenors übrigens ein unschönes Schicksal: Der Dämon Kil'jaeden bindet seinen körperlosen Geist an die Krone des Lich-Königs – jene Krone, die der Serienschurke Arthas auf dem Kopf trägt.

Jeder darf wieder mitspielen? Einfach so, ohne Leveln? Diese auf Gelegenheitsspieler zugeschnittene Vereinfachung ist angesichts gesunkener Abonnentenzahlen und zusammengelegter Server wirtschaftlich verständlich, ich kann aber auch nachvollziehen, dass sich die etablierte WoW-Gemeinde darüber aufregt. Der Erfolg des Addons wird allerdings nicht am Einstieg oder an Gimmicks wie den neuen Charaktermodellen oder dem überarbeiteten Interface gemessen, sondern an den Inhalten, die für Langzeit-Motivation sorgen sollen. Bleibt also zu hoffen, dass das Housing, der Weg zur Stufe 100 und der Endgame-Content nicht ebenfalls der Vereinfachung zum Opfer fallen und wirklich den spielerischen Tiefgang bieten, den Blizzard verspricht.