

World of Warcraft: Warlords of Draenor

Zurück zu alter Stärke

Mit der fünften Erweiterung feiert WoW nun schon seinen zehnten Geburtstag. Auch ohne neue Rassen oder Klassen erwartet die Spieler hier das bisher beste Addon, weil Spielwelt und Story zur Topform auflaufen. Von Christopher Reimers

Genre: Online-Rollenspiel-Addon Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard
Termin: 13.11.2014 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro (zzgl. ca. 12 Euro/Monat)

Fakten

- neuer Planet mit 7 Gebieten
- 8 Dungeons mit 33 Bossen
- insgesamt 20 Raid-Bosse
- Garnison mit 24 Gebäudetypen
- Charaktere bis Level 100



Machen wir uns doch nichts vor. Jeder Einzelne von uns bejubelt zuweilen ein hochgestecktes Ziel, feiert eine Errungenschaft und blickt verträumt auf die Anfänge zurück. Aber dann trifft es uns wie ein Blitz aus heiterem Himmel: »Was? Zehn Jahre ist das schon wieder her? Unmöglich!« Auch wir Computerspieler bleiben von diesem Schicksal nicht verschont, im Gegenteil! Nach all den Geschichten, Dramen und Triumphen vergeht auch das nächste Abenteuer wieder wie im Flug. Zweifellos gilt das vor allem für die Online-Rollenspieler unter uns, investieren sie doch Hunderte, gar Tausende Stunden in ein einziges Spiel. Noch Anfang des Millenniums von so manchem Spieler als Spinner belächelt, wuchs das MMO-Genre rasch zum Massenphänomen – und in dem Maße, in dem das Internet vom Trend zur Selbstverständlichkeit wurde, trafen Online-Rollenspiele direkt ins Herz unserer Popkultur. Für diesen schönen Schlamassel ist im Grunde ein einziges Spiel verantwortlich. Das Spiel. World of Warcraft. Ein



Bei unserem Feldzug gegen die Eiserne Horde arbeiten wir mit Warcraft-Persönlichkeiten zusammen. Warlords of Draenor präsentiert seine Geschichten besser als die vergangenen Addons.

Name wie Donnerhall. Von Millionen geliebt, vom Rest meist kritisch beäugt oder gar voreilig totgesagt – mehrfach, aber stets zu Unrecht. Doch angesichts der seit 2011 fallenden Abonnementzahlen von zwölf auf nun bis unter sieben Millionen

wetzen die Untergangspropheten mit wachsender Begeisterung ihre Messer.

Die gute alte Zeit

Mit der nunmehr fünften Erweiterung Warlords of Draenor feiert WoW in sein zehnjähriges Jubiläum hinein. Das neueste Addon soll vor allem möglichst viele WoW-Veteranen wieder locken und die »gute alte Zeit« zurückbringen. Das betrifft sowohl die große Community, für die damals noch alles in Azeroth neu und aufregend war, als auch die Warcraft-Welt, in der legendäre Krieger wie Grom Höllschrei einst die Geschichte bestimmten. Solche historischen Figuren trifft man in Draenor, der neuen Spielwelt von WoW, übrigens an jeder Ecke – ein Traum für jeden Warcraft-Fan. Warlords of Draenor ist das erste Addon ohne neue Rassen oder Klassen. Dennoch reizt es viele Spieler allein durch das Wiedersehen mit bekannten Charakteren aus der Warcraft-Überlieferung mehr als die letzte Erweiterung. Mists of Pandaria verbesserte das Spiel durch zahlreiche sinnvolle Neuerungen, doch mit dem fernöstlich angehauchten Pandaren-Setting wurde längst nicht jeder WoW-Spieler warm.



Zwei Mini-Neuerungen auf einmal: Bei jeder Quest haben wir jetzt die Chance auf höherwertige Beute. Unser Levelaufstieg gewährt uns zudem die Verbesserung einer wichtigen Fähigkeit.



So idyllisch sieht Nagrand am Morgen aus. Im Vergleich zur Scherbenwelt-Version haben sich Texturen, Details und Beleuchtung erheblich verbessert.

Horde gegen Horde

World of Warcraft faszinierte in der Vergangenheit vor allem durch sein stimmiges Universum. Die atmosphärische Welt mit epischen Geschichten, aufopferungsvollen Helden und erbarmungslosen Bösewichten – das alles wirkte schon anno 2004 wie aus einem Guss. Und in genau diese Kerbe schlägt Warlords of Draenor; nach der Neuausrichtung in Pandaria geht's jetzt wieder zurück zu den Wurzeln. Und diese Reise wird ganz schön kompliziert, zumindest was die Story betrifft. Rewind: Nachdem also der rücksichtslose Orc-Kriegshäuptling Garrosh in Pandaria das Herz eines »Alten Gottes« ausgrub, erlangte er gar schreckliche Macht und verfiel endgültig dem Wahnsinn. Erst ein Bündnis aus Allianz und Horde bezwang ihn in der Schlacht um Orgrimmar, doch vor seiner Verurteilung gelang Garrosh die Flucht mit der Hilfe eines bronzenen Drachen. Letzterer ermöglichte ihm sogar den Sprung in die Vergangenheit, und so reiste Garrosh zum Planeten Draenor – in eine Zeit, in der sein Volk unmittelbar vor der Versklavung durch die Dämonen stand.

In der ursprünglichen Heimat der Orcs traf Garrosh nun auf seinen Vater Grom. Gemeinsam mit den übrigen Kriegsherren bildeten sie die »Eiserne Horde«, schlugen die Dämonen zurück und starteten letztlich die Invasion auf das heutige Azeroth. Die uns bekannte Horde um Thrall und Vol'jin sowie die Allianz unter König Varian Wrynn stellten sich der Eisernen Horde am »Dunklen Portal« und starteten in der neuen Erweiterung nun den Gegenangriff auf Draenor. In dieser alternativen Zeitlinie zersplittert der Planet übrigens nicht zu der aus The Burning Crusade bekannten Scherbenwelt. Dennoch erinnern einige Gebiete angenehm an die Abenteuer der Vergangenheit, beziehungsweise der Zukunft.

Goldene Ära

Trotz dieser komplizierten Zeitreise-Geschichte reagierte die WoW-Gemeinschaft überaus euphorisch auf die Ankündigung von Warlords of Draenor, orientiert es sich nach Mists of Pandaria doch wieder mehr an den klassischen Warcraft-Gefilden. Obwohl Blizzard sein MMO in jedem neuen Addon

mit weiteren Inhalten und Mechaniken bereicherte, wünschten sich viele Spieler dennoch das ursprüngliche World of Warcraft sowie die Zeit von The Burning Crusade zurück. Die Sehnsucht nach dieser »goldenen Ära« mag auch aus den romantischen, teilweise idealisierten Erinnerungen vieler Fans resultieren. Allerdings wandelte sich WoW im Laufe der Jahre vom neuartigen Online-Rollenspiel mit diversen Anfangshürden und großen Herausforderungen zum bekannten, einsteigerfreundlichen MMO für jedermann. So nachvollziehbar diese Entwicklung auch sein mag, einem Großteil der alteingesessenen Community schmeckte das ganz und gar nicht. Warlords of Draenor will in Sachen Spielgefühl wieder zurück zu den Ursprüngen, mit anspruchsvollen Instanzen für Veteranen – und gleichzeitig viel Komfort für Neueinsteiger. WoW soll sich wieder so aufregend und unverfälscht wie »damals« anfühlen. Das Draenor der Vergangenheit eignet sich perfekt dafür, schließlich sind die Orc-Kriegsherren der alten Horde extrem tief in der Warcraft-Geschichte verankert – Persönlichkeiten wie Ner'zhul, Durotan oder

Die Garnison

Kurz nach unserer Ankunft in Draenor legen wir den Grundstein für unsere persönliche Festung. Diese Heimatbasis lässt sich in drei Stufen ausbauen und mit 24 verschiedenen Gebäuden an unsere Wünsche anpassen. Als Belohnung winken Handwerksmaterialien, besondere Fähigkeiten und schnellerer Zugriff auf mächtige Ausrüstung.



So beschaulich wirkt die Allianz-Garnison in der mittleren Ausbaustufe. Hier gibt es ein Gasthaus, diverse Händler sowie einen Flugpunkt. Davon abgesehen dürfen wir in unserer eigenen Instanz aber auch die Gestaltung beeinflussen, spezielle Handwerker anheuern und sogar eine kleine Streitmacht befehligen.



Auf diesem Plan kontrollieren wir Bau, Aufwertung und Personal unserer Garnison. Je nach Hauptberuf eignet sich etwa eine Schmiede oder Gerberei, um an wertvollere Materialien zu gelangen. Dennoch gilt: Der Geschmack entscheidet, falsch gibt's nicht. Jeder Charakter hat hier die Chance auf Material aller Berufe.



Im Laufe unserer Expedition dürfen wir verschiedene Gefährten bei uns aufnehmen, die uns entweder in Draenor begleiten, oder in Garnisonsmissionen für uns kämpfen. Erfolgreiche Aufträge gewähren Gold, Ressourcen und spezielle Items. Dank Levelsystem und Spezialisierung motivieren die Missionen langfristig.

Die neue Spielwelt

Wer hätte gedacht, dass WoW nach zehn Jahren zu einem Augenschmaus wird? Trotz betagter Technik zaubert das Spiel viele bunte Panoramen auf die Spielwelt-Leinwand. Gestaltung und Farbgebung machen den Polygon-Engpass in den meisten Fällen wieder wett.



Das Schattenmondtal erkennt man in der Vergangenheit kaum wieder. Diese Draenor-Trauerweiden sind schon fast kitschig schön.



Gorgrond gliedert sich in karges Ödland und diese immergrüne, überwucherte Wildnis mit fleischfressenden Pflanzen.



Die dichten Wälder Taladors beheimaten Arakkoa-Vogelmenschen und großenwahnsinnige Oger, denen wir mit Magie zu Leibe rücken.

Gul'dan kennt man als Spieler bisher nur aus den ersten drei Warcraft-Strategiespielen.

Ein Hauch von Housing

Der Planet selbst ähnelt wiederum der Scherbenwelt aus dem ersten WoW-Addon – ein nicht unerheblicher Nostalgie-Bonus für Millionen Spieler. Vollkommen neu hingegen ist die Garnison, ein frisches Spielelement, das auch ohne neue Rassen oder Klassen für reichlich Langzeitmotivation sorgt. »Garnison? Endlich das lange versprochene Housing?« Ein eindeutiges Jein! Denn schon kurz nach Beginn unserer Draenor-Expedition legen wir den Grundstein für unsere persönliche Festung, die wir nach und nach in drei Stufen ausbauen dürfen. Auf vorgegebenen Plätzen erstellen wir mit genügend Ressourcen verschiedene Gebäude unserer Wahl, etwa Baracken, Magiertürme oder Tavernen. Solche Objekte gewähren uns im Laufe des Spiels immer mehr Vorteile wie Handwerksmaterialien oder Charakter-Boni. So dürfen wir auch als passionierter Kürschner regelmäßig Erze aus unserer Mine bergen oder Pflanzen im Kräutergarten pflücken. Zudem schicken wir in unserer Basis KI-Gefolgsleute auf Missionen und heimsen bei Erfolg weitere Belohnungen ein – Assassin's Creed: Brotherhood lässt grüßen. Da wir in der Garnison keineswegs ein Zuhause mit Interieur ausstatten, haben wir's hier nicht mit echtem Housing zu tun. Den-

noch bekommen wir endlich eine persönliche Festung, die uns zusätzlich langfristig motiviert – und dabei angenehm an Warcraft 3 erinnert. Trotz dieses neuen Spielelements liegt der Fokus von Warlords of Draenor mehr denn je auf Story und Spielwelt. Okay, eine große, stimmige Welt – das konnte WoW schon immer, doch in Sachen Präsentation glänzte es vor allem durch die fantastischen Intro-Cinematics. Im eigentlichen Spiel ging es hingegen oft recht statisch und hölzern zu, was vor allem der betagten Warcraft-3-Engine geschuldet war. Und eben diesem Warcraft 3 gelang – Ingame-Zwischensequenzen und vielen vertonten Dialogen sei Dank – stellenweise noch immer die bessere Inszenierung.

WoW goes Hollywood

Klar, eine fortlaufende Geschichte lässt sich mit einem Singleplayer-Spiel wesentlich einfacher erzählen als mit einem ausgewachsenen MMO, doch auch die Rollenspiel-Konkurrenz demonstrierte: In Sachen Inszenierung ist deutlich mehr drin. Und hier macht World of Warcraft jetzt endlich einen großen Schritt nach vorn. Denn mit Warlords of Draenor wird das Spiel ab sofort etwas cineastischer. Die neuen Quests werden nun durch mehr Ingame-Zwischensequenzen und Audio-Dialoge begleitet – der starke Soundtrack tut sein Übriges. Erstaunlicherweise sorgt hier selbst die Spielgrafik für

einige Gänsehautmomente – es müssen also nicht immer Cinematics sein! Wenn sich bekannte Warcraft-Persönlichkeiten für ihr Volk aufopfern und damit ihr eigenes Leben verwirken, läuft es uns eiskalt den Rücken herunter, so toll wird das Geschehen inszeniert. Hier präsentiert sich WoW in Bestform und nutzt endlich mehr vom Potenzial seines so groß- und einzigartigen Universums. Die starke Inszenierung trägt die Handlung von Warlords of Draenor erheblich besser als die heute etwas statisch anmutende Präsentation eines in die Jahre gekommenen The Burning Crusade oder Wrath of the Lich King. Das liegt auch am dynamischeren Spielgefühl, denn durch viele Quests verändern wir nach und nach unsere Umgebung – etwa wenn wir unsere Garnison in mehreren Stufen ausbauen oder unsere Truppen vorrücken. Diese mit Wrath of the Lich King eingeführte Phasing-Technologie benutzt Blizzard nun noch großzügiger.

Ich bin schön!

Glücklicherweise modifizierten die Designer ihre Engine auch zugunsten einer hübscheren Grafik. Bereits vor dem Release von Warlords of Draenor sorgte der Vorbereitungs-patch 6.0.2 für deutlich schickere Charaktermodelle mit wesentlich mehr Polygonen, schärferen Texturen sowie neuen Animationen – im direkten Vergleich ein Unterschied wie Tag und Nacht. Diese so willkommene wie längst überfällige optische Überarbeitung betrifft alle acht klassischen Spielerrassen sowie die Draenei. Blutelfen müssen sich noch einige Wochen gedulden, während die zeitgemäßeren Worgen-, Goblin- und Pandarenmodelle ihr vertrautes Aussehen zunächst beibehalten. Das gilt übrigens auch für alle NPCs, nicht nur für die Charaktermodelle der Spieler. Auch die neue Spielwelt präsentiert sich eine ganze Ecke ansehnlicher als die altbekannten Gebiete. Die sieben abwechslungsreichen Regionen von Draenor bieten knackigere Texturen, eine dichtere Vegetation sowie ausgefeiltere Objekte. Die Landschaften erzeugen zusammen mit dem gestiegenen Detailgrad und der gewohnt tollen Lichtstimmung einige wirklich schöne Panoramen. Natürlich ist World of Warcraft noch immer kein grafisch herausragendes Spiel – Texturauflösung, Polygonzahl und Effekte sind nach wie vor nicht auf der



Je nach Wahl unseres Außenpostens stehen uns unterschiedliche Geschichtsstränge und Belohnungen zur Verfügung. Hier erbeuten wir magische Reagenzien aus einem Pilzsumpf.

Höhe der Zeit. Doch die Liebe zum Detail, beispiellose Stilsicherheit sowie die prächtige Farbgebung sorgen nun noch mehr als zuvor für ein unverwechselbares Rollenspiel-Idyll. Unter dem Strich bleibt die Optik bei aller objektiv wahrnehmbaren Verbesserung weiterhin Geschmackssache.

Das Lied von Stil und Farbe

Vom stimmungsvollen Schattenmondtal über den Frostfeuergrat bis hin zum paradiesischen Nagrand kann sich Draenor durchweg sehen lassen. Das Flugverbot beugt übrigens einer sorglosen Erkundung vor, deshalb erleben wir die Spielwelt hier immer hautnah. So abwechslungsreich wie die offenen Regionen präsentieren sich auch die Dungeons von Draenor: Neben geheimnisvollen Gewölben wie Auchindoun erkunden wir etwa den traumhaft schönen immergrünen Flor unter freiem Himmel oder kämpfen

uns in der Instanz Grimmgleisdepot gar durch einen fahrenden Zug. Die acht neuen Dungeons sind bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erheblich knackiger als die Instanzen der letzten Erweiterung, ohne Teamarbeit und volle Konzentration dürfte hier so mancher Spieler an seine Grenzen stoßen. Nochmal deutlich anspruchsvoller sind die neuen Raids. Zum Start von Warlords of Draenor warten zwei große Schlachtzugsinstanzen sowie insgesamt 20 Raid-Bosse. Hier wird der Schwierigkeitsgrad neu aufgeteilt: Alle Gruppen von zehn bis 30 Spieler dürfen zwischen normal, heroisch sowie dem Schlachtzugsbrowser wählen. Erprobte 20er Teams stellen sich in den mythischen Raids hingegen der ultimativen Herausforderung – dafür gibt's hier als Lohn der Mühe die wertvollste Beute.

Für jeden was dabei

Neue Maximalstufe und damit Eintrittskarte für sämtliche Raids in Warlords of Draenor ist nun Level 100. Auf dem Weg dorthin erldigen wir auch einige ausgefallene Aufgaben, weltbewegende Neuerungen beim Questdesign bleiben aber aus. Für WoW schon eher überraschend: Dem Addon liegt ein kostenloser Level-Boost auf Stufe 90 für einen beliebigen Charakter bei. Damit erhalten Neulinge und zurückgekehrte Spieler sofortigen Zugriff auf die neuesten Inhalte. Hier wartet übrigens auch ein cleveres Story-Tutorial, das schrittweise mehr Fähigkeiten freischaltet und eine faire Lernkurve bietet. Toll für alle Quest-Liebhaber: Jede neue Aufgabe bietet eine Chance auf mächtigere Extra-Belohnungen. Passionierte PvP-Spieler hingegen freuen sich über Ashran, das neue, offene Schlachtfeld von Draenor. Da Gruppenmitglieder wiederum von den flexiblen Instanz-Schwierigkeitsgraden profitieren, wird das Addon nahezu jedem Spielertyp gerecht. Mehr Komfort in Menüs und Taschen, zu rechtgestutzte Charakterwerte sowie einige sinnvolle Änderungen am Talentsystem runden das neueste Addon schließlich ab. Warlords of Draenor erweitert das Spiel also an allen Ecken und Enden, die große Revolution bleibt indes aus. Blizzard liefert zum zehnten WoW-Geburtstag genau das, was Millionen von Fans wollen: pure Warcraft-DNA mit neuen Inhalten, optimierter Technik und ei-

nem Fokus auf Story und Spielwelt. Die nächsten Monate werden zeigen, ob die tolle Inszenierung World of Warcraft wieder zur alten Stärke führt. Christopher Reimers



Fühlt sich nach Heimkehr an

Christopher Reimers
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Warlords of Draenor bringt endlich einen großen Teil der ursprünglichen WoW-Faszination zurück, es besinnt sich auf die Stärken seines Universums: eine stimmige Welt voller Helden, Bedrohungen und Abenteuer. Auch das tief in der Warcraft-Geschichte verankerte Draenor, die alte Heimat der Orcs, reizt erheblich mehr Spieler als eine neue, völlig unbekannte Umgebung wie etwa Pandaria. Während WoW bei Atmosphäre, Inszenierung und Spielwelt neue interne Bestmarken setzt, geizt es mit echten Neuerungen. Immerhin bietet die Spieler-Garnison viele sinnvolle Zusatzbeschäftigungen, die lange motivieren und über fehlende neue Rassen oder Klassen hinwegtrösten. Unterm Strich spielt sich World of Warcraft gleich – nur ist es stimmungsvoller, hübscher, komfortabler und umfangreicher als jemals zuvor. Wer WoW schon immer ablehnte, wird seine Meinung auch künftig nicht ändern. Die Millionen aktiven Spieler, die schwach gewordenen Rückkehrer und die neugierigen Anfänger jedoch hatten noch nie mehr gute Gründe für ein Abenteuer in der Welt von Warcraft.



Thrall, der ehemalige Hordehauptide, verbündet sich mit uns und trifft in Draenor auf seinen Vater Durotan. Die Story wird dabei in beeindruckenden Zwischensequenzen weiter erzählt.

TERMIN 13.11.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

World of Warcraft Online-Rollenspiel
Warlords of Draenor

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 4 DVDs, Kurzanleitung
Kopierschutz Online-Aktivierung (Battle.net)

GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL

»Toller Start, einige Standard-Quests, doch Charakterentwicklung, Garnison und Endgame motivieren.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests
CHARAKTER	einfach	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- hübsche Draenor-Landschaften
- tolle Farbgebung
- immer stilischer
- generell polygonarm
- einige Matschtexturen

SOUND

- stimmungsvoller Soundtrack
- passende Effekte
- gut gewählte Profi-Sprecher
- nur wenig vertonte Dialoge

BALANCE

- einsteigerfreundlich
- ausgeglichene Klassen
- knackige Heroics und Herausforderungen
- schwierige Raids im Endgame
- manche Dungeons zu leicht

ATMOSPHERE

- stimmige Spielwelt
- toll inszenierte Zwischensequenzen
- interessanter Kampf zwischen Gut und Böse
- alter Content hält Draenor-Niveau nicht

BEDIENUNG

- optimiertes, übersichtliches Interface
- intuitive Steuerung
- neue Komfortfunktionen
- Oberfläche ohne Addons kaum individualisierbar

UMFANG

- neuer Planet mit sieben abwechslungsreichen Gebieten
- acht neue Dungeons und zwei große Raids
- Garnison mit frischen Optionen
- keine neuen Rassen oder Klassen

QUESTS/HANDLUNG

- interessante Story mit Warcraft-Vergangenheit
- viele verschiedene Aufgaben
- einige spaßige Quests sorgen für Abwechslung
- noch immer viele Standardaufträge

CHARAKTERSYSTEM

- elf Klassen mit eigenen Talenten und Ressourcen
- ausgereiftes Levelsystem
- überarbeitete Fähigkeiten
- wenig Individualisierung
- keine neuen Berufe

KAMPFSYSTEM

- bewährter Taktik-Action-Mix mit entschlackter Fähigkeitenauswahl
- einige Bosskämpfe mit cleveren Mechaniken
- ausgereifter Gruppenkampf
- teilweise eintönige Kampfmechaniken

ITEMS

- motivierende Item-Jagd
- Qualitätsunterschiede richten sich nach Schwierigkeit
- Chance auf verbesserte Quest-Belohnungen
- veränderbare Optik
- beschränkte Anpassungen

Das beste WoW-Addon mit toller Spielwelt

88

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 200+ Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER bis PROFIS

MINIMUM: Core i3-550, Phenom X2 8500, 2 GB RAM, 20 GB Festplatte

FOURTESCHRITTENE: Core i5-6600, Phenom X3 8950, 4 GB RAM, 35 GB Festplatte

STANDARD: Core i3-550, Phenom 9650 Quad-Core, GeForce GTX 650, 4,0 GB RAM, 35 GB Festplatte

OPTIMUM: Core i5-2400, AMD FX-1100, GeForce GTX 470, 4,0 GB RAM, 35 GB Festplatte