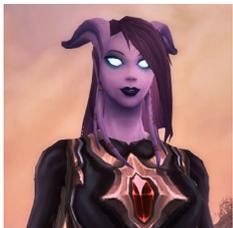




World of Warcraft: Legion

ZURÜCK ZU NEUER STÄRKE

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **30.8.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
 Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**



Der Autor

Cortyn Nightshade ist bereits seit 2005 in Azeroth unterwegs. Neben Instanzen und Raids stehen vor allem Rollenspielabende bis in die frühen Morgenstunden auf dem Programm. Ist der Tag dann noch nicht vorbei, schreibt Cortyn für die GameStar-Partnerseite Mein-MMO.de. Viel und gerne über World of Warcraft natürlich.

Bringt die Brennende Legion die spielerische Wende für World of Warcraft?

Von Cortyn Nightshade

Aller guten Dinge sind sechs! Das ist zwar kein bekanntes Sprichwort, könnte aber gut der Untertitel des neuesten Addons von World of Warcraft sein. Nachdem Warlords of Draenor selbst bei den treuesten Fans einen bitteren Nachgeschmack hinterlassen hatte, muss Legion vieles wiedergutmachen. Zu wenig Inhalte bot Draenor, zu oft standen wir nur in der Garnison und schickten Klansel auf Missionen. Auf den Verheerten Inseln verfolgt Blizzard genau das gegenteilige Ziel: Hinaus mit uns in die Spielwelt!

Aber anders als in früheren Addons ist unser Weg nicht linear vorgegeben. Nach einer kleinen Einführungsquest in Dalaran haben wir freie Auswahl, in welches der nagelneuen Gebiete wir vorrücken wollen. Ganz gleich, welche der Zonen (Azsuna, Hoch-

berg, Val'Sharah, Sturmheim) wir wählen, die Gegner und Questbelohnungen passen sich dynamisch unserem Level an. Eine Ausnahme gibt es aber: Suramar ist lediglich auf der Stufe 110 zugänglich. Das Warten auf diese Zone lohnt sich jedoch, denn sowohl Fans von spannenden Geschichten als auch Freunde von einzigartigen Belohnungen kommen hier auf ihre Kosten.

Der aufmerksame Leser wird sich nun fragen: Und was ist, wenn wir als Gruppe spielen? Was, wenn mein Charakter auf Stufe 102 und der meines Friends auf Stufe 108 ist? Das ist überhaupt kein Problem. Obwohl alle Spieler die gleichen Gegner bekämpfen,

nimmt jeder die Feinde als »angemessen« wahr. Somit ist es jederzeit möglich, anderen Spielern bei ihren Aufgaben beizustehen oder einem etwas gemütlicheren Mitspieler bei seinen Quests zu helfen. Wir haben nicht den Hauch einer Ahnung, wie lange Blizzard an dem System gesessen hat, aber es funktioniert sogar in Dungeons einwandfrei, wir haben es x-fach ausprobiert. Und obwohl die Levelstufen in unserer Party zwischen 102 und 109 lagen, kam es niemals zu Problemen. Was nicht heißen soll, dass die Dungeons zu einfach wären – ein paar Tode mussten wir hinnehmen.

Eine lebendige Spielwelt

Den Verheerten Inseln merkt man an jeder Ecke an, dass den Entwicklern die Details enorm wichtig waren. Öfter als jemals zuvor sind Dialoge von Freund und Feind tatsächlich mit Stimmen unterlegt. Die Bedrohung der Dämonen fühlt sich weitaus realer an, wenn wir nicht nur angeknurr werden, sondern auch ein verächtliches »Sterbt im Namen von Lord Sargeras!« um die Ohren ge-

Warum keine Wertung?

Obwohl wir World of Warcraft: Legion in der Beta bereits viele Stunden gespielt haben, reicht das nicht für eine allumfassende Bewertung. Einige Punkte, wie etwa die Balance im PvP oder in den Schlachtzügen, sind noch ungewiss. Ob das Spielerlebnis auch mit vielen tausend Spielern zugleich noch angenehm ist oder sich das Serverdesaster der ersten Wochen von Warlords of Draenor wiederholt, wird für unsere Bewertung auch eine große Rolle spielen.



In Suramar dezimieren wir die Tierwelt. Die Viecher hinterlassen nämlich Uraltres Mana, mit dem wir die Nachtsüchtigen füttern können.

hauen bekommen. Zum ersten Mal gelingt es Blizzard so richtig, seine Spielwelt nicht nur als statischen Behälter der Spielmechanik, sondern als wirklich lebendig anmutenden Schauplatz zu inszenieren. Wenn wir etwa auf unseren Reisen eine Höhle entdecken, die tief in den Berg führt, an dessen Ende uns zwei mysteriöse Statuen angreifen, die eine Kiste mit jeder Menge Beute bewachen. Oder in einer einsamen Hütte eine schweigsame Einsiedlerin treffen, die den Anschein macht, später vielleicht einmal eine wichtige Rolle zu spielen, auch wenn sie jetzt noch nichts zu sagen hat. Kurz gesagt: Wir interessieren uns für die Welt und rennen nicht nur blindlings von Questmarker A nach B.

Wenn wir nicht gerade die Detailverliebtheit der Spielwelt bewundern, dann können wir auf der Minikarte auch Sternsymbole erkennen. Diese markieren entweder einen

seltenen (und zumeist starken) Feind oder ein bestimmtes Event. So müssen wir mal einen Druiden verteidigen, bis dieser gefahrlos aus dem Smaragdgrünen Traum erwacht ist, oder einen übergroßen Naga beiseitigen, bevor er ein Schiff verschlingen kann. Wer die Verheerten Inseln also auch abseits der Questwege bereist, bekommt als Belohnung gelungene Kurzweil. Ein tatsächlicher Forscherdrang will sich dank der Sternsymbole auf der Minikarte dabei allerdings nicht einstellen. Eine vertane Chance.

Kurz und knackig

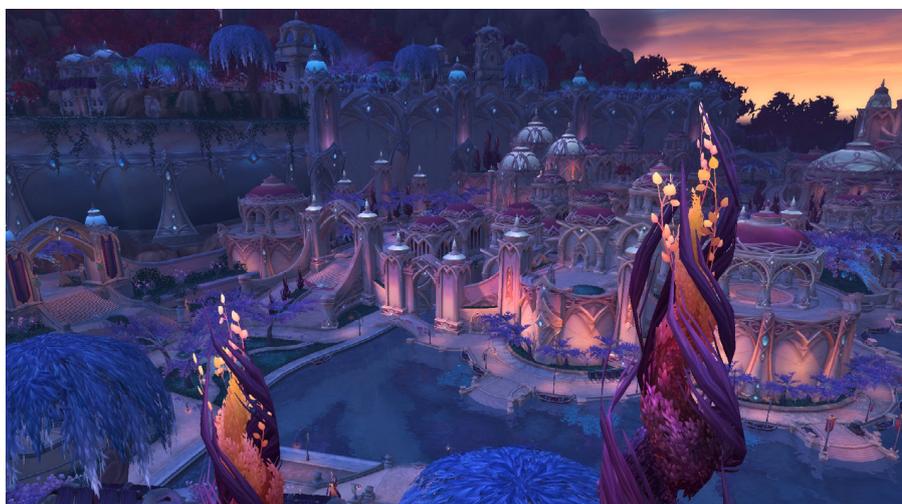
Das Blöde an den tollen neuen Gebieten: Wir lassen sie viel zu schnell hinter uns. Kaum fühlen wir uns in Sturmheim wie zuhause, müssen wir auch schon wieder Adieu sagen. Der Grund dafür ist simpel: Blizzard hat sich bei Legion mit den üblichen Stangenwaren-Quests à la »Töte 20 davon und

sammle 30 hiervon« zurückgehalten. Stattdessen haben sich die Entwickler auf eine alte WoW-Stärke besonnen: das Erzählen von wirklich großen Geschichten. In vielen Fällen erledigen wir Missionen für namhafte Charaktere der Spielwelt. Malfurion, Cenarius, Tyrande, Sylvanas und Khadgar sind nur eine Handvoll der Questgeber, die uns immer wieder über den Weg laufen. So sollen wir etwa Malfurion dabei helfen, eine Heilung für seinen alten Lehrmeister Cenarius zu finden, der von den Mächten des Albtraums geplagt wird. Weil wir alleine zu schwach sind, bitten wir sogar den grünen Drachenaspekt Ysera um Hilfe. Alles was Rang und Namen in der Spielwelt hat, taucht auch in den Missionen auf.

Trotzdem darf Blizzard hier in den kommenden Monaten gerne mit Inhaltspatches nachlegen und so vielleicht auch einige der noch klaffenden Lücken schließen. Denn einige der interessanteren Nebenaufgaben verlaufen noch komplett im Sand. Zwar werden einige dieser Handlungsstränge auf der Maximalstufe in Form von Weltquests wieder aufgegriffen, so wirklich befriedigend fühlt sich das aber nicht an. Nun ja, mal schauen, was die noch nicht implementierten Schlachtzüge »Der smaragdgrüne Alptraum« (Ende September live) und »Die Nachtfestung« (Anfang 2017) bringen werden. Auch und vor allem hinsichtlich der Hauptstory. Immerhin müssen wir uns in der Nachtfestung Gul'dan persönlich stellen.

Die Waffe macht den Helden

Eines der größten Features der Erweiterung sind die Artefaktwaffen. Jede Spezialisierung bekommt zu Beginn eine spezielle Waffe spendiert, die uns durch ganz Legion begleiten wird. Vergelter-Paladine schnappen



In der Metropole Suramar, Heimat der Nachtgeborenen, lernen wir jede Menge über die verschollene Elfenzivilisation und helfen den Spitzohren, den gefährlichen Magiedurst zu bekämpfen.



Die Taurenstadt Donnerstotem steht im Gebiet Hochberg. Mit ihren Bergen und schönen Aussichten lädt die Zone zum Verweilen ein.

sich den legendären Aschenbringer, Gleichgewicht-Druiden zaubern mit der Sense von Elune herum. Als Schattenpriester bekommen wir »Xal'atath, Klinge des schwarzen Imperiums« – vom schwarzen Imperium hat

zwar noch niemand gehört, doch im Verlauf der Einführungsquest lernen wir bereits, die Waffe zu lieben. Xal'atath ist übrigens eine ziemlich Diva, sie spricht mit uns und kommentiert Orte und Situationen. Das ist mitunter recht unheimlich, die Klinge scheint mehr zu wissen als wir, und alles, was wir tun, dient offenbar nur dazu, ihre Macht zu mehren. Solche kleinen akustischen oder auch optischen Effekte gibt es bei allen Artefaktwaffen. Das hat zwar keinen großen Einfluss auf die Geschichte oder unsere Spielweise, sorgt aber dafür, dass sich die Welt noch einen Tick lebendiger und die Waffe mächtiger anfühlt.

Zusammengefasst sind die Waffen genau das, was man uns versprochen hat: mächtige Artefakte mit starken Geschichten und Langzeitmotivation. Denn die Artefaktwaffe muss immer wieder mit Artefaktmacht gefüttert werden, die wir überall in der Spielwelt ergattern. Man erhält sie aus Schätzen, Quests

und Dungeonbesuchen. Dabei schalten wir viele neue Talente unserer Waffe frei. Obwohl die meisten Eigenschaften an einen klassischen Talentbaum erinnern, gibt es auch jeweils eine Handvoll wirklich starker Boni. Als Schattenpriester bekommen wir etwa schlagkräftige Tentakel an die Seite oder können uns durch Dispersion, einen Zauber, der eigentlich nur erlittenen Schaden minimiert, sogar um einen großen Betrag heilen. Wer seine Waffe vollständig aufwerten will, wird wohl Wochen oder Monate spielen müssen, denn die Kosten steigen rapide an. Genau diese Artefaktmacht ist die neue Möhre, die uns WoW immer wieder vor die Nase hält.

»Mach doch einen Dungeon, es gibt 75 Artefaktmacht!« Klar, ich melde mich direkt als Heiler an. »Hier, diese Weltquest gibt dir 100 Artefaktmacht, hin mit dir!« Ich reite, ich eile! »Komm ins PvP, Sieger bekommen 150 Artefaktmacht!« Herrgott, ja, ich mach ja schon! Auch wenn es wie eine Überbelas-





Cortyn Nightshade
@CortynNight

Es fällt mir schwer, meine Begeisterung für das neueste Addon von World of Warcraft im Zaum zu halten. Vor allem die Story hat mich mitgerissen, nachdem ich in Warlords of Draenor regelmäßig die Hände über dem Kopf zusammenschlagen musste. Die einzelnen Handlungsstränge sind stimmig, spannend und vor allem durchdacht. Als besonders herausragend ist mir das Gebiet Suramar in Erinnerung geblieben, dem ich sicher noch nicht alle Geheimnisse entlockt habe. In dieser Zone fühlt sich WoW nicht mehr linear, sondern beinahe schon nach Open World an – man könnte fast meinen, es sei ein anderes Spiel. Auch optisch toppt die Zone alles, was ich bisher zu sehen bekommen habe. Als Elfenliebhaber ist mein Ruhenstein dort für alle Ewigkeit gebunden. Ein wenig skeptisch bin ich noch beim Konzept der Weltquests. Diese wirken zwar weniger eintönig als die bekannten Dailies, doch schon während der Beta wurden mir besonders nervtötende Aufgaben mehrfach angeboten. Außerdem fehlt diesen Missionen nach wie vor die erzählerische Tiefe, die die ansonsten schön gestalteten Gebiete auszeichnet. Ob das auch nach einigen Wochen noch unterhaltsam ist, bleibt abzuwarten.



In Hochberg geraten wir in einen Stammekrieg zwischen Tauren und Drogbar.

tung klingt, ist das Endergebnis schön: Egal, was wir in der Spielwelt tun, alles gewährt uns einen Fortschritt und sorgt dafür, dass unsere schöne Waffe beständig besser wird.

Die Rückkehr der Klassenquests

Während wir uns durch die einzelnen Gebiete schleichen, zaubern und prügeln, müssen wir immer mal wieder zurück in unsere neue Ordenshalle. Hier treffen sich nicht nur alle Spieler der gleichen Klasse, es ist auch der einzige Ort, an dem wir unsere Artefaktwaffe aufwerten können. In den Klassenhallen beginnt die zur jeweiligen Klasse gehörende Kampagne. Richtig gelesen: Legion spendiert den Todesrittern, den Paladinen, den Priestern und allen anderen endlich wieder eine eigene, umfangreiche Questreihe, die bereits auf Stufe 100 beginnt und uns bis ins Endgame begleitet. Zumindest bei unserer Priesterin war die Quest auch spannend inszeniert und hat viel über das Schicksal einiger Charaktere verraten.

Zufall und Glücksmomente

Mehr als ein Jahrzehnt lang war das Ergattern der besten Belohnungen in World of Warcraft aus nur einer einzigen Quelle möglich: Schlachtzüge. Wer ganz oben mitspielen wollte, der musste sich bis zu 39 andere Spieler suchen und mehrere Abende in der Woche dafür verplanen. Da nur ein kleiner Prozentsatz der Spieler Schlachtzüge auf dem schwierigsten Modus überhaupt besucht, waren viele Gamer in der Entwicklung ihres Charakters bis jetzt immer eingeschränkt. Dank Legion ist es nun möglich, gute Ausrüstung aus allen Spielinhalten zu ergattern. Darunter fallen Dungeons auf allen Schwierigkeitsgraden, PvP-Kämpfe oder



In den Quests treffen wir alles, was in WoW Rang und Namen hat. Hier zum Beispiel Malfurion.

auch die Weltquests, bei denen wir bereits bekannte Orte erneut aufsuchen oder kleine Minispiele absolvieren.

Weltquests sind gerade dann gut, wenn uns gerade nicht der Sinn nach organisierter Partygemeinschaft steht, denn viele der Aufgaben lassen sich im Alleingang bewältigen. Und sie warten mit Belohnungen auf, die mit schwierigen Dungeons und Schlachtzügen mithalten können. Ermöglicht wird dies durch ein neues Aufwertungssystem. Beim Erhalt jeder Belohnung »würfelt« das Spiel intern aus, ob eine Aufwertung stattfindet. Gelingt diese Aufwertung, wird erneut gewürfelt – so lange, bis das Ganze scheitert. Das erlaubt es einer Quest, die eigentlich eine Hose mit Gegenstandsstufe 800 gewährt, eine deutlich bessere Belohnung abzuwerfen: 810, 820 oder noch höher. Allerdings müssen wir die Begeisterung gleich bremsen: Die Weltquests ersetzen die wenig

beliebten, weil repetitiven Dailies. Leider ist auch der Ersatz in Sachen Abwechslung nicht der Weisheit letzter Schluss, aber immerhin haben wir immer etwas zu tun und die Chance auf echt gute Ausrüstung.

Grundsätzlich ist Azeroth (oder zumindest die Verheerten Inseln) nun stärker vom Zufall geprägt als jemals zuvor. Das beginnt bei der bereits erwähnten zufälligen Aufwertung von Gegenständen auf ein höheres Itemlevel und zieht sich durch das Talent- und Gegenstandsdesign weiter. Zahlreiche Boni der Artefaktwaffen haben nur eine prozentuale Chance, unter bestimmten Bedingungen ausgelöst zu werden. Gleiches gilt auch für die legendären Gegenstände – die gibt es für jede Klasse als »Random drops« – die oft nur unter speziellen Voraussetzungen ihren Effekt auslösen. Erstaunlicherweise fühlt sich das im Spielablauf aber niemals nervig, sondern immer positiv an.

Dämonen jagen mit dem Dämonenjäger

Schon seit Warcraft 3 warten viele Fans auf die Einführung des Dämonenjägers. Die neue Heldenklasse startet bereits auf Stufe 98 und kann nach dem Startgebiet nahtlos in die Abenteuer auf der Verheerten Inseln einsteigen, ohne sich erst durch »alten Content« zu prügeln. Für die Erschaffung eines Dämonenjägers muss auf dem Server zumindest ein Charakter auf Stufe 70 vorliegen.

Der Dämonenjäger kommt allerdings nur mit zwei Spezialisierungen daher, sodass man sich zwischen Schaden (Verwüstung) und Tank (Rachsucht) entscheiden muss. Dafür sind die gehörnten Elfen sehr mobil, da sie mit Doppelsprung und Gleitflug durch die Spielwelt hüpfen können. Wer auf actionlastigere Kämpfe steht, wird an dem Dämonenjäger seine helle Freude haben – wer einfach eine neue Klasse ausprobieren will, wohl ebenfalls. Dank verhältnismäßig wenigen Fähigkeiten eignet sich der Neuzugang auch hervorragend für Neulinge oder Rückkehrer, die keine Lust auf stundenlanges Sortieren von Zaubern haben. Außerdem können die dämonischen Elfen mit »Geistersicht« Feinde durch Wände und Hindernisse sehen, selbst wenn sie durch Verstehlenheit oder Unsichtbarkeit geschützt sind.



Die Dämonenjäger sehen nicht nur richtig finster aus, sie spielen sich auch flott. Wer auf Action steht, sollte zu den gehörnten Elfen greifen!



Im Startgebiet behaupten wir uns gegen zahlreiche Dämonen. Irgendwie muss die neue Klasse ja zu ihrem Namen kommen, nicht wahr?



Julius Busch
@HeartshotMusic



Als alter Classic-WoW-Veteran ist World of Warcraft: Legion für mich die erste Erweiterung, die es wieder schafft, meine Begeisterung zu wecken. Mir gefällt die neue Richtung, die Blizzard gerade erzählerisch einschlägt. Mein Charakter fühlt sich nicht mehr wie irgendeine namenlose Figur in der Welt an, sondern wird aktiv in die Geschichte integriert, darf mit alten Warcraft-Helden interagieren und letztlich einer von ihnen werden. Dieser Trend hat mir schon beim Questen in Warlords of Draenor sehr gut gefallen. Auf Level 100 ohne Mitspieler war bei mir dann aber schnell die Luft raus. WoW: Legion hat mich tatsächlich dazu gebracht, mit ein paar Freunden die alten Gildezeiten wieder aufleben zu lassen!

Ich hoffe wirklich, dass Blizzard dem Versprechen treu bleibt, aus den Fehlern von Warlords of Draenor gelernt zu haben. Wenn die Entwickler weiterhin hochqualitativen Content nachliefern und sich das Spieler-Feedback zu Herzen nehmen, dann könnte Legion in der Tat das Addon werden, das viele Fans zurückgewinnt.

Generalüberholung des PvP

Auch am PvP wurde kräftig geschraubt. Eroberungspunkte wurden abgeschafft, und Ehre ist nun keine Währung zum Kaufen von Ausrüstung mehr, sondern eine neue Art von Erfahrungspunkten. Auf der Maximalstufe bringen uns PvP-Schmützel Ehrenpunkte und damit Ehrenlevel ein. Und mit steigendem Ehrenlevel winken neue Talente, die allerdings nur im PvP funktionieren. Wem das Aufleveln im PvP nicht genügt, der kann sich auf PvP-Level 50 dazu entscheiden, einen »Prestigerang« aufzusteigen. Damit setzt man das Ehrenlevel zurück (und verliert die Ehrentalente wieder), erhält aber kosmetische Belohnungen. Ein zweiter wichtiger Faktor sind die Vorlagen, die es nun für



Zwischen den Bürgern von Suramar laufen auch Dämonen umher. Die Herrscherin der Elfen hat mit der Brennenden Legion einen Pakt geschlossen.

jede Klasse gibt. In PvP-Zonen haben die Charaktere nun vorgegebene Werte, die nur minimal durch Ausrüstung modifiziert werden können. Zum ersten Mal seit vielen Jahren hängt der Erfolg im PvP damit von der Leistung der Spieler ab und nicht davon, wie viele Monate man bereits in die Beschaffung der PvP-Kleidung gesteckt hat.

Berufe, die ihren Namen verdienen

Der letzte Punkt auf unserer Liste der bemerkenswerten Neuerungen sind die Berufe. Diese haben eigene Questreihen bekommen, die tatsächlich das Gefühl vermitteln, als müsste man etwas aktiv herstellen! Als Schneider sammeln wir erst Nadeln und Fäden. Anschließend müssen wir einen Lehrmeister finden, der uns genau verrät, wie die Stoffe der Verheerten Inseln miteinander verarbeitet werden. Auch die Ausbeute der Berufe kann sich sehen lassen. Jedes Handwerk kann eine Einsteigerrüstung für Stufe 110 herstellen, die sich aber noch weiter aufwerten lässt. Allein durch die Berufe ist man gut für die ersten Ausflüge in die Schlachtzüge gerüstet. Einzig die Archäologie ist ein schmerzender Dorn im Auge. Seltene Belohnungen fürs Buddeln gibt's nicht, stattdessen wartet alle zwei Wochen eine neue Quest, bei der wir vor allem eines

tun müssen: farmen, farmen und farmen. Das hätte Blizzard besser lösen können.

Zusammengefasst waren die ersten Tage in Legion ein großer Spaß, und wir freuen uns darauf, in den kommenden Wochen weiterzuspielen. World of Warcraft fühlt sich mit Legion runder, durchdachter, fairer und vor allem wieder motivierender an. Wer Azeroth lange den Rücken gekehrt hat, sollte nicht lange fackeln und erneut einen Blick riskieren – vieles ist neu, und das meiste ist besser. ★

**WORLD OF WARCRAFT
LEGION**

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E8500 / Phenom II X3 720	Core i5-3330 / FX-6300
Geforce GT 440 / Radeon HD 5670	Geforce GTX 750 TI / Radeon R7 260X
2 GB RAM, 45 GB Festplatte	4 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- große, lebendige Spielwelt
- vertonte Dialoge und hervorragende Zwischensequenzen
- überarbeitete Modelle der Dämonen wirken imposanter
- stimmige musikalische Untermalung

SPIELDESIGN

- jede Zone mit anderer Thematik
- unterschiedliche Charakterlevel können zusammen spielen
- alle Spielinhalte sind relevant für den Fortschritt
- Weltquests könnten rasch eintönig werden

BALANCE

- rare Feinde sind knackig, erfordern Reaktion und Aufmerksamkeit
- Kämpfe auch während der Levelphase anspruchsvoll
- Stimmt die Balance im PvP?
- Können Einsteiger noch aufholen?

ATMOSPHÄRE / STORY

- mitreißende Hauptquests
- Artefaktwaffen mit Eigenleben
- dramatische Storywendungen
- Nebenquests verlaufen im Sand
- Wie fällt das Ende der Hauptstory aus (letztler Raid)?

UMFANG

- viel zu tun für die ultimativen Artefaktwaffen
- Klassenquests erhöhen Wiederspielwert
- niemals Aufgabenarmut
- Crafting ausgebaut
- Wie langzeitmotivierend sind die Raids?

FAZIT

Legion binnt sich auf das, was World of Warcraft am besten kann: Storytelling, Präsentation und flüssiges Gameplay.



In den Klassenhallen können wir ähnlich wie in den Garnisonen unsere NPCs verwalten.