World of Warcraft: Legion

DAS BESTE ADDON SEIT BURNING CRUSADE?

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

89
GameStar Gold-Award

Ist Legion denn nun wirklich der erhoffte Kracher? Nach etlichen Stunden in Azeroth ziehen wir das Fazit.

Die Veröffentlichung von Legion ist nun knapp einen Monat her und viele noch unentschlossene Spieler stellen sich die Fragen: Was ist mit dem Endgame? Gibt es auf Stufe 110 noch genug zu tun? Oder ist nach wenigen Tagen die Luft wieder raus? Unsere tapferen Tester kämpfen sich nun schon eine geraume Weile durch World of Warcraft: Legion, haben sich am ersten Raid ausprobiert, die Dungeons auf links gedreht und fleißig Weltquests absolviert. Zeit für das Fazit. Und Zeit für eine Wertung. ★

Cortyn Nightshade
@CortynNight

Mit dem Abflauen des ersten Hypes um Legion stellt sich langsam Alltag in Azeroth ein. Es werden nicht mehr alle Weltquests abgeschlossen, und auch der Teppich aus unentdeckten Missionen wird dünner. Doch ist das etwas Schlechtes? Nein, denn es gibt mir die Freiheit, das zu tun, worauf ich Lust habe und eine Armut an Möglichkeiten ist für mich noch lange nicht in Sicht.

Passend zum Start des Schlachtzugs »Smaragdgrüner Alptraum« habe ich mir eine Raid-Gruppe gesucht, um auch die großen Dungeons auf Herz und Nieren zu prüfen. Ich könnte nun behaupten, dass meine Gruppe souverän durch den Alptraum gepflügt ist, doch das wäre dreist gelogen. In Wahrheit sind wir gleich am ersten Trashmob elendig gestorben. Nach knapp acht Stunden auf zwei Abende verteilt liegen aber nun fünf der insgesamt sieben Bosse im Dreck – und ich hatte Spaß wie schon lange nicht mehr! Die Obermotze sind knackig und geben ausnahmslos jedem Spieler Verantwortung, was zu viel Gelächter im Voicechat führt, wenn einer seinen Job mal wieder vergeigt hat. Keine Frage, diese positiven Erfahrungen hängen stark mit der Gruppe zusammen, die man um sich versammelt. Dennoch ist es das erste Mal seit Jahren, dass in einem Raid nicht die dicke Beute meine angestrebte Belohnung war, sondern die Erfahrung als solche. Das habe ich knapp ein Jahrzehnt lang vermisst.

Ebenfalls neu ist die Einführung der »Mythic-Plus«-Dungeons. Diese werden zunehmend schwerer, locken aber auch mit besseren Belohnungen. Ergänzend zum Raid-Besuch (oder wenn man nur Lust auf eine Fünfer-Gruppe hat) ist das der perfekte Zeitvertreib, um einen Abend mit Spannung zu füllen. Und was viele Spieler noch nicht auf dem Schirm haben: In Legion gibt es zahlreiche geheime Inhalte. So hat jede Artefaktwaffe eine versteckte Aussehensvariante und auch ganze Weltbosse können über Rätsel freigeschaltet werden.

Legion hat es nicht nur geschafft, meine Erwartungen zu erfüllen, sondern auch Ängste aus dem Weg zu räumen. Die Erweiterung wurde im vornherein als sehr unfreundlich für Zweitcharaktere beschrieben – aber das ist sie nur auf dem Papier. In der Realität habe ich nun mehrere Charaktere auf dem Maximallevel. Dank Artefaktforschung und Weltquests können diese Twinks schnell aufschließen und werden in den nächsten Tagen ebenfalls Schlachtzüge besuchen.

Reine Lobeshymnen sind eigentlich nicht mein Ding, doch Legion hat sie verdient. Weltquests unterhalten mich noch immer, locken mit interessanten Belohnungen, besonders für Zweitcharakteren. Die Schlachtzüge haben spaßige Mechaniken und neue Ideen. Dazu ploppt alle paar Tage eine neue Storyquest auf. Für mich ist Legion schon jetzt das beste Addon seit The Burning Crusade. Wenn ich ganz ehrlich bin, überragt es sogar meine nostalgische Classic-Zeit. Und diese Erinnerungen zu toppen, ist wahrlich nicht leicht.

Während einer Mission dürfen wir als Illidan einen Raid aus Spielern verdreschen. Das ist eine der coolsten Quests, die Legion zu bieten hat.

Julius Busch
@HeartshotMusic

Meine ersten Stunden auf den Verheerten Inseln waren großartig. Die neuen Gebiete sind wunderschön anzusehen und es gibt jede Menge zu entdecken. Auch der stärkere Fokus auf die umfassende Haupthandlung fühlt sich gut an, es gelingt sogar, ein richtiges Gefühl von der Bedrohung durch die Brennende Legion zu vermitteln. Aber halt! All das haben wir damals über Warlords of Draenor auch gesagt. Und danach war Flaute. Viel zu lange Flaute. Wie schlägt sich Legion nun also im Endgame? Gibt es genug zu tun? Nun ja, mehr als in Warlords of Draenor jedenfalls. Die Weltquests sind eine coole Neuerung, um dem Grind ein wenig mehr Abwechslung zu verleihen. Die Suramar-Storyline, die wir mit steigendem Ruf erst nach und nach freischalten, sorgt immer wieder für neue Motivationshappen und integriert die großen Raids geschickt in die Handlung, sodass sich alles irgendwie mehr anfühlt wie aus einem Guss. Mit den Mythic-Plus-Dungeons gibt es außerdem eine weitere langfristig motivierende Möglichkeit, an die beste Ausrüstung im Spiel zu kommen.

Trotzdem merke ich, wie ich mich einige Wochen nach Release nun nicht mehr jeden Tag einlogge, um mein Tagwerk zu vollrichten und meine Gilden-Kollegen damit anfangen, ihre Zweit- und teils Drittcharaktere hochzuziehen. Es gibt eben doch nicht unendlich viel zu tun, wie es zunächst den Eindruck machte. Und viele der erst so cool wirkenden Mechaniken entpuppen sich im Nachhinein wieder nur als ein besonders geschickt verpackter Grind.

Trotzdem ist WoW: Legion für mich ein verdammt guter Anlass zurückzukehren. Die vielen Geheimnisse und die sich erst langsam über die kommenden Updates enthüllende Geschichte um die korrumpierte Elfenstadt Suramar und Anti-Held Illidan werden mich noch ein gutes Weilchen bei der Stange halten. Ich hoffe nur, dass besagte Updates diesmal nicht allzu lange auf sich warten lassen. Wird Legion nun World of Warcraft retten? Das wäre vielleicht ein wenig hoch gegriffen. Aber es liefert jedem Fan einen bestechend guten Grund, sich noch einmal für viele Stunden in ihr zu verlieren.

Christop Klapetek
@TehClape

Beim Leveln hätte ich Legion eine glatte 100 gegeben. Eine fesselnde Story, tolle Zwischensequenzen, die sich auch noch nach Fraktion unterscheiden. Super! Besonderen Kick gab mir aber der Dämonenjäger. Endlich eine Klasse, die die hölzerne Gameplay-Mechanik durchbricht. Es ist für einen WoW-Veteranen eben ein besonders gutes Gefühl, mit Doppelsprung von der Klippe zu stürzen und dann in aller Ruhe zum gewünschten Ort zu gleiten. Die außerordentlich gute Beweglichkeit und Agilität des Demon Hunters kommt ihm aber nicht nur in der Welt, sondern vor allem im Raid bei bewegungslastigen Kämpfen zugute: toll!

Endgame? Naja: Die teils hochgelobten Weltquests empfinde ich eher als Zwang. Im Großen und Ganzen langweilen sie mich. Ok, die ersten zwei, drei Male auf dem Rücken eines T-Rex in eine Dämonenhorde zu stampfen, ist cool, aber dann reicht es auch wieder. Das Doofe: Will ich meinen Ruf bei den Fraktionen steigern, meine Artefakt-Waffe verbessern und an meine Ordensressourcen kommen, die ich für meine Follower-Quests brauche, bleibt mir kaum etwas anderes übrig, und das ärgert mich maßlos.

Die Dungeons sind auf gewohnt hohem Blizzard-Niveau, nutzen sich aber zumindest inhaltlich doch recht schnell ab. Die Schwierigkeitsstufen »normal« und »heroisch« sind dabei nur von kurzer Dauer interessant, selbst »mythic« auf Standard wird schnell zum Alltag und bietet keine besonders große Herausforderung, da man sich auch über Weltquests sehr gut ausrüsten kann. Trotzdem: Eine Instanz auf einem Geisterschiff ist eine verdammt coole Idee.

Da es bis jetzt nur einen Raid gibt, kann man über das Wichtigste am Endgame relativ wenig sagen. Für meine Verhältnisse hätte ich mir im »Smaragdgrünen Alptraum« eine eher chronologische Schwierigkeitssteigerung gewünscht. Die Bosse pendeln zwischen »free loot« und »Meine Fresse, wie soll das denn überhaupt gehen?«. Zusätzlich stehen in manchen Abschnitten einfach unverhältnismäßig viele Trashmobs. Das ist unnötig und frustriert.

Legion fängt gigantisch an, unterhält den Spieler lange auf hohem Niveau und flacht doch zum richtigen Endgame ganz schön ab und zwingt den Spieler leider auch oftmals in hirnlose Grind-Aktivitäten. Ich hoffe, dass durch die ausstehenden Dungeons und Raids etwas mehr Pepp in die Sache kommt. So wie es jetzt ist, reicht es für mich, mich einmal die Woche zum Raid einzuloggen.

Der verdorbene Bär Ursoc lag schnell im Dreck. Dieser Boss ist (fast) nur ein typischer DPS-Check.

WORLD OF WARCRAFT
LEGION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E8500 / Phenom II X3 720	Core i5-3330 / AMD 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 schön knackig + Kämpfe auch in Levelphase anspruchsvoll + PvP besser balanciert + Nachrücker können rasch aufholen − einige Klassen sind im Endgame (noch) benachteiligt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ mitreißende Hauptquests + Artefaktwaffen mit Eigenleben + teilweise dramatische Storywendungen + jede Klasse hat eigene, spannende Story − Ruf-Farmen, um Storykapitel freizuschalten

UMFANG

+ viel zu tun für Artefaktwaffen + Klassenquests erhöhen Wiederspielwert + niemals Aufgabenarmut + Crafting ausgebaut + Raid(s) und Dungeons dank Schwierigkeitsstufen lange fordernd

FAZIT

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