



Großer Guide zur Messe
als Sonderbeilage

DAS ERWARTET EUCH IN BFA

Was bisher geschah und wo uns
die Story noch hinführt

ZWERGE UND TROLLE

Lernt euer Volk kennen!

RELIGIONEN IN WOW

Was sind die Loa und welchen
Einfluss hatten sie auf Azeroth?

ENDLICH GEHT'S LOS! BATTLE FOR AZEROTH

**Alle Dungeons, Kriegskampagne, neue Gebiete,
Verbündete Völker, Kriegsfronten,
Azeritrüstung, Missionstische**

Level-Guides für alle Klassen

So spielt ihr eure Helden in Windeseile auf Stufe 120!



4 197300 306997



09

Osterreich € 7,50; Schweiz sfr 13,-;
Dänemark dkr 59,-; Italien, Spanien,
Frankreich, Griechenland, Portugal,
Kanarische Inseln € 9,20;
Holland, Belgien, Luxemburg € 7,90

22.-25. August 2018

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!



Kommt zu unserer
Leserlounge in Halle 6, B051
 und macht es euch gemütlich!

Exklusiv für Abonnenten:

ÜBERRASCHUNG AUF DER GAMESCOM

Besucht uns auf der gamescom in Köln und macht es euch in unserer Lounge gemütlich!
 Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen.

Gebt diesen Coupon ausgefüllt am Stand (Halle 6 B051) ab und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.



Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

EDITORIAL

Bereits Wochen vor dem Release der neuen Erweiterung war die Vorfreude bei uns in der Redaktion riesig. Seit Monaten haben wir für euch unsere Berichterstattung vorgeplant und überlegt, wann wir welche Artikel veröffentlichen, damit ihr bestens für den Start in die neuen Gebiete gerüstet seid. Jetzt ist es endlich so weit! Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist Battle for Azeroth bereits auf den Live-Servern gelandet und eure Helden haben die ersten Schritte in den neuen Gebieten hinter sich. Weil wir wissen, dass für euch der Weg nicht immer das Ziel ist, sondern manche von euch einfach nur schnell auf die neue Maximalstufe 120 kommen möchten, findet ihr im Heft für jede Klasse einen Level-Guide, der euch kurz und knapp über die effizienteste Spezialisierung sowie die wichtigsten Skills informiert.

Die volle Dröhnung Battle for Azeroth

Neben den neuen Gebieten und dem Level-Prozess erwarten euch natürlich noch viele weitere neue Features im siebenten WoW-Add-on, die wir ausführlich behandeln. Das Thema des Monats nimmt deshalb auch fast das komplette Heft ein: Wir erklären euch die Story von Battle for Azeroth, zeigen euch die neuen Gebiete, gehen auf Kriegsfronten und die Kriegskampagne ein, suchen nach der optimalen Perkverteilung der Azeritrüstung, scheuchen euch durch alle neuen Dungeons und vieles mehr! Zusätzlich zur geballten Infodröhnung in der MMORE werden wir Ende August ein Sonderheft zu Battle for Azeroth herausbringen, in dem ihr gesammelt alle wichtigen Artikel aus der MMORE bekommt. Als Abonnent der MMORE werdet ihr die Artikel deshalb schon kennen – das Sonderheft ist daher eher für Leser gedacht, die alle Guides auf einen Blick haben möchten oder die

MMORE noch nicht kennen. Habt ihr Feedback zum Heft oder möchtet ihr uns einfach nur mitteilen, was euch an der neuen WoW-Erweiterung gut oder nicht so gut gefällt, dann schreibt uns an redaktion@mmore.de



Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin buffered & MMORE

Wir wünschen euch wie immer viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe der PC Games MMORE und natürlich guten Loot!

Maria Beyer-Fistrich



gamescom: Letztes Jahr noch im Legion-Look. Dieses Jahr sind wir wieder für euch vor Ort und reden mit Blizzard!

| | |
|---|---|
| Verlag | Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@mmore.de , redaktion@buffered.de www.buffered.de |
| Geschäftsführer | Hans Ippisch (Vors.), Rainer Rosenbusch |
| Redaktionsleitung | Maria Beyer-Fistrich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift |
| Redaktion | Tanja Adov, Sebastian Glanzer, Susanne Braun, Karsten Scholz, Philipp Sattler, Matthias Brückle |
| Ständige freie Mitarbeiter | Dirk Walbrühl, Norbert Rätz, Carmen Schatz, Adrian van Loock, Jan Michelsen, Dennis Hofman, Sara Petzold, Judith Kessler, Sebastian Geiger, Christian Schmid |
| Lektorat | Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk |
| Layout | Lars Kromat (Ltg.), Tanja Adov |
| Layoutkoordination | Albert Kraus |
| Titelgestaltung | Tanja Adov (Illustration), Lars Kromat |
| Vertrieb, Abonnement | Werner Spachmüller (Ltg.) |
| Marketing | Jeanette Haag |
| Produktion | Martin Ciosmann (Ltg.) |
| Head of Online | www.buffered.de Christian Müller |
| Entwicklung | Markus Wolny (Ltg.), Aykut Arık, René Giering, Tobias Hartlennert, Ruben Engelmann, Christian Zamora, David Turkadze, Ali Adlah |
| Webdesign | Tony von Biedefeld, Daniel Popa |
| SEO/Produktmanagement | Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer |
| Anzeigen | CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift |
| Verantwortlich für den Anzeigenteil: | Anzeigenberatung Jens-Ole Quiel (Head of Digital Sales): Bernhard Nusser: Alto Mair: |
| | Tel.: +49 (911) 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de |
| | Anzeigenberatung Online: Weischer Online GmbH Elbberg 7, 22767 Hamburg Tel.: +49 40 809058-2239 Fax: +49 40 809058-3239 www.weischeronline.de |
| Anzeigendisposition | anzeigen@computec.de |
| Datenübertragung | via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018 |

Abonnement

Webseite: <http://abo.mmore.de>

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:

Deutschland

E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-993 990 98, Fax: 01805-8 61 80 02*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk

Österreich, Schweiz und weitere Länder:

E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: +49-911-993 990 98, Fax: +49-1805-8 61 80 02
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

Inland: PC Games MMORE Abonnement 75,- Euro
Österreich: PC Games MMORE Abonnement 84,60 Euro; Ausland: PC Games MMORE Abonnement 93,- Euro

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an:
CMS MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games MMORE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media Group AG

Deutschsprachige Titel:

PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:

POLEN: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
UNGARN: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

10



Susanne meint:

Freunde, es ist so weit! Wenn ihr dieses Heft am Kiosk findet, ist Battle for

Azeroth für alle spielbar! Wir wünschen euch nicht nur viel Spaß beim Questen und Leveln, sondern geben euch jede Menge Tipps und Infos zur neuen Erweiterung mit auf den Weg. Wie ihr schnell und ohne große Hindernisse Level 120 erreicht, verraten wir euch genauso wie alles Spannende zu den neuen „alten“ Klassenbuffs, interessante Infos zur Kriegskampagne und den Kriegsfrenten sowie fundiertes Wissen zu Missionstischen. Wir erklären, wie ihr Verbündete Völker aktiviert, was euch in den neuen Gebieten erwartet und verraten euch Tricks für eure nächsten Dungeon-Besuche in Battle for Azeroth.

Battle for Azeroth ist für alle da!

Unser Thema des Monats für diese Ausgabe steht bereits fest, seitdem die Entwickler von WoW: Battle for Azeroth verraten haben, wann die Erweiterung erscheint. Natürlich dreht sich fast alles in diesem Heft um die neuen Abenteuer, die euch auf den Inseln Kul Tiras und Zandalar erwarten. Wir haben das volle Programm für euch!

28



Herz von Azeroth und Azeritrüstung

Die Legendärs und Artefakte von Legion werden durch das Herz von Azeroth und die dazugehörige Rüstung ersetzt. Wie ihr Azerit und die Rüstung sammelt, was für Boni euch beides bringt und wie das ganze System überhaupt funktioniert, erklären wir euch in unserer Übersicht.

12



Die Story von Battle for Azeroth

Sylvanas gegen Anduin, Horde gegen Allianz und jeder gegen jeden: In Battle for Azeroth läuft das sprichwörtliche Fass über. Sämtliche Animositäten gegenüber der gegnerischen Fraktion kommen ans Tageslicht – aber es gibt auch eine noch viel größere Bedrohung!

86



Lernt euer Volk kennen!

Es gibt einen guten Grund, warum ihr für euren Helden ein bestimmtes Volk gewählt habt – das hat nicht nur mit coolen Volksfähigkeiten, sondern auch mit einem Zugehörigkeitsgefühl zu tun. Im ersten Teil unserer Reihe gibt's deswegen einen Crashkurs zu Lore-Quests für Zwerge und Trolle.

54



Level-Guides für jede Klasse

Geschwind und schwuppdwupp auf Stufe 120, das ist das neue Ziel eines jeden Helden. Wir geben euch Tipps, wie ihr problemlos und flink levelt – mit jeder Skillung!

42



Quickguide für alle Dungeons

Zehn neue Instanzen erwarten euch in WoW: Battle for Azeroth. Wir haben jede Einzelne davon besucht und erklären euch, worauf ihr bei den Bossen besonders achten solltet.

DER BUFFED-TEIL

Die gesamte Redaktion ist im WoW-Fieber, deswegen haben wir ein paar Kollegen eingeladen, auch einmal in unserem fabelhaften Heft zu erscheinen. Bei uns gibt's einen interessanten Test zu Guild Wars 2 und einen Rollkäfer-Guide, Vorschauen zu The Bard's Tale 4 und Cyberpunk 2077. Dazu kommen noch das Finale der Banner Saga sowie ein Test des Captiva G7 18V3 – ein PC, der nicht nur die Herzen von WoW-Fans höher schlagen lassen kann.

96



SERVICE

| | |
|--------------------------------------|---|
| Editorial/Impressum | 3 |
| MMORE-Aktuell | 6 |
| Das gibt's Neues von buffed & MMORE. | |

THEMA DES MONATS

| | |
|---|----|
| Battle for Azeroth | 10 |
| Unser großes Thema in dieser Ausgabe ist natürlich die jüngst veröffentlichte Erweiterung Battle for Azeroth! | |
| Die Story von Battle for Azeroth | 12 |
| Worum geht es im neuen WoW-Add-on und wohin führt die Reise? | |
| Die neuen Gebiete | 16 |
| Das gibt's auf Zandalar und Kul Tiras zu entdecken. | |
| Kriegsfronten und Kriegskampagne | 22 |
| Alle wichtigen Details erklärt! | |
| Herz von Azeroth und Azeritrüstung | 28 |
| So funktionieren das Herz und die dazugehörigen Rüstungen. | |
| Verbündete Völker | 34 |
| Alle Anforderungen für die Freischaltung der neuen Verbündeten. | |
| Klassenbuffs | 38 |
| Diese Verstärkungen stehen euch zur Verfügung. | |
| Missionstisch | 40 |
| So funktionieren die Anhänger in Battle for Azeroth. | |
| Dungeon-Guides | 42 |
| Alle zehn Instanzen im knackig-kurzen Guide! | |
| Level-Guides für alle Klassen | 54 |
| So erreicht ihr rasend schnell und unkompliziert Stufe 120. | |
| Level-Guide für Krieger | 56 |
| Level-Guide für Paladine | 58 |
| Level-Guide für Druiden | 60 |
| Level-Guide für Dämonenjäger | 62 |
| Level-Guide für Todesritter | 64 |
| Level-Guide für Priester | 66 |
| Level-Guide für Jäger | 68 |
| Level-Guide für Magier | 70 |
| Level-Guide für Mönche | 72 |
| Level-Guide für Hexenmeister | 74 |
| Level-Guide für Schurken | 76 |
| Level-Guide für Schamanen | 78 |

FOCUS

| | |
|---|----|
| /focus-Startseite | 80 |
| ★ Religionen in WoW – Teil 5 | 82 |
| Im fünften Teil der Reihe geht's um die Loa. | |
| ★ Lernt euer Volk kennen | 86 |
| Unsere neue Serie dreht sich um Quests, die euch die Lore eures Volks näherbringen. Diesmal: Trolle und Zwerge! | |
| Logout | 94 |
| Das Beste kommt zum Schluss | |

MMORE-Übersicht für Leser

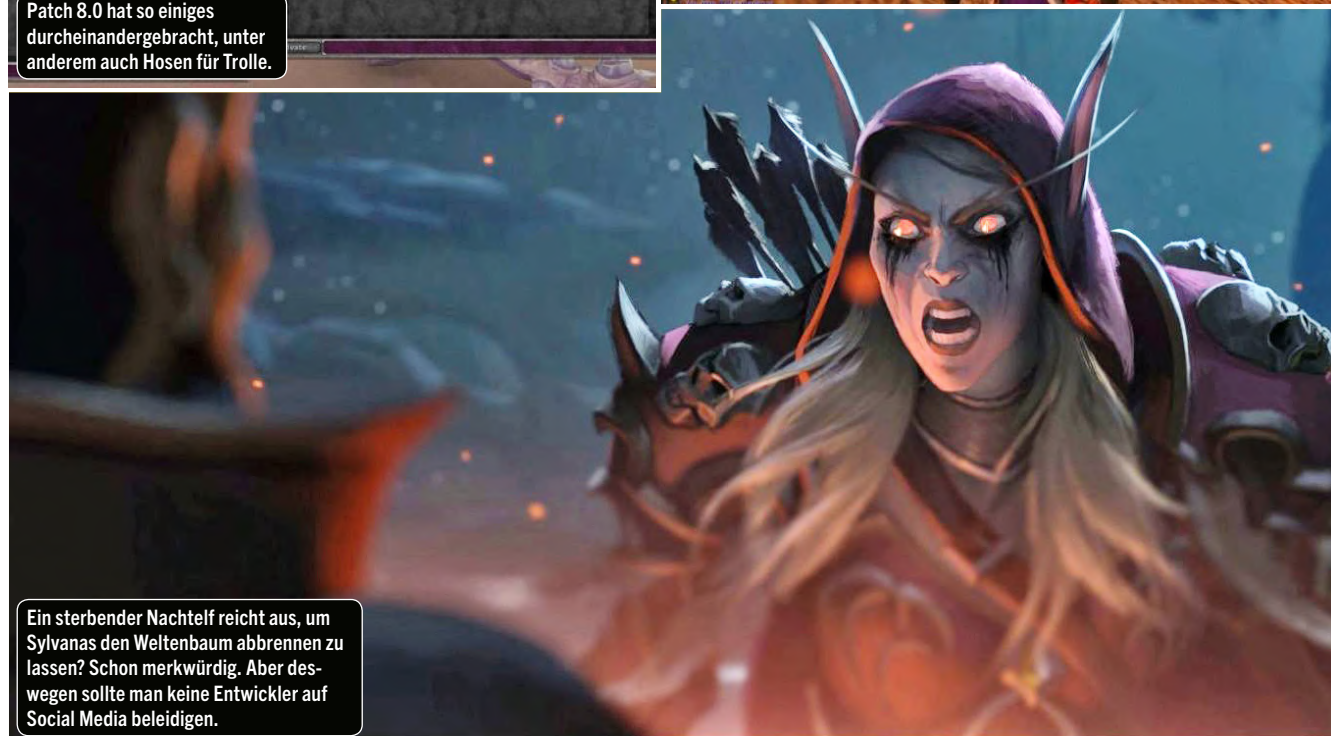
Auf einen Blick: Lustige Geschichten, Gewinnspiele und Infos aus der Redaktion!

Einmal mit Profis ...

Berühmte letzte Worte: Auch Leute, die WoW quasi beruflich zocken, sind nicht vor dummen Aktionen gefeit.

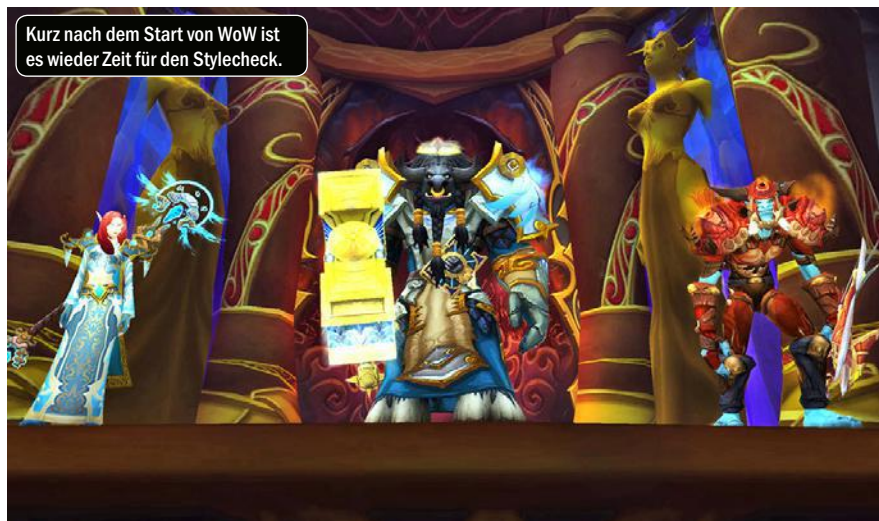
Jede Ausgabe beschäftigen wir uns mit Fails und Kuriositäten aus World of Warcraft. Dieses Mal schauen wir darauf, was Patch 8.0 durcheinandergebracht hat, und auf den Shitstorm, der durch das Warbringer-Video von Sylvanas ausgelöst wurde. Die Liste der Fehler in Patch 8.0 ist lang, die meisten Bugs waren allerdings mit der Skalierung auf niedrigen Stufen verbunden, was das Leveln zur Qual machte. Dies wurde mittlerweile teilweise korrigiert. In unse-

rem Transmog-Fail sind die Hosen des Trolls ein bisschen verrutscht. Der große Aufreger der letzten Wochen war natürlich die „moralisch graue“ Entscheidung von Sylvanas, den Weltenbaum abzubrennen. Bis zu diesem Video hatten viele in der Community noch die Hoffnung auf einen Twist, ein Motiv. Dafür ernteten die Entwickler auf Twitter und reddit viel Häme. Der größte Fail daran ist, die Entwickler zu beleidigen – so was geht gar nicht.



Events in WoW

Diese Feiertage und Events erwarten euch bis zum Erscheinen der nächsten MMORE in World of Warcraft.



Wir zeigen euch, welche Events in den Wochen nach dem Release von Battle for Azeroth beziehungsweise nach dem Krieg der Dornen aktiv sein werden.

Der große Stylecheck – 17.8. bis 21.8.

Wer eine Pause vom Leveln in Battle for Azeroth nehmen will oder schon damit fertig ist, kann sich während des Stylechecks eine Auszeit gönnen und sein Transmog in einem kleinen Wettbewerb mit anderen vergleichen. Als Belohnung erhaltet ihr ... noch mehr Transmog ...

Super geheimes Geheimevent? – 29.8. bis ???

Es ist schon etwas auffällig, dass es in dieser Woche nicht mal einen kleinen Feiertag gibt. Man könnte vermuten, dass sich Blizzard für die Woche nach der gamescom etwas Besonderes überlegt hat.

Wenn man sich den Kalender in WoW anschaut, sind ereignislose Wochen aber keine so große Seltenheit. Derweil träumen wir weiter von einer Diablo-4-Ankündigung auf der gamescom.

PvP-Rauferei Gravitationsverlust – 22.8. bis 29.8.

Im Auge des Sturms geht es nicht mit rechten Dingen zu, denn in der PvP-Rauferei Gravitationsverlust werdet ihr jede Minute in die Luft geschleudert und segelt danach langsam wieder zu Boden. Das führt zu besonders interessanten Luftkämpfen.

Uldir öffnet – 5.9.

Der erste Raid der neuen Erweiterung öffnet endlich seine Pforten im normalen und heroischen Modus. Die mythische Variante sowie der erste Flügel des Dungeonbusters sind eine Woche später spielbar.

Bonusereignis Kriegshymnenkeilerei – 12.9. bis 19.9.

Neben der Öffnung des mythischen Modus von Uldir findet das PvP-Event Kriegshymnenkeilerei statt.

In diesem speziellen Modus der Kriegshymnenschlacht könnt ihr die Flagge des Gegners selbst dann erobern, wenn sich eure eigene Flagge noch im Besitz des Gegners befindet. Dafür braucht ihr für den Sieg statt drei jedoch fünf Punkte.

Das Erntedankfest – 18.9 bis 25.9.

Vor den Toren von Orgrimmar und Eisenschmiede wird das Erntedankfest gefeiert. Seit dem Erntedankfest 2015 könnt ihr für das Abschließen der Aufgabe „Die Ehrung eines Helden“ verschiedene Geisterscherben erhalten, die das Aussehen eures Charakters verändern.

Piratentag – 19.9. bis 20.9.

Kapitänin DeMeza ist wieder einmal in der Goblin-Stadt Beutebucht an Land gegangen und rekrutiert Landratten wie euch. Wenn das Piratenleben etwas für euch ist, sucht ihr sie oder ihre Handlanger in den Hauptstädten auf. Seit dem letzten Piratentag im Jahr 2017 könnt ihr durch dieses Event eine riesige Piratenflagge als Spielzeug abstauben. Wer gerade seinen Ruf bei den Blutsegelbukanieren steigert, hat wohl nicht so viel Spaß an diesem Piratentag.

Das Braufest – 20.9. bis 6.10.

Besucht während des Braufestes die Lager vor den Toren von Orgrimmar und Eisenschmiede und holt euch den Titel „Braumeister“. Während dieses Events könnt ihr euch für die Schwarzfelstiefen anmelden und mit Glück ein Reittier von Coren Dusterbräu besorgen, falls ihr noch keines von den Braufest-Reittieren besitzt.

Die Redaktion



Maria Beyer-Fistrich
REDAKTIONSLEITERIN
Lieblingsklasse: Priester

... freut sich täglich noch mehr über den Gang ins Büro, denn es gibt eine Klimaanlage! Freut sich ansonsten auch auf die gamescom mit vielen Meetings und spannenden Spielen! Wenn dann noch Zeit bleibt, wird der Schatten-Priester für neue Abenteuer in Zandalor entstaubt. For the Horde!



Susanne Braun
LEITENDE REDAKTEURIN
Lieblingsklasse: Cocktailmixer

... ist es zu warm. Immer noch. Wünscht allen WoW-Fans einen guten Start in die Schlacht um Azeroth. Wünscht allen Hearthstone-Anhängern viel Glück mit den Kartenpacks. Und wünscht sich selbst nicht viel mehr als eine Klimaanlage für zu Hause, damit sie endlich wieder schlafen kann.



Sebastian Glanzer
REDAKTEUR
Lieblingsklasse: Priester

... bleibt auch in BfA der Horde treu, obwohl es auf einmal alle zur Allianz-Seite zieht. Freut sich ansonsten natürlich auf den Start von BfA und über die Änderungen am Disziplin-Priester, den er vermehrt in den neuen Dungeons spielen wird.



Tanja Adov
REDAKTEURIN, ILLUSTRATORIN & LAYOUTERIN
Lieblingsklasse: Todesritter

... ist gespannt wie es mit der Horde in Battle for Azeroth weitergeht. Die aufgeheizte Stimmung der Community passt auf jeden Fall zu der unerträglichen Hitzewelle, die derzeit auch die Redaktion in den Wahnsinn treibt. Ein Hoch auf die Klimaanlage! :D



Philipp Sattler
REDAKTEUR
Lieblingsklasse: Paladin

... schwitzt dieser Tage nicht nur im Fitnessstudio, sondern auch in seiner Dachgeschosswohnung und will zurück ans Meer, wo er kürzlich im Urlaub war. Ansonsten kann er den Start von BfA kaum noch abwarten und hat alle seine Charaktere schon stiehlt mit den Allianz-Rüstungen von Sturmwind ausgerüstet.



Karsten Scholz
REDAKTEUR
Lieblingsklasse: Schurke

... freut sich nach der tollen Erweiterung Legion sehr auf WoW: Battle for Azeroth. Hat sich fest vorgenommen, den Fraktionskonflikt in Azeroth ohne Rücksicht auf Verluste oder das Nervenkostüm auszuleben, Kriegsmodus beim Leveln inklusive. Das wird ein Spaß! Ihr sehen uns auf den Schlachtfeldern!



Matthias Brückle
VOLONTÄR
Lieblingsklasse: Jäger

... freut sich tierisch auf BfA, auch wenn ihm so manches Story-Element Kopfzerbrechen bereitet. Außerdem überlegt er, ob er für den Rest des Sommers einfach in den klimatisierten Redaktionsräumen bleibt. Bei 29 Grad in der eigenen Wohnung sehnt man sich ja förmlich nach dem Verlagsgebäude.

Kochen ohne Nomi!

Heute: Herzhaftes Sumpfgumbo

Zu Ehren von Battle for Azeroth haben wir ein Rezept aus dem Tiragardesund für euch.

Autor: Christian Schmid

Hurra, hurra, der Krieg ist da! Lange hat es gedauert, doch der lange herbeigesehnte Konflikt zwischen Horde und Allianz ist ausgebrochen. Das bedeutet natürlich, dass ihr alle Hände voll zu tun habt: In Kriegsfronten wollen gegnerische Soldaten umgelenkt werden, die Inselexpeditionen rufen, und ab und an zündet ihr den Kriegsmodus und zerstört das Selbstbewusstsein eines armen, einsamen Gegenspielers – eine wahre Freude für PvP-Spieler! Dementsprechend groß ist natürlich auch euer Hunger, denn ein starker Schwertarm oder ein vor Magie blitzender Geist leben schließlich nicht von Luft und Liebe allein. Nach einem anstrengenden Tag voller Schlagerien und Fraktionsstolz kehrt ihr deshalb in der nächsten Taverne der Tortollan ein und bestellt ein saftiges Gumbo. Die kleinen Schildkröten-Leute wuseln eifrig hin und her, und schon bald dringt aus der Küche ein herrlicher Geruch zu euch vor. Andere Fraktionsoldaten drehen sich zu euch um und zeigen euch auf ihren pflasterübersäten Gesichtern ein lückenreiches Grinsen. Wer hart kämpft, hat auch ein üppiges Mahl verdient. Doch was ist das? Der tolle Geruch verwandelt sich in eine Mischung aus verbrannter Erde und Asche, der Schankraum voller schlachtgestählter Soldaten fällt in schöner Gleichzeitigkeit in sein posttraumatisches Stresssyndrom zurück – und aus der Küche rast, von dicken Rauchschwaden begleitet, ein schwarz-weißer Blitz auf den Ausgang der Raststätte zu. Nomi hat die Unbilden des Krieges überlebt, euch wieder einmal gefunden und prompt euer Essen verbrannt. In „Kochen ohne Nomi“ bringen wir euch Heft für Heft bei, wie ihr Köstlichkeiten aus WoW wie z. B. „Würziger Rippchenbraten“ oder „Salat Azshari“,

nachkochen könnt, ohne dass ihr den pyromanischen kleinen Snack-Zerstörer auf eure Küchen loslassen müsst. Stellt also ein paar grimmige Krieger in die Küche, um eventuelle Pandaren-Einbrüche zu



Wer sich nach mehreren Stunden konzentrierten Kochens das Sumpfgumbo genehmigt, erhält den Lohn seiner Mühlen: Das Gericht schmeckt sehr herzhaft und nussig-würzig.

verhindern. Kein Nomi in Sicht? Gut, dann macht euch bereit, denn es darf gekocht werden!

Herzhafter geht nicht: Krabben, Geflügel und Paprika-Wurst mit herrlichen Gewürzen

In diesem Monat widmen wir uns einem Rezept aus dem Tiragadesund. Genauer gesagt, einem Rezept der schildkrötenähnlichen Tortollan. Unsprünglich stammt das Gumbo aus der Creolischen Küche und basiert vor allem auf einer dunklen Mehlschwitze, mit deren Hilfe wir dem Gumbo einen sehr würzigen, leicht nussigen Geschmack verpassen werden. Bei einem echten Gumbo ist außerdem wichtig, dass wir mindestens eine Art von Meeresfrüchten (zumeist Krabben), eine Art Geflügel und ein paar Stücke einer gewürzten Wurst mit in den Topf geben. Zu guter Letzt halten sich echte Gumbo-Liebhaber immer an die „Heilige Dreifaltigkeit“ des Gumbos: Stangensellerie, grüne Paprika und Zwiebeln gehören in jedes Gericht aus der tortollanischen Küche. Dabei kommt ein sehr herzhaftes Gericht heraus, das vor allem für körperlich sehr aktive Allianz- oder Hordenkrieger geeignet ist: Durch

die volle Ladung Meeresfrüchte und Fleisch verpasst euch das Sumpfgumbo eine Menge Energie, während das Gemüse dafür sorgt, dass auch die gesundheitsbewussten Frontsoldaten auf ihre Kosten kommen.

Der Aufwand, den wir dieses Mal treiben, ist etwas größer als sonst – wenn ihr euren Freunden und Mitstreitern das herzhaftes Sumpfgumbo auf den Tisch stellt, erntet ihr aber schnell die Belohnung für eure Mühlen.

Ein weiterer Vorteil unseres Tortollan-Schmauses ist, dass ihr sehr leicht den Tooltip nachkochen könnt: Das Gumbo sieht durch seine goldbraune Farbe und die frischen grünen Frühlingszwiebeln praktisch immer so aus wie sein WoW-Vorbild. Ein besonders spektakuläres Äußeres solltet ihr zwar nicht erwarten, der

Geschmack eurer meisterlichen Kreation ist dafür umso besser. Eine Beilage braucht ihr für das Gericht nicht, denn ein echtes Gumbo genießt man am besten für sich. Da ihr dieses Mal etwas länger in der Küche stehen werdet, haben wir auch auf ein Getränk nicht verzichtet. Selbst Meisterköche werden mindestens anderthalb Stunden für die Zubereitung benötigen, sodass ihr euch vorher am besten genug Zeit nehmt, um das Ganze in aller Ruhe und mit viel Liebe zum Detail kochen zu können. Immerhin seid ihr nun ein Battle-for-Azeroth-



Einfach, praktisch, gut

Dieses Mal ist es auch für Anfänger sehr leicht, den Look des Tooltips nachzukochen. Streuselt einfach ein paar gehackte Frühlingszwiebeln auf das fertige Gumbo und ihr habt eine 1-a-Repräsentation der Tortollan-Küche!



Die Tortollaner treten der Völkergemeinschaft mit der Erweiterung bei und zaubern in ihren Küchen garantiert das beste Gumbo auf ganz Azeroth zusammen.

Koch und habt damit auch euen Professions-Level erhöht. Für all diejenigen, die diesen Monat das erste Mal mitkochen: immer mit der Ruhe. Wenn ihr euch den Schlachtfeldern Aze- roths stellen könnt, dann ist auch das Küchen- feld-der-Ehre kein Problem für euch.

Bräunungskur für euer Mehl

Ihr beginnt eure kulinarische Reise in den Tiragardesund damit, die Gewürzmischung für das Gumbo zusammenzurühren. Dafür schnappt ihr euch eine kleine Schüssel und kippt dort jeweils einen Esslöffel Thymian, Cayenne-Pfeffer und schwarzen Pfeffer, zwei Teelöffel Paprikapulver und Salz sowie drei zerdrückte Knoblauchzehen hinein. Ihr könnt die Zehen zwar auch mit einer Knoblauchpresse vorbereiten, wer allerdings die Original-Tor- tollanische Küche bevorzugt, drückt lediglich mit der flachen Seite eines großen Messers auf den Knoblauch, bis er aufbricht. Rührt das Ganze ein wenig um und stellt es erst einmal zur Seite. Als Nächstes kommt direkt der wichtigste Schritt des ganzen Gumbos an die Reihe: die Mehlschwitze, die dem herzhaften Sumpfgumbo seine herrlich-nussige Note verleiht. Im Cajun-Original „Roux“ genannt, müsst ihr die dunkle Mehlschwitze sehr, sehr sorgfältig vorbereiten. Dazu nehmt ihr euren Topf zur Hand, kippt 250 ml Rapsöl hinein und fügt 250 g Mehl hinzu. Mischt das Ganze durch und zündet euren Herd auf mittlerer Hitze. Jetzt ist es an euch, die Mehlschwitze perfekt zuzubereiten: Euer Roux muss mindestens 15 Minuten lang kochen und am Ende eine karamellbraune Farbe haben. Während dieser 15 Minuten rührt ihr die Mischung permanent um und wendet euren Blick am besten kein einziges Mal von der Mehlschwitze weg, denn wenn hier etwas anbrennt, dürft ihr das Ganze wegschütten und von Neuem beginnen. Denkt daran: Die ganze Zeit rühren! Macht euch nichts daraus, wenn eure erste Schwitze Rauchfahnen entwickelt – deshalb fangen wir mit diesem Schritt an. Es ist noch kein Meisterkoch vom Himmel gefallen! Stellt euer Meisterwerk zur Seite, wenn es die richtige Farbe angenommen hat. Nehmt jetzt eure

treue Pfanne zur Hand, knackt einmal mit den Knöcheln und nehmt einen guten Schluck von eurem IPA-Bier. Nach dem erfolgreichen Herstellen einer Mehlschwitze ist nun das große Fleisch-Schnippeln an der Reihe. Als Erstes wird die Chorizo-Wurst mit einem scharfen Messer von ihrer Haut befreit, in Scheiben geschnitten und in einer Pfanne stramm angebraten. Füllt die duftende Wurst in eine kleine Schüssel und beginnt damit, das Huhn in mundgerechte Stücke zu schneiden – allzu klein müsst ihr die Geflügel-Fragmente allerdings nicht hacken. Würzt das Fleisch danach mit einer Prise Salz und Pfeffer, und bratet es in der gleichen Pfanne an, in der ihr auch eure würzigen Wüste gebraten habt. Nehmt das Fleisch danach aus der Pfanne und stellt es in einer anderen kleinen Schüssel zur Seite. Wir hoffen, dass euer Messer immer noch gut gewetzt ist, denn nun macht ihr euch an das Schneiden des Gemüses: Die zwei grünen Paprikas werden gewürfelt, ebenso wie die zwei Zwiebeln und die vier Stangensellerie. Wenn ihr keine grünen Paprikas findet, tun es auch gelbe oder rote. Das gehackte Gemüse wandert nun ebenfalls in die Pfanne, in der es circa zehn Minuten bei mittlerer Hitze gebraten wird.

Gut Ding will Weile haben

Zusammen mit dem ganzen Geschnippel und der Vorbereitung der Mehlschwitze steht ihr inzwischen bereits eine halbe bis eine Stunde lang in der Küche. Doch verzagt nicht, denn es geht ab auf die Zielgerade: Würfelt zunächst die Tomaten und gebt dann die Wurststückchen, das Huhn, die Mehlschwitze und alles an Gemüse in euren großen Topf. Im Anschluss fügt ihr noch eure zu Beginn liebevoll angerichtete Gewürzmischung und einen ganzen Liter Hühnerbrühe hinzu und rührt einmal vorsichtig um. Dann stellt ihr euren Herd auf die Maximalstufe und lasst euer herzhaftes Sumpfgumbo aufkochen – bewegt euch dabei tunlichst nicht vom Fleck, denn wir wollen nicht, dass es im letzten Moment anbrennt. Wenn ihr wirklich sprudelndes, kochendes Wasser seht, stellt ihr die Hitze auf mittlere Stufe, setzt den Deckel auf den

Topf und widmet euch wieder eurem Bier und einem guten Buch: Ab jetzt lasst ihr euer Gumbo eine Stunde lang köcheln. Solange ihr ab und zu umrührt, könnt ihr eine Weile lang die Füße hochlegen. Wenn die Stunde vorüber ist und euer Haus von einem angenehm würzigen Duft durchweht wird, gebt ihr die Shrimps in euer Sumpfgumbo und kocht das Ganze noch einmal für fünf Minuten auf Maximalstufe. Setzt nebenbei noch den Reis auf, sodass alles zusammen auf einmal fertig wird. Jetzt kommt nur noch das Vorrecht des Chefkochs: ihr dürft abschmecken.

Nehmt einen Löffel und eine Limette sowie Salz und Pfeffer zur Hand und fügt nach jedem Probier-Löffel ein wenig von allem hinzu, bis der Geschmack perfekt sitzt. Tipp: Vor allem wenn ihr Gäste habt, benutzt ihr lieber zu wenig Salz als zu viel. Glückwunsch, ihr habt ein echtes Cajun-Gumbo zubereitet und dürft euch nun von euren Freunden und Gildenkollegen euer wohlverdientes Lob gefallen lassen!

Ausrüstung für den Küchen-Schlachtzug

Auch wenn sich vor eurem Haus die Allianz und die Horde gegenseitig das Gesicht eindrücken, konzentriert ihr euch auf euren eigenen kleinen Küchen-Schlachtzug. Dieses Mal benötigt ihr allerdings keinen Ofen und keine Springformen oder andere arkane Küchenutensilien. Uns reichen ein ganz normaler Herd, ein Topf, eine Pfanne und eine Menge Schüsseln. Außerdem werden euch ein solides Schneidbrett und ein scharfes Messer enorm weiterhelfen, denn es gibt eine Menge zu schnippeln – und viel davon ist Fleisch oder Fisch. Alles in allem kann sich auch der kleinste Haushalt ohne Probleme der Cajun-Küche widmen. Wichtig ist nur, dass ihr eine Menge Geduld und Liebe zum Detail mitbringt. Also worauf wartet ihr noch? Sattelt auf und steuert euer Reittier durch die tobende Schlacht und in den nächsten Gemischtwarenladen.

Gumbo für vier Personen:

- 500 g Shrimps, geschält
- 2 Zwiebeln
- 350 g Chorizo
- 500 g Reis
- 2 Paprikas (im Idealfall grün)
- 4 Stangen Stangensellerie
- 1 Bund Frühlingszwiebeln
- 1 Limette
- 400 g Hähnchenbrust
- 500 g frische Tomaten
- 1 l Hühnerbrühe
- 250 ml Rapsöl
- 250 g Mehl
- 1 Esslöffel Thymian
- 3 Knoblauchzehen
- 2 Teelöffel Paprikapulver
- 2 Teelöffel Salz
- 1 Teelöffel Cayenne-Pfeffer
- 1 Teelöffel schwarzer Pfeffer

Für den Koch:

Ein Porter-Bier oder ein fruchtiges IPA



All das kommt diesen Monat in unser Gericht: Neben Shrimps, würzigen Würsten und Huhn kommen auch eine Menge Gemüse und ein Schuss Limette hinzu.

Battle for Azeroth

Der Kampf um Azeroth ist eröffnet!

Die Horde und Allianz rüsten sich zum blutigen Krieg. Wir haben alle wichtigen Informationen zur neuen WoW-Erweiterung für euch noch mal zusammengefasst.

Autor: Die Redaktion

Inhalt

| | |
|--|-------|
| Die Story von Battle for Azeroth | S. 12 |
| Die neuen Gebiete | S. 16 |
| Kriegsfronten und Kriegskampagne..... | S. 22 |
| Azerit-Rüstungen und Herz von Azeroth..... | S. 28 |
| Verbündete Völker..... | S. 34 |
| Klassenbuffs..... | S. 38 |
| Missionen und Anhänger..... | S. 40 |
| Dungeons | S. 42 |
| Klassen-Levelguides | S. 54 |

Unsere Freude über den Sieg gegen die Brennende Legion währte nur kurz, denn am Ende von WoW: Legion zogen über Kalimdor und den Östlichen Königreichen dunkle Wolken auf. Auf Kontinenten entbrennt zwischen Horde und Allianz ein blutiger Kampf um das magische Azerit. Dieses mystische Erz könnte der Schlüssel zur absoluten Macht sein. So überrascht es uns wenig, dass keine der beiden Fraktionen in diesem Konflikt klein begeben will. Viele simple Geplänkel gipfeln schließlich in einem waschechten Krieg, der beide Seiten an den Rand der Vernichtung bringt.

Zwei versunkene Inselreiche

Der große Fraktionskrieg überschattet zwar nahezu alle Ereignisse von BfA, dennoch gibt es in der neuen Erweiterung jede Menge Neuigkeiten zu bestaunen. So lädt Blizzard unsere Helden auf eine spannende Reise nach Zandalar und Kul Tiras ein. Beide Inselstaaten fristeten ihr Dasein lange Zeit als Legenden. Nun ist es endlich so weit! Die neuen Gebiete, die wir euch auf den folgenden Seiten genau vorstellen, bieten Abenteurern jede Menge Platz zum Austoben. Passend dazu eröffnen zehn neue Dungeons ihre Tore. Dort erzählen die Entwickler nicht nur mitreißende Stories, die direkt an die Ereignisse aus den Questgebieten anknüpfen, sondern trumpfen auch mit originalen Bosskämpfen auf. Mehr zum Thema Geschichte von Battle for Azeroth, Gebiete und Instanzen findet ihr in den jeweiligen Kapiteln!

Auf zum Schlachtfeld!

Aber was wäre der Krieg ohne tapfere Recken, die für ihre Fraktion an der Front kämpfen? Richtig, unsere Helden stehen in Battle for Azeroth im Mittelpunkt aller Schlachten. Wir haben alle Klassen und Spielweisen bereits während der Beta-Phase von BfA unter die Lupe genommen und geben euch in unseren Klassenguides jede Menge Tipps, wie ihr am schnellsten die Maximalstufe erreicht. Klar, dass wir passend dazu auch packende Infos zu den Kriegsfronten und der Kriegskampagne haben. Das PvE-Schlachtfeld ist ein wichtiger Bestandteil der neuen WoW-Erweiterung und entführt Azeroths mächtigste Helden ins Alteractal. Dieses Gebiet ist bereits seit WoW-Classic umkämpft und wartet in Battle for Azeroth mit nagelneuen Herausforderungen auf, die euch mit großartiger Beute belohnen, vorausgesetzt ihr tragt an der Kriegsfront den Sieg für eure Fraktion davon!

Das Herz unserer Spielwelt

An dieser Stelle dürfen wir natürlich auch nicht die mächtigen Azerit-Rüstungen und das magische Herz von Azeroth, die neue Halskette, vergessen. Beide Sachen kündigte Blizzard auf der BlizzCon 2017 als neues Feature an. Dieses Rüstzeug ist der Ersatz für unsere Artefaktwaffen, die wir am Ende von WoW: Legion aufgeben mussten. Wie die Legion-Waffen zuvor gewähren uns die Azerit-Traits spezielle Boni, die unseren Spielstil verfeinern und weniger starr sind als ihre Artefakt-Pendants aus Legion. Diesem Thema haben wir ebenfalls ein ganzes Kapitel gewidmet.

Last, but not least haben wir eine aufregende Geschichte zu den neuen Verbündeten Völkern, die in Battle for Azeroth entweder für Horde oder Allianz in die Bresche springen. Wir erklären euch außerdem, wie die Klassenbuffs, die mit BfA ihr Comeback feiern, funktionieren, werfen einen genauen Blick auf die neuen Missionen und zeigen euch, welche Anhänger auf euch in Zandalar und Kul Tiras warten. Wir wünschen euch viel Spaß beim Blättern!

Die Story von Battle for Azeroth

In Battle for Azeroth kracht es gewaltig! Die Streitkräfte der Horde und der Allianz liefern sich auf den Schlachtfeldern von Azeroth gewaltige Schlachten, während sich ein uralter Feind in den finsternen Tiefen des Ozeans regt.

Autor: Tanja Adov

Nach dem Krieg ist vor dem Krieg! Sargeras ist besiegt und die Brennende Legion ist Geschichte. Dennoch bleibt unseren Helden keine Zeit, den überwältigenden Sieg über den Dunklen Titanen zu feiern. Denn im letzten Augenblick fügte Sargeras unserer Welt eine schmerzhaft Wunde zu, aus der das Blut der schlafenden Titanin in die heißen Sande von Silithus floss. Erst die Magie unserer mächtigen Artefaktwaffen holte Azeroth von der Schwelle des Todes wieder zurück. Nun ziehen in Kalimdor und den Östlichen Königreichen dunkle Wolken am Horizont auf. Auf den Kontinenten entbrennen Kämpfe zwischen Horde und Allianz, die das magische Azerit, des kristallisierte Blut der Titanin, für sich beanspruchen. Doch obwohl BfA ganz im Zeichen des großen Fraktionskrieges steht, regt sich auf dem Grund des Ozeans ein uraltes Übel, das ganz Azeroth zu verschlingen droht. In unserer Zusammenfassung erfahrt ihr alles Wissenswerte zur Geschichte von Battle for Azeroth.

Der blutige Sand von Silithus

Azeroth liegt im Sterben. Das ikonische schwarze Schwert und die brennende Wunde – die Prophezeiung von Magni Bronzebart, der kurz vor unserer Reise nach Argus aus seinen steinernen Schlaf erwachte, erfüllte sich am Ende von WoW: Legion. Trotz unserer großen Mühen, Azeroth vor Sargeras



Sargeras und das Titanen-Pantheon verschwanden zusammen mit Illidan Sturmgrimm am Ende von WoW: Legion im Wirbelnden Nether.

zu retten, konnte der Dunkle Titan unsere Welt, die sich als schlafender Titan entpuppte, tödlich verwunden. Ausgerechnet in Silithus stach Sargeras mit seiner verfluchten Klinge Gorribal zu! Lange Zeit floss das Blut der Titanin in die Wüste von Silithus, wo in Classic-WoW der Alte Gott C'Thun und die monsterhaften Qiraji Angst und Schrecken verbreiteten. Unsere Helden konnten die teuflische Verderbnis von Sargeras' Schwert zwar eindämmen, dennoch vermag es heute keiner genau einzuschätzen, welche Langzeitfolgen diese Verletzung für Azeroth mit

sich bringen und was noch viel wichtiger ist: Welchen Einfluss wird das Blut der Titanin auf den Alten Gott, der immer noch im Tempel von Ahn'Qiraj in Silithus ruht, und seine insektenartigen Schergen haben?

Azerit, das Blut von Azeroth

Die Zukunft von Azeroth ist also ungewiss. Der Kampf gegen die Brennende Legion zehrte an den Kräften von Horde und Allianz gleichermaßen schwer. Die Streitkräfte beider Fraktionen sind geschwächt und unzählige namhafte Helden wie Tirion Fordring und



Horde und Allianz erklären sich zu Beginn von Battle for Azeroth gegenseitig den Krieg. Sylvanas, der Kriegshauptling der Horde, brennt Teldrassil nieder und Anduin Wrynn, der neue Hochkönig der Allianz, erobert die ehemaligen Menschenkönigreiche Lordaeron und Alterac.

Varian Wrynn mussten ihr Leben im Kampf gegen die Dämonen lassen. Die Länder von Kalimdor und den Östlichen Königreichen sind verwüstet und überall droht eine Hungersnot. Klar, dass beide Seiten in diesen verzweiferten Zeiten händelringend nach einer schnellen Lösung für ihre Probleme suchen. Da rückt Azerit als neue Ressource in den Mittelpunkt. Beide Fraktionen rücken nach Silithus vor, um so viel magisches Erz wie möglich abzubauen. Dabei kommen sich Horde und Allianz gegenseitig in die Quere. Die Lage ist angespannt, die Nerven der Fraktionsanführer liegen blank. Und es braucht in diesem Überlebenskonflikt nur einen kleinen Funken, um ein Flammenmeer in ganz Azeroth zu entfachen.

Die Eskalation

Dieser besagte Funke kommt von Sylvanas, die im Krieg der Dornen (das Pre-Event zu BfA) einen Präventivschlag gegen die Allianz ausführt und den Weltenbaum Teldrassil, die Heimat der Nachtelfen, in Schutt und Asche legt. Der Grund für ihre Aggression ist einfach: Die Bansheekönigin verdächtigt die

Allianz, dass sie Azerit-Vernichtungswaffen über Darnassus schmuggeln könnte, um die Horde später aus Kalimdor zu vertreiben. Mit dem Anschlag auf Teldrassil und die Dunkelhüste vernichtet die Dunkle Fürstin den Großteil der Häfen und Umschlagplätze der Allianz in Kalimdor. Das lassen Anduin Wrynn und die Allianz aber natürlich nicht auf sich sitzen! Anduins Antwort kommt prompt. Der Hochkönig der Allianz versammelt seine besten Truppen in Sturmwind und marschiert gen Lordaeron,

um Sylvanas und die Horde in die Schranken zu weisen. Die angeschlagene Armee der roten Fraktion hat auf dem Schlachtfeld vor den Toren von Unterstadt der Übermacht der Allianz nichts entgegenzusetzen. Es kommt, wie es kommen musste – die Hauptstadt der Untoten fällt und um die Ruinen von Lordaeron und Alterac entbrennt ein unerbittlicher Kampf, der unsere Helden auf den Plan ruft.

Auge um Auge, Zahn um Zahn

Der Krieg zieht die Grenzen in Kalimdor und den Östlichen Königreichen neu. Die Allianz weitet ihre Gebiete im Osten aus, während

Azeroth ist ein Titan

Blizzard erklärt die Besonderheit von Azeroth offiziell damit, dass unsere Spielwelt in Wirklichkeit eine schlafende Titanin ist, die durch Magni Bronzebart zu uns spricht.



Der Sprecher: Magni Bronzebart

Der ehemalige Zwergenkönig von Eisenschmiede verwandelte sich in Cataclysm nach einem Ritual, bei dem er den Fluch des Fleisches umkehren wollte, in eine Diamantstatue. Obwohl seine Metamorphose den Anschein erweckte, dass er dabei scheiterte und starb, gaben die Zwerge und vor allem seine Tochter Moira ihren König nicht auf.

Im Namen von Azeroth

Ihre Treue und Geduld wurden in WoW: Legion schließlich belohnt. Im Zuge unseres Kampfes gegen die Brennende Legion erwachte Magni Bronzebart aus seinem steinernen Schlaf und verkündete, dass er dank seiner neuen Dimantgestalt mit der Seele von Azeroth sprechen kann und der schafenden Titanen fortan als ihr Herold dienen wird.

Das Wohl von Azeroth liegt Magni besonders am Herzen. Deshalb arbeitet er mit Helden beider Seiten zusammen.



Der Konflikt bahnt sich bereits in WoW: Legion an. Bei der Feier erzählt Gallywix, der Anführer der Goblins, Sylvanas von seiner Entdeckung in Silithus.



Die Allianz zieht schnell nach. Der Geheimdienst in Sturmwind berichtet Anduin Wrynn, dem neuen Hochkönig, dass die Horde Azerit in Silithus abbaut.



Hochfürst Saurfang missachtet in der Schlacht um Unterstadt Sylvanas' Befehle und lässt sich nach einem Kampf von der Allianz gefangen nehmen.



Nach der Eroberung von Unterstadt geht die Hauptstadt der Allianz in Flammen auf. Prophet Zul legt auf der Flucht aus Sturmwind in der Stadt Feuer.

die Horde ihren Stand in Kalimdor festigt. Doch die Vorherrschaft beider Seiten auf den jeweiligen Kontinenten ist nicht in Stein gemeißelt. Beide Fraktionen liefern sich an den Kriegsfrenken blutige Schlachten, die die Horde und Allianz viel Kraft und Ressourcen kosten. Kein Wunder also, dass sowohl Sylvanas als auch Anduin überall nach neuen Verbündeten suchen, die die lichten Reihen ihrer angeschlagenen Armeen wieder mit frischen Soldaten füllen würden.

Neue Bündnisse

Bereits in WoW: Legion haben die Fraktionsanführer in ihren Hauptstädten neue Verbündete begrüßt. Die Nachtgeborenen und Hochbergtauren schlossen sich der Horde an, die Leerenelfen und Lichtgeschmiedete

Draenei hissten dagegen das blaue Banner der Allianz. Mit dem Start von Battle for Azeroth schließen sich die Mag'har-Orcs und die Dunkeleisenzwerge den Fraktionen an. Das Wissen und die Kampfkunst der jeweiligen Völker kam beiden Seiten zugute, dennoch reichte ihre Unterstützung bei Weitem nicht aus, um den Fraktionskrieg für Horde oder Allianz zu entscheiden.

Es müssen also weitere Verbündete her! So knüpfen Sylvanas und Anduin am Höhepunkt des Krieges Kontakte zu Völkern, die bisher abgeschieden auf ihren Inseln lebten. Die Rede ist von Zandalari-Trollen und den Menschen von Kul Tiras. Beide Völker verfügen über gewaltige Flotten und schlagkräftige Armeen, die das Zünglein an der Waage sein könnten. Es steht außer Frage, dass die Fraktionsanführer diese heikle Mission nur den größten Helden Azeroths anvertrauen.

Große Anführer in schweren Zeiten

Zandalar und Kul Tiras sind den Bewohnern von Azeroth zwar ein Begriff, dennoch lebten die Völker beider Inselstaaten so lange

zurückgezogen, dass sich bis auf wenige Gelehrte kaum ein Sterblicher heute an ihre Reiche erinnert. Die Gründe dafür waren Kriege und Naturkatastrophen, die sowohl aufseiten der Zandalari als auch der Kultiranen große Opfer forderten. Damit stehen König Rastakhan, der Herrscher von Zandalar, und Katherine Prachtmeer, die Großadmiralin von

Kul Tiras, vor dem gleichen Problem wie die Horde und Allianz auf dem Festland – sie können angesichts der großen Verwüstung in ganz Azeroth ohne Verbündete nicht mehr alleine überleben.

Mists of Pandaria

Unsere Helden hatten bereits in MoP das Vergnügen, die Zandalari-Trolle kennenzulernen. Damals waren sie kriegerisch eingestellt und setzten alles daran, den Donerkönig wieder auf den Thron von Pandaria zu setzen.

Uldir: Das dunkle Erbe der Titanen in Nazmir

Aber Tod, Krieg und Hunger sind nicht die einzigen Schrecken, die Azeroth in Battle for Azeroth heimsuchen. In-

mitten von Zandalar, im Sumpf von Nazmir, macht sich die Finsternis der Leere breit, die die Seelen der Sterblichen verschlingt. Diese Dunkelheit strömt aus den Tiefen eines lang vergessenen Titanenlabors, das die Schöpfer einst in Azeroth errichteten. Im Inneren forschten die Titanenwächter jahrtausendlang an neuen Waffen gegen die Leere und

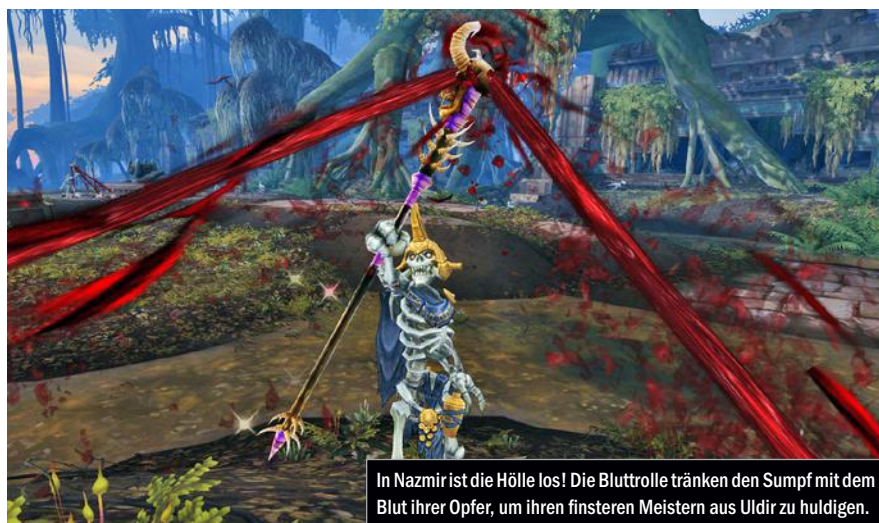
BfA: Die Comics

Blizzard stellt die Geschichte der neuen Erweiterung in mehreren digitalen Comics vor.

Neben zahlreichen animierten Videos, die die Story rund um Battle for Azeroth erklären, erzählen die Entwickler einen Teil der großen Geschichte in den Comics, die ihr euch im PDF-Format auf der offiziellen WoW-Seite herunterladen könnt. In „Der Sprecher“, „Die drei Schwestern“ und „Die Heimkehr“ könnt ihr mehr über alle wichtigen Ereignisse, die sich bisher abseits des großen Geschehens abspielten, erfahren. Die Kalifornier kündigten bereits weitere Comics und Kurzgeschichten an, die uns mehr Einblicke in die Geschehnisse in Azeroth bieten. Alle Digitalausgaben der Comics (auch zu früheren Add-ons) findet ihr hier: <https://bit.ly/2vceeU6>



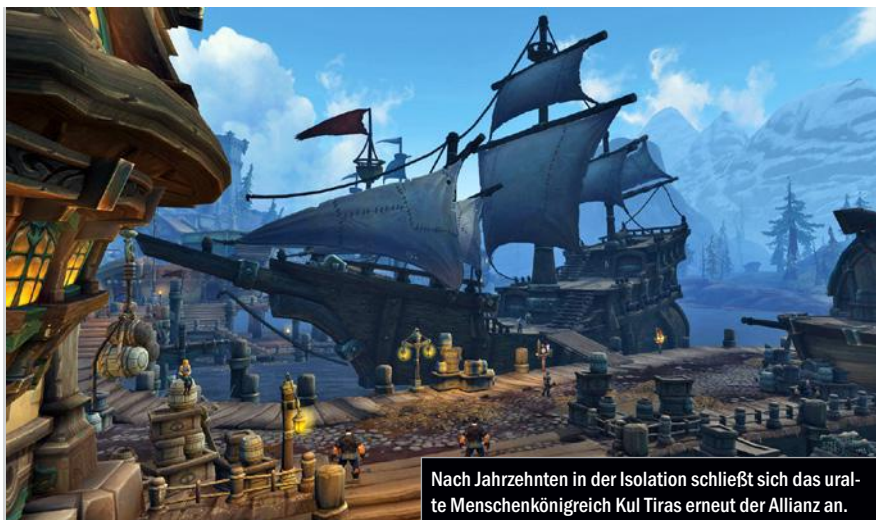
Comic-Cover von „Die drei Schwestern“



In Nazmir ist die Hölle los! Die Bluttrolle tranken den Sumpf mit dem Blut ihrer Opfer, um ihren finsternen Meistern aus Uldir zu huldigen.



Die MUTTER ist die Titanenwächterin, die die Forschung der Leere in Uldir überwacht.



Nach Jahrzehnten in der Isolation schließt sich das uralte Menschenkönigreich Kul Tiras erneut der Allianz an.

die Alten Götter. Mit der Zeit breitete sich in der Festung jedoch der Wahnsinn aus. Die Kreaturen, die der Wächterin namens MUTTER als lebende Versuchsobjekte dienten, brachen nach und nach aus ihren Käfigen aus und liefen Amok. Einige Monster überwandten sogar die Festungsmauer und entkamen in die Sümpfe von Nazmir. Dem Flüstern der Leere ausgesetzt, wurden die Trolle, die in den Sümpfen lebten, verrückt und fielen übereinander her. Aus den Überlebenden formte sich der Stamm der Bluttrolle, die der gigantischen Larve G'huun als eine Art Gott verehrt und Unmengen an Blut zu Ehren seines finsternen Meisters opfert. Unsere Helden kriegen es in Battle for Azeroth also nicht nur mit der gegnerischen Fraktion zu tun, sondern auch mit den Dienern der Alten Götter.

Innere Konflikte

In BfA steht uns ein Kampf an vielen Fronten bevor. Dennoch ist kein Feind so gefährlich wie ein innerer Konflikt, der die Einheit der Horde und Allianz zu sprengen droht. Sylvanas und Anduin steht im Krieg eine schwere

Prüfung bevor, schließlich geht es für beide nicht nur um Eroberung und Erfolg, sondern auch um den Zusammenhalt ihrer Fraktionen. Beide Protagonisten werden von verschiedenen Beratern beeinflusst, die im Krieg zum Teil eigene Ziele verfolgen.

Für Genn Graumähne und Jaina Prachtmeer geht es um Rache für den Fall von Gilneas und die Zerstörung von Theramore. Da fällt es Anduin, der diplomatische Lösungen bevorzugt, oft schwer, dageganzusteuern. Die Bansheekönigin hat es auf der anderen Seite als Kriegshauptling ähnlich schwer. Ihre eiskalte Art und ihr schier unstillbarer Blutdurst verärgert die Horde-Patrioten wie Saurfang oder Baine, die viel Wert auf Ehre legen und Sylvanas' autoritären Führungsstil offen kritisieren. Ob es der Dunklen Fürstin und dem Hochkönig gelingt, diese zahlreichen Herausforderungen zu meistern, bleibt abzuwarten. Fakt ist, dass beide Anführer sich in Battle for Azeroth schwer anstrengen und einiges opfern müssen, um den drohenden Bürgerkrieg in den eigenen Reihen doch noch abzuwenden.

Helden und Bösewichte

Über die Bösewichte gibt es bisher nur wenige Details. Der Fraktionskrieg steht im Mittelpunkt des Geschehens, zumindest in der ersten Phase der neuen Erweiterung. Einige Nebenschauplätze wie Uldir gewähren uns jedoch einen Ausblick auf Gegner, die in naher Zukunft eine große Rolle spielen werden. Denn am Rande der Ereignisse auf Zandalar und Kul Tiras zeichnet sich ganz deutlich der Schatten der Alten Götter ab. Da passt natürlich Azshara ganz gut ins Bild. Das Schicksal der Nagakönigin ist eng mit den finsternen Mächten der Leere verknüpft. Es waren die Alten Götter, die Azshara und ihre engsten Vertrauten nach dem Untergang des Nachtelfenimperiums in monströse Naga verwandelten. Nach zahlreichen Begegnungen in Kalimdor und auf den Verheerten Inseln bekommen unsere Helden Azshara in Battle for Azeroth endlich in ihrer vollen Pracht zu Gesicht. Es scheint, dass wir im Verlauf von BfA einen Unterwasserausflug unternehmen werden. Und wer weiß, vielleicht lässt sich dabei sogar der Alte Gott N'Zoth blicken.

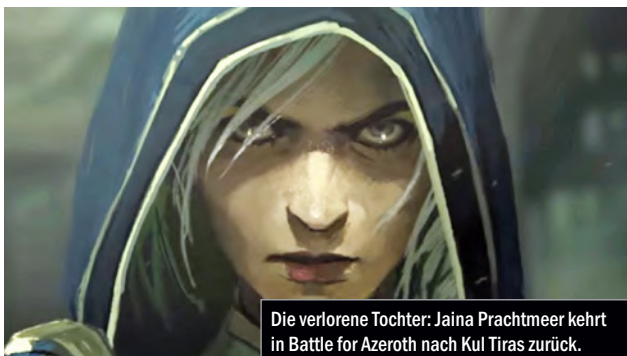
Blizzards Kriegsbringer: Neue Geschichten im Videoformat

Auch in Battle for Azeroth zeigen die Kalifornier nicht mit spannenden Videos, die uns die Story von BfA nahebringen.

Mit Battle for Azeroth setzen die Entwickler ihre Videoreihe, die aus mehreren animierten Kurzfilmen besteht, fort. Nach „Herren des Krieges“ und „Vorboten“ erscheint die neue Videoreihe mit dem imposanten Namen „Kriegsbringer“. Die neue Serie steht ganz im

Zeichen der WoW-Heldinnen Jaina Prachtmeer, Sylvanas Windläufer und Königin Azshara, die Blizzard bereits auf der BlizzCon 2017 als Bösewichte für BfA angekündigt. Alle Kurzfilme findet ihr auf der offiziellen WoW-Seite: <https://bit.ly/2LPbPJb>.

Königin Azshara war eine Tyrannin und brachte Azeroth einst an den Rand der Vernichtung.



Die verlorene Tochter: Jaina Prachtmeer kehrt in Battle for Azeroth nach Kul Tiras zurück.



Sylvanas Windläufer erinnert sich an den Dritten Krieg und ihre Verwandlung zur Banshee.



Questen auf Zandalar und Kul Tiras

Zwei neue Inselreiche mit nagelneuen Gebieten! In Battle for Azeroth tauchen zwei uralte Königreiche aus den Tiefen der Geschichte wieder auf. Wir stellen euch alle Regionen und Gebiete von Zandalar und Kul Tiras vor.

Autor: Tanja Adov

Der blutige Krieg zwischen Horde und Allianz schlägt unsere Helden in geheimnisvolle und lang vergessene Regionen inmitten des Ozeans. Zwei mächtige Inselreiche rücken in den Mittelpunkt des Kampfes um Azeroth. Denn während die Streitkräfte beider Fraktionen sich auf den Schlachtfeldern in Kalimdor und den Östlichen Königreichen austoben, stellen die Bewohner von Zandalar und Kul Tiras unsere Helden vor ganz neue Herausforderungen. Schließlich geht es in Battle for Azeroth nicht nur darum die Kontinente zu erobern, sondern auch um Diplomatie. In diesen dunklen Zeiten suchen beide Seiten händeringend nach neuen Verbündeten, die in diesem brutalen Konflikt das buchstäbliche Zünglein auf der Kriegswaage sein könnten.

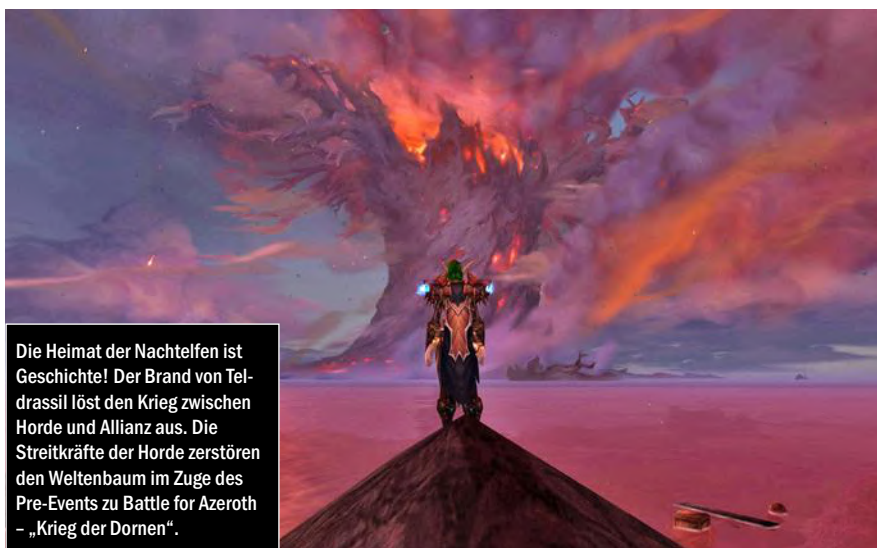
Krieg und Diplomatie

Um die Völker von Zandalar und Kul Tiras für unsere Sache zu gewinnen, werden wir zuerst ihr Vertrauen gewinnen müssen. Diese Aufgabe erledigen unsere Helden dadurch, dass wir auf den Inseln im Namen unserer Fraktionen verschiedene Quests erledigen und den Bewohnern helfen. In welcher Reihenfolge ihr die einzelnen Gebiete abklappert, spielt für die Hauptstory keine Rolle. Die verschiedenen Zonen von Zandalar und Kul Tiras sind durch lose Geschichtsstränge miteinander verknüpft, die ihr in beliebiger Reihenfolge spielen könnt.

Flexibles Questen auch in BfA

Auch in Battle for Azeroth bleibt uns das praktische Level-Scaling, das Blizzard mit Legion zum ersten Mal eingeführt hatten, erhalten. Auf den neuen Inseln gibt es kein bestimmtes Startgebiet, ihr könnt kreuz und quer questen. Eine kleine Änderung gibt es in BfA allerdings: Ihr dürft zu Beginn nur die Gebiete frei wählen, die zu eurer Fraktion gehören. Das bedeutet, dass ihr euch nach dem Einführungsszenario zunächst in Zandalar

(Horde) beziehungsweise Kul Tiras (Allianz) durchschlagen müsst. Ab Stufe 112 könnt ihr dann via Kriegskampagne immer wieder Ausflüge auf die gegnerische Insel unternehmen, um den Fraktionskrieg ordentlich einzuheizen. Erst mit Level 120 stehen euren Helden beide Inselreiche voll und ganz offen. Auf Maximalstufe dürft ihr dann sowohl auf Zandalar als auch in den Gebieten von Kul Tiras eure täglichen Weltquests erledigen und PvP-Geplänkel austragen.



Die Heimat der Nachtelfen ist Geschichte! Der Brand von Tel-drassil löst den Krieg zwischen Horde und Allianz aus. Die Streitkräfte der Horde zerstören den Weltenbaum im Zuge des Pre-Events zu Battle for Azeroth – „Krieg der Dornen“.

Die Reise zu den Inseln beginnt



Sowohl die Horde als auch die Allianz suchen in BfA händeringend nach neuen Verbündeten.

Die Startquest: Zeit der Abrechnung

Mit dem offiziellen Start von Battle for Azeroth werden euch eure Fraktionsanführer darum bitten, eine wichtige Mission zu erledigen. Mit der Quest Zeit der Abrechnung schicken euch Hochfürst Saurfang (Horde) oder Anduin Wrynn (Allianz) jeweils vor die Tore von Unterstadt, um die ehemalige Lordaeron-Metropole zu verteidigen oder die Stadt im Namen des Hochkönigs zu erobern. Nach der Belagerung von Unterstadt schicken die Fraktionsanführer euch nach Zandalar oder Kul Tiras.



Sturmwind verliert auf hoher See den Großteil der Flotte und Anduin bittet die Helden der Allianz und Jaina Prachtmeer darum, das alte Bündnis mit der Seefahrernation Kul Tiras zu erneuern.

Zul legt Sturmwind in Schutt und Asche und entführt mit Prinzessin Talanji die Helden der Horde nach Zandalar.

Intermezzo: Die Kriegskampagne

Die Kriegskampagne ist eine wichtige Zwischenstation auf eurer Reise zur Maximalstufe. In den jeweiligen Hauptstädten von Zandalar und Kul Tiras findet ihr Questgeber und die Missionstische, die die Kriegskampagne starten und euch regelmäßig mit neuen Aufgaben versorgen. Auf Befehl der Dunklen Fürstin oder des Hochkönigs müssen unsere Helden zum Beispiel die feindlichen Streitkräfte auf den gegnerischen Inseln schwächen oder neue Bündnisse mit den Einheimischen schmieden. Durch die Kriegskampagne gründen wir im Feindesland bereits beim Leveln eigene fraktionsspezifische Camps, etablieren Flugpunkte und finden Zugang zu einzigartigen Händlern. Wir spielen aber auch neue Features wie die Inselexpeditionen erst im Zuge der Kampagne frei.

Mehr als nur Krieg

Die Bündnisse mit den fremdartigen Völkern von Zandalar und Kul Tiras oder die Intrigen gegen Verbündete

des Feindes sind dabei besonders interessant. Frei nach dem Motto „Der Feind meines Feindes ist mein Freund!“ versuchen die Allianz-Helden zusammen mit Brann Bronzebart, sich in Nazmir mit den Blutrollen anzufreunden, während die Horde

an der Seite von Nathanos Pestrufer und Lilian Voss versucht, in Tiragardeesund das Adelshaus Aschenwind zu schwächen. In BfA geht es auf jeden Fall heiß her!

Nathanos Pestrufer gibt euch die Aufgaben im Hafen von Zuldazar.

Alleria Windläufer wartet auf euch im Hafen von Boralus.

Die Kriegskampagne ruft in Dazar'alor (Horde) und Boralus (Allianz) die Helden zu den Waffen und führt uns ins jeweils feindliche Gebiet.

Das Reich der Zandalar

Vor mehr als 12.000 Jahren herrschten die Trollstämme in Kalimdor über ein gigantisches Reich namens Zandalar. Unter einem Banner vereint, schlugen die Zandalari-Trolle einst das Insektenvolk der Aqir in die Flucht und gründeten ein mächtiges Imperium. Mit dem Aufstieg der Nachtelfen verloren die Zandalari jedoch an Macht und das Trollreich schrumpfte auf ein kleines Kernkönigreich. Die Zerstörung des Brunnens der Ewigkeit läutete schließlich ein neues Zeitalter für die Trolle ein. Während die Trollstämme wie die Amani und Gurubashi nach der großen Katastrophe nach und nach zu ihren primitiven Wurzeln zurückkehrten, konnten die Zandalari auf der Insel ihre hochentwickelte Kultur bewahren.

Die goldenen Pyramiden von Zuldazar

Die Fans von Maya- und Azteken-Kultur werden in Zuldazar besonders viel Spaß haben! Dieses Stück Land ist die Heimat eines der ältesten Völker von Azeroth und das Herzstück der Trollzivilisation. Die massiven Pyramiden, die zur Hauptstadt der Zandalari gehören, füllen die Berge und das gesamte Tal aus. Auf der Pyramide von Dazar'alor, auf dem höchsten Gipfel von Zandalar, thront Rastakhan, der Imperator des Zandalarireiches. Von seinem goldenen Sitz aus kann er alle Zikkurats überblicken,

Vol'dun



Das Volk der Sethex erhebt den Anspruch über Vol'dun und ganz Zandalar.

die aus der Ferne wie aufragende Berge aussehen. Alle sechs Jahre kommen Abgesandte aller Trollstämme zum Imperator nach Zuldazar, um Angelegenheiten zu diskutieren, die alle Trolle in ganz Azeroth betreffen. In diesem Gebiet ist das Zandalari-Imperium noch intakt und der Einfluss von

Rastakhan und seiner Tochter Prinzessin Talanji am größten. Mit ihrer Hilfe richtet ihr im Zuge der Kriegskampagne den ersten Brückenkopf nach Kul Tiras ein.

Die Wüste von Vol'dun

Im Nordwesten von Zuldazar liegt die riesige Wüste namens Vol'dun. Die unwirtlichen Sanddünen waren einst ein blühender Dschungel, der vor Jahrtausenden von den Aqir verwüstet wurde. Die Zandalari verbannten Gauner und Todgeweihte nach Vol'dun, wo Monster aus grauer Vorzeit und blutrüns-

Zuldazar

Atal'dazar ist eine uralte Nekropole der Zandalari-Trolle.

Atemberaubende Aussicht! Von den Terrassen von Dazar'alor kann man ganz Zuldazar überblicken.

In Zandalar schlägt das Herz des Zandalari-Imperiums.

Die Zandalari verfügen über eine schlagfertige Armee, die die Horde für den Krieg gegen die Allianz gewinnen will.



Vol'dun: Mythrax ist ein mächtiger Herold der Alten Götter, der vor Jahrtausenden nur durch das Opfer des Loas Sethraliss' aufgehalten werden konnte.



Die finsternen Mächte der Leere machen sich in Nazmir breit. Die Diener der Alten Götter bewachen die verseuchten Ruinen der alten Pyramiden.

tige Bestien ihr Schicksal besiegeln. Doch das Gebiet ist nicht so ausgestorben und leer, wie es beim ersten Blick vermuten lässt. Besonders hartgesottene Trolle, die fuchsartigen Vulpera und das Schlangenvolk der Sethrak bewohnen den heißen Sandkassen und schlagen jeden ungebetenen Gast in die Flucht. Im Großen und Ganzen erinnert die Wüste an das mystische Gebiet Uldum aus Cataclysm. Auch in Vol'dun gibt es jede Menge Geheimnisse aus dem Zeitalter des Schwarzen Imperiums zu entdecken. Schließlich droht ein uralter Diener der Alten Götter aus seinem Pyramidenkerker auszubrechen.

Der schwarze Sumpf von Nazmir

Dennoch ist die Bedrohung, die unter dem Sandmeer von Vol'dun lauert, nichts im Vergleich zu den blutigen Schrecken von Nazmir.

Das sumpfige Areal war einst ein Forschungsgelände der Titanen, auf dem sie verschiedene Waffen gegen die Alten Götter an lebenden Objekten testeten. Die Festung Uldir war der Mittelpunkt dieser Forschung. Nachdem der Zahn der Zeit an den Mauern und das Flüstern der Alten Götter an dem Verstand der Wächter von Uldir nagte, brachen einige Kreaturen der Leere aus ihren Käfigen aus und brachten einen Fluch über den ansässigen Trollstamm. Dem Wahnsinn verfallen, nannten die Trolle von Nazmir sich in Bluttrolle um und sind seitdem auf der Jagd nach frischen Opfern für ihre finsternen Meister. Wer die düstere Stimmung des Dschungels von Tanaan in WoD mochte, wird sich im dunklen Morast von Nazmir pudelwohl fühlen. Außerdem erzählt Blizzard hier eine spannende Story über Bluttrolle, Titanen und Alte Götter.



Immer mehr Sethek verlassen Vol'dun und tauchen rund um Uldir auf.

G'huun, die Brut der Alten Götter

Das gigantische Monster, das in den Tiefen des Titanenlabors in Nazmir haust, ist das Produkt eines gescheiterten Experiments der Schöpfer nach dem Fall des Schwarzen Imperiums. Uldirs Titanenwächter züchteten einst eine Larve mit dem Blut der Alten Götter heran, um ihre Waffen gegen die finsternen Mächte der Leere an einer lebenden Kreatur zu testen. Mit der Zeit wuchs G'huun jedoch ins Unermessliche und das Biest wurde übermächtig. Mithilfe der Blutrolle von Nazmir nahm die Brut der Alten Götter schließlich ganz Uldir in Beschlag.

G'huun ist eine riesige Larve, die die Wächter von Uldir über Jahrtausende mit dem Blut der Alten Götter fütterten.

Die Blutrolle zelebrieren martialische Rituale, in denen sie das Blut für G'huun sammeln.

Nazmir

Der Loa: Im Norden liegt der riesige Leichnam einer Schildkröte.

Die Titanenfestung Uldir ist in Dunkelheit und dichten Nebel gehüllt.

Kul Tiras

Das lang verschollene Inselreich Kul Tiras ist die Heimat der legendären Seefahrernation, die einst die Meere Azeroths beherrschte. Vor dem Einfall der Orcs, die aus der fremden Welt namens Draenor durch das Dunkle Portal herbeistürmten, war Kul Tiras einer der mächtigsten Staaten in den Östlichen Königreichen. Unter dem Ankerbanner der Prachtmeers vereint, schlug die große Armada im Ersten und Zweiten Krieg die grünhäutigen Invasoren zurück, und sorgte jahrelang für Recht und Ordnung auf hoher See. Der lange Krieg zehrte die Ressourcen des Inselstaats jedoch nach und nach aus und der Einfall der Brennenden Legion und der Geißel im Dritten Krieg stieß Kul Tiras schließlich in den Abgrund. Nach dem Tod ihres Admirals Daelin Prachtmeer in Kalimdor zogen die Kultiraner sich aus dem Weltgeschehen auf ihre Insel zurück.

Das stolze Erbe von Tiragardeesund

In diesem Teil der Insel sind die Prachtmeers immer noch die unbestrittenen Herrscher von Kul Tiras. Obwohl der legendäre Admiral Daelin Prachtmeer schon lange tot ist, ist die Erinnerung an den legendären Sohn des mächtigen Inselstaates in Tiragardeesund überall gegenwärtig. Gewaltige Statuen, die zu Daelins Ehren errichtet wurden, säumen die Straßen von Boralus, der Hauptstadt von Kul Tiras, und umliegenden Siedlungen. Im Hafen liegen mächtige Kriegsschiffe, die die östliche Küsten bewachen. Die Stadt erstreckt



Boralus ist die stolze Metropole von Kul Tiras. Hier herrscht die Familie Prachtmeer.

Tiragardeesund

sich über mehrere kleine Inseln, die mit Stegen und unzähligen Brücken verbunden sind. Auf Flugmeister werdet ihr in Boralus und ganz Kul Tiras seltener treffen, schließlich unternehmen die Einheimischen, ganz nach der klassischen Seemannsmannier, ihre Kurzreisen mit dem Boot. Die Hauptstadt und das raue Land von Tiragardeesund sind die perfekte Startzone für Allianz-Fans und

Warcraft-Veteranen, die das lang verschollene Menschenkönigreich in seinem ursprünglichen Glanz erleben wollen.

Der Fluch von Drustvar

Die fruchtbaren Ebenen von Drustvar waren einst die Kornkammer von Kul Tiras. Doch vor einigen Jahren breitete sich in den fruchtbaren Ebenen ein unheimlicher Fluch



Im Tiragardeesund ist das Leben noch in Ordnung. Die Bürger leiden hier keinen Hunger wie in anderen Gebieten von Kul Tiras.



Schweinezombies sind die Schöpfung der Hexen von Drustvar.



Die Hexen entziehen ihren Opfern die Lebensenergie.



Seit einigen Jahren tauchen überall in Kul Tiras unheimliche Krakenwesen auf, die die Schiffe stehlen und die Bewohner der Küstenregionen terrorisieren.



Witcher lässt grüßen! Selbst am helllichten Tag gehen in Drustvar Geister umher, die nach dem Blut unvorsichtiger Reisender und Abenteurer dürsten.

aus, der ganze Familien dahinraffte. In den menschenleeren Dörfern blieben lediglich die verstörten Tiere übrig, die unter dem Einfluss des finsternen Zaubers zu wilden Bestien mutierten. Die blutigen Abdrücke führen unsere Helden schließlich auf die Spur eines geheimen Hexenzirkels, der in Drustvar mit Todesmagie ganze Landstriche verwüstet. Dieses Gebiet steht ganz im Zeichen von Schwarzer Magie. Diese Zone gehört auf jeden Fall zum Pflichtbesuch für Fans der Bücher- und Spielreihe aus dem The-Witcher-Universum.

Sturmsangtal

Die blühende Flora und die wilde Fauna von Sturmsangtal zogen bereits vor der Ankunft unserer Helden unzählige Reisende und Abenteurer magisch an. Kein Wunder, schließlich gehören die sanften Hügel und der phänomenale Meeresblick zu den Highlights von Kul Tiras. Doch die friedliche Idylle von Sturmsangtal trägt, denn an den Küsten tauchen seit neuestem krakenähnliche Meeresmonster auf, die nach menschlichem Blut dürsten. So furchterregend diese Meeresungeheuer auch sind, das plötzliche Verschwinden der Gezeitenweisen, der Seepriester und Beschützer der Flotte von Kul Tiras ist genauso beängstigend und rätselhaft zugleich. Hängen diese düsteren Ereignisse irgendwie zusammen? Oder steckt eine dunkle Verschwörung dahinter? Wer eine spannende Detektiv-Story vor einer traumhaften Kulisse erleben möchte, für den ist das schaurig-schöne Sturmsangtal genau das richtige Startgebiet!

Sturmsangtal



Der Tempel der Seepriester von Kul Tiras verkommt zu einer finsternen Krakenfestung.

Der Seelenschlund ist Helyas finsternes Reich, wo die Seelen von verdammten Vrykul landen.

Die verlorenen Schiffe liegen in den Häfen von Sturmsangtal.



Das Druidentum in Kul Tiras

Die Druiden, auf die unsere Helden in Kul Tiras treffen, haben mit den Beschützern der Flora und Fauna aus Kalimdor und den Östlichen Königreichen nur wenig zu tun. Statt die Wälder und seine Bewohner zu bewahren und den Zirkel des Lebens positiv zu beeinflussen, verehren die Druiden von Kul Tiras den Tod und konzentrieren sich eher darauf, die sterbenden Wesen in Frieden ins Jenseits zu begleiten. Diese Entwicklung haben die düsteren Druiden von Drustvar zum Teil auch dem Fluch der Hexen zu verdanken, deren Todesmagie seit Jahren das Land und die Lebewesen verdorrt.



Die Druiden von Kul Tiras nennen sich Jünger der Dornen.



Drustvar

Kriegskampagne und Kriegsfronten

Battle for Azeroth steht ganz im Zeichen des Fraktionskonflikts, der durch den Krieg der Dornen volle Fahrt aufgenommen hat. Auf den folgenden Seiten zeigen wir euch, wie sich der Konflikt zwischen Horde und Allianz während der Kriegskampagne entwickelt und was es mit den Kriegsfronten auf sich hat. Wir starten mit der Kriegskampagne, die in Battle for Azeroth aus mehreren Gründen zum Pflichtprogramm gehört.

Autor: Sebastian Glanzer



Kriegskampagne

Wir zeigen euch, was es mit der Kriegskampagne auf sich hat, was ihr während der Kampagne tut und warum ihr nicht um sie herumkommt.

In BfA gibt es zwei Kontinente mit jeweils drei großen Zonen. Auf dem einen tummelt sich die Allianz (Kul Tiras), auf dem anderen hat sich die Horde ausgebreitet (Zandalari). Im Gegensatz zu vorherigen Erweiterungen leveln beide Fraktionen also getrennt voneinander. Obwohl die jeweils drei Gebiete sehr weitläufig sind, wäre es doch Verschwendung, wenn Horde und Allianz nur auf ihren eigenen Inseln ausharren würden. Das würde einiges an Potenzial aus dem Spiel nehmen und so gar nicht zum Hauptthema der Erweiterung passen.

Um das zu ändern, hat Blizzard die Kriegskampagne eingeführt. Über diese längere Questreihe erkundet ihr die Zonen der gegnerischen Fraktion, errichtet Außenposten, schaltet Weltquests auf den feindlichen Inseln frei und steigert Ruf bei wichtigen Fraktionen.

Die Kampagne startet bereits während der Level-Phase

Der erste Teil der Kriegskampagne wird automatisch gestartet, sobald ihr Stufe 112 erreicht. Dann schicken euch eure Fraktionsanführer nach Boralus (Allianz) beziehungsweise Dazar'Alor (Horde). Hier müsst ihr wieder einmal mit dem Fraktionstisch interagieren, den ihr in ähnlicher Form bereits aus eurer Ordenshalle kennt und der euch direkt auf Stufe 110 präsentiert wird. Die Tische befinden sich in Dazar'Alor unten am Hafen beziehungsweise in Tiragardeesund (Allianz) auf euren Schiffen.

Das Anhänger-System und die Anzahl der Missionen sind dieses Mal jedoch nicht so umfangreich wie in Legion oder gar WoD. Nachdem ihr auf Stufe 110 über den Fraktionstisch bereits einige Kriegsressourcen gesammelt habt (Äquivalent zu Ordensressourcen aus Legion) werdet ihr mit Stufe 112 damit beauftragt, Truppen zu rekrutieren und auf 114 dann ein schlagkräftiges Team zusammenzustellen. Damit sind die Anhänger und Truppen gemeint, die ihr bereits



aus der Ordenshalle kennt. Sobald ihr drei Anhänger rekrutiert habt, wird es das erste Mal richtig interessant und ihr macht euch in die Zonen der gegnerischen Fraktion auf. Als Horde-Spieler reist ihr beispielsweise mit Ettrig und Handelsprinz Gallywix nach Druustvar, um dort nach Azerith zu suchen, Bekanntschaft mit fiesen Geistern zu machen und einen ersten Außenposten zu errichten. Über mehrere dieser Expeditionen, die euch in alle Ecken der neuen Zonen schicken, schaltet ihr neue Flugpunkte und Gasthäuser frei, über die ihr die neuen Gebiete schneller erreicht.

Das kommt euch gelegen, wenn ihr dort auf Maximalstufe 120 Weltquests erledigt. Wenn ihr von dem einen auf den anderen Kontinent reisen wollt, müsst ihr aber nicht eine lange Flugroute nutzen, sondern sprecht mit dem Kapitän auf eurem Schiff, auf dem sich auch der Auftragsstisch befindet.

Ab Stufe 120

Insgesamt beinhaltet die Kriegskampagne für beide Fraktionen jeweils sieben Quests. Der letzte Teil der Reihe startet mit der Maximalstufe 120. Ab dann schaltet ihr Weltquests

auf den gegnerischen Kontinenten frei und sammelt Ruf bei „Die 7. Legion“ (Allianz) beziehungsweise bei „Die Eidgebundenen“ (Horde). Wer die Dunkeleisenzwerge und Magh'ar-Orcs freischalten will, kommt um diese beiden Gruppierungen nicht herum, denn die Voraussetzung für die Freischaltung der beiden neuen Rassen ist ein ehrfürchtiger Ruf bei diesen Fraktionen. Wer in Zukunft in den Gebieten von BfA fliegen möchte, kann die Kriegskampagne ebenfalls nicht an sich vorbeiziehen lassen, da das Abschließen der Kampagne ein Teil des ersten Parts des Pfadfinder-Erfolgs ist.

Zwar könnt ihr euch nach Abschluss des ersten Pfadfinder-Teils noch nicht in die Lüfte begeben, ihr erhöht jedoch eure Reitgeschwindigkeit in Zandalari und Kul Tiras. Das ist immerhin schon ein kleiner Vorteil. Der zweite Teil des Pfadfinder-Erfolgs wird – wie bereits in den letzten beiden Erweiterungen – zu einem späteren Zeitpunkt implementiert. Damit bleibt Blizzard dem Prinzip aus WoD und Legion treu. Neben all diesen Dingen schaltet ihr über die Kampagne außerdem die mythische Version der Königsruhm und Belagerung Boralus frei.



Während der Kriegskampagne wählt ihr nach und nach die gegnerischen Gebiete aus, in die ihr vorstoßen wollt.



Über ein kurzes Szenario im jeweiligen Gebiet erobert ihr die feindliche Basis und errichtet euren eigenen Stützpunkt.

Kriegsfronten

Wir beantworten alle wichtigen Fragen zum neuen Feature und zeigen euch, was ihr in der Schlacht beachten müsst.

Das Abbrennen des Weltenbaums hat eine Kette an Events in Gang gebracht hat, die zum Angriff der Allianz auf Unterstadt und einem Großbrand in Sturmwind führen. Danach spielt das Arathihochland als Durchgangspunkt zwischen dem Vorgebirge des Hügellandes und dem Sumpfland eine strategisch wichtige Rolle. Hier im Arathihochland, das für Battle for Azeroth komplett überarbeitet wurde, findet die erste Kriegsfront der Erweiterung statt. Die Entwickler kündigten bereits an, dass es in anderen Teilen Azeroths im Laufe der Erweiterung noch weitere Kriegsfronten geben wird.

Was sind Kriegsfronten?

Kriegsfronten sind ein großes PvE-Szenario, für das ihr euch in euren Hauptstädten anmelden könnt, wenn eure Fraktion das Gebiet kontrolliert. Für das erfolgreiche Abschließen einer Kriegsfront erhaltet ihr einen Gegenstand mit Itemlevel 370 und 750 Artefaktmacht. Eine neue Partie Kriegsfronten kann circa alle zwei Tage gespielt werden, die Belohnungen wird es jedoch wohl nur einmal

pro Woche geben (wäre sonst auch zu schön). Anschließend kann die Fraktion, welche die Kriegsfront abgeschlossen hat, sich über ihre Hauptstadt auf Kul Tiras/Zandalari in das Arathihochland teleportieren. Das Hochland beherbergt in BfA seltene Monster, die tolle Beute dabei haben, und es werden außerdem Weltquests freigeschaltet. Wer die Zone nicht kontrolliert, muss händisch dorthin reisen, aktiviert beim Betreten der Zone automatisch den PvP-Modus und kann keinen Weltboss bekämpfen. Die Kontrolle nehmen Horde und Allianz immer abwechselnd ein.

So kontrolliert eure Fraktion das Gebiet!

Der Kampf um das Arathihochland beziehungsweise das Freischalten des Szenarios ist in vier Phasen unterteilt. Dabei sammelt immer eine Fraktion Ressourcen während die andere Fraktion angreift/das Gebiet kontrolliert. Angenommen die Allianz kontrolliert das Arathihochland, dann verlaufen die vier Phasen wie folgt. Phase 1: Die Allianz kontrolliert das Gebiet, die Horde sammelt Ressourcen. Nun kann sich die Allianz direkt

über ihre Hauptstadt zur Kriegsfront teleportieren, dort Weltquests erledigen und Rar-Mobs bekämpfen. Phase 2: Die Allianz kontrolliert das Arathihochland, die Horde greift an. Für Anhänger der Allianz ändert sich in Phase 2 nichts, Horde-Spieler erhalten Zugang zu einer kurzen Quest-Reihe. Ist diese erledigt, könnt ihr euch in die Warteschlange für eine instanziierte Kriegsfront-Partie eintragen. Phase 3: Die Horde hat gewonnen und kontrolliert das Arathihochland, die Allianz sammelt Ressourcen. Die instanziierte Kriegsfront ist wieder geschlossen, Quests, Mobs sowie der Weltboss im Arathihochland gehören jetzt der Horde und die Allianz muss wieder Ressourcen sammeln. Phase 4: Die Horde kontrolliert das Arathihochland, die Allianz greift an. Der Kreis schließt sich und für die Horde ändert sich in Phase 4 nichts, Allianz-Anhänger erhalten Zugang zur Quest-Reihe und der instanziierten Kriegsfront. Danach startet wieder Phase 1. Wie lange eine Phase aktiv ist, hat Blizzard noch nicht wirklich ausgetüftelt. Laut einem Bluepost Mitte Juni soll jede Phase etwa zwei Tage andauern. Wie lang genau, hängt aber davon ab, wie viele Spieler an der Kriegsfront aktiv sind. Ob ihr an der instanziierten Kriegsfront gewinnt oder verliert, hat dagegen keinen Einfluss auf den Phasen-Wechsel.

So sammelt ihr Ressourcen

Um der gegnerischen Fraktion die Kontrolle über die Kriegsfront zu entreißen, müsst ihr mit euren Mitspielern zusammenarbeiten und unterschiedlichste Ressourcen sammeln und abgeben. Neun NPCs warten an den Docks auf eure Spende in Form von Gold,



Die Vorratskiste

Die Kiste ist für alle da, aber nicht jeder sollte sie dauerhaft benutzen ...

In eurer Basis befindet sich eine große, deutlich markierte Truhe. In dieser sammelt sich im Verlauf der Partie das automatisch erzeugte Eisen. Wenn ihr die Kiste anklickt, erhaltet ihr das gesamte Eisen, das sich darin befindet (maximal 200, da ihr mit eurem Charakter nur so viel tragen könnt). An diesem Eisenvorrat kann sich jeder Spieler bedienen, wann und sooft er möchte. Es ist natürlich effektiv, einen oder zumindest ein paar wenige Spieler zu bestimmen, welche gezielt das Eisen dazu nutzen, um die Produktion von Gebäuden und Trupps voranzutreiben. In der Realität wird sich wahrscheinlich einfach jeder die ganze Zeit am Eisen bedienen und bunt drauflosbauen. Aber das ist auch nicht so wild. Noch schlimmer wäre es, wenn sich keiner an der Vorratskiste bedient und das Eisen ungenutzt bleibt. Am Ende ist jeder Truppentyp irgendwie sinnvoll und Ressourcen sind später sowieso im Überfluss vorhanden.

Handwerks-Gegenständen oder Kriegsressourcen. Jeder NPC nimmt einmal pro Tag Spenden entgegen. Welche Items sie haben wollen, bestimmt der Zufall. Für alle abgegebenen Gegenstände erhaltet ihr 750 Artefaktmacht sowie 500 Rufpunkte bei den Eidgebundenen (Horde) beziehungsweise der 7. Legion (Allianz).

Auf in die Schlacht!

Nun, da ihr wisst, was die Kriegsfronten sind, wie ihr sie aktiviert und was die Belohnungen sind, stürzen wir uns in die Schlacht und erklären euch das Wichtigste, um an der Kriegsfront erfolgreich zu sein. Wenn ihr die Kriegsfront das erste Mal freischaltet, werdet ihr schon einmal alleine in eine instanziierte Version des Arathihochlands teleportiert, wo ihr zwei Quests abschließt, die euch einen kleinen Teil des Gebietes zeigen und euch noch einmal schildern, worum es geht. Hier könnt ihr euch ein bisschen mit dem Terrain vertraut machen. Denn obwohl ihr per Questübersicht und NPC-Dialogen immer gesagt bekommt, welche wichtigen Aufgaben als Nächstes erfüllt werden müssen, wird es an der Kriegsfront selbst sehr hektisch und unübersichtlich.

Nach diesem kurzen Überblick meldet ihr euch dann in eurer Hauptstadt am selben Ort noch mal für die Kriegsfront. Kurze Zeit später befindet ihr euch mit bis zu 19 anderen Mitspielern in einem Luftschiff, von dem aus ihr im Battle-Royale-Stil mit dem Fallschirm eure Hauptbasis ansteuert. In der Basis gibt es später jede Menge zu tun, sie ist am Anfang aber erst einmal völlig uninteressant.

Eure ersten Aufgaben

Zu Beginn des Spiels müsst ihr zunächst so schnell wie möglich die Mine und das Holzlager links und rechts von eurer Basis einnehmen. Ohne diese erhaltet ihr weder Holz noch Eisen. Diese beiden Ressourcen benötigt ihr für den Bau von neuen Gebäuden sowie das Anheuern und Verbessern von Truppen – also eigentlich für alles. Mine und Holzlager nehmt ihr genau wie alle weitere



ren Punkte auf der Karte ein, indem ihr die speziellen Elite-NPCs dort besiegt. Im Fall der Mine ist das auf Hordenseite Aufseher Krix. Sobald dieser ausgeschaltet ist, könnt ihr weiter Eisen aus den Loren erbeuten und eure Fraktion erhält ab sofort automatisch etwas Eisen in euren Eisenvorrat. Es ist ratsam, wenn ein bis zwei Spieler zurückbleiben und etwas Eisen sammeln, um später etwa gleich ein großes Gebäude oder einen neuen Truppentyp ausbilden zu können. Es macht keinen Sinn mehr, Spieler zurückzulassen, da nicht genug Loren mit Eisen für alle in der Mine sind und sich mehr Spieler nur die Vorräte wegnehmen würden. Zudem kann ein Spieler sowieso nur maximal 200 Eisen bei sich haben.

Das Einnehmen des Holzlagers ist etwas einfacher und kann von einer 5er-Gruppe erledigt werden, die sich von der Minen-Gruppe trennt. Somit macht ihr gleich etwas Zeit gut. Sobald das Holzlager euch gehört, könnt ihr dort Bäume abbauen und die kleinen Häufchen Holz aufsammeln. Genau wie bei der Mine lohnt sich ein langer Aufenthalt dort nicht, da ihr maximal 100 Holz bei euch tragen könnt und abseits vom Holzlager immer wieder auf Bäume oder kleine Holzhaufen trifft, die ihr einsammeln/abbauen könnt. Sobald die beiden Ressourcen-Punkte einge-

nommen sind, geht es zurück zur Basis und der strategische Teil der Kriegsfront beginnt.

Besondere Ereignisse

Um die Kriegsfront etwas dynamischer zu gestalten, sendet der gegnerische Kommandant immer wieder Angriffstrupps von der Hauptbasis aus, die entweder versuchen, eine bestimmte Basis zurückzuerobern oder sich schnurstracks auf den Weg in eure Burg machen, um das Spiel zu beenden. Die Angriffstrupps werden euch auf der Map angezeigt. Theoretisch kann eure Basis überrannt werden, ihr haben es aber noch nie erlebt, dass die NPCs unserer Basis einem Angriffstrupp unterlegen sind und eure Basis somit dem Untergang geweiht ist. Wenn die gegnerischen Trupps allerdings einen wichtigen Punkt einnehmen, müsst ihr reagieren und euch mit so vielen Spielern wie möglich dorthin bewegen.

Manchmal kommt es auch vor, dass ein besonderer 1-bis-3-Sterne-Rarmob entsandt wird. Das kann ein großer Panzer oder im Fall von Zwergen-Kommandant Muradin auch ein großer Kriegsgolem sein. Je mehr Sterne der Rarmob besitzt, desto stärker ist er. Auch in diesem Fall müsst ihr euch mit vielen Spielern zu diesem Mob bewegen, da ein 3-Sterne-Kriegsgolem langsam, aber sicher einen eurer Stützpunkte alleine dem Erdboden gleichmacht.

Übersicht über eure Basis

Euer Team sollte sich nun aussuchen, welche Basis ihr geschlossen angreift. Da ihr mit 20 zufällig zusammengewürfelten Spielern loszieht, kann das schon mal drunter und drüber gehen. Bevor wir euch zeigen, welche Basen ihr einnehmen solltet, werfen wir zunächst einen Blick auf eure Hauptbasis und was ihr dort alles erledigen könnt. Die Basis ist das erste Gebäude, das ihr errichten müsst, um alle anderen Gebäude auf die Beine zu stellen. Sie kann danach immer weiter aufgerüstet werden. Durch das Upgraden erhöht sich beispielsweise ab Stufe 2 eure Eisenproduktion, ihr schaltet in der Kaserne Spezialheiten frei und die Truppen werden schneller produziert. Alle Gebäude samt ihrer Voraussetzungen und Vorteile seht ihr auf der nächsten Seite.



Was geht auf der Karte ab?

Hier seht ihr, was sich wo befindet und was die Icons auf der Karte bedeuten.

1. Horde-Hauptbasis
2. Allianz-Hauptbasis
3. Horde-Mine
4. Horde-Holzlager
5. Der Zirkel der Elemente
6. Nordhofkreuz
7. Neuhof
8. Der Hochstand
9. Heldenrufpass
10. Gegnerische Trupps Stufe 1
11. Gegnerische Trupps Stufe 2
12. Feindlicher Rar-Mob
13. Allianz-Mine
14. Allianz-Holzlager
15. Gebäude im Bau
16. Gebäude noch nicht errichtet

Gebäude und Basen

Auf dieser Seite zeigen wir euch, welche Gebäude ihr in eurer Basis errichten könnt, was diese können, was die Upgrades dieser Gebäude bringen.

Haupthaus

Euer Haupthaus ist euer allererstes Gebäude. Durch das Upgraden eures Haupthauses schaltet ihr weitere Gebäude frei. Um diese oder beispielsweise eine Kaserne auszubauen, klickt ihr wie in der Garnison auf den Zeichentisch und steuert eure Ressourcen.



Hochburg (Stufe 2)

- Kosten: 380 Eisen und 180 Holz
- Benötigt War Mill und Altar der Stürme
- Erhöht eure Eisenproduktion
- Schaltet in der Kaserne eine Spezialeinheit frei
- In der Kaserne in Auftrag gegebene Truppen werden schneller ausgebildet.



Festung (Stufe 3)

- Kosten: 620 Eisen und 260 Holz
- Benötigt Workshop
- Erhöht eure Eisenproduktion
- In der Kaserne in Auftrag gegebene Truppen werden schneller ausgebildet.
- Erhöht den Schaden, den eure Verwüster austeilen
- Schaltet eine Spezialfähigkeit frei



Kaserne

- Kosten: 140 Eisen und 140 Holz
- Benötigt Große Halle



Altar der Stürme

- Kosten: 260 Eisen, 140 Holz
- Benötigt Kaserne



Hier bildet ihr den Großteil eurer Truppen aus. Vier Truppen-Typen stehen euch dabei zur Auswahl, für die ihr unterschiedliche Mengen Eisen auf den Tisch legen müsst. Einmal ausgebildet, machen sich eure Truppen von allein auf den Weg und knöpfen sich jeden gegnerischen NPC vor, der ihnen in die Quere kommt. Kontrollieren könnt ihr eure Soldaten nicht. Folgende Truppen könnt ihr in Auftrag geben:

Grunzer (20 Eisen)

- Axtwerfer (30 Eisen)
- Schamane (50 Eisen, benötigt Zirkel der Elemente)
- Wolfsreiter (50 Eisen, benötigt Newstead)

Arsenal

- Kosten: 260 Eisen und 140 Holz
- Benötigt Kaserne



Hier könnt ihr Waffen und Ausrüstung eurer Truppen gegen Eisen oder Holz aufwerten.

Hier könnt ihr Holz, Eisen oder die Essenz der Stürme gegen die folgenden Buffs eintauschen. *Überschäumende Macht*: Erhöht euren ausgeteilten Schaden sowie gewirkte Heilung um fünf Prozent und steigert eure Lebenspunkte um drei Prozent. Der Buff ist bis zu zehnmal stapelbar. Für die seltene Essenz der Stürme bekommt ihr den Buff *Ruf des Sturms*, der eure Lebenspunkte, Heilung und ausgeteilten Schaden um 150 Prozent sowie eure Bewegungsgeschwindigkeit um 50 Prozent erhöht. Die Essenz erhaltet ihr von besiegten Truppen des Gegners, sie ist allerdings extrem selten.

Werkstatt

- Kosten: 500 Eisen und 220 Holz
- Benötigt Stronghold



Gebäude können aufgewertet werden, um beispielsweise stärkere Truppen auszubilden.

Für 80 Eisen pro Fahrzeug zimmert ihr hier eure Verwüster zusammen. Die braucht ihr, um die Belagerungstürme am Heldenrufpass und die Tore der Burg Stromgarde kurz und klein zu schlagen. Wie schon am Strand der Uralten, der mit Battle for Azeroth in den Ruhestand geht, müsst ihr eure Verwüster begleiten und verteidigen.

Basen erobern an der Kriegsfront

Neben den fünf Gebäuden stolpert ihr an der instanziierten Kriegsfront auch über insgesamt sieben strategisch wichtige Punkte, die ihr aber nicht aufbauen, sondern einnehmen müsst. Die Punkte werden von Bossen bewacht, die es vorher aus dem Weg zu räumen gilt. Einmal eingenommen, solltet ihr euch eurer Basen aber nicht zu sicher sein – auch der gegnerische Kommandant wird alles daran setzen, sich die strategisch wichtigen Punkte unter den Nagel zu reißen. Die Basen der Schlacht um Burg Stromgarde im Überblick:

- **Axtkamm (Holzlager):** Hier bekommt ihr euer Holz her.
- **Neuhof:** Schaltet den Truppen-Typ Wolfsreiter (Name auf Horden-Seite) in der Kaserne frei. Für 60 Eisen bekommt ihr außerdem direkt vor Ort einen Kodoreiter, der euch ein Reittier mit einer Handvoll eigener Fähigkeiten unter den Heldenhintern zaubert.
- **Mine der Trockenstoppel:** Hier bekommt ihr euer Eisen her.
- **Kreis der Elemente:** Schaltet den Truppen-Typ Schamane in eurer Kaserne frei. Für 50 Eisen bekommt ihr außerdem direkt vor Ort einen Elementargeist als Begleiter, der euch im Kampf unterstützt.
- **Nordhofkreuz:** Einfacher Stützpunkt ohne weitere Funktion
- **Hochstand:** Schaltet Flugrouten zwischen den eroberten Punkten frei
- **Heldenrufpass:** Der letzte Punkt, den ihr einnehmen müsst, bevor es in die Burg geht. Bewacht wird der Pass von zwei Belagerungstürmen, gegen die ihr nur mit den Verwüstern aus eurer Werkstatt etwas ausrichten könnt.



Der Schlüssel zum Sieg

Was die perfekte Baufolge an Gebäuden und Upgrades ist, wird sich im Laufe der Erweiterung herauskristalisieren. Im Grunde ist es nicht so wichtig, in welcher Reihenfolge ihr Einheiten produziert, solange ihr einfach jedes Konstrukt einmal errichtet und euer Haupthaus schnell aufbessert. Eine Einheit ist dabei jedoch unverzichtbar und das sind die Verwüster (Horden-Name), die ihr über die Werkstatt erhaltet.

Diese schweren Fahrzeuge richten hohen Flächen-schaden an gegnerischen Truppen und vor allem Gebäuden an. Die Verwüster, von denen ihr maximal immer drei aktiv haben könnt, sind unabdinglich, um die beiden Türme vor der gegnerischen Basis zu zerstören. Die Verwüster können nicht gesteuert werden und bahnen sich selbstständig ihren Weg. Dabei sind die großen Maschinen recht langsam und erstaunlich fragil. Daher müsst ihr immer einen eigenen Trupp haben, der die

Verwüster begleitet. Wenn sie einmal beschädigt sein sollten, könnt ihr sie mit Hämmern reparieren. Die Hämmer findet ihr ab und zu auf dem Boden in der Nähe von Basen

Der finale Kampf

Sobald die beiden Türme vor der gegnerischen Basis ausgeschaltet sind, konzentrieren eure Einheiten das Feuer auf das Haupttor. Wenn das zerstört ist, steht zwischen euch

und dem Sieg ein mächtiger Kommandant, der jede Woche ein anderer ist. Zwar könnt ihr schon vorher durch das sich immer wieder öffnende und schließende Tor hindurchhuschen, landet dabei aber sehr schnell beim Geistheil.

Brachland-Kriegsfront

Das Feature heißt Kriegsfront(en) – also Plural. Zu Beginn der Erweiterung werden wir – wie bereits erwähnt – nur eine Kriegsfront spielen können. Mittlerweile tauchen immer mehr Zeichen in den Spieldateien auf, die auf eine zweite Kriegsfront im Brachland hinweisen.

Nach gewonnener Schlacht

Ein Sieg an der Kriegsfront beschert euch ein Item mit Gegenstandsstufe 370 und schaltet einen Weltboss frei. Nur die Fraktion, welche die Kriegsfront kontrolliert, kann in diesem Zeitraum den Weltboss bekämpfen. Über ihn könnt ihr mit Glück jede Woche ein weiteres 370er-Item abstauben.

Nun habt ihr außerdem die Möglichkeit, Rar-Mobs im Arathihochland zu besiegen. Diese Mobs haben manchmal Items mit einer Gegenstandsstufe von bis zu 325 bei sich, dies hat sich auf dem Beta-Server jedoch noch einmal geändert und die Mobs hatten lediglich Azerit dabei, wenn überhaupt. Auf jeden Fall lassen sie aber manchmal Items fallen, mit denen ihr euer besonderes Kriegsfronten-Transmogset anders einfärben könnt. Insgesamt gibt es drei Stufen des Sets, welches ihr über die Kriegsfront und diverse PvP-Aktivitäten freischaltet. Neben den Rar-Mobs könnt ihr euch an eurer Basis insgesamt sieben Quests abholen, die euch alle mit Kriegsressourcen belohnen.



Das Herz von Azeroth und Azeritrüstung

Legions Legendaries haben ausgedient, die Artefaktwaffe verstaubt in der Bank – in Battle for Azeroth sind das Herz von Azeroth und Azeritrüstung die Schlüssel zum Erfolg eurer Helden. Wir erklären euch alles im Detail.

Autorin: Susanne Braun



Aus den Erfahrungen, die die Entwickler von World of Warcraft: Legion mit den Artefaktwaffen und den Legendärs gemacht haben, kristallisiert sich nun mit Battle for Azeroth eine neue Mechanik heraus: das Herz von Azeroth und die dazugehörige Azeritrüstung. Was genau hat es damit auf sich und wie funktionieren die neuen Systeme? Zum Start der neuen WoW-Erweiterung erklären wir euch alle wichtigen Details. Bedenkt dabei, dass wir diesen Artikel basierend auf den verfügbaren Daten der Betaserver verfasst haben – bis zum Release können sich kleine Features noch ändern. Das Grundprinzip bleibt allerdings bestehen.

Was ist das Herz?

Das Herz von Azeroth erhält ihr zum Beginn der Erweiterung Battle for Azeroth von Magni Bronzebart. Der kristalline Zwerg, das

kurzgewachsene Sprachrohr zur Titanin Azeroth, kontaktiert euch und schickt euch nach Silithus. Im Rahmen der kurzen Questreihe, die ihr anschließend spielt, erhaltet ihr die neue Halskette, die fortan jeglichen anderen Halsschmuck ersetzt – zumindest bis zum Ende der Geschehnisse auf Kul Tiras und Zandalar. Das Herz von Azeroth ist ein Artefaktgegenstand, der Azeritbelohnungen, die ihr während eurer Abenteuer kassiert, automatisch aufsaugt. Ihr schleppt also keine benutzbaren Items in eurem Inventar herum. Wie die Artefaktwaffen hat das Herz seinen eigenen Erfahrungspunktebalken, den ihr nach und nach, Stufe um Stufe mit Azerit füttert. Natürlich steigt die benötigte Menge für

Kein RNG

Azeritrüstung trägt natürlich Namen. Ein Item mit demselben Namen bietet immer dieselben Perks, kann aber einen anderen Itemlevel haben. Bei Azeritrüstung gibt's kein RNG!

Azerit mit jedem Stufenaufstieg an. Benötigt ihr zu Beginn nur ein paar Punkte „Artefaktmacht“ pro Level-up – ja, diesen Begriff haben die Entwickler aus Legion übernommen –, werden später Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Zählern für ein Upgrade der Halskette nötig.

Das Herz bietet euch Ausdauer und euer Primärattribut, also Stärke, Intelligenz oder Beweglichkeit, je nachdem welche Klasse und welche Spezialisierung ihr spielt.

Dazu gewährt das Item Boni auf Sekundärwerte wie kritischer Trefferwert, Tempo und Meisterschaft. Mit jedem Stufenaufstieg des Herzens erhöht sich seine Gegenstandsstufe. Sie startet bei Itemlevel 280 und wird mit jedem Level-up um zwei Punkte erhöht. Das wiederum wirkt sich auf Primärattribute und Sekundärwerte des Herzens aus, nämlich in Form eines kleinen Punktezuwachses. An und für sich ist das Herz eine Light-Version der Artefaktwaffen, denn es bietet euch keinerlei Perks. Einzig der Anlegen-Effekt ist für euch interessant. Ist die Halskette angelegt, dann nutzt ihr „die Energie des rohen Azerits, um außergewöhnliche Rüstungsteile zu erwecken, die über latente Kräfte verfügen“. Das ist die blumige Umschreibung der Azeritrüstung.

Was ist Azeritrüstung?

Azeritrüstungen sind Rüstungsstücke ausschließlich für den Kopf-, Schulter- und Brust-Slot, die vom Level eures Herzens von Azeroth profitieren. Ihr erkennt diese Klammern am goldsilbrigen Rahmen rund um das Tooltip-Bildchen; zudem öffnet ihr das Perk-Interface der Azeritrüstung, wenn ihr





In der Herzkammer könnt ihr ausgiebig Azerit bewundern. Aber nicht anfassen!

das Icon der Klamotte mit STRG und Rechtsklick benutzt (zu den Perks gibt's später mehr). Azeritrüstungen sind nicht einzigartig, ihr könnt mehrere davon mit demselben Namen in euren Taschen herumtragen. An der Stelle ist es interessant für euch zu wissen, dass es diese besonderen Rüstungen weder in einer kriegs- noch in einer titanengeschmiedeten Variante gibt! Habt ihr ein cooles Item gefunden, dann müsst ihr auch nicht auf den RNG-Gott hoffen. Lediglich der Itemlevel kann höher ausfallen. Ein Beispiel: Habt ihr im normalen Modus des Raids Uldir einen Helm ergattert, dann kann der Boss dieses Rüstungsstück auch im heroischen und mythischen Modus in den Taschen tragen – aber eben mit einer höheren Gegenstandsstufe.

Anders als das Herz von Azeroth levelt die Gegenstandsstufe eurer Azeritrüstungen nicht mit einem Levelaufstieg der Halskette. Das bedeutet also, dass die Attribute und Werte auf der Rüstung nicht verbessert werden. Doch mit jedem Upgrade des Her-



Täglich wiederholbare Aufgaben belohnen euch zusätzlich mit Azerit.

zens kann sich etwas anderes an eurer Azeritrüstung tun, denn diese besonderen Items bieten wie bereits erwähnt Perks. Es handelt sich um „latente“ Boni unterschiedlichster Art, die ihr freischaltet. In mehreren Ringen findet ihr eine Auswahl an Perks, von denen ihr je Ring einen festlegen könnt – sofern euer Herz von Azeroth die geforderte Stufe dafür erreicht hat. Seltene Rüstungen, die wir in der Beta gefunden haben, boten zwei Ringe, die epische Rüstung aus dem Raid Uldir, Beute von den Weltbossen und Gegenstände aus den mythischen Dungeons haben sogar drei dieser Ringe. Der mittig platzierte Bonusperk einer Azeritrüstung bietet immer denselben Effekt: Wenn ihr diesen aktiviert, dann erhöht ihr die Gegenstandsstufe des Items um einige Punkte. Auf diese Art und Weise erhaltet ihr also wieder einen kleinen Bonus auf die Primärattribute, die die jeweilige Rüstung bietet. Azeritrüstung bietet allerdings keinerlei Sekundärwerte, lediglich Ausdauer und euer Primärattribut! Und: Es gibt keine Rüstungsalternativen für die drei Slots, in der ihr Azeritrüstung anlegt.

Wofür ist die Ausrüstung gut?

Die WoW-Entwickler haben die Features der Artefaktwaffen getrennt: Der Level des „Artefakts“ steckt in der Halskette, während sich die Perks auf der Azeritrüstung befinden. Euch wird damit ermöglicht, euren Spielstil individueller an eure Wünsche anzupassen, als es die Artefaktwaffe vermochte. So groß und so wunderbar die Artefaktwaffe erschien, zum Ende von Legion verfügten alle Helden einer Klasse über die exakt selben Perks. Die Hoffnung der Designer des Online-Rollenspiels ist mit der Einführung von Herz und Azeritrüstung, dass ihr während eurer BfA-Abenteuer zwar kontinuierlich Verstärkungen eurer Recken erspielen könnt. Doch sollen die Perks niemals so stark werden, dass sich definitive Cookie Cutter Builds herauskristalisieren; Must-have-Items für jede Klasse und jede Skillung, die unbedingt jeder Charakter haben sollte, damit er was reißen kann. So lief es in Legion mit den legendären Rüstungen, die sich teils extrem auf die Performance einer Klasse oder Skillung in Endgame-Inhalten ausgewirkt haben. Natur-

Aufholmechanik

Seid ihr ein BfA-Spätzünder und legt nicht zum Release los? Sorgt euch nicht um Nachteile.

Wie in Legion mit den Artefaktwaffen wird es auch in Battle for Azeroth für das Herz von Azeroth eine Aufholmechanik für die Helden geben, die nicht von Stunde 1 an in die Schlacht ziehen. Allerdings sorgt die Mechanik anders als in Legion dafür, dass die Artefaktmacht-Preise für das nächste Upgrade des Herzens reduziert werden. Das hat damit zu tun, dass Artefaktmacht in Legion zum Schluss so absurd hohe Zahlen erreicht hat, dass es fast schon lächerlich war.



lich lässt sich nicht vermeiden, dass Theorycrafter jedes einzelne Azeritrüstungsteil unter die Lupe nehmen und für jeden der drei verfügbaren Klamotten-Slots das ultimative Optimum herausfinden. Es steht aber zu vermuten, dass die Effekte durch die Perks nicht so stark Einfluss auf das Spielgeschehen von WoW: Battle for Azeroth nehmen wie Artefaktwaffenfähigkeiten und Legendary-Boni.

Wie bekommt ihr das Herz?

Wie erwähnt ruft euch Magni Bronzebart mit dem Start der Erweiterung nach Silitus. Er bietet euch dort die Quest „Das Herz von Azeroth“ an. Redet danach mit ihm, um von ihm in die Herzkammer teleportiert zu werden. Dort offeriert euch Azeroth ein Ge-

schenk: das Herz. Magni nimmt an, dass ihr die Titanin lediglich von den Wunden Sargeras' heilen könnt, wenn ihr das Amulett in euren Händen mit Macht erfüllt. Euer Auftrag lautet fortan, Azerit zu sammeln, um die Welt eurer Helden zu retten. In der Herzkammer baut ihr ein wenig des mysteriösen Erzes ab, um es in eure Halskette zu bannen. Ist euch das gelungen, dann belohnt euch Magni noch mit eurem ersten Stück Azeritrüstung. Kehrt danach in eure Fraktionshauptstadt zurück, um als Nächstes die Mission zu bekommen, euer Abenteuer Richtung Kul Tiras beziehungs-

weise Zandalar zu starten. Das ist für das Herz von Azeroth wichtig, denn nur auf den neuen Inseln findet ihr Azerit.

Alternativen?

Für die Azeritrüstungsslots gibt es keine Alternativen. Schulterstücke, Helm und Brustschutz gibt's ausschließlich als Perk-Klamotte.

Und damit klärt sich auch die Frage, wann ihr wohl euer erstes Azeritrüstungsstück bekommt: gleich zu Beginn eurer neuen Reise. Auch während eurer Abenteuer auf dem Weg zur Maximalstufe werdet ihr für die

Erledigung von Quests immer wieder einmal mit diesen besonderen Rüststücken belohnt. Nicht inflationär, sondern in einem gemächlichen Tempo. Ihr solltet bis Level 120 den Dreh raus haben, was Azeritrüstungen euch

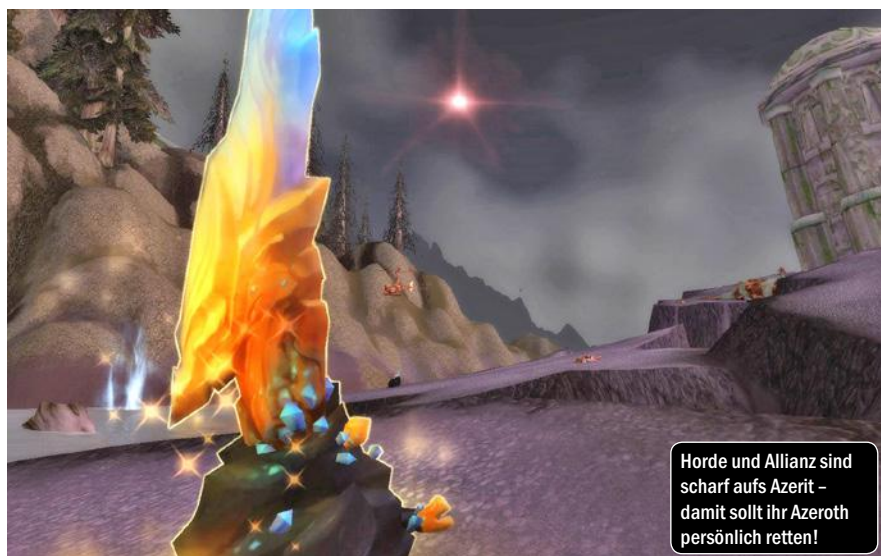
Exklusive Perks für Uldir

Die Azeritrüstung aus dem ersten Schlachtzug bietet unter anderem Traits, die ausschließlich in Uldir aktiviert werden. Wir haben einen kurzen Überblick, was sich auf den Items befinden kann.

Archiv der Titanen: Eure Rüstung analysiert alle fünf Sekunden Kampfdaten, wodurch euer Primärwert erhöht wird, der Effekt ist bis zu 20 Mal stapelbar. Außerhalb des Kampfes verfallen die Daten langsam.

Lasermatrix: Eure Skills haben die Chance, eine Salve von Lasern auszulösen, die auf alle Gegner verteilt Arkanschaden verursacht. Auf alle Verbündeten verteilt heilt der Effekt.

Neuerschaffungsfeld ist ein Effekt, der durch die Uldir-Perks freigeschaltet wird, sofern ihr sie nutzt. Das Neuerschaffungsfeld sorgt dafür, dass euer höchster Sekundärwert noch weiter erhöht wird.





Dieses Azerit steckt ihr nicht in eure Halskette – Allianzler sprengen sich damit aus dem Knast.

bieten und wie ihr mit ihnen umgeht. Selbst in Endgame-Inhalten wird euch das Zeug nicht im Übermaß hinterhergeschmissen. Der Schlachtzug Uldir etwa bietet einem Priester gerade einmal fünf Azeritrüstungsstücke.

Das gleiche gilt für die sieben Weltbosse, die zum Release von Battle for Azeroth im wöchentlichen Wechsel im Spiel zu finden sind. Selbst in den Dungeons auf Kul Tiras und Zandalari findet ihr nicht viel mehr Azeritrüs-

tung. Epische Azeritrüstung gibt's generell nur aus Quellen, die zeitlich gelockt sind, also Raids, mythische Dungeons, das Eroberungspunktsystem (PvP) und die wöchentliche Mythic-Kiste. Das ist auch ganz gut so, denn wie bereits erwähnt könnt ihr mehrere Ausgaben desselben Items in den Taschen aufbewahren. Aus gutem Grund ...

Perks zum Leveln

Alle Perks aufzulisten wäre Schwachfug. Stattdessen geben wir euch Tipps, welche sich zum Leveln anbieten.

Mit der Veröffentlichung von WoW Patch 8.0 sind die Gegner Azeroths zäher geworden, das werdet ihr auch beim Leveln auf Stufe 120 feststellen. Eure Helden hingegen haben nicht unbedingt an Zähigkeit dazugewonnen, vielmehr haben einige Klassen und Spezialisierungen sogar an Überlebensfähigkeit eingebüßt. Deswegen ist es durchaus sinnvoll, wenn ihr euch überlegt, ob ihr beim Leveln bei der Wahl der Perks einen offensiven oder einen defensiven Weg einschlagen wollt. Diejenigen unter euch, die mit Tank- oder Heiler-Spezialisierung über Zandalari und Kul Tiras stürmen, könnten eher zu offensiven Perks greifen. Wenn ihr aus Versehen drei oder mehr Mobs pulst, dann überlebt ihr das zwar, allerdings dauern die Kämpfe recht lang, weil ihr nicht so wirklich viel Schaden verursacht. Die Schadensausbeuter unter euch wollen zur Prävention des exzessiven Bodenkutschens und Geistheilerbesuchens lieber defensive Perks mitnehmen. Wir haben einige Vorschläge für offensive und defensive Perks, die nicht an Klassen und Skillungen gebunden sind.

Offensive Perks

Elementarwirbel: Eure Schaden verursachenden Fähigkeiten haben eine Chance, zehn Sekunden lang einen Buff des kritischen Trefferwerts sowie des Tempos, der Meisterschaft oder der Vielseitigkeit hervorzurufen.

Hört meinen Ruf: Eure Schaden verursachenden Fähigkeiten haben eine Chance, eurem Ziel und weiteren Gegnern innerhalb von drei Metern Naturschaden zuzufügen.

Donnernder Einschlag (regional): Verursacher Schaden hat die Chance, *Donnernder Einschlag* auszulösen, das dem Gegner Naturschaden zufügt. Der

Schaden des nächsten Einschlags wird um 20 Prozent erhöht. Bei 100 Prozent trifft der Einschlag kritisch und der Effekt wird zurückgesetzt.

Schmutzige Transfusion (regional): Eure Schaden verursachenden Fähigkeiten haben eine Chance, unter dem Ziel einen Strudel zu verursachen, der Schaden über Zeit zufügt.

Gezeitenwoge (regional): Eure Schaden verursachenden Fähigkeiten haben eine Chance, eine Gezeitenwoge auszulösen, die eurem Ziel Frostschaden zufügt und dessen Bewegungsgeschwindigkeit kurzzeitig verringert.

Defensive Perks

Autarkie: Wenn sich innerhalb von 20 Metern keine Gegner befinden, werdet ihr alle drei Sekunden geheilt.

Teilnahmsloses Antlitz: Wenn ihr Schaden erleidet, werdet ihr geheilt. Der Effekt kann nur alle sechs Sekunden auftreten.

Azeritverstärkung: Werdet ihr betäubt, zurückgestoßen oder von bewegungseinschränkenden Effekten betroffen, werdet ihr geheilt.

Edelsteinhaut: Wenn ihr Schaden in Höhe von mehr als zehn Prozent eurer maximalen Gesundheit erleidet, werden eure Vermeidung und Rüstung für zehn Sekunden erhöht.

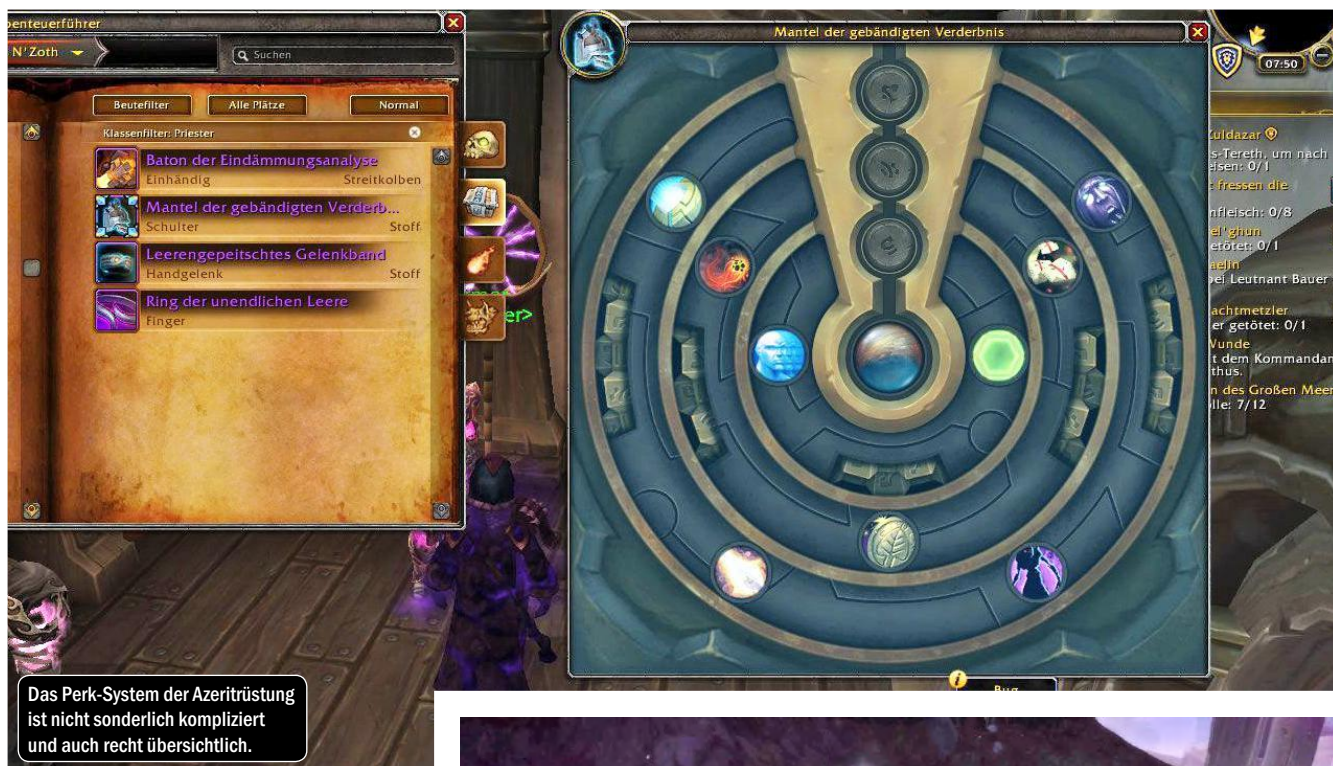
Hallender Schutz: Verleiht euch alle 30 Sekunden einen Absorptionsschild.

Wählt ihr regionsgebundene Perks, dann denkt daran, dass diese in anderen Gebieten von Battle for Azeroth nicht aktiv sind! Auf der Maximalstufe mag das wurscht sein, vorher eher nicht.

Moneysink?

Nicht alle, aber viele Perks, die ihr auf der Azeritrüstung findet, sind an Skillungen eurer Klassen gebunden. Azeritrüstung bietet zwar auch allerhand neutrale Perks, die etwa in bestimmten Gebieten oder instanziierten Bereichen aktiviert werden und die euch beispielsweise beim Leveln helfen. Wer alles aus seinem Charakter rausholen will, möchte aber doch auf die möglicherweise effektiveren Perks zurückgreifen, die an eine Skillung gebunden sind. Und da liegt der Haken. Wenn ihr die Skillung wechselt, werden die Perks auf einem Azeritrüstungsstück nicht geändert. Wer mit jeder Spezialisierung seiner Klasse von den Boni auf den Klamotten profitieren will, sammelt für jede seiner Skillung eine eigene Ausgabe des Items mit den Perks der Begierde.

Es gibt allerdings eine Möglichkeit, die gewählten Perks einer Rüstung zurückzusetzen. In der Hauptstadt Boralus der Allianz beziehungsweise in der Hauptstadt Dazar'Alor der Horde findet ihr in der Unterkunft der Transmogrizierer einen neuen NPC, den Azeritumschmieder. Der bietet seine Dienste im Tausch gegen Gold an. Sprecht mit dem Azeritumschmieder, um über die Dialogoption „einen Gegenstand umschmieden“ das Interface zu öffnen. In die Mitte des nun geöffneten Fensters zieht ihr den Gegenstand, dessen Perks ihr zurücksetzen wollt. In der Zeile darunter seht ihr die Kosten für den

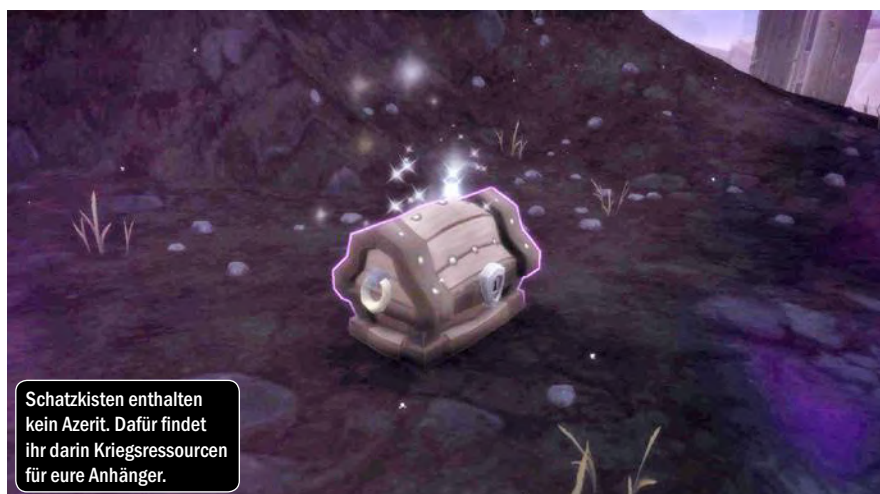


Dienst des Astralen. Dabei gibt es ein paar Dinge zu beachten!

Das erste Umschmieden kostet fünf Goldstücke, das zweite zehn, das dritte 20 und so weiter. Der Preis verdoppelt sich pro Umschmieden. Deswegen solltet ihr aufpassen, dass ihr es nicht übertreibt. Da viele Azeritrüstungen bei den Perks allerdings gar nicht so viele Auswahlmöglichkeiten bieten, sollten die Kosten vor allem bei Casuals nicht sonderlich ins Gewicht fallen. Des Weiteren wird der Preis pro Umschmiedevorgang erhöht, nicht pro Item. Egal also, ob ihr dem Azeritumschmieder nun eine Robe in die Hand drückt und danach einen Helm, die Kosten sind verdoppelt! Allerdings gibt es eine eingebaute Mechanik, die dafür sorgt, dass der Preis über die Zeit wieder reduziert wird. In der Beta haben wir beides beobachten können; sowohl das Phänomen, dass die Kosten nach drei Tagen auf null zurückgesetzt werden, als auch das Phänomen, dass die Kosten pro täglicher Zurücksetzung wieder halbiert werden. Die tägliche Zurücksetzung – der Daily Reset – meint den Zeitpunkt, an dem beispielsweise Dungeon-Lockouts aufgehoben werden. Aktuell werden die Kosten auf dem Betaserver nach drei verstrichenen Tagen wieder gesenkt.

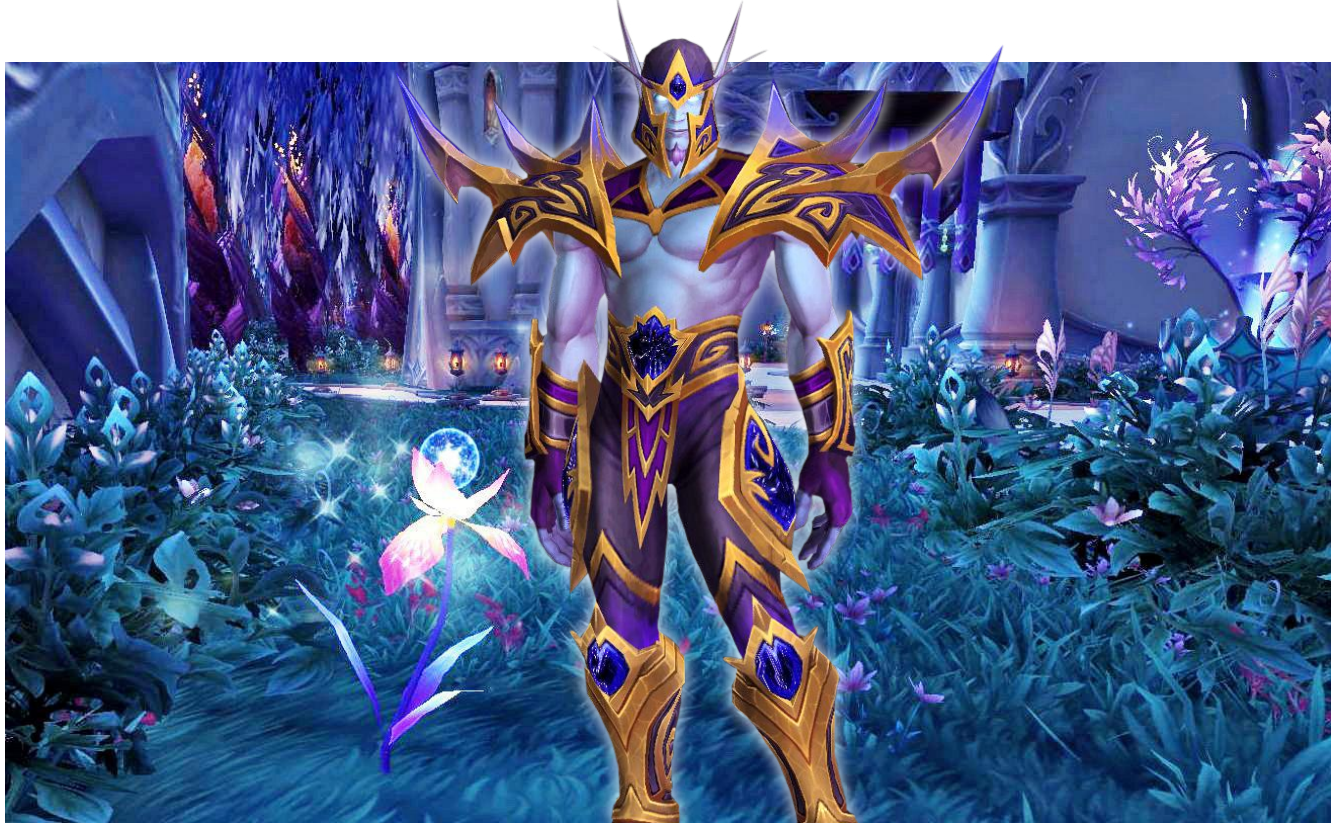
Wie bekommt ihr Azerit?

Azerit lässt sich auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen verdienen. Auf dem Weg zu Level 120 bekommt ihr beispielsweise mehrere Quests, die euch mit Azerit belohnen; meistens mit kleineren Mengen wie 100 oder 200 Punkte. Dungeon-Quests, die ihr zum Story-Abschluss eines Gebiets erhaltet, bringen euch auch einmal 500 Zähler Azerit ein. Eine täglich gespielte zufällige oder zufällige heroische Instanz über das LFG-Tool bringt euch ebenso Azerit ein wie die Teil-



nahme an einem zufälligen Schlachtfeld, einem zufälligen epischen Schlachtfeld oder am Arenageplänkel. In den auf den Inseln verteilten Schatzkisten findet ihr übrigens kein Azerit, dafür plündert ihr das wertvolle Material aus den Taschen getöteter seltener Gegner. Dungeon-Besuche, Weltquests, Insel-

expeditionen, Kriegsfronten, und natürlich der Schlachtzug Uldir ... ihr könnt an allen Ecken und Enden Azerit verdienen, darum müsst ihr euch keine Sorgen machen. Und dank Aufholmechanik haben auch BfA-Spätstarter keine größeren Nachteile bei der Jagd nach Azerit.



Die Verbündeten Völker

In Battle for Azeroth nehmen Allianz und Horde neue Völker in ihre Reihen auf. Die schließen sich aber nicht einfach so an: Wir zeigen euch, wie ihr euch ihre Loyalität sichert und wie sich das Ganze für euch als Spieler lohnt.

Stand: Patch 8.0 | Autor: Matthias Brückle

Eines der heiß erwarteten Features von Battle for Azeroth ist die Einführung Verbündeter Völker als spielbare Rassen. Dabei handelt es sich um Ableger bekannter Gruppen, die jedoch besondere Volksfähigkeiten und Hintergrundgeschichten mit sich bringen. Außerdem haben sie auch einige spezielle Anpassungsmöglichkeiten. So könnt ihr beispielsweise Dunkel-eisenzwerge Tattoos und Piercings geben, während Lichtgeschmiedete Draenei leuchtende Runen und imposantere Hörner haben. Die Völker sind aber nicht sofort spielbar,

sondern sind von den Entwicklern als Prestige-Freischaltung gedacht, noch beeindruckender als spezielle Pets oder Mounts. Wir erklären euch deswegen, was ihr tun müsst, um einen Charakter der Leerenelfen, Dunkel-eisenzwerge und vielen anderen erstellen zu können. Allem voran müsst ihr mindestens einen Charakter auf Level 110 und die Erweiterung Battle for Azeroth haben, bevor ihr die Verbündeten Völker freischalten könnt. Schon einmal eine Vorwarnung: Jedes einzelne Volk erfordert einen ehrfürchtigen Ruf bei einer festgelegten Gruppierung.

Die Nachtgeborenen

Die neuen Elfen für die Horden-Spieler sind das Überbleibsel der Nachtelfen-Hochkultur, die eigentlich vor 10.000 Jahren ein explosives Ende fand. Entgegen dem allgemeinen Wissensstand blieben die Hauptstadt Suramar und ihre Bewohner aber unversehrt. Nachdem die Nachtgeborenen in der letzten Erweiterung eure Feinde waren, weil sie mit der Brennenden Legion kollaborierten, haben sie sich inzwischen von ihnen losgesagt. Damit ihr einen Nachtgeborenen erstellen könnt, müsst ihr den ehrfürchtigen Ruf bei



Die Mag'har-Orcs sind frei von Teufelsmagie und haben dementsprechend andere Hautfarben zur Auswahl. Dazu kommen noch Bemalungen und Schmuckteile.



Der Unterschied zwischen klassischen Zwergen und ihren Dunkel-eisen-Cousins fällt deutlicher aus: Tattoos, bleiche Haut, leuchtende Augen und glühende Bärte.



den Nachtsüchtigen und den Erfolg „Aufstand“ erreichen. Für letzteren müsst ihr alle Story-Quests in Suramar erledigen. Die möglichen Klassen für Charaktere der Nachtgeborenen sind Hexenmeister, Jäger, Krieger, Magier, Mönch, Priester und Schurke.

Die Hochberg-Tauren

Wer gerne brachiale Charaktere spielt, für den sind die Hochbergtauren definitiv eine Überlegung wert. Auf den Verheerten Inseln, auf dem höchsten Berg in ganz World of Warcraft, leben diese Ableger der klassischen Tauren. Sie stammen vom Helden Huhn Hochberg ab, der vor tausenden Jahren im Krieg der Ahnen schon gegen die Brennende Legion gekämpft hatte. Zugang zu den mächtigen Hochbergtauren erhaltet ihr, wenn ihr den ehrfürchtigen Ruf beim Hochbergstamm erreicht habt. Außerdem müsst ihr alle relevanten Story-Quests auf dem Hochberg erledigt haben, was sich im Erfolg „Kein Berg zu hoch“ widerspiegelt. Die möglichen Klassen für einen Hochberg-Tauren sind Schamane, Jäger, Krieger, Druide und Mönch.

Die Leerenelfen

Auf der Seite der Allianz gibt es als Neuzugang die Leerenelfen. Dabei handelt es sich um verbannte Blutelfen, die sich auf Experimente mit der Leere eingelassen haben. Heute wollen sie ihre gewonnenen Fähigkeiten dafür einsetzen, Azeroth zu beschützen, während sie beständig gegen den eigenen Wahnsinn ankämpfen. Alleria Windläufer, die selbst die Leere gemeistert hat, hilft ihnen dabei, ihre Kräfte zu kontrollieren, im Gegenzug unterstützen sie die Allianz. Wollt ihr diese missverstandenen Elfen spielen, dann müsst ihr einen ehrfürchtigen Ruf beim Argusvorstoß, einem Zusammenschluss von



Vertriebenen, erreichen und die gesamte Story auf Argus abgeschlossen haben. Der damit verbundene Erfolg heißt „Jetzt seid ihr vorbereitet!“ Die möglichen Klassen für einen Leerenelfen sind Krieger, Jäger, Schurke, Priester, Magier, Hexenmeister und Mönch.

Lichtgeschmiedete Draenei

Über tausende Jahre hinweg haben die Draenei in der Armee des Lichts Krieg gegen die Horden der Brennenden Legion geführt. Einige von ihnen sind dem Licht so sehr ergeben, dass sie deswegen ein Ritual durchgeführt haben, das ihren ganzen Körper mit der Macht des Lichts erfüllte. Mit dem Sieg über die Legion ist ihre Arbeit aber nicht vorbei, sie kämpfen auf der Seite der Allianz gegen die Feinde Azeroths. Für die Rekrutierung der Lichtgeschmiedeten braucht ihr den ehrfürchtigen Ruf bei der Armee des Lichts. Genau wie bei den Leerenelfen müsst ihr auch die Story auf Argus abgeschlossen und den Erfolg „Jetzt seid ihr vorbereitet!“ erlangt ha-

ben. Die möglichen Klassen für einen Charakter der Lichtgeschmiedeten Draenei sind Paladin, Jäger, Krieger, Priester und Magier.

Die Dunkleisenzwerg

Die Zwerge der Allianz bekommen Zuwachs: Ihrer Fraktion schließen sich in Battle for Azeroth die Dunkleisenzwerg an. Nach vielen Jahren in der Rolle des Antagonisten, vor allem als Diener des mächtigen Feuerlords Ragnaros und auch Todesschwinges, hat ein Teil von ihnen genug davon. In Warlords of Draenor halfen sie so bei der Invasion von Draenor im Kampf gegen die Schwarzfelsorcs und als die Brennende Legion einfiel, unterstützten sie





Schließt ihr das Szenario der Nachtgeborenen ab, dürfen Charaktere eures Accounts mit dem Manasäbler herumtörn.

die Verteidigung von Dun Morogh. Wer die Ex-Bösewichte spielen will, muss den ehrfürchtigen Ruf bei der 7. Legion erreichen, einer Elite-Gruppe der Allianz, die in BfA Sabotageakte auf die Horde verübt. Außerdem braucht ihr den Erfolg „Gerüstet zum Krieg!“, für den ihr die Kriegskampagne in Zandalar und Kul Tiras abgeschlossen haben müsst. Die möglichen Klassen für einen Charakter der Dunkeleisenzwerge sind Paladin, Krieger, Jäger, Priester, Schurke, Schamane, Hexenmeister, Mönch und Magier.

Die Mag'har-Orcs

Im alternativen Universum, das ihr in Warlords of Draenor erkundet habt, leben auch die Mag'har-Orcs. Ihre Geschichte verlief anders als im gewohnten Azeroth. Grom Höllschrei hat hier nicht das Blut Mannoroths getrunken, die Orcs sind frei von dessen Korruption. Darum haben die Mag'har-Orcs auch keine grüne Haut. Wie ihr auf der Seite

der Allianz die Kriegskampagne für die Dunkeleisenzwerge abgeschlossen haben müsst, stellen die Mag'har-Orcs das Gegenstück auf der Seite der Horde dar. An diesem Punkt ahnt ihr bereits, dafür ist wieder ein ehrfürchtiger Ruf nötig. Diesmal bei den Eidgebunden, einem Ableger der Horde, der sich auf Sabotageakte gegen die Allianz spezialisiert hat. Die möglichen Klassen für Mag'har-Orcs sind Jäger, Krieger, Magier, Mönch, Priester, Schamane und Schurke.

Die Menschen von Kul Tiras und die Zandalaritrolle

Abgehärtete Seefahrer mit einer gewaltigen Marine – die Nation von Kul Tiras wäre ein wertvoller Verbündeter für die Allianz. In Battle for Azeroth versucht Jaina Prachtmeer ihre alte Heimat für ihre Fraktion zu gewinnen. Auf der Seite der Horde will Anführerin Sylvanas Windläufer, dass das älteste Imperium der Welt die Horde unterstützt. Das Reich

der Zandalaritrolle verfügt über mythische Kenntnisse und schätzt Stärke über allem anderen. Im Gegensatz zu ihren Cousins und Cousinen gehen sie komplett aufrecht, was Feinde der Troll-Buckel freuen wird. Welche Anforderungen ihr für die Rekrutierung der beiden Verbündeten Völker mitbringen müsst, ist bisher noch unklar. Game Director Ion Hazzikostas hat jedoch betont, dass die Rekrutierung der Menschen von Kul Tiras und der Zandalaritrolle elementar für die Geschichte der Erweiterung ist. Dementsprechend wird wohl ein wichtiger Moment in der Handlung die Rekrutierung ermöglichen – und natürlich einen ehrfürchtigen Ruf bei ihren jeweiligen Gruppen.

Traditionsrüstungen für fleißiges Leveln

Auch wenn die Verlockung naheliegt, Verbündete Völker mit einem Level-Boost, den ihr vielleicht noch übrig habt, auf einen Schlag zu leveln: Macht das nicht, wenn ihr Interesse an der exklusiven Rüstung eines Volkes habt, die übrigens nur von diesem Volk getragen werden kann. Die Traditionsrüstungen von Nachtgeborenen, Dunkeleisenzwerge & Co bekommt ihr nämlich nur, wenn ihr einen solchen Charakter ohne Boosts auf die Maximalstufe bringt. Das bedeutet auch, dass ihr nicht einfach einen Level-110-Charakter zu dieser Rasse wechseln lassen könnt, um an das schöne Rüstungsset zu kommen.

Volksspezifische Reittiere

Selbst wenn ihr manche Verbündeten Völker nicht spielen oder zumindest nicht auf den Maximallevel bringen wollt, solltet ihr euch eventuell das Anfangsszenario der Neuzugänge zu Gemüte führen. Denn für den Abschluss dieser Einführung bekommt euer gesamter Account Zugang zu Reittieren, die



Leerenstreiter passen mit ihren Partikeleffekten perfekt zu ihren Meistern, den Leerenelfen.



Schindet auf dem Hochberg Eindruck bei den dortigen Taurern, dann könnt ihr auch auf einem Elch in die Schlacht reiten!

thematisch auf Nachtgeborene, Hochbergtauren und die anderen zugeschnitten sind. Insgesamt könnt ihr die folgenden Reittiere freischalten:

- Nachtgeborene: Manasäbler (eine Großkatze)
- Hochbergtauren: Donnerhuf (ein Elch)
- Lichtgeschmiedete: Teufelszermalmer (ein Elekk)
- Leerenelfen: Leerenschreiter (ein Laufvogel)
- Mag'har-Orcs: Terrorwolf
- Dunkeleisenzwerg: Dunkeleisenkernhund
- Kul Tiras: noch unbekannt
- Zandalari: Terrorhorn

Diese imposanten Tierchen sind zwar volksspezifisch, trotzdem können alle Charaktere eures Accounts sie nutzen. Der Abschluss des Szenarios und dessen Questkette sind also eine Überlegung wert, wenn ihr gar nicht genug von Reittieren haben könnt.

Besondere Volksfähigkeiten

Verbündete Völker teilen nicht dieselben Rassenfähigkeiten wie ihre Kollegen. So spielt sich ein Mag'har-Orc nicht genauso wie die klassischen Grünhäuter. Stattdessen reiten sie unter freiem Himmel schneller, erhöhen die Gesundheit ihrer Begleiter und leiden weniger lang an Giften, Krankheiten und Flüchen. Dunkeleisenzwerg bewegen sich schneller in Innenräumen, schmieden schneller und haben einen Bonus auf diese Fertigkeit. Sie erleiden auch weniger körperlichen Schaden und können eine mächtige *Maulwurfmaschine* beschwören. Mit dieser könnt ihr zu ausgewählten Orten reisen, beispielsweise Sturmwind, Eisenschmiede oder Schattenschmiede. Das Talent *Feuerblut* entfernt schädliche Effekte und verleiht eurem Dunkeleisenzwerg Macht. Lichtgeschmiedete Draenei erhalten mehr Erfahrungspunkte für das Töten von

Dämonen, einen Bonus auf die Schmiedefertigkeit und verursachen mit ihrem eigenen Tod eine Explosion mit heiligem Schaden, die zudem Verbündete heilt. Ihre Fähigkeit *Urteil des Lichts* verursacht auch heiligen Schaden, während ihr mit *Schmiede des Lichts* eine portable Schmiede herbeizaubert. Wer gerne handgreiflich wird, dem dürften die Eigenschaften der Hochbergtauren gefallen. Mit dem Talent *Aufs Geweih nehmen* schmettern sie durch ihre Gegner durch und werfen sie zu Boden. Sie haben außerdem einen Bonus auf Vielseitigkeit und die Abbau-Fähigkeit, ernten schneller Erz, nehmen insgesamt weniger Schaden und haben die Chance, zusätzlich Fisch und Fleisch zu erbeuten. Mystischer geht es bei den Leerenelfen zu. Denn diese können sich mit *Räumlicher Riss* an einen Ort in bis zu 30 Meter Entfernung teleportieren – sehr praktisch für Klassen, denen solche Bewegungsskills fehlen. Leerenelfen erleiden weniger Schattenschaden,

haben verringerte Kosten für das Leerenlager sowie Transmogifikation, und die Chance, *Entropische Umarmung* zu aktivieren, was ihren Schadens- und Heilfähigkeiten für kurze Zeit fünf Prozent extra Schattenfrostscha-den verleiht. Die Zauber der Leerenelfen werden auch nicht verlangsamt, wenn sie Schaden nehmen. Die Nachtgeborenen hingegen können mit *Not macht erfinderisch* einen Folianten beschwören, der Zugriff auf die Post ermöglicht, während *Arkaner Puls* Gegner um sie herum mit Arkanschaden trifft und ihre Bewegungsgeschwindigkeit verlangsamt. Das Verbündete Volk hat auch eine Begabung für Inschriftenkunde, verursacht mehr Magieschaden und erleidet weniger Arkanschaden. Bezüglich der volksspezifischen passiven und aktiven Fähigkeiten der Menschen von Kul Tiras und der Zandalaritrolle tapen wir jedoch weiterhin im Dunkeln. Diese Details halten die Entwickler von Blizzard gegenwärtig noch unter Verschluss.



Die Bewohner von Kul Tiras sind stämmiger als die typischen Menschen. Die raue Insel hat sie abgehärtet.



Mit BfA kehren die Klassen-Buffs wieder zurück – aber nur für manche Klassen.

Die Klassenbuffs in BfA

Buffe feiern ein Comeback – allerdings nicht so, wie wir uns das vorgestellt haben.

Stand: Patch 8.0.1 | Autor: Sebastian Glanzer

Mit Legion wurden uns die typischen Buffs wie *Mal der Wildnis*, *Machtwort: Seelenstärke* oder *Segen der Könige* genommen. Der Aufschrei war groß, allerdings auch nur sehr kurz, da keiner so wirklich Raid-Buffs vermisste. Einzig der Paladin behielt jeweils drei Buffs, die er auf einzelne Ziele wirken konnte. Mit Battle for Azeroth kehren die Klassen-Buffs teilweise wieder zurück.

Eigentlich sollte jede Klasse einen Gruppen-Buff bekommen

Anfang 2018 bejaulte die Community noch die Entscheidung, dass Klassen-Buffs zurückkehren. Druiden würden wieder endlich *Mal der Wildnis* verteilen, Priester die Ausdauer Verbündeter steigern und der Todesritter würde den Gegner so manipulieren, dass andere durch Lebensraub profitieren würden. Dadurch sollten Klassen endlich wieder mehr „Klassen-Identität“ erhalten. So weit, so gut. Wenn wir zum Juli 2018 vorspulen, hat Blizzard diese Idee jedoch wieder über den Haufen geworfen. Mittlerweile besitzen lediglich fünf Klassen Buffs beziehungsweise Debuffs in BfA (siehe Tabelle auf der nächsten Seite). Game Director Ion Hazzikostas verriet in der Entwickler-Fragerunde Ende Juli, dass man das Prinzip der Buffs für alle Klassen wieder verworfen habe. Laut dem Game Director sollen sich alle Klassen auf ihre Weise

irgendwie besonders anfühlen, ein passiver Buff wäre dafür nicht die Lösung. Stattdessen habe man auf alle Klassen geschaut und bei der Verteilung der restlichen Buffs darauf geachtet, wie sehr eine Klasse andere Gruppen- und Schlachtzugsmitglieder unterstützt. Dabei wurden auch Kontrolleffekte wie Verlangsamungs-Effekte oder Flächen-Betäubungen mit einbezogen.

Somit erhält der Druide beispielsweise keinen Gruppen-Buff, weil er bereits *Anregen* verteilen und Charaktere im Kampf wiederbeleben kann. Ähnlich sieht es beim Hexenmeister aus, der neben seinen beiden Portal-Zaubern ebenfalls im Kampf wiederbeleben und den Raid mit Gesundheitssteinen versorgt.

Weitere nützliche Fähigkeiten

Neben dem Magie-Debuff erhält der Dämonenjäger mit *Magie aufzehren* eine Möglichkeit, nützliche Buffs vom Gegner zu entfernen. In BfA können das außerdem Magier, Schamanen und Hexenmeister (mit dem Teufelsjäger).

Dämonenjäger entfernen den Buff nicht nur, sondern stehlen ihn auch noch für die Wirkdauer von maximal zehn Sekunden. Die Fähigkeit hat jedoch eine Abklingzeit von zehn Sekunden. Magier erhalten wieder die Fähigkeit, Flüche von Mitspielern zu entfernen, was in BfA auch Druiden und Schamanen können. Jäger bekommen ebenfalls eine

Buffe über Schriftrollen

Mit diesen Rollen verstärkt der Inschriftenkundige die Gruppe.

Damit nicht jede Dungeon-Gruppe oder jeder Raid einen Magier, Priester oder Krieger dabei haben muss, könnt ihr ihre Buffs teilweise über Schriftrollen ausgleichen. Eine Schriftrolle als Ersatz für die Debuffs des Mönchs oder Dämonenjägers gibt es nicht. Für die Herstellung einer Schriftrolle benötigt der Inschriftenkundige acht Blutrote Tinten und ein Leichtes Pergament.

Kriegsrolle der Intelligenz

Erhöht 30 Minuten lang die Intelligenz des Ziels um sieben Prozent. Wenn sich das Ziel in eurer Gruppe oder eurem Raid befindet, profitieren alle Mitspieler von diesem Buff.

Kriegsrolle der Seelenstärke

Erhöht 30 Minuten lang die Ausdauer des Ziels um sieben Prozent. Wenn sich das Ziel in eurer Gruppe oder eurem Raid befindet, profitieren alle Mitspieler von diesem Buff.

Kriegsrolle des Schlachtrufs

Erhöht 30 Minuten lang die Angriffskraft des Ziels um sieben Prozent. Wenn sich das Ziel in eurer Gruppe oder eurem Raid befindet, profitieren alle Mitspieler von diesem Buff.

nützliche Gruppenfähigkeit zurück und können neben Druiden durch *Besänftigen* Wuteffekte entfernen. Gifte können weiterhin von Druiden, Mönchen und Paladinen gereinigt werden. Krankheiten werden von Mönchen, Paladinen und Priestern entfernt.

Fragwürdige Entscheidungen

Wenn wir die Aussagen von Ion Hazzikostas richtig interpretieren, bekommen alle Klassen ansonsten wenig bis gar nicht unterstützt. Dadurch erhalten beispielsweise Mönch und Dämonenjäger sehr starke Debuffs, die vor allem im mythischen Raidmodus unabdingbar sein werden.

So wirklich fair scheint das aber nicht zu sein. Denn bedeutet dies im Umkehrschluss, dass der Schurke die Gruppe bereits ausreichend mit *Schurkenhandel* und *Verhüllender Nebel* unterstützt und deshalb keinen Gruppen-Buff beziehungsweise Debuff bekommt? Oder heißt das für Schurken, dass sie als Ausgleich für den fehlenden Buff mehr Schaden als Dämonenjäger und Mönch verursachen werden? Und warum bekommt der Magier einen Buff, wo er doch recht gute Kontroll-Effekte besitzt und zudem noch Kekse verteilt? Zugegeben, alle Klassen und ihre unterstützenden Fähigkeiten insgesamt zu vergleichen ist recht schwierig, Blizzards Verteilung ergibt aus unserer Sicht aber auch nicht gerade viel Sinn.

So wichtig sind Dämonenjäger und Mönch in Zukunft

Um zu veranschaulichen, wie wichtig die Debuffs vom Mönch und Dämonenjäger sind, muss man nur einen Blick auf die Volksfähigkeit der Leerenelfen werfen. Durch *Entropische Umarmung* wird der Charakter manchmal mit *Essenz der Leere* gestärkt, wodurch Schadens- und Heileffekte für zwölf Sekunden um fünf Prozent verstärkt sind. Für viele Zauberklassen auf Allianz-Seite ist dieser kurzzeitige Proc ein guter Grund, das Volk für Battle for Azeroth zu wechseln, da die Volksfähigkeit vor allem in Verbindung mit schadenssteigernden Cooldowns sehr mächtig ist. Mit ihren Schwächungseffekten *Mystische Berührung* und *Chaosbrandmal* halten Dämonenjäger und Mönch den Effekt der Leerenelf-Volksfähigkeit dauerhaft auf dem Ziel aktiv, bis sie das Zeitliche segnen. Auch die gruppenweiten Buffs wie der des Magiers oder Priesters verschwinden von den Spielern, wenn derjenige am Boden liegt. Diese Neuerungen sind seit Patch 8.0 aktiv. Euer Raid muss im Kampf also gegebenenfalls Buffs öfter im Kampf erneuern.

Was das für zukünftigen Raid-Content bedeutet

Spätestens im mythischen Modus bedeutet dies, dass jede der Buff-Klassen mindestens einmal vertreten sein muss. Zur Not kann man Magier, Priester und Krieger durch Schriftrollen ausgleichen, was im mythischen Modus, in dem es teilweise auf jeden Punkt Schaden und Heilung ankommt, für Raidleiter jedoch nicht zufriedenstellend sein dürfte.

Dämonenjäger tragen mit ihren Angriffen einen Debuff auf, der den erlittenen magischen Schaden des Ziels erhöht.



Da Mönch und Dämonenjäger einen Debuff auftragen, müssen sie diese auch stets auf den aktuellen Zielen verteilen. Gerade bei Bossen mit immer wieder auftauchenden Adds oder mehreren Bossgegnern müssen die beiden Klassen darauf achten, alle Ziele anzugreifen, damit die Kollegen mehr Schaden anrichten. Besonders spannend wird es für Raidleiter, wenn sich der Raid an verschiedenen Punkten positionieren muss.

Im Idealfall nutzt man dafür die DpS-Spielweisen der beiden Klassen, da Tanks in manchen Raidkämpfen an feste Positionen gebunden und Nebelwirker meist damit beschäftigt sind, die Gruppe zu heilen, anstatt Gegner anzugreifen. Wenn jeweils nur ein Mönch oder Dämonenjäger im Raid anwesend ist, haben diese nun eine höhere Priorität für einen Battle Rezz, da der Debuff wie bereits erwähnt von Zielen verschwindet, wenn die jeweilige Klasse ins Gras beißt.

Bufs in Dungeons

Für Dungeons, vor allem den hohen Mythic-Plus-Content, könnten sich anhand der Buffs neue Gruppenkonstellationen herauskristallisieren. Womöglich wird es wieder einige wenige Klassen geben, die auf hohen Mythic-Plus-Stufen besser abschneiden als andere. Um das Maximum herauszuholen, könnten Buffs jedoch eine Rolle bei der Wahl der richtigen Klasse spielen. Ein Team, das bereits einen Hexenmeister und Magier im Team hat, nimmt eventuell lieber einen Dämonenjäger statt des Schurkens mit, falls sich die beiden Nahkämpfer im Schaden wenig nehmen. Ideal wäre natürlich ein Dämonenjäger-Tank mit drei Zauberklassen. Auf der anderen Seite könnte ein Braumeister-Mönch eine Nahkämpfer-Gruppe komplettieren. Wir sind gespannt, wie sich die Verteilung der Buffs auf bestimmte Klassen im Gruppen-Content auswirken wird.

Bufs in BfA: Geplant vs Live

Während der Testphase von Battle for Azeroth sollten alle Klassen neue Gruppen-Buffs bekommen. Mittlerweile sieht die Liste der Buffs ganz anders aus. Hier der Vergleich.

Geplante Buffs (nicht im Spiel)

| Klasse | Name des Buffs | Effekt des Buffs |
|--------------|-------------------------|---|
| Todesritter | Vampiraura | +5 Prozent Lebensentzug |
| Dämonenjäger | Flinkheit des Dämons | +3 Prozent Tempo |
| Druide | Mal der Wildnis | +3 Prozent Vielseitigkeit |
| Jäger | Aspekt des Rudels | +15 Prozent Bewegungsgeschwindigkeit |
| Magier | Arkane Intelligenz | +5 Prozent Intelligenz |
| Paladin | Aura der Hingabe | +10 Prozent Rüstung |
| Priester | Machtwort: Seelenstärke | +10 Prozent Ausdauer |
| Schamane | Bisher unbekannt | Bisher unbekannt |
| Hexenmeister | Fluch der Elemente | +5 Prozent erhöhter Magieschaden gegen das Ziel |
| Krieger | Schlachtruf | +5 Prozent Stärke oder Beweglichkeit |
| Schurke | Rüstung schwächen | +5 Prozent erhöhter physischer Schaden gegen das Ziel |

Bufs Live

| Klasse | Buff/Debuff | Effekt |
|--------------|-------------------------|---|
| Dämonenjäger | Chaosbrandmal | Das Ziel nimmt 5 Prozent mehr magischen Schaden. |
| Krieger | Schlachtruf | +10 Prozent Angriffskraft |
| Magier | Arkane Intelligenz | +10 Prozent Intelligenz |
| Mönch | Mystische Berührung | Das Ziel nimmt 5 Prozent mehr physischen Schaden. |
| Priester | Machtwort: Seelenstärke | +10 Prozent Ausdauer |

Auf eurem persönlichen Schiff findet ihr die neuen Anhänger-Missionen sowie zusätzliche Boni.



Missionstisch und Anhänger

Auch wenn die Ordenshalle und Garnison Geschichte sind, dürfen wir in Battle for Azeroth erneut unsere Anhänger aus Missionen schicken.

Stand: BfA-Beta | Autor: Philipp Sattler

Mit der Erweiterung Warlords of Draenor durften sich die Helden in World of Warcraft erstmals auch wie echte Helden fühlen. Wir waren nicht mehr nur einer von vielen, sondern wir waren der Repräsentant unserer Fraktion auf Draenor. Dazu passte es natürlich, dass eine unserer ersten Taten das Aufbauen einer kompletten Garnison in dem für uns fremden Land war. Diese durften wir nach und nach immer weiter ausbauen und uns durch verschiedene Gebäude den einen oder

anderen tollen Vorteil sichern. Gleichzeitig waren wir erstmals der Chef einer ganzen Meute von Kämpfern, nämlich unserer Anhänger. Diese mehr oder weniger namhaften Menschen, Orcs, Zwerge, Tauren und Co. stellten sich in unseren Dienst und erledigten brav die Aufträge, für die ihr Garnisonsleiter sie einteilte.

Weniger ist mehr in Legion

Sowohl das System der Garnison als auch das der Anhänger wurde in Legion weitergeführt. Allerdings lernte Blizzard aus den Fehlern und speckte das System merklich ab. Statt ganzer Gebäude und einer kompletten Garnison pro Spieler gab es jetzt nur eine Ordenshalle pro Klasse und ein Aufwertungssystem, das wesentlich weniger komplex war. Auch bei den Anhängern wurde deutlich gespart. Statt einer ganzen Armee an Gefolgsleuten stellten sich nun nur noch eine Handvoll Kämpfer in unseren Dienst, auch wenn es sich dabei um nicht weniger als die mächtigsten Kämpfer der jeweiligen Klasse handelte.

Noch weniger ist noch mehr in Battle for Azeroth

Mit Battle for Azeroth tauschen wir unsere Ordenshalle gegen ein Schiff, welches in Boralus oder Dazar'alor vor Anker liegt. Auch hier können wir uns Boni freischalten, Anhänger auf Missionen schicken und

kleinere Trupps rekrutieren. Allerdings alles eine Stufe simpler. Bei den Anhängern gibt es wohl die größten Anpassungen. Denn statt legendärer Champions unserer Klasse unterstützen uns nun namhafte Helden unserer Fraktion, die wir im Rahmen der Kriegskampagne freischalten. Alle Helden der Allianz bekommen dementsprechend Zugriff auf die gleichen Anhänger – dasselbe gilt für die Helden der Horde. Auch das Aufleveln der Anhänger ist vereinfacht worden. Die Champions starten bereits auf Stufe 120 und können durch Missionserfahrung lediglich von Selten bis zu Episch aufgewertet werden, was zusätzliche Fähigkeiten freischaltet. Legendäre Follower sind derzeit Fehlanzeige.

Berufe verbessern Anhänger

Auch die Verbesserungen für die Anhänger haben den Sprung in die neue Erweiterung Battle for Azeroth geschafft, allerdings müsst ihr diese jetzt nicht mehr per Missionen verdienen oder auf passende Belohnungen aus Kisten hoffen. In BfA stellen die unterschiedlichen Berufe allerlei Verbesserungen für unsere Anhänger her. Dabei vereinfachen einige die Mission, andere verkürzen sie oder spendieren euch mit etwas Glück zusätzliche Berufsmaterialien. Welche Verbesserungen derzeit schon herstellbar sind, seht ihr in dem Extra-Kasten auf der kommenden Seite oben.

Die Champions der Allianz/Horde

Jede Fraktion hat Zugriff auf eine Handvoll Champions, die unsere Helden unterstützen und für uns auf Missionen gehen.

Allianz

- Kelsey Stahlfunken
- John J. Keeshan
- Falstad Wildhammer
- Magister Umbric
- Shandris Mondfeder

Horde

- Arkanistin Valtrois
- Lilian Voss
- Rexxar
- Schattenjäger Ty'jin
- Hobart Wurfhammer

Verbesserungen durch Berufe

Die Handwerksberufe in Battle for Azeroth können unter anderem Verbesserungen für eure Kriegschampions herstellen. Welche Berufe was herstellen, haben wir für euch übersichtlich zusammengefasst.

Ingenieurskunst

- **Improvisierter Azeritdetektor** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Azerit zu belohnen.
- **Monelitfischfinder** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Fischen zu belohnen.

Schmiedekunst

- **Platzwetzstein** – Erhöht die Erfolgschance eurer Mission um fünf Prozent
- **Sturmsilbersporen** – Reduziert die Missionsdauer um 20 Prozent
- **Magnetische Spitzhacke** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Erzen aus Kul Tiras und Zandalar zu belohnen

Lederverarbeitung

- **Bernsteinschlachthorn** – Erhöht die Erfolgschance eurer Mission pro Hilfstrupp um zehn Prozent
- **Sturmbalgbeutel** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Leder oder Bälgen zu belohnen.

Verzauberkunst

- **Entzauberungsrute** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Verzauberungsstaub zu belohnen.

Inscribenkunde

- **Fass mit blutroter Tinte** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Tinten zu belohnen.

Alchemie

- **Trank des Kräutersuchers** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit vielen unterschiedlichen Kräutern aus Kul Tiras und Zandalar zu belohnen.

Juwelenschleifen

- **Kaleidoskopische Linse** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit vielen unterschiedlichen Edelsteinen aus Kul Tiras und Zandalar zu belohnen.

Schneiderei

- **Gischtvernebeltes Leinen mit groben Haken** – Erfolgreiche Missionen haben eine Chance, euch zusätzlich mit Stoffen zu belohnen.

Hilfstrupps

Auch bei den Helfern unserer Anhänger hat sich etwas getan. Diese könnt ihr in Battle for Azeroth, ganz ähnlich zum Legion-System, anfordern und sie stehen euch dann kurze Zeit später bereit. Natürlich nicht umsonst. Genau wie bisher müsst ihr dafür mit Ressourcen bezahlen – statt Ordensressourcen sind es nun Kriegsressourcen. Im Gegensatz zu eurer Ordenshalle könnt ihr auf eurem neuen Schiff aber derzeit nur eine Sorte von Anhängern rekrutieren.

Diese Truppen der Allianz und Horde bestehen dann wiederum aus unterschiedlichen Einheiten. So können eurem Aufruf beispielsweise Schattenzauberer der Dunkeleisenzwerge folgen oder aber auch gnomische Techniker, Taurendererschütterer oder orcische Spezialisten der Zerschmetterten Hand – jedes Volk hat seine eigenen Truppen, die zudem alle über unterschiedliche Boni verfügen. Welche Truppen eurer Fraktion ihr zur Verfügung gestellt bekommt, könnt ihr allerdings nicht beeinflussen, was den Zufallsfaktor teilweise wieder zurückbringt.

Gold, Azerit, Ruf

Das sind die wichtigsten Belohnungen, die ihr aus den Anhängermissionen bekommen könnt. Zudem können noch die neuen Verstärkungsrunden oder Haustierglücksbringer dabei sein. Wichtige Quest-Reihen, in deren Rahmen ihr eure Anhänger wegschicken musstet, gehören damit der Vergangenheit



Die Anhänger-Missionen an sich funktionieren genau wie in Legion. Wenn ihr auf mehr als 100 Prozent Chance kommt, winkt zusätzliche Beute.

an. Damit werden die Missionen nun zur Nebensache degradiert, was dem einen oder anderen durchaus gefallen dürfte. Dennoch bleiben die Missionen lohnenswert. Der erhaltene Ruf kann locker mit dem aus Weltquests mithalten und von Azerit könnt ihr in Battle for Azeroth sowieso nie genug bekommen.

Wertet euer Schiff auf!

Ähnlich wie die Ordenshalle könnt ihr euer Schiff durch den Einsatz von Zeit und Ressourcen aufwerten und verbessern. In der

Praxis werft ihr Allerria Windläufer oder Etrigg Kriegsressourcen in den Hals und schaltet euch damit kleinere Boni frei. Auch hier wurde seitens Blizzard wieder runtergeschraubt, denn die Boni, bei denen ihr euch meist zwischen zwei entscheiden müsst, sind nicht so stark oder entscheidend wie noch in Legion. Sie beziehen sich auf die Inselexpeditionen, Kriegsfronten oder geben euch Bonus-Azerit bei euren Weltquests. Sämtliche Boni findet ihr im Extra-Kasten unten auf der Seite.

Boni durch Kriegsressourcen

Auf eurem Schiff dürft ihr euch durch den Einsatz von Kriegsressourcen verschiedene Boni freischalten – ganz ähnlich wie in der Ordenshalle.

Stufe 1

- Benötigt Stufe 114 / Kosten: 15 Kriegsressourcen / Dauer: 4 Stunden
 - **Ruhe des Seefahrers** – Reduziert die Abklingzeit eures Ruhesteins auf Zandalar und Kul Tiras um 40 Prozent
 - **Schwungvolle Landung** – Nach der Benutzung einer Flugroute auf Kul Tiras oder Zandalar erhöht sich eure Reitgeschwindigkeit fünf Minuten lang um 20 Prozent.

Stufe 2

- Benötigt Stufe 1 / Kosten: 100 Kriegsressourcen / Dauer: 24 Stunden
 - **Aufgewertete Truppenunterkünfte** – Ihr könnt zwei zusätzliche Hilfstruppen rekrutieren.
 - **Truppenportalnetzwerk** – Neue Truppen sind sofort ausgebildet und einsatzbereit.

Stufe 3

- Benötigt fünf verschiedene abgeschlossene Inselexpeditionen / Kosten: 150 Kriegsressourcen / Dauer: 24 Stunden
 - **Inseleplünderer** – Ihr erhaltet zusätzliche Dublonen aus Inselexpeditionen.
 - **Inselarchäologe** – Die positiven Effekte der Schreine bei den Inselexpeditionen halten 20 Prozent länger an.

Stufe 4

- Benötigt mindestens fünf Kriegschampions / Kosten: 200 Kriegsressourcen / Dauer: 24 Stunden
 - **Weltumspannender Azeritdetektor** – Weltquests haben eine Chance auf zusätzliches Azerit.
 - **Regionaltransport** – Eure Pfeife des Flugmeisters kann euch direkt nach Boralus bringen, wenn ihr euch in der Nähe eines Flugmeisters befindet.

Stufe 5

- Benötigt Siege an der Kriegsfront gegen drei unterschiedliche Kommandanten / Kosten: 250 Kriegsressourcen / Dauer: 24 Stunden
 - **Kriegsfrontressourcenmanager** – Erhöht eure Sammelgeschwindigkeit von Ressourcen an der Kriegsfront um 15 Prozent
 - **Kriegsfrontgeneral** – Die von euch rekrutierten Truppen an der Kriegsfront kämpfen 15 Prozent effektiver.

Stufe 6

- Benötigt den Erfolg „Diplomat von Azeroth“ (respektvoller Ruf bei den neuen Fraktionen) / Kosten: 500 Kriegsressourcen / Dauer: 24 Stunden
 - **Botschafter der Allianz/Horde** – Abgesandtenquests auf Kul Tiras und Zandalar belohnen euch mit zusätzlichen Kriegsressourcen.

Der BfA-Dungeon-Guide

Ihr wollt wissen, was ihr in den neuen Dungeons beachten müsst, und wollt keinen langen Guide lesen? Dann sind unsere Kurz-Tipps wie für euch gemacht.

Stand: Beta | Autor: Sebastian Glanzer

In Battle for Azeroth werdet ihr euch wie gewohnt in normale, heroische, mythische und Mythisch-Plus-Dungeons begeben können. Insgesamt gibt es in BfA zehn neue Dungeons. Bis Level 115 können sich Horde und Allianz für spezifische Dungeons über den Dungeonbrowser einreihen. Allianz-Spieler betreten das Kronsteigantwesen, Schrein des Sturms, Tol Dagor und Freihafen über den Browser. Horde-Spieler können sich zunächst nur für den Tiefenpfuhl, Atal'Dazar, den RIESENFLÖZ! und Tempel von Sethraliss spezifisch anmelden. Ab Stufe 120 könnt ihr euch dann für alle Dungeons im Tool einreihen. Um euch für heroische Dungeons anmelden zu können, benötigt ihr einen Itemlevel von 310. In normalen Dungeons erhaltet ihr Items mit einer

Gegenstandsstufe von 305+, im heroischen Modus 325+ und mythischer Loot fängt bei Itemlevel 340 an. Die Belagerung von Boralus und Königsruh sind spezielle Dungeons, die nur im mythischen Modus zur Verfügung stehen und am Ende der insgesamt sieben Quests der Kriegskampagne freigeschaltet werden.

Mythic-Seasons

Mit Battle for Azeroth fügt Blizzard das erste Mal sogenannte Mythic-Seasons ein. Das bedeutet einfach, dass euch für eine begrenzte Zeit ein neuer Affix erwartet. Der saisonale Affix Infiziert kommt zusätzlich zu den bis zu drei anderen Affixen hinzu. Durch Infiziert besitzen bestimmte Mobs im Dungeon einen Buff, der ihnen und umstehenden Gegnern

alle drei Sekunden zehn Prozent ihrer maximalen Gesundheit wiederherstellt. Wenn dieser Mob stirbt, erscheint ein kleiner Mob namens „Spawn of G'huun“, der langsam versucht, in den nächsten Gegner zu wandern und ihn zu infizieren. Zudem gibt es mit Relentless einen weiteren nicht saisonalen Affix, der Gegner ab und zu immun gegen Kontrolleffekte macht.

Neben den beiden Affixen gibt es eine neue Regel in Mythic-Plus: Ausrüstung auswechseln ist jetzt nicht mehr möglich – einmal gestartet, müsst ihr mit der Ausrüstung zu Ende spielen, die ihr zu Beginn des Dungeons angelegt habt. Wer während einer Season mindestens einen mythischen Schlüsselstein +10 oder höher erfolgreich in der Zeit abschließt, erhält einen Season-Erfolg.

Hier befinden sich die Dungeons

Wer sich in die mythische Version eines Dungeons begeben will, muss wissen, wo er sich befindet.

Spätestens mit Level 120 könnt ihr euch für alle normalen und heroischen Dungeons über den Dungeonbrowser anmelden. Für Instanzen im mythischen und Mythisch-Plus-Modus müsst ihr jedoch, genau wie in Legion auch, die Beine in die Hand nehmen und euch selbst zum Eingang begeben. Daher haben wir euch hier die Koordinaten der Dungeons aufgelistet. Koordinaten könnt ihr euch auf der Map beispielsweise mit dem kleinen, aber feinen Add-on namens „Coordinates“ anzeigen lassen.

| Dungeon | Koordinaten |
|----------------------------|-------------|
| Atal'Dazar | 43,42/39,48 |
| Das Kronsteiganwesen | 33,68/12,46 |
| Das RIESENFLÖZ! | 44,46/92,71 |
| Der Schrein des Sturms | 78,88/26,49 |
| Der Tempel von Sethraliss | 51,93/25,31 |
| Der Tiefenpfuhl | 51,41/64,86 |
| Freihafen | 84,56/78,80 |
| Tol Dagor | 39,03/69,37 |
| Die Königsruh | 37,58/39,48 |
| Die Belagerung von Boralus | 88,27/50,99 |

Inhalt

| | |
|----------------------------------|-------|
| Atal'Dazar..... | S. 44 |
| Das Kronsteiganwesen..... | S. 45 |
| Das RIESENFLÖZ! | S. 46 |
| Der Schrein des Sturms..... | S. 47 |
| Der Tempel von Sethraliss | S. 48 |
| Der Tiefenpfuhl | S. 49 |
| Freihafen | S. 49 |
| Tol Dagor | S. 50 |
| Die Königsruh | S. 51 |
| Die Belagerung von Boralus | S. 52 |

Atal'Dazar

In Zuldazar befindet sich gleich neben der Königsruh die Tempelanlage Atal'Dazar, wo die Könige der Zandalari zur Ruhe gebracht werden.

Priesterin Alun'za

- Priesterin Alun'za lässt einen schädlichen Flächeneffekt namens **UNREINES BLUT** erscheinen. In diesen müsst ihr euch begeben, sobald die Priesterin 100 Energie erreicht und **TRANSFUSION** wirkt. Statt sich durch diese kanalisierte Fähigkeit langsam hochzuheilen, erleidet sie für jeden Spieler, der sich in **UNREINES BLUT** befindet, jede Sekunde Schaden in Höhe von ein Prozent ihrer maximalen Lebenspunkte.
- Heiler und Fernkämpfer sollten sich generell in der Nähe einer Pfütze aufhalten, der Tank zieht den Boss, kurz bevor Alun'za 100 Prozent erreicht, dahin, wo sich die meisten freien Pfützen für Nahkämpfer befinden.
- **GEISTER DES GOLDES** sind Adds, welche versuchen, **UNREINES BLUT** aufzusaugen, und haben oberste Priorität.
- Von den goldenen Kesseln geht ein sich immer weiter ausbreitender schädlicher Flächeneffekt aus, von dem ihr euch auf keinen Fall treffen lassen dürft. Der Tank muss den Boss dementsprechend manchmal umpositionieren.
- Tanks müssen sich defensive Cooldowns für **VERGOLDETE KRALLEN** aufheben, da der Buff die Angriffsgeschwindigkeit des Bosses für zwölf Sekunden um 150 Prozent erhöht.



Das Wichtigste im Kampf gegen die Priesterin Alun'za sind ihre Blutflächen.

Vol'kaal

- Zu Kampfbeginn müsst ihr alle Totems vernichten, um die Heilung des Bosses zu unterbrechen. Wenn alle Totems weg sind, gerät der Boss in einen Mini-Berserker-Modus – haltet als Tank also schon mal defensive Cooldowns bereit.
- Sobald alle Totems besiegt sind, entstehen **TOXISCHE LACHEN**. Um später genug Platz vor den **LACHEN** zu haben, muss der Tank den Boss im Kreis am Rand des Raumes ziehen.
- Steht verteilt und weicht aus, wenn ihr Ziel von **TOXISCHER SPRUNG** werdet.
- Unterbrecht **TOXISCHER GESTANK**. Kommt die Attacke durch, muss eurer Heiler den daraus entstehenden Debuff reinigen.

Rezan

- Der Tank muss den Boss in der Nähe einer Wand positionieren, damit die Gruppe die Sichtlinie brechen kann, wenn Rezan den Furcht-Effekt **FURCHTERREGENDE FRATZE** wirkt. Der Effekt kann im Notfall auch vom Heiler gereinigt werden.
- Haltet euch von den Knochenhaufen auf dem Boden fern. Kommt ihr zu nahe, erweckt ihr Raptoren-Adds.
- Entfernt euch so schnell wie möglich vom Boss, wenn dieser **VERFOLGUNG** wirkt.
- Tank und Heiler müssen auf den Debuff von **SÄGEZÄHNE** achten, der das Ziel acht Sekunden lang ausbluten und 50 Prozent mehr Schaden erleiden lässt.



In der Bossbegegnung mit Vol'kaal müsst ihr die ganze Zeit seine Totems ausschalten.

Yazma

- Der Tank muss den Boss auf seine Seite des Raumes ziehen, Fernkämpfer und Heiler positionieren sich so weit wie möglich weg vom Boss. Der Sinn dahinter ist es, den Weg der **SEELENBRUT** zu erhöhen, welche bei 100 Energie des Bosses kurze Zeit später aus einem Spieler schlüpft. Erreicht die Brut den Boss, erscheinen Spinnen-Adds, die bei Kontakt mit einem Spieler explodieren und hohen Schaden anrichten.
- Tanks und Schadensaussteiler unterbrechen durchgehend **ZERMÜRBENDER SCHMERZ** und entfernen sich zunächst vom Boss, falls mal eine **SEELENBRUT** den Boss erreichen sollte.
- Tanks und Heiler achten auf die Fähigkeit **AUFSPIEßEN** und halten dafür ihre defensiven Cooldowns bereit.



Gegen diesen spinnenartigen Boss geht euch langsam, aber sicher der Platz aus.

Das Kronsteiganwesen

Das einst palastartige Anwesen der Kronsteigs ist zu einem düsteren Ort geworden, nachdem sich Lord und Lady Kronsteig dort eingeschlossen haben.

Herzbanntriade

- Achtet auf den Boss mit dem Buff FOKUSSIERUNGSSIRIS. Sobald der Mob mit diesem Buff 100 Energie erreicht, muss so viel Schaden wie möglich auf ihm verursacht werden, um die Flächenattacke ÜBLES RITUAL zu unterbrechen.
- Tanks müssen nur den Boss mit FOKUSSIERUNGSSIRIS tanken.
- Ab und zu wird ein Spieler durch SEELENMANIPULATION übernommen. Fügt ihm gezielt Schaden zu, um ihn aus diesem Effekt zu befreien, vermeidet dabei wenn möglich starke DoTs oder Burst-Attacken.
- Heiler müssen Spieler mit dem Debuff SPITZE NESSELN auf über 90 Prozent ihrer Lebenspunkte heilen, um diesen DoT zu entfernen.
- Steht verteilt und entfernt euch von der Gruppe, wenn ihr Ziel von INSTABILES RUNENMAL seid. Das MAL kann gereinigt werden, fügt dabei aber Zielen im Umkreis von sechs Metern um das Ziel Schaden zu.
- AURA DES SCHRECKENS ist ein stapelbarer Debuff, den ihr durch Bewegen eures Charakters wieder entfernt.



Gleich zu Beginn tretet ihr gegen drei Bossgegner an, wobei einer davon besondere Aufmerksamkeit benötigt.

Seelengebundener Goliath

- Achtet auf die einschlagenden Blitze und das daraus entstehende LAUFFEUER. Als Tank müsst ihr den Boss durch dieses Feuer ziehen, um seinen stapelbaren Buff SEELENERNTE zu entfernen, der seinen Schaden alle zwei Sekunden um fünf Prozent erhöht.
- Tanks müssen bei ZERMALMEN einen defensiven Cooldown nutzen oder vom Heiler anfordern.
- Schadensaussteiler befreien Spieler, die von SEELENDORNEN betroffen sind. Betroffene Spieler sind betäubt und erleiden stetig Schaden. Heiler halten je nach Anzahl der SEELENERNTEN-Stapel des Bosses eventuell defensive Cooldowns für diesen Spieler bereit.

Raal der Unersättliche

- Als Tank dreht ihr den Raal von der Gruppe weg und positioniert euch hinter dem Boss, sobald er den Dreifachschlag WEICHKLOPFEN einsetzt. Durch die Mechanik ALLES VERSCHLINGEN dürft ihr euch nicht zu weit vom Schweine-Boss entfernen, da er ansonsten stetig heftigen Flächenschaden verursacht.
- Nachdem Raal WEICHKLOPFEN eingesetzt hat, erscheinen Bedienstete, die sich auf den Boss zubewegen und so schnell wie möglich ausgeschaltet werden müssen. Wenn die Adds den Boss erreichen, setzt dieser VERSCHLINGEN ein und verursacht für jeden verschlungenen Bediensteten für den Rest des Kampfes fünf Prozent mehr Schaden.
- Weicht der Flächenattacke FAULIGER AUSSTOSS aus. Auf heroisch und mythisch entstehen am Einschlagsort Schlammlinge, die am besten von Fernkämpfern erledigt werden, da sie beim Tod explodieren und hohen Schaden anrichten.

Lord und Lady Kronsteig

- In diesem Kampf steht ihr zunächst mehrmals Lord Kronsteig gegenüber, der auf Kosten von zehn Prozent ihrer Gesundheit immer wieder von Lady Kronsteig wiederbelebt wird. Wenn Lady Kronsteig nur noch über zehn Prozent ihrer Lebenspunkte verfügt, greift sie selbst in den Kampf ein.
- Entfernt euch mindestens fünf Meter von euren Mitspielern, wenn ihr das Ziel von VIRULENTER ERREGER (Krankheit) werdet, da der DoT beim Ablauf beziehungsweise beim Bannen andere Gruppenmitglieder ansteckt.
- Nehmt die Beine in die Hand, wenn ihr das Ziel von SCHMERZAKKORD werdet.
- Lord Kronsteig erhält während des Kampfes durch EITRIGE VITALITÄT stapelweise mehr Schaden und Tempo, je höher die Stapel, desto wahrscheinlicher, dass ihr als Tank und Heiler defensive Cooldowns nutzen müsst.

Gorak Tul

- Im Kampf gegen Gorak Tul steht euch als Hilfsmittel Alchemistisches Feuer zu Seite, welches ihr gegen die todesberührten Sklaventreiber einsetzen müsst. Diese Adds werden nämlich sonst immer wieder zurück ins Leben gerufen.
- Wenn Gorak Tul 100 Energie erreicht, setzt er SCHRECKENSESSENZ ein, wodurch die Gruppe Schaden erleidet und zusätzlich alle Sklaventreiber direkt wiederbelebt und auf ihnen wirkende Kontrolleffekte entfernt werden.
- Schadensaussteiler unterbrechen, sooft es geht, FINSTERER BLITZ und heben sich ihre Burst-Attacken für die todesberührten Sklaventreiber auf, die ansonsten verheerenden Schaden anrichten. Diese Adds springen ab und zu das am weitesten von ihnen entfernte Ziel an. Wenn ihr über wenig Gesundheit verfügt, bewegt ihr euch daher zu dem Sklaventreiber hin.
- Steht verteilt, damit FINSTERER BLITZ nicht auf mehrere Spieler überspringt.



Im Kampf gegen Gorak bekommt ihr es mit Zombies zu tun, die ihr mit Feuer bekämpft.

Das RIESENFLÖZ!

In diesem Dungeon bohren Goblins nach Azerit. Stellt euch also auf jede Menge mechanische Gegner und Explosionen ein.

Münzenbetriebener Meuteverprügler

- Der Meuteverprügler wirft mit kleinen Bomben um sich, die nach 15 Sekunden explodieren. Diese Bomben nutzt ihr selbst, um sie zum Boss zu schleudern und ihn durch die Explosion mit einem Debuff namens LODERNDES AZERIT zu belegen, der ihn 50 Prozent mehr Schaden erleiden lässt (bis zu fünfmal stapelbar).
- Schadensausleister heben sich alle Cooldowns auf, bis der Boss fünf Stapel von LODERNDES AZERIT auf sich hat.
- Als Tank achtet ihr darauf, den Boss so wenig wie möglich zu bewegen, damit eure Mitspieler ihn besser mit den Bomben treffen.
- Heiler halten bei der Detonation der Bomben defensive Cooldowns bereit, falls ein Spieler davon erwisch wird.
- Steht nicht vor dem Boss und entfernt euch von ihm, wenn er STATIKIMPULS einsetzt.

Azerokk

- Gegen Azerokk dreht sich der Großteil des Kampfes darum, die Erdwüter-Adds zu kontrollieren. Dies tut ihr mit den FRACKINGTOTEMS, die sich am Rand befinden. Mit denen setzt ihr die Erdwüter abseits des Kampfgeschehens für eine Minute außer Gefecht. Vorsicht: Erleiden die Adds Schaden, bricht der Kontroll-Effekt.
- Azerokk kann einzelne Erdwüter mit AZERITINFUSION aus dem „CC“ befreien und sie verstärken. Diese verstärkten Adds müssen von euren Schadensausleistern direkt fokussiert werden, ohne die anderen Erdwüter zu befreien.
- Die Gruppe steht immer mindestens 20 Meter entfernt von den Erdwütern, da Azerokk ab und zu eine Fähigkeit einsetzt, die ein Erdbeben von den Erdwütern ausgehen lässt.
- Erdwüter verfolgen manchmal Spieler mit WÜTENDER BLICK. Lauft dabei von ihnen weg!
- Wenn Azerokk RESONANTES ERDBEBEN einsetzt, müssen Nahkämpfer vom Boss weg.

Rixxa die Fluxflamme

- Der Tank und der Rest der Gruppe positionieren sich am Rand des Kampfgebietes und bewegen sich im Kreis, um die Feuerfläche von AZERITKATALYSATOR so platzsparend wie möglich zu verteilen. Der Tank muss Rixxa immer ein Stückchen weiter entfernt von den Flammen positionieren, damit diese nicht ein weiteres Mal entfacht werden.
- Achtet darauf, dass in der Linie zu euch und dem Boss keine Feuerlache hinter euch liegt. Der Boss stößt nämlich ab und zu einen ausgewählten Spieler mit TREIBGASBRAND zurück.
- Heiler müssen Spieler vom DoT VERÄTZUNG reinigen.
- Achtet auf die Rohre am Rand, da aus ihnen ebenfalls ab und zu AZERITKATALYSATOR gewirkt wird.



Wer sich in einen Dungeon mit Goblins begibt, muss damit rechnen, dass er es früher oder später mit Sprengstoff zu tun bekommt.



Woran erinnert uns dieses mechanische Fluggerät? Na klar, Mimirons Kopf.

Morgul Ratzunk

- In Phase 1 setzt Morgul Ratzunk MASCHINENKANONE und ZIELSUCHRAKETE ein. Der Spieler mit der ZIELSUCHRAKETE muss sich in der Gruppe entfernen. Sobald der Boss den kegelförmigen Angriff MASCHINENKANONE einsetzt, lauft ihr stets hinter dem Boss entlang, bis die Attacke endet.
- In Phase 2 fliegt der Boss in der Luft und erleidet durch seinen Schild kaum Schaden. Um diesen zu brechen, müsst ihr euch zu den DICKEN ROTEN RAKETEN auf dem Boden bewegen, sobald der Boss SCHMETTERBOHRER einsetzt. Durch die darauf folgende Explosion entfernt ihr einen Stapel seines Schildes.
- Sobald sich Morgul in die Luft begibt, ruft er Adds namens Flugflacker der Venture Co. herbei. Steht dabei verteilt, um Gruppenschaden ihrer ERSCHÜTTERUNGSGRANATEN zu vermeiden.
- Andere Spieler müssen sich vor den Tank stellen, wenn dieser das Ziel von AZERITSUCHER wird, und diese Rakete auf seinem Weg abfangen, da die Attacke die Heilung des Ziels für acht Sekunden um 33 Prozent verringert.

Der Schrein des Sturms

Die Schiffe der Kultiraner sind deshalb so gut, weil sie von Gezeitenweisen gesegnet werden. Manche davon verbringen aber zu viel Zeit mit Alten Götterwesen.

Der Gezeitenrat

- In diesem Kampf müsst ihr euch vier besondere Fähigkeiten der Bosse zunutze machen: VERSTÄRKUNGSZAUBERSCHUTZ wird von Bruder Eisenkriehl genutzt. In dieser Zone erleidet das Ziel, das sich im Effektbereich befindet, 75 Prozent weniger Schaden und es werden alle schädlichen Effekte entfernt. Ihr positioniert euch also so, dass ihr selbst in der Fläche steht, der Boss aber nicht.
- Bruder Eisenkriels zweite Fähigkeit ist SEGEN DER EISENFLANKE, durch die er 50 Prozent mehr Schaden anrichtet, seine Bewegungsgeschwindigkeit aber um 75 Prozent verringert ist. Kitet ihn dann entweder oder bewegt euch als Tank in den VERSTÄRKUNGSZAUBERSCHUTZ.
- Wenn Sturmbeschwörerinnen Faye 100 Mana erreicht, erscheint am Boden ein SCHNELLIGKEITSZAUBERSCHUTZ, der das Tempo sowie die Bewegungsgeschwindigkeit um 25 Prozent erhöht und Immunität gegen bewegungseinschränkende Effekte gewährt.
- Euer Ziel ist es, ähnlich wie bei Bruder Eisenkiel den Boss von diesem Zauberschutz wegzubewegen und euch selbst dort zu positionieren.
- Unterbricht SCHNEIDENDER AUSBRUCH von Sturmbeschwörerinnen Faye. Während der SEGEN DES ORKANS aktiv ist, verursachen Unterbrechungen einen GEGENWIND, der Schaden verursacht und euch zurückstößt.



Das geschickte Ausnutzen der Verstärkungszauber ist der Schlüssel zum Sieg gegen den Gezeitenrat.

Aqu'sirr

- Ab 50 Prozent teilt sich dieses Wasserelementar in viele kleine Kopien von sich auf, die seine Attacks imitieren. Sobald alle kleinen Versionen von Aqu'sirr besiegt sind, formt er sich wieder zu seiner ursprünglichen Gestalt zusammen.
- Der Tank darf sich außer in der Zwischenphase nie vom Boss entfernen, da der Boss durch STURZWELLE ansonsten die bekannte Flächenschaden-Mechanik wirkt.
- Heiler reinigen Spieler von ERSTICKENDES MEERWASSER, der Debuff sucht sich allerdings sofort ein neues Ziel.
- Greift als Heiler und Zauberklassen aus Sofortzauber zurück, da ihr von den Adds oft zurückgestoßen werdet.
- Ab und zu wird ein Spieler von einem Tentakel ergriffen. Schadensausreißer retten den Spieler, indem sie Schaden auf das Tentakel verursachen.

Lord Sturmsang

- Lord Sturmsang erschafft durch ERWECKEN DER LEERE immer wieder Leerengeschöpfe, die euch verfolgen und bei Kontakt explodieren. Lauft von ihnen weg!
- Ein zufälliger Spieler wird zu einem Geistbeuger und kann das Explodieren der Leerengeschöpfe verhindern, indem er durch sie durchläuft und somit quasi absorbiert. Wenn der Spieler genügend Schaden durch seine Gruppenmitglieder erleidet, wird er von dem Geistbeuger-Effekt befreit.
- Reinigt den DoT GEDANKENWUNDE von Mitspielern.
- Unterbricht LEERENBLITZ.



Vol'zith wurde von Königin Azshara höchstpersönlich beauftragt, die Gezeitenweisen zu unterwandern.

Vol'zith der Flüsterer

- Wenn Vol'zith 100 Macht erreicht, beginnt er, euch mit UMKLAMMERUNG DER VERSUNKENEN STADT einzusperren und langsam ertrinken zu lassen. Eure Gruppe kommt erst aus dem Gefängnis frei, wenn alle Adds in dieser Phase besiegt wurden.
- Manche Adds bewegen sich langsam auf einzelne Spieler zu und müssen durch den Raum gezogen werden, andere Adds wirken ESSENZ VERZEHRER, was unterbrochen werden muss.
- Ein Spieler wird zufällig mit GEFLÜSTER DER MACHT belegt. Dieser Magieeffekt erhöht stapelweise den Schaden des Ziels (beginnend ab 20 Prozent), verhindert jedoch auch, dass das Ziel nicht über 90 Prozent seiner Lebenspunkte geheilt werden kann (Effekt nimmt ebenfalls an Intensität zu). Reinigt den Effekt also nicht sofort, jedoch zeitig genug.
- Besiegt die kleinen Leeren-Adds namens MANIFESTATION AUS DER TIEFE, bevor sie den Boss erreichen.
- Entfernt euch von den lilanen Portalrissen namens GÄHNENDES TOR – Letzteres fügt euch Schaden zu und bringt euch zum Schweigen.

Der Tempel von Sethraliss

Unser Ziel in diesem Dungeon voller Schlangenwesen ist es, den Avatar von Sethraliss zu retten, damit dieser wiedergeboren werden kann.

Adderis und Aspix

- Ihr tretet gleichzeitig gegen diese beiden Schlangenwesen an. Eines davon besitzt einen BLITZSCHLAGSCHILD. Ihr müsst immer auf das Ziel ohne den Schild wechseln, da er euren verursachten Schaden auf euch reflektiert. Am Anfang erhält immer Aspix den BLITZSCHLAGSCHILD.
- Wenn ihr das Ziel von LEITFÄHIG werdet, müsst ihr euch für die nächsten fünf Sekunden von euren Mitspielern entfernen.
- Es muss sich immer mindestens ein weiterer Spieler mit dem Tank vor Adderis stellen, um die Attacke BOGENKLINGE abzufangen, welche den Schaden unter allen getroffenen Spielern aufteilt. Sobald Adderis WIRBELSCHLAG einsetzt, müsst ihr schnell vor dem Boss weg.
- Verteilt euch, wenn Adderis 100 Energie erreicht, um den Schaden von BOGENSPRUNG (Boss stürmt wild durch den Raum) zu minimieren.
- Bei 100 Energie setzt Aspix eine mächtige Einzelzielattacke namens STATISCHER SCHOCK ein, Heiler müssen dabei einen Defensiv-Cooldown für das Ziel parat haben.



Avatar von Sethraliss

- In diesem Kampf muss euer Heiler ähnlich wie bei Valithria in der Eiskronenzitadelle den Avatar in der Mitte des Raumes heilen. Wenn der Avatar vollgeheilt ist, habt ihr gewonnen. Währenddessen erscheinen einige Adds.
- Heiler müssen von Seuchenkröten weglaufen. Wenn sie euch erwischen, seid ihr mit SEUCHE infiziert und eure hervorgerufene Heilung ist um 50 Prozent reduziert!
- Schadensaussteiler fokussieren zunächst die Herzwächter, die eurem Tank immer mehr Schaden zufügen, danach schaltet ihr die Hoodoooverhexer aus, welche die Heilung des Avatars pro Hexer um 30 Prozent verringern.
- Tanks ziehen die Herzwächter-Adds zu den Hoodoooverhexern, damit die Schadensaussteiler Cleave-Schaden verursachen können.
- Herzwächter lassen beim Tod ein ENERGIEFRAGMENT fallen. Dieses kann auf den Avatar eingesetzt werden, um zusätzliche Heilung auszulösen, wann immer euer Heiler ihn verarztet. Koordiniert das Fragment so, dass sowohl auf eurem Heiler als auch auf dem Avatar keine negativen Heil-Effekte wie SEUCHE wirken.

Merektha

- Der Boss gräbt sich immer wieder ein und richtet Schaden beim Auftauchen an. Achtet auf die Sandwirbel, die das Auftauchen ankündigen.
- Während der Boss untergetaucht ist, müsst ihr Eier bekämpfen. Wenn Schlangen aus den Eiern schlüpfen, müsst ihr unbedingt zuerst die Giftigen Augenschlangen ausschalten.
- Die anderen Adds (Sandiger Zischer) lassen eine Staubwolke entstehen, die euch die Sicht zum Ziel versperrt, eure Gruppe muss daher in die Wolke rein oder der Tank muss die Mobs aus der Wolke ziehen.
- Wenn Merektha BLENDENDER SAND einsetzt, müsst ihr euch von ihr wegdrehen.
- Wenn ihr als Tank zu viele Stapel von ZYROTOXIN erhaltet, müsst ihr starke Defensiv-Cooldowns nutzen. Heiler können dieses Gift reinigen.

Galvazzt

- Die wichtigste Mechanik sind die Energiekerne. Diese leiten einen Strahl auf Galvazzt, der ihn verstärkt und Energie herstellt. Ihr müsst euch abwechselnd in die Strahlen stellen und werdet dabei selber ermächtigt, erleidet jedoch immer mehr Schaden.
- Wenn Galvazzt 100 Energie erreicht, setzt er AUFLADUNG VERBRAUCHEN ein, wodurch er allen Spielercharakteren eine gute Portion Schaden zufügt. Galvazzt's Schaden wird mit jedem AUFLADUNG VERBRAUCHEN dauerhaft um 20 Prozent erhöht.

Der Tiefenpfuhl

In diesem unterirdischen Dungeon in Nazmir braucht ihr teilweise einen starken Magen.

Älteste Leaxa

- Jeder Treffer, den Älteste Leaxa landet, löst einen stapelbaren Heil-Absorptionseffekt namens G'HUUNS VERDERBNIS aus, den Heiler so schnell wie möglich negieren müssen. Die meisten Angriffe, die sie wirkt, sind Zauber. Unterbrecht diese, so oft es geht!
- Weicht dem Add SCHLEICHENDE FÄULNIS aus, welches sich langsam auf zufällige Spieler zubewegt.
- Durch BLUTSPIEGEL teilt sich Leaxa in ein Spiegelbild von sich auf. Besiegt das Spiegelbild schnell, damit der Effekt von G'HUUNS VERDERBNIS nicht überhandnimmt. Mit jedem weiteren BLUTSPIEGEL wird ein zusätzliches Spiegelbild herbeigerufen (ab heroisch).

Felsschlund der Befallene

- Der Boss lässt während des Kampfes immer wieder Larven von sich fallen, auf die ihr treten müsst, bevor sie sich nach acht Sekunden zu Blutzacken entwickeln. Die Zacken belegen Spieler mit einem stapelbaren DoT und explodieren beim Tod.
- Wenn Felsschlund 100 Energie erreicht, fügt er durch TOBSUCHTSANFALL allen Gruppenmitgliedern hohen Flächenschaden zu. Heiler halten dafür ihre defensiven Cooldowns bereit.
- Steht verteilt, um nicht zu viel Gruppenschaden durch ANSTURM zu erleiden.
- Spätestens wenn der Boss die kegelförmige Frontalattacke VERDAUUNGSSTÖRUNG einsetzt, müsst ihr als Tank den Boss von der Gruppe wegdrehen. Sammelt als Tank ansonsten Blutzacken ein, falls diese entstehen sollten.

Sporenrufer Zancha

- Im ganzen Kampfareal erscheinen Sporen, die der Boss beispielsweise durch EMPORSTOßEN zerstört, wodurch die Sporen an allen Spielern in der Nähe Schaden anrichten und einen DoT namens ZERSETZENDE SPOREN hinterlassen. Steht daher immer verteilt!
- EMPORSTOßEN kündigt sich sechs Sekunden vorher als aufgewirbelter Boden unter dem Spieler an. Versucht so kontrolliert Sporen explodieren zu lassen.
- Ziel ist es, so viele Sporen wie möglich durch die Frontalattacke des Bosses namens SCHOCKWELLE zu zerstören. Der Tank positioniert Zancha also immer vor so vielen Sporen wie möglich.
- Wenn Zancha 100 Energie erreicht, lässt er alle verbleibenden Sporen explodieren und belegt jeden Spieler pro zerstörter Spore mit einem Stapel von ZERSETZENDE SPOREN. Heiler halten eventuell hierfür starke Defensiv-Cool-downs bereit.

Entfesselte Monstrosität

- Die Monstrosität wird durch einen Schild geschützt, der Schaden absorbiert und Energie aufbaut, wenn ihr den Schild attackiert. Ab 100 Energie erscheinen Adds namens Blutfratzen. Jede besiegte Blutfratze fügt der Monstrosität 17 Prozent ihrer Lebenspunkte als Schaden zu.
- Heiler müssen den stapelbaren DoT EITERBLUT reinigen. Priester mit Massenbannung haben es hier am einfachsten.
- Steht verteilt, um den Schaden von ÜBLER AUSSTOß zu vermeiden. ÜBLER AUSSTOß hinterlässt eine Lache, aus der Sporen erscheinen. Die Sporen bewegen sich langsam auf Spieler zu und richten bei Kontakt heftigen Schaden an, haltet euch also von ihnen fern.
- Ein freundlicher NPC hilft euch beim Reinigen von EITERBLUT und säubert ab und zu den ÜBLER AUSSTOß.



Freihafen

Passend zum Rest des Gebietes erwarten euch im Freihafen in der Nähe des Tiragardesunds jede Menge Piraten und Banditen.

Himmelskäpt'n Kragg

- Sobald der Käpt'n 75 Prozent Lebenspunkte erreicht, steigt er von seinem Papagei ab. Der Papagei nervt euch daraufhin ab und an aus der Luft.
- Steht stets verteilt hinter dem Boss, um den Schaden von AZERITPULVERSCHUSS und STURZBOMBE (wird von seinem Papagei gewirkt) zu minimieren!
- Bewegt euch aus den grünen Flächen am Boden!
- Unterbrecht die Heilfähigkeit BELEBENDES GEBRÄU!

Dieser Kapitän ruft seinen zu groß gewachsenen Papagei mit in den Kampf.



Freihafen (Fortsetzung)

Harlan der Schmierige

- Der Kampf hat drei Phasen, Phase 1 endet ab 60 Prozent Boss-gesundheit. Der Tank dreht den Boss während Phase 1 von der Gruppe weg. Der Rest der Gruppe meidet die Bomben auf dem Boden und weicht dem KANONENSPERRFEUER aus, welches sich durch rote Markierungen auf dem Boden ankündigt.
- Ab 60 Prozent zieht der Tank den Boss so weit weg vom großen Schatz wie möglich, da dort ab sofort Grenadiere erscheinen. Harlan setzt jetzt GEZINKTE WÜRFEL: ALLE MANN! ein, wodurch die Fähigkeiten in diesem Bosskampf mehrere Spieler treffen.
- Die Grenadiere tragen Bomben bei sich und rennen auf zufällige Spieler zu. Kontrolliert oder besiegt sie, bevor sie Gruppenmitglieder erreichen und Schaden an ihnen anrichten.
- Ab 30 Prozent nutzt Harlan seinen Würfel erneut und erhöht durch GEZINKTE WÜRFEL: KRIEGSGALEERE sein Angriffstempo um 100 Prozent, erleidet aber auch 100 Prozent mehr Schaden. Hebt euch eure Cooldowns für diese Phase auf.



Harlan wird seinem Titel gerecht und manipuliert den Kampf durch seine gezinkten Würfel.

Das Kapitänskomitee

- Schließt euch vor dem Kampf einer Mannschaft der Kapitäne an. Tut ihr das nicht, erhalten die Kapitäne den Buff PIRATENPAKT, wodurch ihre Lebenspunkte und ihr verursachter Schaden um 100 Prozent erhöht sind.
- Zerstört die Fässer, die Spieler sonst desorientieren.
- Haltet als Heiler eure Mitspieler so gut es geht bei vollen Lebenspunkten, da ein zufällig gewirkter PULVERSCHUSS einen Spieler mit einem Schlag zum Geistheiler befördern kann.
- Haltet Käpt'n Eudora im Auge. Sie hüpfert zu verschiedenen Kanonen am Rand und fügt in einem kegelförmigen Bereich vor sich heftigen Gruppenschaden zu.
- Weicht den WIRBELNDEN SÄBELN aus.

Ring der Beute

- In insgesamt drei Phasen müsst ihr zuerst ein Schwein einfangen und euch im zweiten Schritt nicht von den umherwirbelnden Schildkrötenpanzern erwischen lassen. In Phase 3 startet dann der richtige Kampf gegen Throtak.
- Entfernt euch von Throtak, wenn er HAITORNADO einsetzt.
- Lasst euch nicht von Zappelhaien erwischen, sie visieren immer das am nächsten zu ihnen stehende Ziel an.
- Die Zappelhaie könnt ihr durch die Köder ziehen, welche die Zuschauer in die Arena werfen. Die Köder verringern das Bewegungstempo von Zielen, die sich darin aufhalten (also auch euch) um 50 Prozent.
- Wenn ein FRISCHER FISCH erscheint, müsst ihr euch von dem Fisch wegbewegen, da der Boss dorthin stürmt und in seinem Laufweg Schaden anrichtet.

Tol Dagor

Auf der Gefängnisinsel der Allianz müsst ihr wieder für Ordnung sorgen und dabei den Abschaum von Kul Tiras aus dem Weg räumen.

Aufseher Korgus

- Verteilt euch, sobald Spieler mit EXPLOSIVE ERUPTION markiert werden. Entfernt euch von den danach entstehenden dunklen Flächen, die einen Kanonenbeschuss ankündigen.
- Versteckt euch hinter einer der großen Kanonen, wenn ihr das Ziel von ZIELWASSER werdet. Wenn ein Spieler Gefahr läuft, zweimal hintereinander von ZIELWASSER getroffen zu werden, braucht er starke defensive Cooldowns.
- Der Boss beschießt immer wieder mehrere Spieler mit BRANDGESCHOSSEN. Wenn ihr zu viele Stapel von AZERITGESCHOSSE und/oder BRANDGESCHOSSE erhaltet, müsst ihr zwischendurch hinter den Kanonen außer Sichtlinie des Bosses ausharren und diese stapelbaren DoTs auslaufen lassen. Euer Heiler sollte wenn möglich noch in eurer Sichtlinie stehen.
- Behaltet die Kanonen im Auge. Ab und zu bereitet sich eine Gefängniskanone auf einen GEWALTIGEN SCHUSS vor, der in einem kegelförmigen Bereich heftigen Schaden anrichtet.

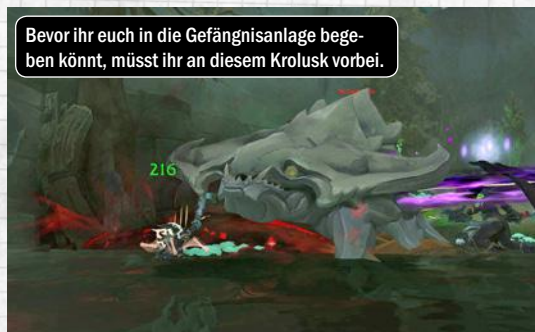


Gegen den Endboss von Tol Dagor müsst ihr immer wieder fiesen Geschossen ausweichen.

Die Sandkönigin

- Wenn Adds namens Summende Drohne erscheinen, dürft ihr diese nicht in der Nähe der Sandkönigin besiegen, da die Sandkönigin ansonsten einen stapelbaren WUTANFALL-Effekt erhält, der ihren verursachten Schaden und ihr Tempo um fünf Prozent erhöht.
- Heiler und Tanks halten Cooldowns für WUTANFALL bereit.
- Verteilt euch, wenn sich die Sandkönigin eingräbt, um Schaden von EMPORSTOßEN zu minimieren.
- Weicht den SANDFALLEN auf dem Boden aus!
- SANDSTURM zieht alle Spieler zwölf Sekunden lang über die Kampffläche und richtet Schaden an. Achtet dabei auf SANDFALLEN und nutzt kurz vor SANDSTURM keine wichtigen Schadens-Cooldowns.

Bevor ihr euch in die Gefängnisanlage begeben könnt, müsst ihr an diesem Krolusk vorbei.



Jes Knurris

- In diesem Kampf müsst ihr euch die Säulen im Raum zunutze machen, um euch bei BLITZENDE DOLCHE dahinter zu verstecken. Die Attacke richtet an allen Spielern massiven Schaden an.
- HEULENDE FURCHT muss unterbrochen werden (Furcht-Effekt mit sechs Sekunden Dauer und 60 Meter Reichweite).
- Jes Knurris setzt ab 50 Prozent seiner Lebenspunkte RAUCHBOMBE ein. Dadurch werden wir betäubt und es werden Gefängniszellen geöffnet, aus denen Adds erscheinen.
- Der Tank muss sich dabei direkt das Add namens Robbi Knurris schnappen und unterbrechen. Er ist das Hauptziel. Wenn Robbi Knurris KLINGENPARADE aktiviert, kann er nicht unterbrochen werden.

Kürassier Valyri

- In diesem Kampf müsst ihr auf Munitionsfässer achten, die auf keinen Fall in Kontakt mit einer der verschiedenen Feuerattacken kommen dürfen, da sie sonst explodieren und sich ein Großteil des Raumes mit Feuer füllt.
- Die Munitionsfässer können von Spielern weggetragen werden. Einfacher ist es aber, wenn der Boss unterbrochen und in eine andere Ecke des Raumes gezogen wird.
- Tragt keine Fässer, wenn ihr von LUNTENZÜNDER betroffen seid.
- Haltet die Munitionsfässer von ZÜNDUNG und GLUTFLAMME fern!

Die Königsruh

Königsruh ist die Ruhestätte für jeden König, Tyrann oder Eroberer, der jemals über das Zandalariimperium geherrscht hat.

Der Rat der Stämme

- Ihr tretet zunächst gegen einen der drei Bossgegner an. Die Reihenfolge ändert sich dabei Woche für Woche. Ist ein Gegner besiegt, begegnet euch der nächste der Ratsmitglieder im Kampf.
- Gegen Aka'ali müsst ihr als Tank vor ihr fliehen, nachdem ihr ENTKRÄFTENDE RÜCKHAND abbekommen habt, und warten, bis der Debuff ZERSCHMETTERTE VERTEIDIGUNG abgelaufen ist. Heiler halten hierfür defensive Cooldowns bereit. Steht im Kampf gegen Aka'ali verteilt, um den Schaden von DURCHSTÜRMEN zu minimieren.
- Gegen Kula die Schlächterin müssen Heiler bei ABSPALTERAXT starke Heil-Cooldowns bereithalten.
- Im Kampf gegen Zanzal müsst ihr unbedingt GIFTNOVA unterbrechen, BLITZSCHLÄGE können auch unterbrochen werden, sind aber bei Weitem nicht so schlimm.
- Zanzal beschwört unterschiedliche Totems: Entfernt euch vom Totem der Explosion und Totem des Stromes. Wenn ein Totem des Erdwalls steht, muss der ERDWALL-SCHILD auf dem Boss gereinigt werden. Zauberklassen müssen Totem des Donners im Auge behalten, da es alle vier Sekunden Zauber unterbricht.

Mchimba der Balsamierer

- Bewegt euch aus VERDERBNIS VERBRENNEN heraus.
- Mchimba belegt einzelne Ziele mit FLÜSSIGKEIT ENTZIEHEN, wodurch sie acht Sekunden lang heftigen Schaden erleiden sowie nach Ablauf des Effekts 50 Prozent weniger Schaden verursachen und verlangsamt sind. Der Effekt wird aufgehoben, sobald das Ziel auf über 90 Prozent seiner Lebenspunkte geheilt wurde. Ihr könnt den Nacheffekt umgehen, indem ihr Immunitätszauber wie Gottesschild oder Eisblock einsetzt.
- Spieler werden durch BESTATTEN in eine der Krypten gesperrt und müssen an der Tür ihres Sarges rütteln, damit ihre Mitspieler wissen, in welchem Sarg sie eingesperrt sind.
- Wenn ihr die falschen Särge öffnet, erscheint jedes Mal ein Add, das euch einen fiesen Debuff verpasst.



Im Kampf gegen Mchimba werdet ihr in einen Sarg gesperrt und müsst von euren Mitspielern befreit werden.

Die Königsruh (Fortsetzung)

Die Goldschlange

- Tanks müssen einen starken defensiven Cooldown gegen SCHWANZHIEB nutzen und die Goldschlange von den Goldlachen wegziehen, wenn sie RUF DES MAMMONS einsetzt.
- Durch RUF DES MAMMONS erscheinen aus den Goldlachen Adds namens Animiertes Gold. Die Adds müssen besiegt werden, bevor sie den Boss erreichen, da die Goldschlange für jedes Add einen Absorptionsschild erhält und ihr verursachter Schaden um 50 Prozent erhöht wird.
- Die Goldlachen werden durch GOLD SPEIEN im Raum verteilt. Spieler, die von dieser Attacke anvisiert werden, kontrollieren, wo die Lachen abgelegt werden. Versucht daher, alle Lachen an einem Ort zu sammeln, um die Adds kontrolliert cleaven zu können.



Im Kampf gegen die Goldschlange haben Adds oberste Priorität.



Gegen Dazar braucht ihr einen aufmerksamen Tank, der KLINGENKATA im Auge hat.

Dazar, der erste König

- Tanks müssen sich defensive Cooldowns für die letzten Treffer der Schlagcombo KLINGENKATA aufbewahren.
- Weicht den Tornados, die durch STURMHIEB erzeugt werden, und den Speeren aus den Fallen aus.
- Ab 80 Prozent Lebenspunkten ruft Dazar ein Add namens Reban herbei, das Spielercharaktere anspringt. Anvisierte Spielercharaktere entfernen sich von der Gruppe. Als Tank müsst ihr hinterher und euch das Add schnappen.
- Ab 60 Prozent Lebenspunkten erscheint ein Add namens T'zala. Jeglicher Schaden, den ihr T'zala zufügt, wird auf Dazar übertragen. Das Add versetzt euch ab und zu für zwei Sekunden in Furcht.

Die Belagerung von Boralus

Die Belagerung von Boralus ist zunächst nur für Allianz-Spieler verfügbar und Horde-Spieler müssen den Dungeon über die Kriegskampagne freischalten.

Unteroffizier Badbrück

- Unteroffizier Badbrück sucht sich zufällig einen Spieler aus und verfolgt ihn. Daraufhin müsst ihr ihn durch den Raum ziehen. Je länger er euch verfolgt, desto schneller wird er. Seinen Tempo-Buff könnt ihr nur entfernen, indem ihr ihn über Munition am Boden zieht.
- Bringt die SCHWERE MUNITION kontrolliert zur Explosion, bevor der Zeitzünder abläuft.
- Schaltet die Eisenfluträuber-Adds aus.
- Als Tank müsst ihr den Boss von der Gruppe weg-drehen und ihm nicht zu nahe kommen, wenn er Spieler verfolgt.

Hadal Dunkelgrund

- Weicht den Lachen aus, die durch WASSERAUSBRUCH entstehen.
- Tanks: Hadal darf nicht in die Gruppe schauen.
- Ab 100 Energie setzt Hadal GEZEITENWOGE ein, wodurch eine riesige Welle durch den ganzen Raum rollt. Diese Welle haltet ihr auf, indem ihr die Statue betätigt.

Schreckenskapitän Luebke

- Ihr müsst den Boss stets mit einem Verlangsamungs- oder Unbeweglichkeits-Effekt belegen, da Schreckenskapitän Luebke ansonsten mit AUSWEICHMANÖVER immer wieder von euch wegspringt und mit dem darauf folgenden BAUCHSCHUSS viel Schaden anrichtet.
- Wenn Schreckenskapitän Luebke 100 Energie erreicht, springt sie auf ihr Schiff und es erscheinen Adds. Um diese Phase zu beenden, müsst ihr Munition aufsammeln, welche die besiegten Aschewindkanoniere fallen lassen.
- Als Tank müsst ihr die Aschewinddeckmatrosen von der Gruppe wegdrehen, um den Schaden des kegelförmigen Angriffs PURPURROTER HIEB zu vermeiden.
- Entfernt euch aus der Sichtlinie, wenn der Boss ALLE MANN VON DECK! wirkt.

Viq'Goth

- Ziel des Kampfes ist es, die Tentakel des Packenden Schreckens auszuschalten und so die Ingenieure zu befreien, die von den Tentakeln festgehalten werden. Die Ingenieure aktivieren daraufhin Kanonen, mit denen ihr Viq'Goth massiven Schaden zufügt.
- Während ihr die Ingenieure befreit, beschießt Viq'Goth zufällige Spieler mit FAULES WASSER und ihr müsst den schädlichen Wasser-Flächeneffekten namens RUF DER TIEFE ausweichen.
- Tanks kümmern sich dauerhaft um den Verwüsteten Schrecken, dem ihr Schaden zufügen müsst, damit er nicht RUMPFBRUCH wirkt und so der Gruppe massiven Schaden zufügt.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

PC Games MMORE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt Ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.compute.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.



Ein Angebot der
CMG
Computec Media Group

BfA-Level-Guides für alle Spezialisierungen

Mit unseren Level-Guides zu allen Spezialisierungen erklären wir euch, wie ihr entspannt und effektiv die neue Maximalstufe erreicht.

Stand: BfA-Beta | Autor: Philipp Sattler

Mit dem Start von BfA machen sich Millionen Helden auf Richtung Kul Tiras und Zandalar, um dort Verbündete im Krieg der Fraktionen zu gewinnen. Nebenbei gibt es natürlich allerlei Abenteuer zu erleben, Aufgaben zu bestehen und Bösewichte umzuhausen. Aber bevor für die meisten Spieler der Spaß erst richtig losgeht, steht ein langer Weg bis zur neuen Maximalstufe 120 auf dem Programm.

Leveln wird wieder härter

Wer sich durch Kul Tiras und Zandalar kämpft, wird schnell feststellen, dass der Weg zur Maximalstufe nicht nur länger, sondern auch härter als in der Vergangenheit ist. Das liegt teilweise an dem Itemsquish, der mit Patch 8.0 bereits auf die Live-Server gekommen ist. Davon abgesehen wollten die Entwickler Leveln wieder interessanter gestalten. Wir treffen auf jede Menge Gegner, die nicht nur einfach auf uns drauf hauen, sondern uns mit richtig hinterhältigen Attacken zusetzen. Durch die eingeflochtene Kriegskampagne ist der Weg bis Stufe 120 diesmal deutlich länger, zumal auch die Gebiete sehr viele einzelne Geschichtsstränge haben und kaum ein Gegner nach zwei Schlägen umfällt.

Etwas eintönig

Blöderweise ist die Levelphase aber spielerisch die interessanteste. Durch den Wegfall der Artefaktwaffen sind einige Specs bereits simplifiziert worden. Mit Stufe 106 fallen dann auch noch die Legendaries und früher oder später auch die T-Set-Boni weg. Zwar sollen die Azerit-Boni das abfedern, die wirklich interessanten Boni kommen aber erst auf Maximalstufe. Nimmt man noch hinzu, dass mit steigendem Level eure Werte sinken, wird die Spielweise durch niedrigeres Tempo auch noch langsamer. Das wiederum lässt euch aber genug Zeit, die geänderte Spielweise zu erforschen oder einfach die atemberaubenden Level-Gebiete zu bestaunen.

Level-Guide

Wer in den vergangenen Monaten hauptsächlich in Raids oder Dungeons unterwegs war, der muss seine Spielweise ohnehin umstellen. Weniger wegen der Klassenüberarbeitungen – an die hat sich die Mehrzahl mittlerweile gewöhnt –, sondern weil das Leveln ganz andere Anforderungen an euren Charakter stellt. Statt viel Schaden über einen sehr langen Bosskampf hinweg, wollt ihr viel Mobilität und hohen Schaden in kurzer Zeit. Tanks kümmert

der erlittene Schaden kaum noch und auch Heiler setzen eher auf DpS-Fähigkeiten. Aus diesen Gründen haben wir für euch kompakte Level-Guides für alle 36! Spezialisierungen in WoW. Wir erklären euch nicht nur, mit welchem Spec das Leveln am effektivsten ist, sondern auch welche Talente und Fähigkeiten ihr mal wieder entstauben solltet. Dabei beschränken wir uns auf eine Basisspielweise, mit der jeder zurechtkommen dürfte. Im Gegensatz zum Schlachtzug, in dem es für die meisten Kämpfe eine perfekte Talentverteilung und Spielweise gibt (zumindest hinsichtlich maximaler DpS), ist beim Leveln aber alles erlaubt. Die Maximalstufe erreicht ihr mit jeder Kombination früher oder später. Wer also keine Eile hat, der kann munter Talente ausprobieren und seinen bevorzugten Stil spielen.

Ausrüstung beim Leveln

Bereits beim Leveln bekommt ihr jede Menge Ausrüstung aus den Quests oder Dungeons. Zwar haben alle Spielweisen ihren Lieblingswert, der spielt aber beim Leveln kaum eine Rolle. Sekundärwerte sind weniger wertig als in Legion und meist habt ihr eh kaum eine Wahl. Greift ihr immer zum höheren Itemlevel, dann seid ihr auf der sicheren Seite.



Inhalt

| | |
|-------------------|-------|
| Krieger..... | S. 56 |
| Paladin..... | S. 58 |
| Druide..... | S. 60 |
| Dämonenjäger..... | S. 62 |
| Todesritter..... | S. 64 |
| Priester..... | S. 66 |
| Jäger..... | S. 68 |
| Magier..... | S. 70 |
| Mönch..... | S. 72 |
| Hexenmeister..... | S. 74 |
| Schurke..... | S. 76 |
| Schamane..... | S. 78 |



Furor-Krieger: Level-Guide

Wir zeigen euch die Talente, Rotation und Azerit-Traits, mit denen ihr fix Stufe 120 erreicht.

Die Furor-Spielweise spielt sich etwas flüssiger und ist aus unserer Sicht besser zum Leveln geeignet als die Waffen-Spielweise. Als Waffen-Krieger müsst ihr allerdings nur eine Waffe sammeln und habt im Gegensatz zum „Fury“ das Talent *Kräfte sammeln*, falls ihr zu viel Schaden von den Mobs kassieren solltet. Die Wahl des besten Specs zum Leveln bleibt bei euch und wir präsentieren euch sowieso alle Spielweisen.

Talentwahl

Die Talente zum Leveln sind darauf ausgelegt, sehr mobil zu sein und einzelne Gegner in kurzer Zeit auszuschalten.

Stufe 15: Kriegsmaschine

Stufe 30: Doppelt hält besser

Stufe 45: Innere Wut

Stufe 60: Riesenschritte

Stufe 75: Massaker

Stufe 90: Klingensturm

Stufe 100: Waghalsigkeit

Kriegsmaschine, *Doppelt hält besser* und *Riesenschritte* geben euch die nötige Mobilität. Wer etwas mehr Heilung benötigt, wählt statt *Riesenschritte* lieber *Wütender Ansturm*. Als Furor-Krieger habt ihr es immer wieder mit einzelnen Gegnern zu tun, die ihr schnell ausschaltet, daher ist *Massaker* ein Must-have. Ob ihr in der 90er-Reihe *Drachengebrüll* oder *Klingensturm* wählt, ist Geschmackssache. *Waghalsigkeit* gewährt euch den nötigen Schadens-Schub gegen Elite-Gegner.

Rotation

Ihr beginnt den Kampf idealerweise immer mit einem *Sturmangriff*, um sofort ein paar Wutpunkte aufzubauen. Dank des Talent *Doppelt hält besser* sollte meist eine Aufladung von *Sturmangriff* bereit sein. Der Rest eurer Rotation sieht so aus:

1. Blutdurst
2. Wütender Schlag
3. Toben
4. Hinrichten (ab 35 Prozent)
5. Siegesrausch

Blutdurst nutzt ihr zu Kampfbeginn und danach, immer wenn die Fähigkeit wieder bereit ist. *Blutdurst* hat eine Chance von 30 Prozent *Wutanfall* auszulösen und so euren Schaden für vier Sekunden basierend auf eurer Meisterschaft zu erhöhen sowie eure Bewegungsgeschwindigkeit zu steigern. Egal ob ihr dadurch in einen Wutzustand geratet, setzt ihr daraufhin *Wütender Schlag* ein. Mit 85 Wut nutzt ihr *Toben*. *Toben* löst immer garantiert *Wutanfall* aus. Wenn der Gegner nur noch 35 Prozent (oder weniger) Lebenspunkte besitzt, versetzt ihr dem Gegner mit *Hinrichten* den finalen Stoß. Durch *Hinrichten* bekommt ihr im Gegensatz zur Waffen-Spielweise Wut hinzu, anstatt diese zu verlieren, habt jetzt aber auch eine kurze Abklingzeit auf eurem „Execute“. Gegen mehrere Ziele nutzt ihr abwechselnd *Wirbelwind* und einen eurer Einzelzielangriffe. Einzelangriffe, die nach dem Wirken von *Wirbelwind* eingesetzt werden, treffen bis zu vier Gegner in der Nähe für 50 Prozent ihres ursprünglichen

Schadens. Denkt dran, dass ihr *Klingensturm* als Talent ausgewählt habt, welches sowohl gegen mehrere als auch einzelne Gegner zum Einsatz kommt. Wenn ein Gegner besiegt ist, heilt ihr euch am nächsten Mob mit *Siegesrausch* wieder hoch.

Cooldowns

Tollkühnheit erhöht in Kombination mit *Waghalsigkeit* eure kritische Trefferchance für 14 Sekunden um 100 Prozent und stellt beim Aktivieren 100 Wut wieder her. Nutzt den Cooldown, sooft ihr könnt (außer ihr besitzt bereits annähernd 100 Wut).

Anspornender Schrei erhöht für zehn Sekunden die maximale Gesundheit aller Gruppen- und Schlachtzugsmitglieder in einem Umkreis von 40 Metern um 15 Prozent. Dies kann euch und euren Mitspielern manchmal das Leben retten.

Vergesst auch nicht euren *Schlachtruf*. Das ist zwar kein richtiger Cooldown, sondern ein Buff, viele haben sich nach Legion aber noch nicht an die neuen Buffs gewöhnt. *Schlachtruf* gewährt euch und euren Verbündeten per Knopfdruck eine Stunde lang zehn Prozent mehr Angriffskraft.

Wütende Regeneration verringert den erlittenen Schaden um 30 Prozent und steigert die Heilung von *Blutdurst* um 20 Prozent. Hält acht Sekunden an. Dieser Cooldown kommt euch gegen Rare- oder Elite-Mobs sehr gelegen. Stellt sicher, dass *Blutdurst* bei der Aktivierung von *Wütende Regeneration* nicht auf Abklingzeit ist, um die Fähigkeit zweimal einsetzen zu können.

Drohruft lässt den Gegner und bis zu fünf umstehende Feinde für acht Sekunden vor Furcht erstarren. Nutzt *Drohruft*, wenn ihr von zu vielen Gegnern übermannt werdet oder aus einer Gefahrensituation flüchten müsst.

| | | | |
|-----|---------------------|---------------------|--------------------------|
| 15 | Kriegsmaschine | Endlose Wut | Frischfleisch |
| 30 | Doppelt hält besser | Bevorstehender Sieg | Sturmbliß |
| 45 | Innere Wut | Plötzlicher Tod | Wütendes Schlitzeln |
| 60 | Wütender Ansturm | Riesenschritte | Kriegsbemalung |
| 75 | Gemetzel | Massaker | Wutschäumender Berserker |
| 90 | Metzger | Drachengebrüll | Klingensturm |
| 100 | Waghalsigkeit | Aggressionsmana... | Belagerungsbrecher |

Mit diesen Talenten seid ihr perfekt für die Level-Phase gerüstet. Um das Maximum aus *Waghalsigkeit* herauszuholen, müsst ihr *Tollkühnheit* so oft wie möglich benutzen.

Die besten Azerit-Traits für Furor-Krieger

Pulverisierende Schläge
Durch *Wütender Schlag* wird stapelweise der Schaden eures nächsten Einsatzes von *Toben* erhöht. Bis zu fünfmal stapelbar.

Die Schwachen niedertrampeln

Toben, das auf Gegner gewirkt wird, deren Lebenspunkte prozentual unter euren liegen, erhöht eure Stärke und Ausdauer für acht Sekunden.

Tollkühner Wirbel
Eure automatischen Angriffe fügen zusätzlichen Schaden zu und verringern die Abklingzeit von *Tollkühnheit* jedes Mal um 0,1 Sekunden.

Waffen-Krieger

Mit der Waffen-Spielweise seid ihr etwas von Procs von *Überwältigen* sowie Cooldowns abhängig und erhaltet im Gegensatz zum „Fury“ für *Hinrichten* keine Wut. Dafür haut ihr des Öfteren mehr Burst-Schaden (viel Schaden in kurzer Zeit) raus und habt die Möglichkeit, *Kräfte sammeln* zu wählen.

Rotation

1. **Sturmangriff** (zu Kampfbeginn)
2. **Kolossales Schmettern**
3. **Tödlicher Stoß** (um Tiefe Wunden aufzutragen)
4. **Überwältigen** (um nächsten Tödlichen Stoß zu buffen)
5. **Zerschmettern** (Füllangriff)
6. **Hinrichten** (wenn Ziel unter 20 Prozent Lebenspunkte)
7. **Siegesrausch**

Cooldowns

Klingensturm ist ein mächtiger Flächen Schadens-Cooldown, der aber auch gegen einzelne Ziele zum Einsatz kommen kann. Während ihr euch für ein paar Sekunden wie ein Brummkreisel dreht, seid ihr immun gegen Kontrolleffekte.

Schutz-Krieger

Wer entspannt leveln möchte, greift zur Schutz-Spielweise. Selbst wenn ihr damit immer mehrere Mobs zusammenzieht, levelt ihr aber immer noch etwas langsamer als beispielsweise mit dem Furor-Spec. Leveln über Dungeons sieht wiederum anders aus und kann sich mit einer sehr guten Gruppe lohnen.

Rotation

1. **Abfangen** (zu Kampfbeginn)
2. **Schildschlag** (mit Schildblock)
3. **Donnerknall** (immer wenn bereit)
4. **Rache** (wenn kostenlos)

Cooldowns

Der Schutz-Krieger besitzt ebenfalls ein paar gute offensive Cooldowns, die ihr so oft wie möglich nutzt.

Demoralisierender Ruf stößt einen Schrei aus, der den verursachten Schaden aller betroffenen Gegner gegen euch für acht Sekunden um 20 Prozent verringert. Durch das Talent *Donnernde Stimme* erzeugt die Fähigkeit außerdem Wut und erhöht den Schaden, den ihr den Mobs zufügt, um 15 Prozent.

| | | | |
|-----|----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 15 | Kriegsmaschine | Plötzlicher Tod | Schädelspalter |
| 30 | Doppelt hält besser | Bevorstehender Sieg | Sturmblitz |
| 45 | Massaker | Schlachteifer | Verwunden |
| 60 | Kräfte sammeln | Riesenschritte | Verteidigungshalt... |
| 75 | Kollateralschaden | Kriegsbrecher | Spalten |
| 90 | Dem Tode geweiht | Avatar | Tödliche Gelassenheit |
| 100 | Aggressionsmana... | Schreckensliebe | Verheerer |

Eure wichtigsten Talente sind *Tötungsmaschine* und *Kräfte sammeln*. Wenn ihr den Heil-Effekt von *Kräfte sammeln* nicht benötigt, erhöht ihr eure Mobilität mit *Riesenschritte*.

Anspornender Schrei erhöht für zehn Sekunden eure maximale Gesundheit um 15 Prozent. Das kann euch in brenzligen Situationen das Leben retten und erhöht kurzzeitig die Heilung von *Siegesrausch*. Nach Ablauf der zehn Sekunden verliert ihr die dazugewonnenen Lebenspunkte wieder.

Avatar verwandelt euch für 20 Sekunden in einen Kampfkoloss, wodurch ihr 20 Prozent mehr Schaden anrichtet und euch bei Aktivierung von bewegungseinschränkenden Fähigkeiten befreit.

Azerit-Traits

Crushing Assault

Eure Nahkampfangriffe haben eine Chance, den Schaden des nächsten *Zerschmetterns* zu erhöhen und die Kosten um 20 zu verringern.

Test of Might

Nachdem *Kolossales Schmettern* ausgeführt ist, erhaltet ihr für jeweils zehn ausgegebene Wutpunkte zwei Sekunden Stärke.

Executioner's Precision

Hinrichten erhöht den Schaden des nächsten Einsatzes von *Tödlicher Stoß*.

Avatar erzeugt 20 Wut und verwandelt euch für 20 Sekunden in einen Koloss, wodurch ihr für 20 Sekunden 20 Prozent mehr Schaden anrichtet und euch bei Aktivierung aus allen Unbeweglichkeitseffekten befreit.

Letztes Gefecht erhöht eure maximale Gesundheit für 15 Sekunden um 30 Prozent und heilt euch um diesen Wert.

Schildwall verringert für acht Sekunden den Schaden um 40 Prozent.

Zauberreflexion leitet fünf Sekunden Zauber auf den Gegner um und richtet 20 Prozent des Ursprungsschadens an.

Azerit-Traits

Gefasst machen

Schildschlag erhöht eure Blockchance und den Schaden von *Schildschlag* für neun Sekunden um einen kleinen Betrag.

Eiserne Festung

Erhöht eure Blockchance und Angreifer erleiden Schaden, wenn ihr blockt. Kritische Blocks richten doppelten Schaden an.

Verstärkte Panzerung

Wenn ihr eine Attacke blockt, erhaltet ihr für fünf Sekunden Stärke hinzu. Dieser Effekt ist bis zu fünfmal stapelbar.

| | | | |
|-----|---------------------------|------------------------------|----------------------------|
| 15 | Auf ins Getümmel | Bestrafen | Bevorstehender Sieg |
| 30 | Knisternder Donner | Riesenschritte | Sicherung |
| 45 | Rache ist süß | Unaufhaltbare Macht | Drachengebrüll |
| 60 | Unbezähmbar | Keine Kapitulation | Wappnen |
| 75 | Bedrohung | Bebende Erde | Sturmblitz |
| 90 | Donnernde Stimme | Blutrache | Verwüster |
| 100 | Aggressionsmana... | Heftige Rückwirkungen | Verheerer |

Für die Level-Phase nehmt ihr Talente mit, die viel Schaden verursachen. Als Fels in der Brandung benötigt ihr defensive Talente – wenn überhaupt – nur für Dungeons.



Vergelter-Paladin: Level-Guide








Mit folgender Talentwahl und Rotation bringt ihr die zehn neuen Stufen effektiv und entspannt hinter euch.

Autor: Philipp Sattler

Wie jede Erweiterung bringt auch Battle for Azeroth wieder eine neue Maximalstufe, die ihr mit eurem Helden erklimmen müsst. Am schnellsten geht das mit dem Vergelter-Paladin. Die Schutz-Spielweise ist dagegen die entspannteste und Heilig solltet ihr nur wählen, wenn ihr es langsam angehen wollt.

Talentwahl

Mit den folgenden Talenten kommt ihr gut durch sämtliche Level-Gebiete der neuen Kontinente und lauft selten Gefahr, dem Geistheiler zu begegnen. Statt auf starke Cooldowns mit hoher Abklingzeit setzt ihr lieber auf hohe Mobilität und verstärkt euren Schaden gegen einzelne Ziele.

| | | |
|------------|---|-------------------------|
| Stufe 15: |  | Eifer |
| Stufe 30: |  | Klinge des Zorns |
| Stufe 45: |  | Faust der Gerechtigkeit |
| Stufe 60: |  | Aschewelle |
| Stufe 75: |  | Hoch zu Ross |
| Stufe 90: |  | Selbstloser Heiler |
| Stufe 100: |  | Göttliche Bestimmung |

Damit solltet ihr gegen einzelne Gegner auf Kul Tiras und Zandalari die besten Ergebnisse erzielen. Für euren Finisher *Hammer des Zorns* leben die Mobs nicht lange genug, für längere Attacken wie *Richtspruch* sterben sie hingegen zu schnell. In Dungeons oder zu Beginn des Levelns, wenn ihr dank guter Ausrüstung noch problemlos mehrere Gegner zusammenziehen könnt, sind auch *Weihe* und *Auge um Auge* eine gute Alternative.

Rotation

Da ihr beim Leveln auf das Talent *Aschewelle* zurückgreift, unterscheidet sich die Spielweise des Vergelter-Paladins kaum von der Basis-Variante in der vergangenen Erweiterung Legion. Das *Richturteil* nimmt die wichtigste Position ein und wird auf Abklingzeit genutzt. Da es nun nicht mehr euren Schaden auf dem getroffenen Gegner steigert, sondern lediglich eurem nächsten Verbraucher von Heiliger Kraft einen Boost spendiert, müsst ihr beim Zielwechsel nicht mehr darauf achten, *Richturteil* als Erstes zu wirken. Der Angriff trifft nun nur noch ein Ziel, baut dafür aber einen Punkt Heilige Kraft auf. Die restliche Zeit über generiert ihr per *Kreuzfahrerstoß* und *Klinge der Gerechtigkeit* Heilige Macht und baut sie mit *Urteil des Tempplers* oder *Göttlicher Sturm* wieder ab.


-  **Richturteil**
-  **Urteil des Tempplers**
(kostet drei Heilige Kraft)
-  **Aschewelle**
(generiert fünf Heilige Kraft)
-  **Klinge der Gerechtigkeit**
(generiert zwei Heilige Kraft)
-  **Kreuzfahrerstoß**
(generiert eine Heilige Kraft)


Bei dem Wechselspiel zwischen Aufbau und Verbrauch der Heiligen Kraft müsst ihr stets im Auge haben, wie viele Punkte welche Fähigkeit generiert. Im absoluten Optimalfall nutzt ihr *Aschewelle* und *Klinge der Gerechtigkeit* auf Abklingzeit und habt stets eine Aufladung *Kreuzfahrerstoß* auf Cooldown. In der Praxis ist das aber aufgrund von Procs und unterschiedlichen Abklingzeiten kaum möglich. Nutzt daher *Urteil des Tempplers*, sobald ihr drei Punkte Heilige Kraft habt, dann


seid ihr auf der sicheren Seite. Den Weg von einem zum anderen Mob füllt ihr mit einem *Lichtblitz*, der durch den *Selbstlosen Heiler* schnell zur Heilung ohne Zauberzeit wird. Denkt zudem unbedingt daran, eure beiden Großen Segen aktiv zu halten.


Cooldowns

Der Vergelter hat ohne die passende Talentwahl eigentlich nur einen echten Schadens-Coldown. Dafür aber eine Handvoll defensiver Varianten.

 **Zornige Vergeltung**
Damit erhöht ihr euren Schaden 20 Sekunden lang massiv. Nutzt ihn so häufig wie möglich. Im Optimalfall bei Elite-Gegnern oder wenn ihr mehrere Feinde gleichzeitig bekämpft.

 **Schild der Vergeltung**
Auch euren defensiven Cooldown nutzt ihr so oft wie möglich, um weniger Zeit mit Heilung zu verbringen. Denkt aber daran, dass ihr beim Ablauf des Schildes Flächenschaden verursacht. Ist euer Gegner dann schon tot, sucht euch schnell einen weiteren, damit der Schaden nicht verpufft.


 **Segen des Schutzes / Gottesschild**
Steht ihr kurz vor dem Pixeltod, dann aktiviert ihr eine der beiden Fähigkeiten, um kurzzeitig immun zu werden. Während *Gottesschild* euch gegen jeglichen Schaden immun macht, erspart ihr euch beim *Segen des Schutzes* nur den körperlichen Schaden, was bei den meisten Gegnern in den Level-Gebieten aber meist aufs Gleiche rauskommt.


 **Handauflegung**
Ein weiterer Notfallzauber, der euch zwar nicht immun macht, aber eure Lebenspunkte auf Knopfdruck komplett auffüllt. Extrem hilfreich trotz hoher Abklingzeit und des Verursachens von *Vorahnung*.


| | | | | | | |
|-----|---|-------------------------|---|--------------------------|---|-----------------------|
| 15 |  | Eifer |  | Rechtschaffenes Urteil |  | Richtspruch |
| 30 |  | Feuer der Gerechtigkeit |  | Klinge des Zorns |  | Hammer des Zorns |
| 45 |  | Faust der Gerechtigkeit |  | Buße |  | Blendendes Licht |
| 60 |  | Göttliches Urteil |  | Weihe |  | Aschewelle |
| 75 |  | Unbeugsamer Geist |  | Hoch zu Ross |  | Auge um Auge |
| 90 |  | Selbstloser Heiler |  | Rache des Rechtsprechers |  | Wort der Herrlichkeit |
| 100 |  | Göttliche Bestimmung |  | Kreuzzug |  | Inquisition |

Mit der oben abgebildeten Talentverteilung seid ihr für die meisten Gegner in den Level-Gebieten gut aufgestellt. Wenn ihr zwischendrin einen Dungeon macht, dann könnt ihr auch auf die *Weihe* wechseln.

Die besten Azerit-Traits für Vergelter-Paladine

 **Unermüdlichkeit**
Euer *Kreuzfahrerstoß* verursacht zusätzlichen Schaden und belegt getroffene Ziele mit einem DoT, der im Verlauf von vier Sekunden noch weiteren Schaden verursacht.

 **Unnachgiebiger Inquisitor**
Für jeden Punkt Heilige Kraft, den ihr verbraucht, wird euer Tempo zehn Sekunden lang leicht erhöht. Da der Effekt stapelbar ist, kommt da ein netter Boost zusammen.

 **Gnade des Justiziers**
Bei jedem Einsatz von *Richturteil* werdet ihr und umstehende Verbündete ein wenig geheilt. Besonders im späteren Verlauf der Levelphase sind kleine Heilungen sehr willkommen, um die Pausen zum Heilen kurz zu halten.

Schutz-Paladin

Wer den Weg zur Maximalstufe lieber entspannter angehen möchte, wechselt in die Schutz-Spezialisierung. Damit seid ihr zwar etwas langsamer unterwegs, lauft aber seltener Gefahr, den Geistheiler begrüßen zu müssen. Da ihr es problemlos permanent mit mehreren Feinden gleichzeitig aufnehmen könnt, bietet sich der Tank besonders beim Leveln als Gruppe an.

Rotation

Beim Leveln legt ihr die Rotation des Tanks hauptsächlich auf hohen Schaden aus, weswegen die sonst so wichtige *Weihe* etwas in der Prioritätenliste nach unten rutscht. Ihr solltet zudem unbedingt *Seraphim* einpacken und auf Abklingzeit nutzen, da es euren ausgeteilten Schaden enorm steigert.

1. **Seraphim** (immer mit zwei Ladungen von *Schild der Rechtschaffenen*)
2. **Schild des Rächers**
3. **Richturteil**
4. **Weihe**
5. **Hammer der Rechtschaffenen**

Euer *Schild der Rechtschaffenen* ist auch in BfA wieder gleichzeitig ein offensiver als auch de-

| | | | |
|-----|-------------------------|--------------------------------|--------------------------|
| 15 | Heiliger Schild | Verschanzen | Gesegneter Hammer |
| 30 | Erster Rächer | Richturteil des Kreuzfahrers | Bastion des Lichts |
| 45 | Faust der Gerechtigkeit | Buße | Blendendes Licht |
| 60 | Aura der Vergeltung | Hoch zu Ross | Segen des Zauberschutzes |
| 75 | Unbeugsamer Geist | Glanzstunde | Hand des Beschützers |
| 90 | Richturteil des Lichts | Geweihter Boden | Aegis des Lichts |
| 100 | Letzter Verteidiger | Beschützer der Rechtschaffenen | Seraphim |

Mit dieser Talentverteilung setzt ihr alles auf Offensiv. In Raids und Dungeons ist das in den meisten Fällen nicht sonderlich ratsam – für das Leveln und Questen ist eure Defensive aber immer noch stark genug.

fensiver Angriff. Da er nun aber alle Ziele vor euch trifft, müsst ihr euch gut positionieren. Haltet immer eine Aufladung auf Abklingzeit und nutzt die anderen beiden, wenn ihr entweder viel Schaden austeilen oder einstecken müsst. *Hand des Beschützers* setzt ihr als Selbstheilung lieber zu früh als zu spät ein.

Cooldowns

Der Schutz-Paladin hat eine Menge Cooldowns, die seinen erlittenen Schaden reduzieren. Regelmäßig setzt ihr beim Leveln aber nur euren offensiven Cooldown ein.

Zornige Vergeltung

Für 20 Sekunden wird euer ausgeteilter Schaden massiv erhöht. Da ihr als Tank generell weniger Schaden austeilt, nutzt ihr den Cooldown auf Abklingzeit. Im Optimalfall pulst ihr vorher mehr Gegner als üblich, um den Boost komplett auszunutzen.

Azerit-Traits

Auch hier konzentriert ihr euch auf euren ausgeteilten Schaden, den ihr am besten mit *Inspirierender Tatendrang*, *Segelnder Schild* und *Rechtschaffene Bastion* steigert.

Heilig-Paladin

Leveln im Heilig-Spec geht verblüffend gut. Ihr seid zwar etwas langsamer als Schutz- und Vergelter-Paladine und müsst auch etwas aufmerksamer spielen, verglichen mit den anderen Heilern rauscht ihr aber geradezu durch die Level-Gebiete, solange ihr euch nur mit einem Gegner gleichzeitig anlegt.

Rotation

Bei eurer Rotation konzentriert ihr euch auf die Schadensfähigkeiten des Heilig-Paladins – das sind nicht besonders viele.

1. **Heiliger Schock**
2. **Richturteil**
3. **Kreuzfahrerstoß**
4. **Weihe**

Heiliger Schock verursacht genau wie das *Richturteil* hohen Schaden. *Kreuzfahrerstoß* reduziert die Abklingzeit von *Heiliger Schock* und ist so gleich doppelt gut. Die *Weihe* legt ihr, falls alles andere auf Abklingzeit ist oder ihr mehr als einen Gegner bekämpft, was aber nicht empfehlenswert ist. Benötigt ihr zwischendrin mehr Heilung, als die *Aura der Gnade* oder das *Richturteil des Lichts* euch bieten, nutzt ihr den *Heiligen Schock* einfach auf euch selber.

Cooldowns

Den wichtigsten Heil-Cooldown, die *Aurenmeisterschaft*, benötigt ihr beim Leveln so gut wie nie, da er nur zusätzliche Heilung gewährt. Allerdings habt ihr auch einen starken DpS-Cooldown.

Kreuzzug der Vergeltung

Das Talent ersetzt eure *Zornige Vergeltung* und steigert den Schaden eurer wichtigsten Attacken auf Knopfdruck um 30 Prozent. Außerdem klingen *Richturteil* und *Kreuzfahrerstoß* schneller ab. So könnt ihr jede

Menge Schaden raushauen. 250 Prozent des ausgeteilten Schadens werden zudem in Heilung für euch oder umstehende Verbündete umgewandelt. So könnt ihr es sogar mit den stärksten Elite-Gegnern auf Kul Tiras und Zandalari aufnehmen, ohne selber in Gefahr zu geraten. Nutzt den Cooldown daher so oft wie möglich.

Azerit-Traits

Um euren Schaden weiter zu steigern, haltet nach den Perks *Göttliche Eingebung*, *Strahlende Inkandeszenz* und *Unermüdlichkeit* Ausschau.

| | | | |
|-----|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 15 | Macht des Kreuzfahrers | Zuversicht verleihen | Hammer des Lichts |
| 30 | Unbeugsamer Geist | Hoch zu Ross | Herrschaft des Gesetzes |
| 45 | Faust der Gerechtigkeit | Buße | Blendendes Licht |
| 60 | Aura der Hingabe | Aura der Opferung | Aura der Gnade |
| 75 | Richturteil des Lichts | Heiliges Prisma | Heiliger Rächer |
| 90 | Geweihter Zorn | Kreuzzug der Vergeltung | Erwachen |
| 100 | Göttliche Bestimmung | Flamme der Zuversicht | Leuchtfener der Tugend |

Wärt ihr mit dieser Talentverteilung als Heiler im Schlachtzug oder Dungeon unterwegs, dann müsstet ihr euch Kritik gefallen lassen. Beim Questen und Leveln hingegen ist diese Verteilung alternativlos.



Gleichgewichts-Druide: Level-Guide

Mit folgender Talentwahl und Rotation bringt ihr die zehn neuen Stufen effektiv und entspannt hinter euch.

Autor: Philipp Sattler

Battle for Azeroth bringt wie jede neue Erweiterung auch eine neue Maximalstufe ins Spiel. Bevor ihr euch in heroische Dungeons, den neuen Raid oder die Kriegsfront begeben, müsst ihr Stufe 120 erreichen. Mit den Schadensspezialisierungen Gleichgewicht und Wildheit bringt ihr die zehn neuen Levels am schnellsten hinter euch. Der Wächter-Druide ist hingegen eher für entspanntes Leveln geeignet. Die Heilerspezialisierung ist da schon eher problematisch. Als Bäumchen braucht ihr aufgrund des niedrigen Schadensausstoßes nicht nur extrem lange, ihr müsst auch sehr aufmerksam spielen und lauft häufig Gefahr, den Pixeltod zu sterben. Eingefleischte Heildruiden können diesen Weg natürlich trotzdem wählen. Wie ihr mit dem Bäumchen Stufe 120 erreicht, erklären wir euch auf der kommenden Doppelseite.

Talentwahl

Mit den folgenden Talenten kommt ihr gut durch die Level-Gebiete und lauft selten Gefahr, dem Geistheiler zu begegnen. Ihr setzt dabei auf starke DoTs und eine hohe Produktion von Astraler Macht. Beides hilft euch, sehr mobil zu sein.

| | | |
|------------|--|-----------------------------|
| Stufe 15: | | Krieger der Elune |
| Stufe 30: | | Tigerspurt |
| Stufe 45: | | Wiederherstellungsaffinität |
| Stufe 60: | | Taifun |
| Stufe 75: | | Sternenlord |
| Stufe 90: | | Zwillingsmonde |
| Stufe 100: | | Sternschnuppen |

Diese Talentverteilung ist zwar weder im Raid noch in Dungeons optimal, für das Questen und Leveln in der freien Welt allerdings die beste Variante. *Zorn der Elune* kann eine Alternative sein, allerdings pulst der Strahl aus dem Himmel gerne mal zusätzliche Gegner, was kritisch werden kann. Seid ihr mit Kollegen unterwegs, im Optimalfall Nahkämpfer oder Tanks, dann könnt ihr auch zu *Seele des Waldes* und *Neumond* greifen.

Rotation

Als Gleichgewichts-Druide wollt ihr möglichst viel Platz zwischen euch und eurem Gegner haben. Daher attackiert ihr aus der Entfernung und beginnt immer mit einem oder sogar zwei *Solarzorn*. Erst wenn die goldene Kugel einschlägt, setzt ihr eure DoTs.

1. **Mondfeuer** (aktiv halten)
2. **Sonnenfeuer** (aktiv halten)
3. **Sternensog** (verbraucht Astrale Macht)
4. **Solarzorn** (generiert Astrale Macht)
5. **Lunarschlag** (generiert Astrale Macht)

Sobald beide DoTs auf dem Ziel sind, baut ihr per *Solarzorn* und *Lunarschlag* eure Astrale Macht auf, die ihr anschließend in *Sternensog* investiert. Von *Sternenregen* haltet ihr in der Regel lieber Abstand, da ihr damit schnell unbeabsichtigt weitere Gegner pulst. Ob ihr *Solarzorn* oder *Lunarschlag* nutzt, hängt von euren Ermächtigungen ab. Ihr nutzt vorrangig die ermächtigten Zaubere, da sie deutlich mehr Schaden verursachen. Sind beide Zaubere ermächtigt, dann greift ihr zu *Solarzorn*. Kommen die Gegner euch zu nahe, schubst

ihr sie per *Taifun* weg oder flüchtet per *Tigerspurt*. Fehlende Lebenspunkte füllt ihr zwischen den Kämpfen mit *Rascher Heilung* wieder auf und belegt euch zudem noch mit einer *Verjüngung*. Letzteres solltet ihr ohnehin immer auf euch aktiv halten. Denkt aber anschließend daran, wieder in die Moonkin-Gestalt zu wechseln.

Cooldowns

Die Eule hat auch in Battle for Azeroth nur einen relevanten Cooldown, um ihren Schaden zu steigern. Im Gegensatz zum Endcontent von Legion verbessert ihr diesen nun außerdem nicht mehr per Talent.

Himmliche Ausrichtung

Ihr nutzt den Cooldown, der euren Schaden und euer Tempo 20 Sekunden lang um jeweils 15 Prozent erhöht, einfach so häufig wie möglich. Ist der DpS-Boost bereit, dann könnt ihr auch beruhigt einen oder zwei weitere Gegner pullen – der zusätzliche Schaden macht das problemlos möglich.

Baumrinde

Der klassische defensive Cooldowns der Druiden ist auch für die Eule wichtig. Solltet ihr es mal mit Zauberklassen zu tun haben oder schaffen es feindliche Nahkämpfer an euch heran, dann aktiviert ihr die *Baumrinde* und reduziert damit euren erlittenen Schaden um stolze 20 Prozent.

Bärengestalt

Die *Bärengestalt* wird gerne von Spielern vernachlässigt, ist aber ein enorm starker defensiver Cooldown. Auf Knopfdruck erhöht ihr eure Rüstung und eure Lebenspunkte drastisch, was euch deutlich zäher werden lässt. Habt ihr vorher eure DoTs gesetzt, tickt der Gegner nun runter, während ihr ihn mit *Zerfleischen* und *Mondfeuer* weiter traktiert.

| | | | | | | |
|-----|--|-------------------------|--|--------------------|--|----------------------------------|
| 15 | | Gleichgewicht der Natur | | Krieger der Elune | | Naturgewalt |
| 30 | | Tigerspurt | | Erneuerung | | Wilde Attacke |
| 45 | | Wildheitsaffinität | | Wächteraffinität | | Wiederherstellung... |
| 60 | | Mächtiger Hieb | | Massenumschling... | | Taifun |
| 75 | | Seele des Waldes | | Sternenlord | | Inkarnation: Erwählter der Elune |
| 90 | | Stellarverschiebung | | Zwillingsmonde | | Sterneneruption |
| 100 | | Sternschnuppen | | Zorn der Elune | | Neumond |

Mit den oben gezeigten Talenten kommt ihr problemlos durch die Gebiete auf Kul Tiras und Zandalar. Besucht ihr einen Dungeon oder habt ihr einen Tank dabei, dann greift ihr zu *Seele des Waldes* und *Neumond*.

Die besten Azerit-Traits für Gleichgewichts-Druiden

Sonnenflamme

Solarzorn ist euer erster Angriff auf ein neues Ziel. Da kommt es gelegen, dass ihr damit gleich den Schaden des nächsten *Sternensogs* steigert.

Lange Nacht

Die Erhöhung der Laufzeit von *Mondfeuer* um eine Sekunde ist hier nicht wichtig. Allerdings gewährt euch der Zaubere auch zusätzliche Meisterschaft für 15 Sekunden, was ziemlich stark ist.

Macht des Mondes

Der zusätzliche Initialschaden von *Mondfeuer* ist genauso willkommen wie die Chance, eine zusätzliche Ladung Lunarermächtigung zu bekommen. Beides sorgt für viel zusätzlichen Schaden am Gegner.

Wildheits-Druide

Als Katze ist der Weg zur neuen Maximalstufe 120 natürlich auch kein Problem, geht aber etwas langsamer und hektischer vonstatten. Denn im Gegensatz zur Eule müsst ihr immer zu den Gegnern hinrennen und gleichzeitig auch einigen fiesen Attacken ausweichen. Das macht das Questen und Leveln spannender und herausfordernder – aber eben auch weniger effektiv. Wer aber generell lieber Nahkämpfer spielt, bleibt Katze.

Rotation

Auch beim Leveln liegt der Fokus des Wildheits-Druiden auf seinen Blutungen. Ihr beginnt den Kampf in der Regel, indem ihr per *Wilde Attacke* direkt hinter den Gegner springt und ihn so erst einmal kurz betäubt. Eure Blutungen setzt ihr einmalig und erneuert sie nur bei sehr langlebigen Gegnern. In der Regel sterben die Mobs, bevor die Blutung ausläuft – trotz *Reißwunden*.

1. **Krallenhieb** (Blutung setzen)
2. **Wilde Raserei** (baut Combopunkte auf)
3. **Zerfetzen** (Blutung – kostet Combopunkte)
4. **Schreddern** (baut Combopunkte auf)
5. **Wilder Biss** (kostet Combopunkte)

| | | | |
|-----|----------------------|--------------------|-----------------------------------|
| 15 | Blut geleck | Raubtier | Mondinspiration |
| 30 | Tigerspurt | Erneuerung | Wilde Attacke |
| 45 | Gleichgewichtsaff... | Wächteraffinität | Wiederherstellung... |
| 60 | Mächtiger Hieb | Massenumschling... | Talfun |
| 75 | Seele des Waldes | Reißwunden | Inkarnation: König des Dschungels |
| 90 | Säbelzahn | Brutales Schlitzen | Wildes Brüllen |
| 100 | Moment der Klarsicht | Blutkrallen | Wilde Raserei |

Mit den oben abgebildeten Talenten dürft ihr vor keine großen Probleme gestellt werden. **Brutales Schlitzen** ist sehr hilfreich, wenn ihr euch mit mehreren Gegnern anlegt. Alternativ könnt ihr auch **Wildes Brüllen** nehmen.

Achtet darauf, dass ihr Verbraucher nur mit vollen fünf Combopunkten benutzt und zudem keine Punkte verschwendet.

Cooldowns

Die Katze hat zwei wichtige Cooldowns, auf die ihr achten müsst.

Tigerfuror

Ihr nutzt den kleinen Cooldown so häufig wie irgendwie möglich – was sehr oft ist. Denn dank *Raubtier* setzt ihr die Abklingzeit permanent zurück.

Berserker

Euren großen Cooldown nutzt ihr auch regelmäßig. Ist er frei, dann pullt ihr am besten gleich mehrere Gegner zusammen, um die massiv reduzierten Energiekosten auch effektiv ausnutzen zu können. Besonders stark ist der Cooldown allerdings gegen langlebige Elite-Gegner.

Azerit-Traits

Um euren Schaden weiter zu steigern, haltet ihr nach den Azerit-Perks *Blutnebel*, *Schredderfuror* und *Gekrümmte Klauen* Ausschau.

Wächter-Druide

Wer etwas mehr Zeit mitbringt, sich nicht stressen will und den Weg zur Maximalstufe mit seinem Druiden ohnehin eher langsam angehen lassen will, für den ist die Wächter-Spezialisierung wie geschaffen. Der Schadensausstoß ist zwar deutlich niedriger, was ihr aber damit ausgleicht, dass ihr es problemlos permanent mit mehreren Gegnern aufnehmen könnt – kaum eine Mob-Gruppe kann dem Bärchen gefährlich werden.

Rotation

Wie bei den anderen Tanks auch konzentriert ihr euch bei der Rotation eher darauf, euren ausgeteilten Schaden zu steigern. Dabei sind eure Flächenangriffe wichtig, da ihr selten nur gegen einen Gegner kämpft.

1. **Zerfleischen** (auf Abklingzeit)
2. **Hauen** (auf Abklingzeit)
3. **Prankenheiß** (als Füller)
4. **Zermalmen** (kostet Wut)

Die Generierte Wut investiert ihr entweder in *Zermalmen*, was euren ausgeteilten Schaden noch weiter steigert, oder aber klassisch in *Eisenfell*. Letzteres reduziert euren erlittenen physischen Schaden. In jedem Fall solltet ihr regelmäßig *Rasende Regeneration* nutzen, um

eure Lebenspunkte im grünen Bereich zu halten. Habt ihr euch doch mal übernommen, dann schubst die Gegner per *Talfun* weg und nehmt die Beine in die Hand. Mit Glück sterben die meisten Gegner noch an euren Blutungen und DoTs.

Cooldowns

Ohne die passenden Talente hat der Wächter-Druide keinerlei offensive Cooldowns, was aber nicht schlimm ist. Dafür hat er zwei defensive, die beide mehr oder weniger gleich arbeiten.

Baumrinde/Überlebensinstinkte

Beide defensiven Cooldowns reduzieren den erlittenen Schaden kurzzeitig. Während *Baumrinde* oft verfügbar und schwächer ist, stellen die Aufladungen von *Überlebensinstinkte* absolute Lebensretter dar. Aktiviert eure defensiven Cooldowns, wenn ihr euch beim Pull übernommen habt.

Azerit-Traits

Für noch mehr Power beim Leveln sorgen *Gekrümmte Klauen*, *Verflochtene Mähne* und *Blutige Regeneration*.

| | | | |
|-----|----------------------|--------------------------|--------------------------------|
| 15 | Dornenranken | Blutraserei | Gesträubtes Fell |
| 30 | Tigerspurt | Einschüchterndes Gebrüll | Wilde Attacke |
| 45 | Gleichgewichtsaff... | Wildheitsaffinität | Wiederherstellung... |
| 60 | Mächtiger Hieb | Massenumschling... | Talfun |
| 75 | Seele des Waldes | Galaktischer Wächter | Inkarnation: Wächter von Ursoc |
| 90 | Erdenwächter | Überleben des Stärkeren | Wächter von Elune |
| 100 | Beißen und Reißen | Mondstrahl | Pulverisieren |

Die Talente des Wächters bieten wenig Varianten für eine offensive Spielweise. **Inkarnation: Wächter von Ursoc** ist offensiv stark. Dann müsstet ihr aber jeden Mob einzeln immer mit Mondfeuer belegen – extrem nervig.

Wiederhers.-Druide

Wer mit dem Bäumchen durch die Quest-Gebiete zieht, der muss hart im Nehmen sein. Das Leveln dauert deutlich länger, als mit Wildheit, Gleichgewicht oder Wächter und ist zudem relativ eintönig. Denn der Wiederherstellungs-Druide besitzt nicht besonders viele Schadenszauber. Durch die *Gleichgewichtsaffinität* bekommt das Bäumchen immerhin einige zusätzliche Attacken, spielt sich aber immer noch recht träge.

Rotation

Im Normalfall nutzt ihr lediglich vier verschiedene Fähigkeiten beim Kampf gegen die Questmobs. Ihr belegt eure Gegner mit den beiden DoTs *Mondfeuer* und *Sonnenfeuer* und setzt dem Ziel dann mit *Solarzorn* zu. Alle paar Sekunden dürft ihr dann noch einen *Sternensog* raushauen, den ihr dank der *Gleichgewichtsaffinität* zur Verfügung habt. Ihr kämpft außerdem fast ausschließlich in eurer *Mondkingestalt*.

1. **Mondfeuer**
2. **Sonnenfeuer**
3. **Sternensog** (auf Abklingzeit)
4. **Solarzorn** (als Füller)

Auch wenn eure beiden DoTs die wichtigsten Angriffe sind, startet ihr den Kampf immer

mit einem *Sternensog* oder *Solarzorn*. Während das abgefeuerte Geschoss unterwegs ist, setzt ihr eure DoTs und feuert dann weiter. Kommen euch die Gegner zu nah, haltet ihr sie per *Taifun* und *Ursols Vortex* auf Distanz. Euch selber belegt ihr vor dem Kampf mit *Verjüngung*. Bei härteren Gegnern auch gerne mal ein *Verschmelzen* oder eure anderen HoTs. So bekommt euch zwar kaum ein Gegner klein, ihr braucht aber recht lange, um die Feinde in den Dreck zu schicken. Immerhin müsst ihr im Gegenzug aber nicht lange auf Dungeon-Einladungen warten.

Cooldowns

Offensive Cooldowns für mehr Schaden hat der Heiler nicht – dafür helfen euch aber zwei defensive.

Baumrinde / Eisenborke

Beides reduziert euren erlittenen Schaden und hilft euch, weniger Zeit mit Heilung und mehr mit Attacken zu verbringen. Nutzt sie, sobald ihr Schaden erleidet.

Azerit-Traits

Für weiteren Schaden sucht ihr nach *Lange Nacht*, *Schlag zwölf* und *Sonnenflamme*.

| | | | |
|-----|--------------------------------|---------------------------|-------------------------------------|
| 15 | Überfluss | Üppigkeit | Cenarischer Zauberschutz |
| 30 | Tigerspurt | Erneuerung | Wilde Attacke |
| 45 | Gleichgewichtsaffinität | Wildheitsaffinität | Wächteraffinität |
| 60 | Mächtiger Hieb | Massenumschlingung | Taifun |
| 75 | Seele des Waldes | Grüner Daumen | Inkarnation: Baum des Lebens |
| 90 | Innerer Friede | Steinrinde | Frühlingsblüten |
| 100 | Photosynthese | Verschmelzung | Gedeihen |

Mit den oben abgebildeten Talenten macht ihr aus dem Wiederherstellungs-Druiden zwar immer noch keine DpS-Maschine, aber ihr kommt halbwegs gut und sicher durch die Level- und Quest-Gebiete.



Verwüstung-Dämonenjäger: Level-Guide

Talente, Rotation und Cooldowns: Hier erfahrt ihr wie ihr in BfA am schnellsten Stufe 120 erreicht.

Autorin: Adov Tanja

Der Verwüstung-Dämonenjäger ist ein hochmobiler Nahkämpfer, der sowohl im Kampf gegen einzelne Gegner als auch gegen großen Feindesgruppen zu absoluten Spitzenreitern im Schadensmeter gehört. Seine überragenden Stärken im PvE- und PvP-Modus katapultieren euch in Battle for Azeroth in kürzester Zeit auf die Maximalstufe.

Talentwahl

Die vorgeschlagene Talentwahl orientiert sich in erster Linie am hohen Flächenschaden. Die ausgesuchten Talente ergeben die starke *Dämonisch*-Spielweise, die sich bereits in der Endphase von WoW: Legion bewährte.

- Stufe 99: **Blinder Jähzorn**
- Stufe 100: **Unstillbarer Hunger**
- Stufe 102: **Spur des Ruins**
- Stufe 104: **Seelenreißer**
- Stufe 106: **Erstes Blutvergießen**

Stufe 108: **Entfesselte Mächte**

Stufe 110: **Dämonisch**

Diese Talente ergänzen sich perfekt gegenseitig und ergeben im Großen und Ganzen eine harmonische Kampfrotation, die reichlich Jähzorn generiert, den ihr dann wiederum für jede Menge *Chaosstöße* verbrauchen könnt. Diese Talentwahl spielt außerdem hervorragend mit den Azerit-Boni zusammen.

Rotation

Bei der Rotation des Verwüstung-Dämonenjähgers geht es darum, so viel Jähzorn wie möglich zu generieren, um die Ressource für euren wichtigsten Angriff *Chaosstoß* zu verbrauchen.

1. **Augenstrahl** (auf Abklingzeit)
2. **Klingentanz**
3. **Chaosstoß** (um Jähzorn zu verbrauchen)
4. **Dämonenbiss** (um Jähzorn zu generieren)

5. **Teufelsrausch** (auf Abklingzeit bei mehreren Gegnern)

6. **Gleve werfen** (nur als Lückenfüller)

Diese simple Angriffsabfolge bildet eure Standardrotation. Ihr solltet bei der „großen“ *Metamorphose* darauf achten, dass ihr über 80 Jähzorn verfügt, bevor ihr euch verwandelt.

Kriegsmodus und PvP

Im Kriegsmodus bekommt ihr zehn Prozent mehr Erfahrung, was euren Weg zur Maximalstufe erheblich verkürzt. Wir empfehlen euch folgende PvP-Talente, die euch auch in der offenen Welt Vorteile bieten.

1. **Magie umkehren**
2. **Dämonisches Erbe**
3. **Unendlicher Hass**

In Zandalari und Kul Tiras werdet ihr nicht nur auf Spieler der gegnerischen Fraktion treffen, sondern auch auf feindliche NPCs,

die euch mit ihren Zaubern zusetzen. Mit *Magie umkehren* befreit ihr nicht nur euch und eure Verbündeten vor feindlichen DoTs, sondern werft diese Zaubern mit etwas Glück auf den Wirker zurück. *Unendlicher Hass* schlägt in die gleiche Kerbe. Je mehr magischen Schaden ihr erleidet, desto mehr Jähzorn bekommt ihr. *Dämonisches Erbe* verkürzt zwar die Laufzeit von *Metamorphose*, gewährt euch allerdings auf Zeit mehr Verwandlungen.

Cooldowns

Im Zauberbuch des Verwüstung-Dämonenjähgers findet ihr Cooldowns, die euren Schaden

im Kampf kurzzeitig steigern oder euer Überleben sichern.

Metamorphose ist euer stärkster Cooldown. Die Dämonenform gewährt euch einen ordentlichen Schadensschub.

Unterbrechen ist der obligatorische „Kick“-Zauber, der euch beim erfolgreichen Unterbrechen außerdem mit 30 Punkten Gratis-Jähzorn belohnt. Mit *Magie aufzehren* reinigt ihr dagegen einen magischen Effekt vom Ziel und bekommt 20 Punkte Jähzorn.

Verschwimmen solltet ihr immer dann wirken, wenn jede Menge Schaden auf euch einprasselt.

Dunkelheit erzeugt unter euch eine violette Fläche, die euch und allen darin stehenden Mitstreitern für acht Sekunden eine Chance von 20 Prozent verleiht, einem feindlichen Angriff zu entgehen.

Chaosnova nutzt ihr bevorzugt im Kampf gegen mehrere Gegner. Hierbei handelt es sich um eine kreisförmige Eruption, die nicht nur Schaden anrichtet, sondern eure Feinde auch betäubt.

Mit **Einkerkern** könnt ihr einen Dämon, Humanoiden oder ein Wildtier kurzzeitig aus dem Kampf nehmen. Ein guter CC-Helfer in Dungeons!

| | | | |
|-----|--|----------------------|-----------------|
| 99 | | Dämonischer Appetit | Teufelsklinge |
| 100 | | Dämonenklingen | Feuerbrandaura |
| 102 | | Teufelsmeisters... | Teufelsbeschuss |
| 104 | | Notinstinkte | Netherwandeln |
| 106 | | Erstes Blutvergießen | Dunkler Streich |
| 108 | | Gleivenmeister | Teufelseruption |
| 110 | | Eifer des Gefechts | Nemesis |

Mit diesen Talenten kommt ihr sowohl in der freien Welt als auch in den Dungeons von Battle for Azeroth am schnellsten voran. Im PvP unterstützen euch *Magie umkehren*, *Dämonisches Erbe* und *Unendlicher Hass*.

Die besten Azerit-Traits für Verwüster

Wildes Starren
Wenn die vollständige Kanalisierung von *Augenstrahl* endet, wird euer Tempo erhöht.

Durstige Klingen
Erhöht den Schaden von *Chaosstoß* alle 1,5 Sekunden und verringert dabei die Kosten um einen Punkt Jähzorn. Dieser Effekt ist stapelbar.

Brodelnde Macht
Chaosstoß erhöht eure Beweglichkeit für 12 Sekunden. Das Stapeln dieses Effekts erhöht nicht seine Dauer.

Drehende Klingen
Klingentanz verursacht zusätzlich Schaden und für jeden vom letzten Schlag getroffenen Gegner werden die Kosten eures nächsten Einsatzes von *Klingentanz* um fünf Jähzorn verringert.

Rachsucht-Dämonenjäger

Die Tank-Spielweise des Dämonenjähgers ist am besten zwar in den Dungeons aufgehoben, ihr könnt aber auch als Rachsucht-Dämonenjäger problemlos Stufe 120 erreichen.

Rotation

Folgende Fähigkeitenabfolge macht den Kernpunkt der Rachsucht-Spielweise sowohl gegen ein als auch gegen mehrere Ziele aus.

- Seelenbombe** (ab vier Seelenfragmenten)
- Feuerbrandaura** (auf Abklingzeit)
- Seelenpalter** (für Burstheilung und um Schmerz zu verbrauchen)
- Zeichen der Flamme** (auf Abklingzeit bei mehreren Gegnern)
- Abscheren** (um Schmerz zu erzeugen)
- Gleve werfen** (nur als Lückenfüller)

Cooldowns

Im Zauberbuch des Rächers findet ihr Cooldowns, die euch helfen, feindlichen Schaden zu reduzieren und euren eigenen Schaden zu steigern.

Dämonenstachel solltet ihr so oft wie möglich einsetzen, um den Schaden von körperlichen Attacken zu reduzieren.

Flammendes Brandmal nutzt ihr, wenn euch im Kampf hohe Schadens-

| | | | |
|-----|--|-----------------------|-----------------------|
| 99 | | Peinigende Flammen | Klingentacheln |
| 100 | | Kollateralschaden | Lebendig verbrannt |
| 102 | | Verkohltes Fleisch | Teufelsklinge |
| 104 | | Den Dämon füttern | Fraktur |
| 106 | | Beschleunigte Zeichen | Zeichen der Ketten |
| 108 | | Seelenbombe | Dämonische Verwüstung |
| 110 | | Leerhäsher | Seelenbarriere |

Mit diesen Talenten bewältigt ihr jeden Dungeon in Battle for Azeroth. Für den Solo-Kriegsmodus in der freien Welt empfehlen wir euch die Talente *Geackte Stacheln*, *Einsamer Rächer* und *Dämonisches Trampeln*.

spitzen erwarten. Das Brandmal steigert außerdem euren Feuerschaden. Am besten ihr aktiviert diesen CD zusammen mit *Feuerbrandaura*, um euren Schaden zu steigern.

Metamorphose ist euer Trumpf, der euch im Notfall das Leben retten kann. Die Dämonenform verleiht euch mehr Rüstung, *Abscheren* wird zu *Abtrennen* aufgewertet.

Mit **Unterbrechen** hindert ihr einen Feind am Zaubern und bekommt dabei nebenbei 30 Schmerz. Mit *Magie aufzehren* reinigt ihr dagegen einen magischen Effekt vom Ziel und bekommt 20 Punkte Schmerz.

Azerit-Traits

Ihr solltet bei den Azerit-Boni darauf achten, dass sie eure Überlebensfähigkeit stärken. Wir empfehlen euch deshalb folgende spielweisespezifischen Traits:

- *Kreis der Bindung*
- *Klaffendes Maul*
- *Höllische Rüstung*
- *Schmerz genießen*
- *Starre Panzerung*

Diese fünf Boni sorgen für eine solide Defensive und nebenbei für Feuerschaden, der von *Flammendes Brandmal* profitiert.



Unheilig-Todesritter: Level-Guide

Wir verraten euch, wie ihr in Battle for Azeroth am schnellsten die Maximalstufe 120 erreichen könnt.

Autorin: Tanja Adov

Die Unheilig-Spielweise ist die beste Wahl, wenn ihr in Battle for Azeroth schnell die Maximalstufe erreichen wollt. Dank seiner zahlreichen DoTs wie *Virulente Seuche* und *Schwärende Wunde* und den untoten Begleitern erledigt ihr im Alleingang blitzschnell ganze Gegnerhorden.

Talentwahl

Mit der nachfolgenden Talentwahl könnt ihr beim Questen in Zandalar und Kul Tiras nichts falsch machen. Die vorgeschlagenen Talente verstärken euren Flächenschaden und sorgen für massig Ressourcen, die eure Spielweise beschleunigen.

Stufe 56: Reißende Schatten

Stufe 57: Schwarzes Fieber

Stufe 58: Ersticken

Stufe 60: Pestilenzpusteln

Stufe 75: Zauberfresser

Stufe 90: Epidemie

Stufe 100: Armee der Verdammten

Wählt *Todespakt* statt *Zauberfresser* (Stufe 75), wenn ihr in Dungeons Notfallheilung braucht und auf Bonusrunenmacht verzichten könnt. Wir empfehlen euch außerdem, im Kampf gegen Einzelziele *Epidemie* durch *Pestilenz* (Stufe 90) auszutauschen.

Kriegsmodus und PvP

Der Kriegsmodus ist ein weiterer Helfer, der euch schnell auf Stufe 120 wuppt. Im Kampf gegen andere Spieler bekommt ihr 10 Prozent

mehr Erfahrung. Der Kriegsmodus erweitert außerdem euer Arsenal um drei PvP-Talente (vier mit dem Medaillon), die auch im PvE ganz nützlich sind. Wir stellen euch die besten drei PvP-Talente für die Levelphase vor.

1. Wandernde Seuche

2. Pandemie

3. Unheilige Mutation

Mit passiven Talenten könnt ihr beim Leveln nichts falsch machen. Da *Ausbruch* ohnehin zu eurem Standardrepertoire gehört, werden euch die Effekte von *Wandernde Seuche*, *Pandemie* und *Unheilige Mutation* sowohl im PvP als auch PvE gute Dienste leisten.

Rotation

Die Rotation des Unheilig-Todesritters dreht sich darum, eure Ressourcen Runen und Runenmacht optimal einzusetzen. Folgende Fähigkeiten-Abfolge macht den Kernpunkt der Unheilig-Spielweise aus.

1. **Ausbruch** (um eure Gegner mit *Virulente Seuche* zu infizieren)

2. **Dunkle Transformation** (auf Abklingzeit)

3. **Tod und Verfall** (bei mehreren Zielen)

4. **Schwärender Stoß** (um *Schwärende Wunden* aufzutragen)

5. **Apokalypse** (ab vier *Schwärenden Wunden*)

6. **Geißelstoß/Reißende Schatten** (wenn *Apokalypse* abklingt und um *Schwärende Wunden* aufzubrechen)

Beim Leveln müsst ihr stets abwägen, ob ihr gegen einen Gegner oder eine Gruppe von

Feinden kämpft. Im Kampf gegen mehrere Ziele rutschen *Tod und Verfall* und *Reißende Schatten* in der Prioritätsliste nach oben, weil ihr gleich mehrere Gegner durch das Talent aus der Ferne angreifen könnt. Achtet lediglich darauf, dass ihr dabei stets im Effektbereich von *Tod und Verfall* steht.

Noch etwas zum Thema Legendarys, die euch die gewohnten Boni bis Stufe 115 gewähren: In BfA solltet ihr beim Leveln auf *Kaltes Herz* (Brust) und *Sephuz' Geheimnis* (Ring) setzen. Beide Legendarys pushen eure DPS enorm. Nutzt *Eisketten* (ab 20 Stapeln von *Kaltes Herz*) und löst den Ring so oft wie möglich mit *Ersticken*, *Gedankenfrost* und *Todesgriff* (auch *Nagen* des Ghuls und *Arkaner Strom* gehören dazu) aus.

Cooldowns

Im Zauberbuch des Unheilig-Todesritters findet ihr Cooldowns, die euren Schaden kurzzeitig steigern oder euch gegen feindliche Attacken schützen.

Armee der Toten gehört zu euren stärksten Schadens-Coldowns, der euch vor allem in Dungeons von Nutzen ist. Beschwört bei Bossen die Armee wenige Sekunden vor Kampfbeginn.

Eisige Gegenwehr nutzt ihr, wenn euch starke körperliche Angriffe erwarten und eure Lebenspunkte bedrohlich sinken. Ihr könnt euch mit *Eisige Gegenwehr* außerdem praktischerweise aus Betäubungen auf Knopfdruck befreien. Ein guter Allround-cooldown für PvP!

Mit **Antimagische Hülle** wehrt ihr magische Angriffe und Schwächungszauber eurer Feinde ab, und generiert nebenbei Runenmacht.

Unaufhaltsamer Tod nutzt ihr, um kurzzeitig die Bewegungsgeschwindigkeit zu erhöhen.



Der Talentbaum des Unheilig-Todesritters bietet euch eine breite Auswahl an Talenten für verschiedene Kampfsituationen. Wir schlagen euch für die Levelphase folgende Talentwahl vor.

Die besten Azerit-Traits für Unheilig-Todesritter

Eitermacht

Das Aufbrechen einer *Schwärenden Wunde* erhöht für 20 Sekunden eure Stärke. Dieser Effekt ist stapelbar. Das Stapeln dieses Effekts erhöht nicht seine Effektdauer.

Entsetzliches Experiment

Wenn *Dunkle Transformation* abläuft, wird die unheilige Energie in eurem Ghul ausgestoßen und fügt allen Gegnern in der Nähe Schattenschaden zu.

Knochenstachelfriedhof

Beim Einsatz von *Tod und Verfall* werden Gegner mit Knochenstacheln aufgespießt, die körperlichen Schaden verursachen und euch pro Gegner um einige Punkte Gesundheit heilen.

Blut-Todesritter

Blut-Tanks sind vielseitige Nahkämpfer und eine gute Wahl zum Leveln, wenn ihr bevorzugt in Dungeons unterwegs seid. In diesem Kurz-Guide findet ihr alle wichtigen Informationen zum Blut-Todesritter.

Rotation

Folgende Fähigkeitenabfolge macht den Kernpunkt der Blut-Spielweise sowohl gegen ein als auch gegen mehrere Ziele aus.

1. **Siedendes Blut/Hand des Todes** (um den Feind mit *Blutseuche* zu infizieren)
2. **Markzerfetzter** (um *Knochenschild* aufzubauen)
3. **Todesstoß** (um *Blutschild* aufzubauen)
4. **Bluttrinker** (für Burstheilung)
5. **Tod und Verfall** (bei mehreren Gegnern und wenn *Scharlachrote Geißel* proct)
6. **Herzstoß** (um Runenmacht zu generieren)

Cooldowns

Im Zauberbuch des Blut-Tanks findet ihr Cooldowns, die erlittenen Schaden kurzzeitig verringern oder eure Selbstheilung steigern.

Vampirblut erhöht die maximale Gesundheit und die eintreffende Heilung. Mit *Vampirblut* steigert ihr nicht nur die externe Heilung, sondern auch eure Selbstheilung.

| | | | |
|-----|------------------------|-----------------------|-------------------|
| 56 | Herzbrecher | Bluttrinker | Runenstoß |
| 57 | Schnelle Verwesung | Hämorrhagie | Schwindsucht |
| 58 | Übles Bollwerk | Ossuarium | Grabstein |
| 60 | Wille der Nekropole | Antimagische Barriere | Runenwandlung |
| 75 | Umklammerung der Toten | Enger Griff | Gespensterwand... |
| 90 | Gierig | Blutwürmer | Mal des Blutes |
| 100 | Fegfeuer | Roter Durst | Knochensturm |

Diese Talente sind eine gute Wahl für Dungeons, machen aber auch in der offenen Welt eine gute Figur. Für Kriegsmodus empfehlen wir diese Talente: *Anpassung*, *Unheiliger Befehl*, *Herzstillstandaura* und *Letzter*

Tanzende Runenwaffe erhöht eure Parierchance, steigert euren Schaden und hilft euch, Bedrohung aufzubauen. Ruft die Runenwaffe herbei, wenn euch ein besonders starker physischer Schlaghagel erwartet.

Eisige Gegenwehr nutzt ihr, wenn euch starke körperliche Angriffe erwarten und eure Lebenspunkte bedrohlich sinken. Ihr könnt euch mit *Eisige Gegenwehr* außerdem sofort aus bereits bestehenden Betäubungen befreien.

Antimagische Hülle schützt euch vor magischen Angriffen und Schwä-

chungszaubern, und spendiert euch nebenbei etwas Runenmacht.

Azerit-Traits

Ihr solltet bei den Azerit-Boni darauf achten, dass sie eure Überlebensfähigkeit stärken. Wir empfehlen euch deshalb folgende spielweisenspezifische Traits:

- *Markblut*
- *Knochen der Verdammten*
- *Ewige Runenwaffe*

Diese drei Boni sorgen für eine solide Defensive.

Frost-Todesritter

Die simple Frost-Spielweise ist vor allem ein guter Einstieg für Spielanfänger.

Rotation

Die Rotation des Frost-Todesritters dreht sich darum, eure Ressourcen Runen und Runenmacht optimal einzusetzen, um so viel Schaden wie möglich zu verursachen. Folgende Fähigkeiten-Abfolge macht den Kernpunkt der Frost-Spielweise sowohl gegen ein als auch gegen mehrere Ziele aus.

1. **Heulende Böe** (um Gegner mit *Frostseuche* zu infizieren und wenn *Raureif* proct)
2. **Auslöschchen** (ab vier Runen und wenn *Tötungsmaschine* proct)
3. **Unbarmherziger Winter** (auf Abklingzeit)
4. **Froststoß** (ab spätestens 90 Runenmacht, um eure Ressourcen nicht zu verschwenden)
5. **Runenwaffe verstärken** (um Rotationslücken zu vermeiden)

Aktiviert euren DpS-Cooldown *Säule des Frosts* im Kampf auf Abklingzeit. Sind eure Runen und Runenmacht erschöpft, dann setzt ihr ihre Abklingzeit mit *Runenwaffe verstärken* sofort zurück.

Cooldowns

Im Zauberbuch des Frost-Todesritters findet ihr Cooldowns, die euren Schaden kurzzeitig enorm steigern.

Säule des Frosts solltet ihr so oft wie möglich während des Kampfes benutzen. Am besten, ihr aktiviert diesen Cooldown in Verbindung mit auslösbaren Schmuckstücken. Ihr könnt *Säule des Frosts* aber auch für besondere Situationen in Dungeons (Stichwort *Kampftrausch/Heldentum!*) aufheben, in denen erhöhter Schaden erforderlich ist (starke Elite-Gegner zum Beispiel).

Runenwaffe verstärken solltet ihr ebenfalls so oft wie möglich einsetzen, um sicherzugehen, dass ihr keine Runen-Ressourcen verschwendet.

Azerit-Traits

Frost-Todesritter setzen bei den Azerit-Boni voll und ganz auf Traits, die ihren Frostscha-den steigern oder die Proc-Chance für *Raureif* und *Tötungsmaschine* steigern. Wir empfehlen euch deshalb folgende spielweisenspezifische Traits:

- *Eisiger Sturm*
- *Eisige Zitadelle*
- *Hallendes Geheule*
- *Killerfrost*

Diese vier Boni kommen euch sowohl in Dungeons als auch in der freien Welt zugute.

| | | | |
|-----|-------------------------|--------------------------|----------------------|
| 56 | Erbarmungsloser Angriff | Eisige Klauen | Kaltes Herz |
| 57 | Runischer Kreislauf | Mörderische Effizienz | Horn des Winters |
| 58 | Todesweite | Ersticken | Blendender Eisregen |
| 60 | Lawine | Gefrorener Impuls | Frostsichel |
| 75 | Permafrost | Gespensterwand... | Todespakt |
| 90 | Aufziehender Sturm | Unaufhaltbarer Gletscher | Furor des Frostwürms |
| 100 | Eiskappe | Auslöschung | Sindragos Hauch |

Beim Leveln wählt ihr am besten passive Talente, die nebenbei euren Flächenschaden steigern. Für Kriegsmodus empfehlen wir diese Talente: *Anpassung*, *Nekrotische Aura*, *Tundrapirscher* und *Kettenunterkühlung*.



Schatten-Priester: Level-Guide

Wir geben euch die passenden Talente, Azerit-Traits und Rotation für die Level-Phase an die Hand.

Autor: Sebastian Glanzer

Die Schatten-Spielweise ist nicht unbedingt der beste Spec zum Leveln: Lange Anlaufzeit, keinen Burst (Schaden in kurzer Zeit) und relativ wenig Verteidigung. Trotz des relativ bescheidenen Schadens gegen Questsmobs und der Heil-Pausen dazwischen verursacht ihr immer noch ein gute Portion mehr Schaden als mit der Disziplin- oder Heilig-Spielweise. Wer ein klein wenig langsamer, dafür aber entspannter leveln möchte, kann auf die Disziplin-Spielweise wechseln.

Talentwahl

Legt in der Hauptstadt direkt eure Talente fest und experimentiert herum, welche Talente euch in der 15er- und 90er-Reihe am besten gefallen. In der Questzone könnt ihr Talente weiterhin mit einem Folianten des ruhigen Gemüts wechseln.

Stufe 15: **Festung des Geistes**

Stufe 30: **Körper und Geist**

Stufe 45: **Elend**

Stufe 60: **Psychisches Entsetzen**

Stufe 75: **Schattenwort: Tod**

Stufe 90: **Geistbeuger**

Stufe 100: **Dunkler Aufstieg**

Bei den Level-Talenten habt ihr wenig Spielraum: In der Level-15-Reihe könnt ihr ebenso *Schattenwort: Leere* wählen und habt bis Level 115 ganze drei Aufladungen von *Gedankenschlag*, wenn ihr den legendären Gürtel tragt. Nach Level 115 verlieren alle legendären Gegenstände ihren Effekt. Falls ihr den Ring

Sephuz Geheimnis besitzt, ist es ratsam mit diesem bis Stufe 115 zu spielen und den Effekt mit *Stille* und *Psychisches Entsetzen* so oft wie möglich auszulösen. *Psychisches Entsetzen* dient euch in BfA – im Gegensatz zur neuen *Gedankenbombe* – als Betäubungseffekt. Setzt *Geistbeuger* so oft wie möglich ein, um während der Level-Phase den maximalen Nutzen aus diesem Cooldown zu ziehen.

Rotation

Während der Level-Phase werdet ihr eure *Leerengestalt* nicht lange aufrechterhalten können, da sie meist auf dem Weg zum nächsten Gegner ausläuft. Das ist aber nicht schlimm, da der Spec so von Blizzard umgebaut wurde, dass das sogar ein kleiner Vorteil ist.

- Vampirberührung** (trägt dank *Elend* auch *Schattenwort: Schmerz* auf)
- Gedankenschlag** (immer wenn bereit)
- Gedankenschinden** (Füllzauber)
- Schattenwort: Tod** (ab 20 Prozent)
- Leereneruption** (ab 90 Wahnsinn)
- Leerenblitz** (in *Leerengestalt*, immer wenn bereit)

Durch das Wirken von *Leereneruption* richtet ihr eine gute Portion Schaden an. Die Attacke trifft alle Ziele in einem 10-Meter-Radius um das Ziel Schaden herum, lasst also gegebenenfalls weitere Gegner ein bisschen an euer Hauptziel herankommen. Wenn ein Gegner schon so gut wie besiegt ist und sich kein zweiter Mob direkt in der Nähe befindet, hebt ihr euch *Leereneruption* auf. Als DoT-Klasse solltet ihr – wenn ihr schnell vorankommen wollt – immer mehrere Ziele gleichzeitig

mit euren beiden DoTs belegen und den AoE-Schaden von *Leereneruption* dazu nutzen, um mehrere Ziele zu erwischen. Bedenkt aber auch, dass ihr relativ fragil seid. Im Notfall haltet ihr euch die Gegner mit *Psychischer Schrei* vom Hals.

Cooldowns

Als Schatten-Priester besitzt ihr lediglich zwei echte Cooldowns, die ihr wie folgt einsetzt:

Geistbeuger richtet für 15 Sekunden Schaden an und baut gleichzeitig etwas Wahnsinn auf. Ihr nutzt *Geistbeuger* in der Regel immer dann, wenn ihr einem neuen Mob ohne Wahnsinn begegnet. Gegen stärkere Mobs wirkt ihr *Geistbeuger*, kurz nachdem ihr in die *Leerengestalt* übergegangen seid.

Dispersion ist euer einziger Defensiv-Cooldown (wenn man *Machtwort: Schild* und *Psychischer Schrei* mal ausklammert). Beim Benutzen werden alle bewegungseinschränkende Effekte entfernt und ihr erleidet über sechs Sekunden 60 Prozent weniger Schaden. Dabei könnt ihr zwar keine Zaubere wirken, verliert aber auch keinen Wahnsinn, wenn ihr *Dispersion* während *Leerengestalt* nutzen müsst.

Dunkler Aufstieg Aktiviert entweder direkt *Leereneruption* oder gewährt euch in der *Leerengestalt* 50 Wahnsinn, setzt dabei aber alle Stapel des Zaubers zurück. Ihr könnt *Dunkler Aufstieg* vielfältig einsetzen: Mit beispielsweise null Punkten Wahnsinn könnt ihr den Cooldown direkt nutzen, um am Gegner ordentlich Schaden zu verursachen.

In der *Leerengestalt* selbst könnt ihr eure *Leerenform* weiter aufrechterhalten, werdet aber auf null Wahnsinn zurückgesetzt. Die dritte Variante ist, *Leereneruption* gefolgt von *Dunkler Wahnsinn* zu nutzen, um schnell hintereinander zweimal den AoE-Effekt auszulösen.

| | | | |
|-----|---------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| 15 | Festung des Geistes | Schattenhafte Einsicht | Schattenwort: Leere |
| 30 | Körper und Geist | San'layn | Manle |
| 45 | Schicksalhafte Wendung | Elend | Dunkle Leere |
| 60 | Letztes Wort | Gedankenbombe | Psychisches Entsetzen |
| 75 | Verheißungsvolle Geister | Schattenwort: Tod | Schattengeschoss |
| 90 | Bliebender Wahnsinn | Geistbeuger | Leerenstrom |
| 100 | Vermächtnis der Leere | Dunkler Aufstieg | Abstieg in den Wahnsinn |

Mit diesen Talenten seid ihr perfekt für die Level-Phase gerüstet. Welches Talent ihr in der Level-15-Reihe wählt, bleibt euch überlassen.

Die besten Azerit-Traits für Schatten-Priester

Gedankenernter
Der Einsatz von *Vampirberührung* erhöht den Schaden eures nächsten Einsatzes von *Gedankenschlag*.

Flüstern der Verdammten
Leerenblitz erhöht für sechs Sekunden den Schaden von *Gedankenschlag*. Bis zu sechsmal stapelbar.

Todeswindungen
Schattenwort: Schmerz richtet zusätzlichen Schaden an. Wenn ein Ziel, das von *Schattenwort: Schmerz* betroffen ist, stirbt, erhaltet ihr fünf Wahnsinn.

Disziplin-Priester

Im Gegensatz zur Schatten-Spielweise braucht ihr euch als „Diszi“ keine Sorgen ums Überleben zu machen und habt zwischen den Mobs keine Pausen.

Rotation

Die Rotation des „Diszis“ besitzt wenig Abwechslung und ist sehr simpel gehalten. Mit den richtigen Procs könnt ihr in kurzer Zeit eine Menge Schaden rausbauen.

1. **Schisma**
2. **Läuterung des Bösen**
3. **Sühne**
4. **Heilige Pein**

Cooldowns

Als Disziplin-Priester stehen euch eine Reihe an Cooldowns zur Verfügung. Bis auf **Geistbeuger** kommt dabei beim Leveln jedoch kaum einer sinnvoll zum Einsatz.

Euphorie erhöht für zehn Sekunden den Absorptionswert von **Machtwort: Schild** um 200 Prozent – beim Leveln alleine unwichtig, macht jedoch trotzdem so oft wie möglich davon Gebrauch, wenn ihr euch einen Schild verpassen beziehungsweise **Abbitte** aufrufen wollt.

| | | | |
|-----|----------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| 15 | Züchtigung | Schicksalshafte Wendung | Schisma |
| 30 | Körper und Geist | Selbstmarterung | Engelsfeder |
| 45 | Schliddisziplin | Geistbeuger | Machtwort: Trost |
| 60 | Psychische Stimme | Dominanter Geist | Strahlende Kraft |
| 75 | Sünden der Vielen | Reue | Schattenbündnis |
| 90 | Läuterung des Bösen | Göttlicher Stern | Strahlenkranz |
| 100 | Nachsicht | Leuchtende Barriere | Prediger |

Beim Leveln wollt ihr so viele offensive Fähigkeiten wie möglich mitnehmen. Wirklich Spielraum habt ihr bei der Talentwahl als Disziplin-Priester nicht.

Schmerzunterdrückung verringert für acht Sekunden den erlittenen Schaden um 40 Prozent.

Machtwort: Barriere verringert den erlittenen Schaden um 25 Prozent und verhindert, dass eure Fähigkeiten beim Zaubern durch Angriffe verzögert werden.

Geistbeuger liefert euch für zwölf Sekunden etwas Extraschaden und kommt ebenfalls, sooft es geht, zum Einsatz.

Verzweifelter Gebet Erhöht für zehn Sekunden die Gesundheit um 25 Prozent und heilt euch um denselben Wert.

Azerit-Traits

Wohl und Wehe Wenn ihr mit **Sühne** heilt, wird der Schaden der nächsten **Heiligen Pein** erhöht. Wenn **Sühne** Schaden zufügt, erhöht sich der Absorptionseffekt des nächsten **Machtwort: Schilds**.

Verächtliche Predigt **Sühne** fügt zusätzlichen Schaden zu und verlängert die Dauer von **Läuterung des Bösen**.

Mutter aller Qualen Die Laufzeit von **Schattenwort: Schmerz** ist um eine Sekunde verlängert und führt zu zusätzlichen Schaden zu.

Heilig-Priester

Als Heilig-Priester verursacht ihr noch etwas weniger Schaden als mit der Disziplin-Spielweise. Wir zeigen euch, wie ihr beim Leveln Schaden verursacht und welche Talente ihr für das Heilen in Dungeons nutzt.

Rotation

Die Rotation des Heilig-Priesters dreht sich um euren DoT **Heiliges Feuer**, der etwas Initialschaden verursacht und über sieben Sekunden Schaden anrichtet, sowie **Heilige Pein**. Mit **Heilige Pein** setzt ihr die Abklingzeit von **Segenswort: Züchtigung** mit jedem Einsatz um vier Sekunden zurück.

1. **Heiliges Feuer** (immer wenn bereit)
2. **Heilige Pein** (Füllzauber)
3. **Segenswort: Züchtigung**
4. **Heilige Nova** (gegen mehrere Ziele)

Cooldowns

Als Heilig-Priester besitzt ihr ausschließlich defensive Cooldowns.

Schutzgeist erhöht für zehn Sekunden die Heilung auf dem Ziel um 60 Prozent und verhindert einen tödlichen Schlag. Dies ist der typische Notfall-Knopf für euren Tank, falls dieser mit dem nächsten Schlag

das Zeitliche segnen sollte oder ihr mit der Heilung nicht hinterherkommt.

Gottes hymne stellt im Verlauf von acht Sekunden bei allen Zielen im Umkreis von 40 Metern Leben wieder her und erhöht die erhaltene Heilung der Ziele um 100 Prozent. Ihr nutzt **Gottes hymne**, wenn ihr mit Zaubern wie **Verbindende Heilung** oder **Gebet der Heilung** nicht mehr hinterherkommt.

Verzweifelter Gebet erhöht eure maximale Gesundheit für zehn Sekunden um 25 Prozent und heilt euch um denselben Wert.

Azerit-Traits

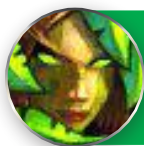
Wort der Besserung **Gebet der Besserung** heilt zusätzlich um einen kleinen Betrag und verringert die Abklingzeit von **Segenswort: Heiligung** um zwei Sekunden.

Durchdringendes Leuchten **Blitzheilung** erhöht für sechs Sekunden den nächsten Einsatz von **Blitzheilung**.

Gesegnetes Refugium Das **Echo des Lichts**, welches durch **Segenswort: Heiligung** hervorgerufen wurde heilt zusätzlich um einen kleinen Betrag.

| | | | |
|-----|--------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 15 | Erleuchtung | Spur des Lichts | Anhaltende Erneuerung |
| 30 | Engelsgnade | Beharrlichkeit | Engelsfeder |
| 45 | Kosmische Welle | Schutzengel | Jenseits |
| 60 | Psychische Stimme | Tadel | Strahlende Kraft |
| 75 | Woge des Lichts | Verbindende Heilung | Kreis der Heilung |
| 90 | Segnung | Göttlicher Stern | Strahlenkranz |
| 100 | Licht der Naaru | Apotheose | Segenswort: Erlösung |

Wirklich passende Talente zum Leveln hat der Heilig-Priester nicht. Daher seht ihr hier eine Mischung aus Talenten, die vor allem in Dungeons sinnvoll sind.



Überleben-Jäger: Level-Guide

Mit diesen Talenten, Rotation und Azerit-Traits erreicht ihr in Windeseile den Maximallevel!

Author: Jan Michelsen

Wir probieren es noch einmal: Auch im neuen Add-on Battle for Azeroth schicken wir alle Jäger in die Levelphase mit der Überleben-Spezialisierung. Warum? Weil es wirklich klappen kann! Bereits zu Beginn von Legion schworen wir alle Hunter auf die neuen Nahkampf-Elemente ein. Leider legte die Spezialisierung im Gegensatz zur Konkurrenz eine echte Bauchlandung hin. Doch die neuen Änderungen scheinen durchdacht. Außerdem fühlt sich das Gespann aus Spieler und Tier hier einfach richtig an.

Talentwahl

Mit der nachfolgenden Rotation macht ihr am Anfang wenig falsch. Die ausgesuchten Talente gehen leicht von der Hand und erleichtern euch den Einstieg als Nahkampf-Hunter ungemindert. Außerdem habt ihr so kaum Downtime.

Stufe 15: Viperngift

Stufe 30: Guerillataktiken

Stufe 45: Natürliche Heilung

Stufe 60: Blutsucher

Stufe 75: Impromptu

Stufe 90: Speerspitze

Stufe 100: Raubvögel

Diese Talente sind zum Großteil auf Einzelschaden ausgelegt und zum Kampf gegen wenige Ziele. Dank *Guerillataktiken* ist aber auch Massenschaden möglich. Trefft ihr anschließend auf Gegnergruppen, dann wählt hingegen *Hydrabiss* (Stufe 15) und *Lauffeuerinfusion* (Stufe 100).

Rotation

Da die Talente gegen einzelne Ziele ausgelegt sind, geht die Rotation auch entsprechend vonstatten. Habt bei all euren Kämpfen natürlich auch weiterhin euren Fokus-Haushalt im Auge, den ihr mit *Tötungsbefehl* oben haltet.

1. **Tötungsbefehl**
2. **Lauffeuerbombe**
3. **Schlangengift** (sofort wenn das Talent *Viperngift* proccet; erhältet *Schlangengift* auf dem Gegner aufrecht)
4. **Raptorstoß** (um überschüssigen Fokus abzubauen und niemals eine volle Leiste zu besitzen)

Wir ihr seht: Die Rotation des Überleben-Jägers gegen einzelne Gegner ist verdammt simpel und leicht umzusetzen. Wirkliche Probleme gegen einfache Feinde bekommt ihr nicht. Bei Gegnergruppen geht ihr jedoch anders vor, denn hier ist vor allem die *Lauffeuerbombe* wichtig. Ihr legt es im Massenschaden voll drauf an? Dann nutzt *Schlangengift* in Kombination mit dem Stufe-30-Talent mit *Hydrabiss*. Dadurch verschießt ihr *Schlangengift* auf zwei zusätzliche Ziele, die natürlich auch Schaden über Zeit (Dot) erleiden. Außerdem steigt der Schaden um 10 Prozent. Ansonsten haltet die *Lauffeuerbombe* immer auf Cooldown, ebenso wie *Zerlegen* – beides verursacht auf Dauer enormen Schaden.

Cooldowns

Als Überleben-Jäger stehen euch mit Battle for Azeroth gleich zwei Cooldowns zur Schadensverstärkung zur Verfügung. Außerdem bringt der Jäger – wie schon seit vielen Add-ons – seine gewohnte Pa-

lette an Heilung, Tempoboost und Schutz wieder mit.

Aspekt des Adlers nimmt in BfA etwas merkwürdige Züge an, denn anstatt einen Angriff gezielt zu verstärken, setzt der Aspekt auf den *Raptorstoß*. Dieser wird aber nicht heftiger, sondern ist aus weiter Entfernung einsetzbar. So trefft ihr mit *Raptorstoß* nach Aktivierung 15 Sekunden lang auch aus 40 Metern Entfernung. Etwas verstörend, doch gerade dann hilfreich, wenn ihr einmal vor dem Gegner zurückweichen müsst.

Koordinierter Angriff ist ganz neu an Bord und nimmt quasi die mächtige Cooldown-Rolle ein, die zuvor noch bei *Aspekt des Adlers* lag. Sobald ihr *Koordinierter Angriff* startet, erhöht ihr sämtlichen Schaden von euch und eurem Begleiter für 20 Sekunden um starke 20 Prozent! Das ist aber noch nicht alles: Während dieser 20 Sekunden ist außerdem die Chance um 25 Prozent erhöht, dass ihr die Abklingzeit von *Tötungsbefehl* sofort abschließt, was im Umkehrschluss 50 Prozent insgesamt bedeutet.

Aspekt der Schildkröte igelt euch wieder ein und schützt auch für acht Sekunden vor sämtlichen Angriffen. Der erlittene Schaden wird somit um 30 Prozent reduziert. Doch Achtung: Während dieser Zeit könnt ihr auch nicht angreifen.

Aspekt des Geparden lässt euch wieder einmal durch die Weltgeschichte rennen. Am Anfang seid ihr für drei Sekunden um 90 Prozent schneller, anschließend für noch einmal neun Sekunden um lediglich 30 Prozent.

Freudentaumel fungiert wieder als letzte Instanz in Sachen Heilung. Bei Aktivierung heilt ihr euch um 30 Prozent eures maximalen Lebens und euren Begleiter direkt auf 100 Prozent.

| | | | |
|-----|------------------|-------------------------|------------------|
| 15 | Viperngift | Die Regeln des Gerechts | Alpharabtier |
| 30 | Guerillataktiken | Hydrabiss | Schlachten |
| 45 | Bahnbrecher | Natürliche Heilung | Camouflage |
| 60 | Blutsucher | Stahlfalle | Die Vögel |
| 75 | Wildheit im Blut | Impromptu | Bindender Schuss |
| 90 | Speerspitze | Mungobiss | Flankenangriff |
| 100 | Raubvögel | Lauffeuerinfusion | Chakrams |

Mit diesen Talenten startet ihr in Battle for Azeroth als Überleben-Jäger durch. Der Schaden richtet sich gegen einzelne Ziele. Bei ständigen AoE-Kämpfen wählt lieber *Hydrabiss* (15) und *Lauffeuerinfusion* (100).

Die besten Azerit-Traits für den Überleben-Jäger

In Battle for Azeroth ersetzen die Azeritrüstungen eure Artefakt Waffen. Auch auf diesen Rüstungsteilen erhält ihr besondere Traits für besondere Boni. Wir empfehlen folgende Traits:

Aufdringlich nah

Nach dem Einsatz von *Harpune* verursacht *Raptorstoß* sehr viel mehr Schaden und kostet zehn Fokus weniger.

Ausgefahrene Klauen

Raptorstoß trifft Ziele mit weniger als 50 Prozent Leben zu sechs Prozent eher kritisch. Außerdem verursacht *Raptorstoß* mehr Schaden.

Lauffeuerstreubombe

Die *Lauffeuerbombe* verteilt zusätzlich mehrere kleine Bomben um das Ziel, die danach explodieren.

Tierherrschaft-Jäger

Der Tierherrscher bleibt eigentlich so, wie er bereits in Legion spielbar war. Auf Wunsch erhaltet ihr sogar einen weiteren Begleiter an die Seite. Wir verraten euch, wie ihr als Beastmaster durch Battle for Azeroth kommt.

Rotation

Der Schaden der Rotation ist vor allem auf Einzelziele ausgelegt. Mit dieser Rotation schlagt ihr die Gegner im Nu in die Flucht.

1. **Stachelpfeil** (der dadurch entstehende Buff *Raserei* muss IMMER auf eurem Tier aktiv sein!)
2. **Schimärenschuss** (auf Cooldown)
3. **Tötungsbefehl** (unbedingt auf Cooldown halten)
4. **Die Vögel**
5. **Zorn des Wildtiers**
6. **Aspekt der Wildnis**
7. **Kobraschuss** (nur, wenn sonst gerade kein anderer Angriff bereitsteht)

Cooldowns

Dem Tierherrscher stehen drei wichtige Cooldowns zur Verfügung:

- Zorn des Wildtiers** bringt 25 Prozent mehr Schaden für Spieler und Pet. Je-

| | | | |
|-----|-----------------------------|---------------------------|-------------------------|
| 15 | Raubtierinstinkt | Tierbegleiter | Alphatier |
| 30 | Blutgeruch | Eins mit dem Rudel | Schimärenschuss |
| 45 | Bahnbrecher | Natürliche Heilung | Camouflage |
| 60 | Giftiger Biss | Jagdfieber | Die Vögel |
| 75 | Wildheit im Blut | Impromptu | Bindender Schuss |
| 90 | Stampfen | Sperrfeuer | Stampede |
| 100 | Aspekt des Wildtiers | Abgerichtete Kobra | Spielende Kobra |

Mit diesen Talenten verursacht ihr vor allem gegen einzelne Gegner ordentlich Schaden. Für mehr Massenschaden wählt ihr auf Stufe 15 zusätzlich **Alphatier**. Allerdings reicht **Stampfen** meist aus.

der Einsatz von **Stachelpfeil** reduziert die Abklingzeit von **Zorn des Wildtiers** übrigens um 12 Sekunden.

Aspekt der Wildnis gibt euch und eurem Begleiter über 20 Sekunden mit jeder Sekunde 5 Fokus. Außerdem erhöht sich die kritische Trefferchance um zehn Prozent.

Einschüchterung bringt euer Tier dazu, einen Gegner für fünf Sekunden zu betäuben.

Aspekt der Schildkröte schützt euch acht Sekunden vor 30 Prozent eingehendem Schaden.

Freudentaumel heilt euch um 30 Prozent und euren tierischen Begleiter um ganze 100 Prozent.

Aspekt des Geparden lässt euch für drei Sekunden 90 Prozent schneller laufen, danach für neun Sekunden 30 Prozent.

Azerit-Traits

Bei den Azerit-Traits setzt ihr als Tierherrscher entweder auf **Blitzende Fangzähne** oder **Geifernde Kiefer**. Beides arbeitet mit **Tötungsbefehl** und erhöht euren Schaden sowie die Fokus-Regeneration.

Treffsicherheit-Jäger

Auch der Treffsicherheit-Jäger erfindet sich in Battle for Azeroth neu. *Im Visier* und die damit verbundene Zufalls-Mechanik fallen weg, dafür kehren **Schnellfeuer** und **Zuverlässiger Schuss** zurück.

Rotation

Wie auch bei den anderen Spezialisierungen zuvor orientiert sich die Rotation an Schaden gegen Einzelziele. Mit folgender Reihenfolge schießt ihr die Gegner reihenweise aus den Schuhen:

1. **Mal des Jägers** (vor dem Angriff!)
2. **1x Gezielter Schuss**
3. **Die Vögel**
4. **Schnellfeuer**
5. **Arkaner Schuss** (um die 1. Aufladung von *Präzise Schüsse* zu verbrauchen)
6. **1x Gezielter Schuss**
7. **Arkaner Schuss** (um die 2. Aufladung von *Präzise Schüsse* zu verbrauchen)
7. **Zuverlässiger Schuss**
9. **1x Gezielter Schuss**
10. **Arkaner Schuss** (um die 3. Aufladung von *Präzise Schüsse* zu verbrauchen)

Cooldowns

Diese Cooldowns sind für den Treffsicherheit-Jäger wichtig:

Volltreffer gibt euch sofort eine Aufladung von **Gezielter Schuss**. Zusätzlich erhöht sich euer Tempo für 15 Sekunden um großartige 30 Prozent.

Aspekt der Schildkröte schützt euch acht Sekunden vor 30 Prozent eingehendem Schaden.

Freudentaumel heilt euch um 30 Prozent und euren tierischen Begleiter um ganze 100 Prozent.

Aspekt des Geparden lässt euch deutlich schneller laufen. Für drei Sekunden flitzt ihr mit 90 Prozent mehr Tempo, anschließend für weitere neun Sekunden immerhin noch mit 30 Prozent.

Azerit-Traits

Bei den Azerit-Traits empfehlen wir euch im Kampf gegen einzelne Feinde **Pfeilhagel**, der **Gezielter Schuss** mehr Schaden gewährt und mit Glück **Schnellfeuer** abschließt. Für mehr Schaden gegen viele Gegner wählt ihr hingegen **Schnellnachladen**.

| | | | |
|-----|------------------------------------|---------------------------|-------------------------|
| 15 | Meister der Treffsicherheit | Schlangengift | Die Vögel |
| 30 | Sorgfältiges Zielen | Salve | Explosivschuss |
| 45 | Bahnbrecher | Natürliche Heilung | Camouflage |
| 60 | Beständiger Fokus | Optimierung | Mal des Jägers |
| 75 | Wildheit im Blut | Impromptu | Bindender Schuss |
| 90 | Tödliche Schüsse | Sperrfeuer | Doppelpack |
| 100 | Schießbefehl | Sichern und Laden | Stichschuss |

Beim Treffsicherheit-Jäger liegt der Fokus mit diesen Talenten ebenfalls im Einzelschaden. **Meister der Treffsicherheit**, **Explosivschuss**, **Optimierung** und **Doppelpack** sind hingegen für Massenschaden geeignet.



Frost-Magier: Level-Guide

Mit dieser Talentwahl, Rotation und den Azerit-Traits bringt ihr die Levelphase schnell hinter euch!

Autorin: Carmen Schatz

Wie zum Beginn jeder neuen World of Warcraft-Erweiterung heißt es auch zum Beginn von Battle for Azeroth erst einmal Leveln bis der Arzt kommt. Manche Spieler genießen diese erste heiße Phase, während andere es kaum erwarten können, endlich die neue Maximalstufe zu erreichen. Welche Spezialisierung ihr dafür auswählt, bleibt im Prinzip euren eigenen Vorlieben überlassen, denn alle drei Magier-Spielweisen sind ähnlich gut dafür geeignet.

Talentwahl

Diese Talentauswahl ist für alle Situationen geeignet, denen ihr euch in der Levelphase stellen müsst. Einerseits verursacht ihr hohen Einzelzielschaden und andererseits seid ihr dank *Zersplitterndes Eis* ihn der Lage, zwei und mehr Gegner zu bekämpfen.

Stufe 15: Eisnova

Stufe 30: Flimmern

Stufe 45: Fluss des Beschwörers

Stufe 60: Eiskalte Berührung

Stufe 75: Eisschutz

Stufe 90: Zersplitterndes Eis

Stufe 100: Gletscherstachel

Alternativ könnt ihr euer Glück mit *Einsamer Winter*, *Eisschollen* oder *Kometenhagel* versuchen. *Spiegelbild* wählt ihr nur aus, wenn ihr euch im Alleingang besonders starken Feinden stellt und merkt, dass ihr eure Klone als Tanks benötigt. Zudem seid ihr sehr mobil und dank *Flimmern* flott unterwegs.

Rotation

An der Rotation des Frost-Magiers hat sich im Vergleich zu WoW: Legion in Battle for Azeroth nicht wirklich viel geändert. Noch immer dreht sich alles um eure Procs (= zufällig auftretende Zauber) und um das Ausnutzen der *Zertrümmern*-Mechanik.

1. **Eislanze** (wenn *Eisige Finger* bereit ist)
2. **Hagel** (nur wenn *Gehirnfrost* bereit ist)
3. **Eislanze** (sofort nach jedem *Hagel*, ohne *Eisige Finger*)
4. **Gletscherstachel** (mit fünf Eiszapfen, falls ihr euch für dieses Talent entschieden habt)
5. **Eisnova** (auf Abklingzeit, wenn ihr dieses Talent gewählt habt)
6. **Frostblitz** (als Füllzauber, wenn sonst nichts bereit ist)
7. **Blizzard** (bei vielen Gegnern)

Wenn es euch möglich ist, nutzt ihr nach jedem *Gletscherstachel* einen *Hagel*, der von *Gehirnfrost* profitiert, und lässt ihm eine *Eislanze* folgen. Es zählt sich allerdings nicht aus, *Hagel* für die Kombination mit *Gletscherstachel* aufzuheben. Berücksichtigt, dass ihr durch den Wegfall des Artefakt-Talents *Eisige Hand* nur noch zwei *Eisige Finger*-Procs gleichzeitig aktiv haben könnt, und passt auf, dass ihr sie nicht versehentlich überschreibt.

Cooldowns

Cooldowns sind besonders wirkungsvolle Zauber mit Abklingzeit. Entweder erhöhen sie für kurze Zeit euren Schaden oder sie haben mächtige, defensive Effekte.

Eisige Adern ist der wichtigste Schadensverstärker des Frost-Magiers. Ihr

nutzt ihn auf Abklingzeit oder wenn ihr gegen besonders starke Monster kämpft. Mit dem PvP-Talent *Eisform* verringert ihr bei Bedarf seine Abklingzeit von drei Minuten auf eine Minute. *Eisige Adern* erhöht 20 Sekunden lang euer Tempo um 30 Prozent.

Zeitkrümmung ist ein Stärkungseffekt für euch und eure Gruppenmitglieder. Er erhöht euer Tempo 40 Sekunden lang um 30 Prozent, hat dafür aber 10 Minuten Abklingzeit. Hebt euch *Zeitkrümmung* für Kämpfe gegen sehr mächtige Diener auf.

Gefrorene Kugel lässt eine fliegende Eiskugel auf eure Feinde los, die Schaden verursacht und euch eine Aufladung von *Eisige Finger* gewährt, wenn sie mindestens einen Gegner trifft. Mit dem PvP-Talent *Konzentrierte Kälte* könnt ihr die Kugel an einen fixen Ort setzen, wenn euch das besser gefällt.

Eisbarriere schützt eure Lebenspunkte, indem sie euch maximal eine Minute lang mit einem Schild einhüllt, der Schaden absorbiert.

Eisblock drückt ihr, wenn es brenzlich wird. Ihr werdet zehn Sekunden lang von schützendem Eis umgeben, wodurch ihr zwar handlungsunfähig, aber auch immun gegen jeglichen Schaden werdet.

Weitere nützliche Fähigkeiten für die Levelphase sind der Teleportationszauber *Blinzeln*, der Einfriereffekt *Frostnova*, *Gegenzauber* zum Unterbrechen feindlicher Zauberwirker und manchmal auch *Langsamer Fall*, da zu Beginn der neuen Erweiterung natürlich Flugverbot herrscht und ihr so hohe Berge ausnutzen könnt, um ganz entspannt über die schöne Landschaft unter euch dahinzugleiten. Haltet zudem stets die Augen nach praktischen, feindlichen Effekten offen, die ihr mit *Zauberraub* für euch selbst klauen könnt.

Die besten Azerit-Traits für Frost-Magier

Gletschereinschlag
Hagel hat eine Chance von zehn Prozent, einen eisigen Kometen auf euer Ziel herabkrachen zu lassen.

Weißer Tod
Eislanze reduziert die verbleibende Abklingzeit von *Gefrorene Kugel* um 0,5 Sekunden und verursacht erhöhten Schaden.

Orbitale Präzision
Jeder *Frostblitz*, den ihr während der Aktivzeit von *Gefrorene Kugel* zaubert, erhöht eure Intelligenz.

Gebündeltes Eis
Eislanze verursacht erhöhten Schaden auf Zielen, die erst kürzlich von eurer *Gefrorenen Kugel* getroffen wurden.

| | | | |
|-----|-----------------------|---------------------|------------------|
| 15 | Knochenkälte | Einsamer Winter | Eisnova |
| 30 | Gletscherpanzer | Flimmern | Eisschollen |
| 45 | Fluss des Beschwörers | Spiegelbild | Rune der Kraft |
| 60 | Eiskalte Berührung | Kettenreaktion | Schwarzblitz |
| 75 | Eisige Winde | Eisschutz | Ring des Frosts |
| 90 | Gefrierender Regen | Zersplitterndes Eis | Kometenhagel |
| 100 | Thermale Leere | Froststrahl | Gletscherstachel |

Mit dieser Talentwahl seid ihr bestens für die Levelphase in BfA gewappnet. Wenn euch andere Talente besser gefallen, könnt ihr sie natürlich auch ausprobieren.

Feuer-Magier

Ihr habt keine Lust auf die Allzweck-Frost-Spielweise? Keine Sorge, auch als Feuer-Magier kommt ihr beim Leveln gut voran und mit euren *Pyroschlägen* haut ihr die Feinde reihenweise aus den Socken.

Rotation

Die Kampfrotation des Feuer-Magiers ist im Kern dieselbe geblieben wie in Legion. Noch immer gewähren euch kritische Treffer *Aufwärmen*, das ihr mit *Feuerschlag* in *Kampfeshitze* umwandelt, sodass euer *Pyroschlag* zum Spontanzauber wird.

1. **Pyroschlag** (wenn *Kampfeshitze* bereit ist)
2. **Feuerschlag** (um *Aufwärmen* in *Kampfeshitze* umzuwandeln)
3. **Meteor** (auf Abklingzeit, wenn ihr dieses Talent ausgewählt habt)
4. **Feuerball** (als Füllzauber, wenn sonst nichts möglich ist)
5. **Versengen** (falls ihr euch bewegen müsst)
6. **Flammenstoß** (gegen mehrere Ziele, wenn *Kampfeshitze* procet)

Cooldowns

Wie jede andere Spielweise in WoW hat auch der Feuer-Magier einige mächtige Schadensverstärker und defensive Fähigkeiten mit Abklingzeit zur Verfügung.

| | | | |
|-----|------------------------------------|--------------------------|----------------------------|
| 15 | Feuerteufel | Pyromane | Brennende Berührung |
| 30 | Lodernde Seele | Flimmern | Druckwelle |
| 45 | Fluss des Beschwörers | Spiegelbild | Rune der Kraft |
| 60 | Flammeninferno | Alexstraszas Zorn | Phönixflammen |
| 75 | Frenetische Geschwindigkeit | Eisschutz | Ring des Frosts |
| 90 | Flammenfeld | Großbrand | Lebende Bombe |
| 100 | Zündeln | Pyrokasmus | Meteor |

Neben diesen Allround-Talenten bieten sich für Feuer-Magier zum Leveln auch *Spiegelbild*, *Phönixflammen* oder *Pyrokasmus* an.

Einäschern benutzt ihr auf Abklingzeit oder immer dann, wenn ihr in sehr heikle Kampfsituationen geratet. Dieser Zauber hüllt euch zehn Sekunden lang in Flammen ein, wodurch eure kritische Trefferwertung um 100 Prozent erhöht wird. Außerdem wird euch Meisterschaft in der Höhe eurer kritischen Trefferwertung gewährt. **Zeitkrümmung** erhöht 40 Sekunden lang das Tempo all eurer Gruppenmitglieder um 30 Prozent. Ihr nutzt diesen Stärkungseffekt am besten beim Kampf gegen Bossgegner oder mächtige, rare Kreaturen.

Glühende Rüstung ist ein schwacher Schildzauber, mit dem ihr eure Lebenspunkte davor bewahrt, allzu bald auf null zu sinken.

Azerit-Traits

Die besten Azerit-Traits zum Leveln, die exklusiv für Feuer-Magier verfügbar sind, sind wahrscheinlich *Doppeleinäschern*, *Flammen-de Gedanken* und *Meisterlicher Feueinschlag*. Gerade in der Level-Phase ist es aber noch nicht so wichtig, unbedingt die besten Azerit-Traits zu haben.

Arkan-Magier

Leveln als Arkan-Magier ist vielleicht etwas nerviger als mit den anderen beiden Spezialisierungen, aber wenn ihr die Veränderungen an der Spielweise gerne schon im Level-Bereich ausprobieren wollt, dann nur zu!

Rotation

Grob gesagt: Arkan beim Leveln ist eine Eintasten-Spielweise. Ihr nutzt fast ausschließlich *Arkanschlag*, da selten eine Kreatur lang genug lebt, um sie mit vier *Arkanen Aufladungen* mit *Arkane Geschosse* anzugreifen.

1. **4x Arkanschlag**
2. **Arkane Geschosse** (mit vier *Arkanen Aufladungen* und *Freizaubern*)
3. **Arkanschlag** (als Füllzauber, so lange ihr Mana habt)
4. **Hervorrufung** (um euer Mana wieder aufzufüllen, wenn es aufgebraucht ist)
5. **Arkanbeschuss** (wenn der Zauber mindestens drei Gegner trifft)
6. **Arkane Explosion** (bei vielen Gegnern)
7. **Arkane Kugel** (immer wenn sie bereit ist)

Berücksichtigt, dass die *Arkane Kugel* pro getroffenes Ziel eine *Arkane Aufladung* erzeugt. Nutzt sie also vor allem am Kampfbeginn, falls eure *Arkanen Aufladungen* sich resettet haben.

Cooldowns

Wie bei den beiden anderen Magier-Spielweisen stehen auch beim Arkan-Magier nur ein richtiger Schadensverstärker und *Zeitkrümmung* im Zauberbuch.

Arkane Macht verwendet ihr beim Kampf gegen überdurchschnittlich mächtige Gegner. Ihr verursacht zehn Sekunden lang um 30 Prozent erhöhten Zauberschaden und braucht dafür 30 Prozent weniger Mana als sonst.

Geistesgegenwart macht eure nächsten beiden *Arkanschläge* zu Spontanzaubern.

Ihr nutzt es, wenn ihr ein Monster besonders schnell töten wollt, während *Arkane Macht* aktiv ist oder zu Kampfbeginn, um *Arkane Aufladungen* aufzubauen.

Azerit-Traits

Für Arkan-Magier gibt es sehr viele gute Azerit-Traits, die sich zum Leveln eignen. Diese sind besonders interessant für euch: *Anormaler Einschlag*, *Arkane Auslöschung*, *Elektrisierender Funke* und *Arkandresche*. Wenn ihr auf eurer Ausrüstung andere Traits habt, ist das auch nicht schlimm.

| | | | |
|-----|------------------------------|---------------------------|--------------------------|
| 15 | Amplifikation | Dreisatz | Arkaner Familiar |
| 30 | Manaschild | Flimmern | Fließende Energie |
| 45 | Fluss des Beschwörers | Spiegelbild | Rune der Kraft |
| 60 | Resonanz | Aufgeladen | Supernova |
| 75 | Zeitumlenkung | Eisschutz | Ring des Frosts |
| 90 | Nachhallen | Berührung der Magi | Netherorkan |
| 100 | Viel zu stark | Zeitnomalie | Arkane Kugel |

Beweglichkeit ist euch wichtiger als Selbstschutz? Dann könnt ihr natürlich auch *Flimmern* und *Zeitumlenkung* auswählen.



Windläufer-Mönch: Level-Guide

Mit diesen Talenten, Rotationen und Azerit-Traits erreicht ihr blitzschnell das Maximallevel 120.

Autor: Adrian van Look

Mit dem Windläufer erreicht ihr die neue Maximalstufe 120 in Windeseile! Durch den hohen Burst-Schaden erledigt ihr Feinde binnen Sekunden! Auch große Gegnergruppen sind für euch dank *Wirbeler Drachenschlag* und *Wirbeler Kranichtritt* kein Problem. Zudem seid ihr unglaublich mobil. Im Folgenden erfahrt ihr, welche Talente ihr wählt, wie eure Rotation funktioniert und welche Cooldowns ihr zur Verfügung habt.

Talentwahl

Ihr könnt diese Talente aber auch für die Dungeons beim Leveln und für die ersten Dungeons auf Stufe 120 verwenden. Um den maximalen Schaden zu verursachen, wechselt ihr *Treffercombo* mit *Xuen den Weißen Tiger beschwören*. Der Tiger verursacht nun deutlich mehr Schaden als in Legion. Zudem hat der Zauber nur noch eine Abklingzeit von zwei Minuten. Beschwört ihn daher so häufig wie möglich. In Dungeons ruft ihr ihn deshalb bei jedem Boss und bei jeder größeren Gegnergruppe herbei.

Stufe 15: Chistoß

Stufe 30: Chitorpedo

Stufe 45: Faust des Weißen Tigers

Stufe 60: Gutes Karma

Stufe 75: Innere Stärke

Stufe 90: Treffercombo

Stufe 100: Wirbeler Drachenschlag

Ihr könnt diese Talente aber auch für die Dungeons beim Leveln und für die ersten

Dungeons auf Stufe 120 verwenden. Um den maximalen Schaden zu verursachen, wechselt ihr *Treffercombo* mit *Xuen den Weißen Tiger beschwören*. Ruft den Tiger bei jedem Boss herbei!

Rotation

Für eure starken Fähigkeiten benötigt ihr Chi. Diese Ressource erzeugt ihr durch *Tigerklaue* beziehungsweise *Faust des Weißen Tigers*, die wiederum Energie kosten. Energie regeneriert sich automatisch. Verwendet niemals zweimal die selbe Fähigkeit hintereinander, da der zweite Angriff nicht von eurer Meisterschaft und dem Talent *Treffercombo* profitiert!

1. **Tritt der aufgehenden Sonne** (zwei Chi, verursacht hohen Schaden)
2. **Furorfäuste** (drei Chi, verursacht vier Sekunden lang an allen Zielen vor euch hohen Schaden)
3. **Wirbeler Drachenschlag** (nur einsetzbar, wenn *Tritt der aufgehenden Sonne* und *Furorfäuste* nicht bereit sind)
4. **Blackout-Tritt** (ein Chi, verringert Abklingzeiten von *Furorfäuste* und *Tritt der aufgehenden Sonne*)
5. **Faust des Weißen Tigers** (40 Energie, erzeugt drei Chi)
6. **Tigerklaue** (50 Energie, erzeugt zwei Chi)
7. **Chistoß** (erzeugt bis zu zwei Chi)

Gegen Gegnergruppen

Auf den ersten Stufen könnt ihr viele Gegner gleichzeitig angreifen. Betäubt sie mit dem *Fußfeger*. Verwendet dann *Wirbeler Drachenschlag* und *Furorfäuste* so häufig wie möglich. Für *Wirbeler Drachenschlag* müsst ihr jedoch zuvor den *Tritt der aufgehenden Sonne* zaubern. Ansonsten greift ihr zum *Wirbeler Kranichtritt*. Dieser kostet nur noch zwei Chi. Der

Schaden des *Wirbeler Kranichtritts* erhöht sich für jeden Gegner, den ihr mit euren anderen Fähigkeiten angegriffen habt. Wechselt also die Ziele durch!

Cooldowns

Cooldowns sind Zauber mit langer Abklingzeit. Verwendet sie, um euch aus brenzligen Situationen zu retten!

Sturm, Erde und Feuer ist euer stärkster Schadens-Coldown. Er erhöht für 15 Sekunden euren verursachten Schaden um 35 Prozent. Verwendet den Cooldown immer, wenn ihr gegen mehrere Gegner kämpft. Die Elementargeister greifen bevorzugt andere Ziele an und erzeugen so Stapel für den *Wirbeler Kranichtritt*.

Berührung des Todes nutzt ihr für Raremobs und Bosse. Das Ziel erleidet nach acht Sekunden sehr viel Schaden. Wenn ihr den Gegner vorher besiegt, geht die Fähigkeit ins Leere!

Karmaberührung wirft jeglichen Schaden, den ihr erhaltet, auf das Ziel zurück. Verwendet diesen Cooldown nicht als Notfallzauber, wenn ihr nur noch wenig Gesundheit habt, sondern so häufig wie möglich! Dadurch erhöht ihr euren eigenen verursachten Schaden enorm!

Fußfeger betäubt alle Gegner im Umkreis von fünf Metern. Greift zum *Fußfeger*, wenn ihr gegen mehrere Feinde kämpft oder euer Gesundheitsbalken rapide schrumpft.

Fliegender Schlangentritt lässt euch schnell große Distanzen überbrücken. Wenn der Zauber nicht bereit ist, greift ihr stattdessen zum *Chitorpedo*. Wenn der nächste Feind in Sichtweite ist, verzichtet ihr auf Reittier und verwendet lieber die gerade genannten Zauber!

| | | | |
|-----|-------------------|-------------------------|----------------------------------|
| 15 | Auge des Tigers | Chiwelle | Chistoß |
| 30 | Schnelligkeit | Chitorpedo | Tigerrausch |
| 45 | Aszendenz | Faust des Weißen Tigers | Energetisierendes Elixier |
| 60 | Tigerschwanzfeger | Gutes Karma | Ring des Friedens |
| 75 | Innere Stärke | Magiediffusion | Schaden dämpfen |
| 90 | Treffercombo | Rauschender Jadowind | Xuen den Weißen Tiger beschwören |
| 100 | Spirituelle Fokus | Wirbeler Drachenschlag | Gleichmut |

Diese Talente eignen sich besonders gut zum Leveln. Aber auch in den ersten Dungeons macht ihr mit dieser Talentwahl eine gute Figur. Gutes Karma lässt euch noch mehr Schaden durch Karmaberührung reflektieren!

Die besten Azerit-Traits für Windläufer-Mönche

Jede Azerit-Rüstung gewährt euch verschiedene Boni. Ihr könnt jedoch aus jedem Ring nur ein Trait wählen. Zudem sind die Traits, die zur Auswahl stehen, in jeder Azerit-Rüstung unterschiedlich. Die folgenden Traits sind für den Windläufer am stärksten.

Technik des Sonnenaufgangs

Erhöht euren verursachten Schaden, nachdem ihr *Tritt der aufgehenden Sonne* gewirkt habt.

Schneller Rundumtritt

Blackout-Tritt erhöht den Schaden des nächsten Tritts der aufgehenden Sonne.

Handflächenschläge

Furorfäuste hat eine Chance, Chi zu erzeugen und zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Braumeister-Mönch

Auch mit der Schutz-Spezialisierung des Mönchs erreicht ihr im Handumdrehen die Maximalstufe. Der Braumeister verursacht zwar nicht ganz so viel Schaden wie der Windläufer, dafür kippt ihr nicht so schnell aus den Latschen, sodass ihr immer mehrere Gegner gleichzeitig angreifen solltet. Die Rotation und Talentwahl richtet sich demnach auch für den Kampf gegen große Gegnergruppen.

Rotation

Verwendet nach dem *Blackout-Schlag* immer die *Tigerklaue*, damit diese Fähigkeit zusätzlichen Schaden verursacht.

1. **Fasshieb** (40 Energie, verursacht Schaden an allen Gegnern in der Nähe des Ziels)
2. **Feuerodem** (belegt alle Feinde, die zuvor von *Fasshieb* getroffen wurden, mit einem schädlichen DoT)
3. **Rauschender Jadewind** (fügt allen Gegnern im Umkreis mehrere Sekunden lang Schaden zu)
4. **Blackout-Schlag** (löst das Talent *Blackout-Combo* aus)
5. **Tigerklaue** (25 Energie)

Aktive Mitigation

Bei großen Gruppen oder in Dungeons erleidet ihr viel Schaden. Verwendet dann folgenden Fähigkeiten:

| | | | |
|-----|--------------------------|---|---|
| 15 | Auge des Tigers | Chiwelle | Chistoß |
| 30 | Schnelligkeit | Chitorpedo | Tigerrausch |
| 45 | Leichtbrauweise | Feuerspeier | Schwarzoehse... |
| 60 | Tigerschwanzfeger | Statue des Schwarzen Ochsen beschwören | Ring des Friedens |
| 75 | Geballte Ladung | Heilendes Elixier | Schaden dämpfen |
| 90 | Speziallieferung | Rauschender Jadewind | Niuzao den schwarzen Ochsen beschwören |
| 100 | Nehmerqualitäten | Schutz | Blackout-Combo |

Mit diesen Talenten verursacht ihr sehr viel Schaden, wenn ihr gegen mehrere Feinde gleichzeitig kämpft. Mit dem Talent *Feuerspeier* hat jede *Tigerklaue* eine Chance, die Abklingzeit von *Feuerodem* abzuschließen.

1. **Eisenhautgebräu** (erhöht die Menge des Schadens, die gestaffelt werden kann)
2. **Reinigendes Gebräu** (reduziert den gestaffelten Schaden)
3. **Schadensumleitung** (heilt euch)

Cooldowns

Stärkendes Gebräu ist euer Notfallknopf. 15 Sekunden lang erhaltet ihr zusätzliche Gesundheit und eine höhere Stafel-Wertung. Außerdem erleidet ihr weniger Schaden.

Zenmeditation verringert den erlittenen Schaden, solange ihr den Zauber kanalisiert.

Azerit-Traits

Kochendes Bräu

Feuerodem verursacht mehr Schaden und erzeugt heilende Sphären.

Schlüpfriige Fußarbeit

Blackout-Schlag verursacht mehr Schaden. Wenn der *Blackout-Schlag* kritisch trifft, erzeugt ihr einen Stapel von *Flüchtiger Kämpfer* (erhöht eure Ausweichchance für jeden Stapel).

Nebelwirker-Mönch

Die Heiler-Spezialisierung des Mönchs hat ebenfalls einige offensive Fähigkeiten in petto. Nebelwirker verursachen jedoch deutlich weniger Schaden. Wenn ihr alleine spielt, solltet ihr daher lieber als Windläufer leveln. Wenn ihr mit mehreren Mitspielern die Gebiete von BfA unsicher macht, ist es jedoch praktisch, wenn ihr Heiler spielt. So könnt ihr in brenzligen Situationen eure Gruppe verarzten.

Rotation (Schaden)

Mit diesen Fähigkeiten verursacht ihr als Heiler maximalen Schaden

1. **Tritt der aufgehenden Sonne** (zwölf Sekunden Abklingzeit)
2. **Donnerfokustee** (verringert die Abklingzeit des nächsten *Tritts der aufgehenden Sonne* um neun Sekunden)
3. **Wirbelnder Kranichtritt** (bei mehr als drei Zielen)
4. **Blackout-Tritt** (hat eine Chance, die Abklingzeit vom *Tritt der aufgehenden Sonne* abzuschließen)
5. **Tigerklaue**

Heilung

Heilt eure Mitspieler mit folgenden Zaubern. So könnt ihr auch die ersten Dungeons beim Leveln als Heiler bestreiten. Verwendet den *Donnerfokustee* für den *Einhüllenden Nebel*.

1. **Erneuernder Nebel** (jeden Mitspieler damit belegen)
2. **Beruhigender Nebel** (Kanalisation; *Beleben* und *Einhüllender Nebel* werden zu Spontanzubern)
3. **Beleben** (Gruppenheilung)
4. **Einhüllender Nebel** (Einzelzielheilung)

Cooldowns

Belebung ist eine starke Gruppenheilung, die zudem Magieeffekt entfernt.

Lebenskokon schützt einen Spieler vor sehr viel Schaden.

Chi-Ji, der rote Kranich heilt eure Mitspieler in den nächsten 25 Sekunden.

Azerit-Traits

Erhobene Geister

Beleben verursacht mehr Heilung. „Crits“ verringern die Abklingzeit von *Belebung* um eine Sekunde.

Brunnen des Lebens

Erhöht die Heilung von *Essenzborn*. Verkürzt die Abklingzeit von *Donnerfokustee*.

| | | | |
|-----|---|------------------------------|--|
| 15 | Nebelhülle | Chiwelle | Chistoß |
| 30 | Schnelligkeit | Chitorpedo | Tigerrausch |
| 45 | Lebenszyklus | Geist des Kranichs | Manatee |
| 60 | Tigerschwanzfeger | Lied von Chi-Ji | Ring des Friedens |
| 75 | Heilendes Elixier | Magiediffusion | Schaden dämpfen |
| 90 | Statue der Jadeschlange beschwören | Erquickender Jadewind | Chi-Ji den roten Kranich beschwören |
| 100 | Fokussierter Donner | Ausschöpfen | Aufziehender Nebel |

Diese Talente eignen sich gut, um in einer Gruppe zu leveln. Ihr könnt mit dieser Talentwahl sogar die ersten Dungeons heilen. Durch *Fokussierter Donner* könnt ihr den *Tritt der aufgehenden Sonne* häufiger einsetzen!



Zerstörungs-Hexenmeister: Level-Guide

Packt eure Sense und ein paar Gesundheitssteine ein – das ist der schnellste Weg auf die Maximalstufe.

Autor: Dirk Walbrühl

Bevor ihr euch in BfA auf der Maximalstufe ins Schlachtgetümmel werfen könnt, müsst ihr erst mal leveln. Ambitionierte Hexenmeister bringen das so schnell wie möglich und in der Zerstörungs-Spielweise hinter sich – und zwar mit unseren Tipps ganz ohne Komplikationen. Das Beste daran: Hexenmeister-Veteranen müssen sich kaum umstellen.

Talentwahl

Mit den richtigen Talenten vernichtet ihr als Zerstörungs-Hexer eure Feinde mit nur ein oder zwei Zaubern und habt noch genug zusätzliche Feuerkraft und Defensive dabei, falls es doch mal brenzlig wird. Auf diese Talente setzt ihr beim Leveln:

| | | |
|------------|--|---------------------------|
| Stufe 15: | | Feuersprung |
| Stufe 30: | | Entropieumkehr |
| Stufe 45: | | Dämonenhaut |
| Stufe 60: | | Kataklysmus |
| Stufe 75: | | Furor der Dunkelheit |
| Stufe 90: | | Loderndes Feuer |
| Stufe 100: | | Dämonenfeuer kanalisieren |

Mit dieser Talentwahl seid ihr gegen einzelne Ziele und auch ganze Gegnergruppen bestens gewappnet. Bekämpft ihr wirklich nur Gegner für Gegner nacheinander, tauscht ihr *Furor der Dunkelheit* gegen *Weltliche Ängste* aus – wechselt es aber bei Dungeons wieder ein.

Welcher Dämon?

Macht ihr mit eurer Ausrüstung kurzen Prozess mit den Feinden, beschwört ihr den

Wichtel. Ansonsten den Leewandler, der euch vor Angriffen schützt.

Rotation

Die Rotation des Zerstörungs-Hexers ist denkbar einfach. Mana ist euch als Ressource relativ egal – ihr müsst nur auf die Seelensplitterfragmente achten, die ihr langsam aufbaut und dann für eure mächtigste Waffe – den *Chaosblitz* – raushaut.

1. **Feuerbrand** (zum Kampfbeginn einmal. Belegt das Ziel mit einem Schaden-über-Zeit-Effekt)
2. **Dämonenfeuer kanalisieren** (Verursacht Schaden an Zielen unter *Feuerbrand*)
3. **Feuersbrunst** (um spontan viel Schaden zu verursachen und viele Fragmente zu erzeugen)
4. **Verbrennen** (um zuverlässig Seelensplitterfragmente aufzubauen)
5. **Chaosblitz** (um Seelensplitterfragmente abzubauen und sehr hohen Schaden zu verursachen)

Je nachdem wie gute eure Ausrüstung ist, sterben viele Gegner bereits nach einem *Chaosblitz* oder zweien – sodass ihr *Feuerbrand* theoretisch weglassen könnt. Doch der Schaden von *Dämonenfeuer kanalisieren*, der den *Feuerbrand*-Effekt auf dem Gegner braucht, lohnt sich und verbraucht dazu keine Fragmente! Aktiviert dies möglichst alle 25 Sekunden, wenn die Fähigkeit abgeklungen ist. Achtet generell darauf, dass ihr eure Seelensplitterfragmente regelmäßig abbaut. Habt ihr mehr als 40 davon, hat *Chaosblitz* oberste Priorität – sonst verschwendet ihr wertvolle Ressourcen.

Cooldowns

In eurem Zauberbuch findet ihr mächtige Cooldowns, die euch in vielen Situationen das Leben leichter machen können. Über sie

könnt ihr ganze Gegnergruppen zusammen erledigen. Und zwar so:

Schattenfurore: Der Zauber betäubt alle Gegner in einem Zielkreis für drei Sekunden. Er ist nützlich, um Feinden zu entkommen, sie zu unterbrechen (in Dungeons!) oder so festzusetzen, kurz bevor ihr *Kataklysmus* wirkt.

Kataklysmus: Alle 30 Sekunden könnt ihr eine gewaltige Explosion auf Gegner herabbeschwören, die alle dazu mit *Feuerbrand* belegt. Das erhöht euren Schaden deutlich und ist vor allem kurz vor *Dämonenfeuer kanalisieren* stark, das dann alle Ziele unter *Feuerbrand* trifft.

Höllenbestie beschwören: Habt ihr richtig viele Gegner eingesammelt oder wird ein Kampf brenzlig, ruft ihr euren Superdämon, der beim Einschlag Feinde betäubt und dann Flächenschaden um sich herum austellt. Mit einer 3-Minuten-Abklingzeit haltet ihr ihn aber für besondere Situationen zurück.

Erbarmungslose Entschlossenheit: Habt ihr euch übernommen und wird ein Kampf brenzlig, aktiviert ihr rechtzeitig diesen Cooldown, der euren Schaden um 40 Prozent verringert, und euch immun gegen Unterbrechungen und Stille macht. Das ist besonders stark, wenn euch feindliche Spieler überfallen.

Verwüstung: Die Brot-und-Butter-Fähigkeit des Zerstörungs-Hexenmeisters, die ihr beim Leveln schon mal einübt. Wirkt ihr *Verwüstung* auf ein Ziel, wird es 10 Sekunden lang von allen Einzelziel-Zaubern getroffen, die ihr gegen ein anderes Ziel schießt. Klingt *Kataklysmus* gerade ab, ist das eure beste Waffe gegen zwei oder mehr Gegner. Belegt den einen mit *Verwüstung* und feuert auf den anderen.

| | | | | | | |
|-----|--|----------------------|--|----------------------------|--|------------------------------|
| 15 | | Feuersprung | | Ausrottung | | Seelenfeuer |
| 30 | | Entropieumkehr | | Innere Verbrennung | | Schattenbrand |
| 45 | | Dämonenhaut | | Brennender Ansturm | | Dunkler Pakt |
| 60 | | Inferno | | Feuer und Schwefel | | Kataklysmus |
| 75 | | Furor der Dunkelheit | | Weltliche Ängste | | Dämonischer Zirkel |
| 90 | | Loderndes Feuer | | Grimoire der Überlegenheit | | Grimoire der Opferung |
| 100 | | Seelenverbindung | | Dämonenfeuer kanalisieren | | Finstere Seele: Instabilität |

Mit diesen Talenten levelt ihr schneller und habt zu Beginn auf der Maximalstufe eine gute Basis. Spätestens im ersten Schlachtzug müsst ihr aber eure Talente anpassen.

Die besten Azerit-Traits für Zerstörungs-Hexenmeister

Diese Traits erleichtern euch den Einstieg in Battle for Azeroth deutlich:

Chaotisches Inferno

Erhöht den Schaden von *Chaosblitz* und hat eine Chance, euer nächstes *Verbrennen* zu einem Sofortzauber zu machen.

Berstende Flamme

Erhöht eure Meisterschaft, wenn ihr mit *Feuersbrunst* Ziele unter *Feuerbrand* trifft.

Rollende Verwüstung

Erhöht eure Intelligenz kurzzeitig, wenn ein Zauber durch *Verwüstung* kopiert wird.

Lebensblut

Wenn ihr einen Gesundheitsstein schluckt, erhaltet ihr Lebensentzug für 20 Sekunden.

Dämonologie-Hexer

Als Dämonologie kämpft ihr mit vielen brandneuen Fähigkeiten zwar etwas langsamer als der Zerstörungs-Hexer, dafür aber umso unterhaltsamer und mit dämonischem Anhang. Wählt eure einzigartige Teufelswache als Dämon und los geht's!

Rotation

Diese Fähigkeiten solltet ihr als Dämonologie-Hexenmeister regelmäßig einsetzen:

- Dämonische Stärke** (verursacht jede Minute hohen Schaden)
- Seelenstoß** (befiehlt der Teufelswache den Angriff und erzeugt 1 Seelensplitter)
- Dämonenblitz** (um Seelensplitter zu erzeugen und Talent-Effekte auszulösen)
- Schreckenspirscher rufen** (um alle 20 Sekunden Seelensplitter zu verbrauchen)
- Hand von Gul'Dan** (um schnell viele Seelensplitter zu verbrauchen und Flächenschaden zu verursachen)

Cooldowns

Diese Effekte sind vor allem gegen mehrere oder einzelne starke Gegner wichtig:

- Erbarmungslose Entschlossenheit:** Aktiviert diese Defensiv-Fähigkeit immer dann, wenn es eurem Dämonologie-Hexenmeister sonst an den Kragen geht. Sie verringert den erlittenen Schaden deutlich. Je

| | | | |
|-----|----------------------|----------------------------|------------------------------|
| 15 | Feuersprung | Ausrottung | Seelenfeuer |
| 30 | Entropieumkehrung | Innere Verbrennung | Schattenbrand |
| 45 | Dämonenhaut | Brennender Ansturm | Dunkler Pakt |
| 60 | Inferno | Feuer und Schwefel | Kataklysmus |
| 75 | Furor der Dunkelheit | Weltliche Ängste | Dämonischer Zirkel |
| 90 | Loderndes Feuer | Grimoire der Überlegenheit | Grimoire der Opferung |
| 100 | Seelenverbindung | Dämonenfeuer kanalisieren | Finstere Seele: Instabilität |

Leveln könnt ihr mit dieser Verteilung am schnellsten. Auf der Maximalstufe beginnt ihr, Talente auszutauschen. Vor allem in Dungeons sind Eiterplagenbomber besser als Dämonische Stärke.

früher ihr sie anwerft, desto mehr Schaden vermeidet ihr.

Dämonischen Tyrannen beschwören: Verlängert die Dauer aller Dämonen um 15 Sekunden und erhöht ihren Schaden – ein willkommener Schadensschub gegen starke Elitegegner.

Implosion: Zerstört sofort alle eure Wichtel und fügt Gegnern am Ziel Flächenschaden zu. Das ist perfekt, wenn ihr viele Gegner um eure Teufelswache gesammelt habt. Noch besser ist es, wenn eure Wichtel eh verschwinden würden.

Azerit-Traits

Diese Traits bringen euch als Dämonologie-Hexenmeister voran:

Dämonischer Meteor: Die Hand von Gul'Dan verursacht mehr Schaden und stellt manchmal Seelensplitter wieder her.

Verbotenes Wissen: Nachdem Schreckenspirscher gerufen wurden, verursacht der nächste Dämonenblitz mehr Schaden.

Schattenbiss: Wenn die Schreckenspirscher verschwinden, verursacht Dämonenblitz 8 Sekunden lang mehr Schaden.

Gebrechen-Hexer

Als Gebrechen-Hexenmeister kämpft es sich deutlich langsamer durch die Questgebiete – denn viele eurer Fähigkeiten erzeugen Schaden über Zeit. Ein Tipp, damit es nicht so lange dauert: Greift immer mehrere Feinde an und während sie langsam sterben rennt ihr bereits weiter. Beschwört euren Teufelsjäger oder Leerwandler als Dämon und los geht's.

Rotation

Auf diese Fähigkeiten setzt ihr als Gebrechen-Hexenmeister:

- Agonie** (verursacht hohen Schaden über 18 Sekunden und erzeugt ab und zu Seelensplitter)
- Verderbnis** (erzeugt mäßigen Schaden über 14 Sekunden)
- Lebensentzug** (fügt etwas Schaden zu und heilt den Hexenmeister)
- Instabiles Gebrechen** (um Seelensplitter zu verbrauchen und den Schaden an Zielen für acht Sekunden zu erhöhen. Erzeugt Seelensplitter, wenn das Ziel dabei stirbt!)

Cooldowns

Diese Effekte sind vor allem gegen mehrere oder einzelne starke Gegner wichtig:

- Phantomsingularität:** Nutzt diesen Cooldown regelmäßig, wenn ihr viele Gegner eingesammelt habt. Er verursacht hohen Flächenschaden und heilt euch dabei.

Dunkelblick beschwören: Ruft diesen Dämon, wenn besonders viele Feinde unter Agonie, Verderbnis oder Lebensentzug stehen, um allen Schaden zu erhöhen und eurem Ziel hohen Schaden zuzufügen. Perfekt für große Gegnergruppen oder Elitegegner.

Erbarmungslose Entschlossenheit: Eigentlich braucht ihr das als Gebrechen-Hexer nur selten. Wenn es aber doch mal knapp wird, aktiviert ihr diesen Schutzzauber, der erlittenen Schaden deutlich reduziert.

Azerit-Traits

Diese Traits bringen euch als Gebrechen-Hexer noch mehr Macht:

Schrecklicher Ruf: Erhöht den Schaden von Instabiles Gebrechen und reduziert die Abklingzeit des Dunkelblicks.

Plötzlicher Anfall: Agonie erhöht den Schaden und startet direkt mit 4 Stapeln.

Nervenaufreibende Brillanz: Erhöht eure Intelligenz temporär für jeden Seelensplitter, den eure wichtigste Schaden-über-Zeit-Fähigkeit Agonie erzeugt.

| | | | |
|-----|----------------------|---------------------|-----------------------|
| 15 | Einbruch der Nacht | Seelendieb | Todesblitz |
| 30 | Höllengual | Absolute Verderbnis | Lebensentzug |
| 45 | Dämonenhaut | Brennender Ansturm | Dunkler Pakt |
| 60 | Aussaat | Phantomsingularität | Übler Makel |
| 75 | Furor der Dunkelheit | Weltliche Ängste | Dämonischer Zirkel |
| 90 | Schattenumschling | Heimsuchung | Grimoire der Opferung |
| 100 | Seelenverbindung | Schleichender Tod | Finstere Seele: Elend |

Beim Leveln muss alles schnell und bequem gehen. Gegen Bosse in Dungeons wählt ihr später lieber **Höllengual**, **Todesblitz** und **Finstere Seele: Elend**.



Gesetzlosigkeit-Schurke: Level-Guide

Simpel, vielseitig, schlagkräftig, robust und mobil – Gesetzlose sind wie fürs Leveln gemacht!

Author: Karsten Scholz

Prinzipiell bringen Schurken mit jeder Spezialisierung den Weg zur Maximalstufe schnell hinter sich. Sie verursachen hohen Schaden, greifen auf zig defensive Fähigkeiten zurück, nehmen ihr Opfer mit Kontrollzaubern aus dem Kampf und schleichen auf Wunsch verstoßen zum Quest-Ziel. Allen Einsteigern legen wir jedoch speziell Gesetzlosigkeit ans Herz. Die Spielweise fällt vergleichsweise einfach aus, in Sachen Mobilität gibt es kaum bessere Spezialisierungen in Azeroth und mit *Klingenwirbel* lassen sich prima mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen.

Talentwahl

Wenn ihr unserem Rat folgt und als Gesetzloser die neuen Kontinente unsicher macht, packt die folgenden Talente ein:

| | | |
|------------|--|-------------------------|
| Stufe 15: | | Pistolenschild |
| Stufe 30: | | Drauf und weg |
| Stufe 45: | | Todesurteil |
| Stufe 60: | | Eiserner Magen |
| Stufe 75: | | Die Schwachen ausbeuten |
| Stufe 90: | | Gezinkte Würfel |
| Stufe 100: | | Tanzender Stahl |

Wer gleich mit der *Fieser-Trick*-Eröffnung maximalen Druck auf den Gegner aufbauen möchte, tauscht *Die Schwachen ausbeuten* gegen *Schmutzige Tricks* aus. Wenn ihr *Greifhaken* öfter nutzen wollt, ist *Einziehbarer Haken* eine gute Wahl. Und falls ihr ständig vergesst, *Todesurteil* zu aktivieren, dann packt anstatt dessen lieber *Lebenskraft* ein.

Rotation

Die grundsätzliche Spielweise ist schnell gelernt: Baut mit *Finsterer Stoß* Combopunkte auf, streut *Pistolenschuss* ein, wenn *Gelegenheit* auslöst, und investiert die ersten vier bis sechs Combopunkte in *Schicksalswürfel*. Es lohnt sich nicht, nach bestimmten Buffs des Würfels zu „fischen“, solche Feinheiten spielen beim Leveln keine Rolle. Läuft der Effekt von *Schicksalswürfel*, steckt ihr die anschließend aufgebauten Combopunkte in *Tötung* oder *Zwischen die Augen* – je nachdem, ob ihr nur Schaden verursachen oder auch betäuben wollt.

1. **Schicksalswürfel** (darf nicht auslaufen)
2. **Tötung** (wenn *Schicksalswürfel* läuft und 5+ Combopunkte)
3. **Pistolenschuss** (wenn *Gelegenheit* aktiv)
4. **Finsterer Stoß** (um Combopunkte aufzubauen)

Steht mehr als ein Gegner in Säbelreichweite, eine Situation, die ihr nach etwas Übung durchaus provozieren solltet, aktiviert *Klingenwirbel*. Habt ihr euch besonders viele Widersacher angelacht, nutzt *Adrenalinrausch* – dadurch könnt ihr in kürzester Zeit unglaublich viele *Tötungen* mit maximalen Combopunkten raushauen. Tipp: Löst vorher *Riposte* aus und die Angriffe der feindlichen Nahkämpfer gehen ins Leere. Vergesst zudem nicht, bei null bis ein Combopunkten immer wieder *Todesurteil* zu wirken und mit *Blutrote Phiole* eure Lebensregeneration anzukurbeln. Wichtig für eure Defensive sind natürlich auch *Mantel der Schatten* und *Tritt* (im Kampf gegen Zauberkundige) sowie *Finte*, wenn euer Gegenüber häufig Flächenangriffe einsetzt. *Sprinten* und *Greif-*

haken sorgen für eine Menge Mobilität, damit ihr flink von Kampf zu Kampf zieht.

Cooldowns

Im Zauberbuch des Gesetzlosen findet ihr Fähigkeiten, die euren Schaden kurzzeitig enorm steigern oder euch vor gefährlichen Attacken der Feinde beschützen. Wir stellen euch die wichtigsten im Folgenden vor.

Adrenalinrausch aktiviert ihr alle drei Minuten, um 20 Sekunden lang eure Energiergenerationsrate um 60 Prozent sowie euer Angriffstempo um 20 Prozent zu erhöhen.

Mantel der Schatten macht euch per Knopfdruck für fünf Sekunden immun gegen Magie und entfernt sofort alle schädlichen Zaubereffekte. Die Abklingzeit liegt bei zwei Minuten.

Riposte nutzt ihr, wenn ihr von einem feindlichen Nahkämpfer in die Mangel genommen werdet und heftigen körperlichen Schaden erwartet. Zehn Sekunden lang eine um 100 Prozent erhöhte Parierchance – das lässt selbst tödliche Attacken komplett ins Leere laufen! Dazu winkt sekundlich Extraschaden durch parierte Attacken. *Riposte* hat eine Abklingzeit von zwei Minuten.

Verhüllender Nebel tarnt 15 Sekunden lang alle Gruppen- und Schlachzugsmitglieder innerhalb von 30 Metern. Benötigt *Verstohlenheit*, hat eine Abklingzeit von sechs Minuten.

Sprinten erhöht acht Sekunden lang eure Laufgeschwindigkeit um 70 Prozent. Abklingzeit: 60 Sekunden.

Schurkenhandel ermöglicht es euch, sechs Sekunden lang all eure erzeugte Bedrohung auf einen Verbündeten umzuleiten. *Schurkenhandel* hat eine Abklingzeit von 30 Sekunden.

| | | | | | | |
|-----|--|-----------------------|--|--------------------------|--|-------------------------|
| 15 | | Waffenmeister | | Pistolenschild | | Geisterhafter Stoß |
| 30 | | Akrobatische Attacken | | Einziehbarer Haken | | Drauf und weg |
| 45 | | Lebenskraft | | Meisterlicher Strategie | | Todesurteil |
| 60 | | Eiserner Magen | | Von der Schippe springen | | Flüchtigkeit |
| 75 | | Schmutzige Tricks | | Blendungspulver | | Die Schwachen ausbeuten |
| 90 | | Gezinkte Würfel | | Inbrunst | | Zerhackeln |
| 100 | | Tanzender Stahl | | Klingenansturm | | Mordlust |

Einziehbarer Haken und *Schmutzige Tricks* sind gleichwertige Alternativen, ansonsten legen wir Gesetzlosigkeit-Schurken diese Talentzusammenstellung ans Herz.

Die besten Azerit-Traits für Gesetzlose

Wenn es um die Level-Phase geht, legen wir euch für euren Gesetzlosen die folgenden Azerit-Traits besonders ans Herz.

Ass im Ärmel
Sicher mehr Schaden und mit Glück vier Combopunkte durch *Zwischen die Augen* ist beim Leveln Gold wert.

Verlorenes Paradies
Ihr erhaltet einen Beweglichkeits-Buff, wenn ihr durch *Schicksalswürfel* nur eine Kampfverstärkung erhaltet, was häufig der Fall ist.

Stählerner Sturm
Schläge von *Finsterer Stoß* steigern den Schaden der nächsten *Tötung*, wovon ihr in jedem Kampf aufs Neue profitiert.

Meucheln-Schurke

Meucheln-Schurken setzen im Kampf auf Gifte und Blutungen, die erst im Laufe der Zeit ihr volles Potenzial entfalten. In den kurzen Kämpfen der Level-Phase kommt ihr Stil zwar nicht vollends zur Geltung, doch um flott auf die neue Maximalstufe von 120 zu gelangen, reicht es allemal.

Rotation

Generiert mit *Verstümmeln* sowie *Erdrosseln* Combopunkte und investiert diese in die Finisher *Blutung* oder *Vergiften*. Schmiert vor dem Ersts Schlag *Tödliches Gift* und *Verkrüppelndes Gift* auf eure Klingen!

1. **Blutung** (darf nicht auslaufen)
2. **Erdrosseln** (darf nicht auslaufen)
3. **Vergiften** (wenn *Blutung* läuft und 4+ Combopunkte)
4. **Verstümmeln** (um Combopunkte aufzubauen)

Wenn ihr gegen mehr als einen Feind kämpft, verteilt *Blutung* auf bis zu drei Ziele. Baut ab drei Gegnern zudem Combopunkte via *Dolchfächer* statt *Verstümmeln* auf. *Blutrote Phiole* ergänzt ihr, wenn ihr Heilung benötigt. *Entrinnen*, *Finte* oder *Mantel der Schatten* sind prima Konter, und mit *Nierenhieb* nehmt ihr euer Gegenüber aus dem Kampf.

Täuschung-Schurke

Über Täuscher sind mit WoW Patch 8.0 einige Änderungen hereingepresselt, grundsätzlich bleibt diese Spielweise aber komplex und sicherlich nicht die beste Wahl für die Level-Phase. Falls ihr dennoch euer Glück versuchen wollt, dann haben wir hier die wichtigsten Empfehlungen.

Rotation

Baut Combopunkte mit *Meucheln* auf und steckt diese dann vor allem in *Nachtklinge* und *Ausweiden*. Beachtet aber unbedingt unsere Hinweise zu *Schattentanz* im folgenden Textabschnitt!

1. **Nachtklinge** (darf nicht auslaufen)
2. **Ausweiden** (wenn *Nachtklinge* läuft und 5+ Combopunkte)
3. **Düstere Klinge** (um Combopunkte aufzubauen)

Wenn ihr gegen mehr als einen Feind kämpft, lohnt es sich, *Nachtklinge* auf mehrere langlebige Ziele zu verteilen. Baut hier eure Combopunkte per *Shurikensturm* statt *Düstere Klinge* auf. *Fieser Trick* und *Nierenhieb* sorgen für Kontrolle.

Cooldowns

Diese Cooldowns spielen für Täuschung-Schurken eine wichtige Rolle, wenn sie maximalen Schaden austeilen wollen:

| | | | |
|-----|-------------------|--------------------------|-------------------------|
| 15 | Meister der Gifte | Minuziöse Planung | Wunder Punkt |
| 30 | Nachtpircher | Trickbetrug | Meisterassassine |
| 45 | Lebenskraft | Meisterlicher Strategie | Todesurteil |
| 60 | Egelgift | Von der Schippe springen | Flüchtigkeit |
| 75 | Interne Blutungen | Eisendraht | Die Schwachen ausbeuten |
| 90 | Toxischer Rausch | Vergiftete Klinge | Ausbluten |
| 100 | Giftbombe | Verborgene Klingen | Blutroter Sturm |

Wenn ihr Probleme mit eurem Energie-Haushalt verspürt, wählt *Lebenskraft* statt *Todesurteil*. *Trickbetrug* ist zudem eine solide Alternative für Meisterassassinen.

Cooldowns

Meuchler besitzen Fähigkeiten, die ihren Schaden kurzzeitig steigern oder sie vor gefährlichen Attacken schützen.

Vendetta erhöht den Schaden durch Fähigkeiten sowie automatische Angriffe beim Ziel um 30 Prozent. Außerdem erhaltet ihr in drei Sekunden 60 Energie.

Mantel der Schatten macht euch per Knopfdruck für fünf Sekunden immun gegen Magie und entfernt sofort alle schädlichen Zaubereffekte.

Entrinnen nutzt ihr, wenn ihr von einem feindlichen Nahkämpfer in die Mangel genommen werdet und heftigen körperlichen Schaden erwartet.

Azerit-Traits

Die Kombination aus *Doppelte Dosis* (durch *Verstümmeln* verabreichtes *Tödliches Gift* verursacht mehr Schaden) und *Verunreinigung* (*Verstümmeln* hat eine Chance von 10 Prozent, zusätzliches *Tödliches Gift* anzuwenden, verursacht zusätzlichen Schaden) klingt nach einer sexy Passiv-Kombination.

Schattentanz ist eure wichtigste Fähigkeit, um kurzzeitig euren Schaden spürbar zu steigern. Setzt den Zauber ein, wenn ihr viel Energie besitzt, denn während *Schattentanz* wollt ihr möglichst oft *Schattenschlag* wirken, die Combopunkte wandelt ihr in *Nachtklinge* oder *Ausweiden* um.

Symbole des Todes aktiviert ihr etwa alle 30 Sekunden, um 40 Energie zu erzeugen sowie euren Schaden zehn Sekunden lang um 15 Prozent zu erhöhen.

Schattenklingen lässt sich alle drei Minuten aktivieren und ermöglicht es

euch, 20 Sekunden lang durch Combopunkte erzeugende Fähigkeiten zusätzlichen Schattenschaden zu verursachen und mehr Combopunkte zu generieren.

Azerit-Traits

Dank des Azeritrüstungsperks *Rache der Nacht* lässt *Nachtklinge* euer nächstes *Ausweiden* etwas mehr Schaden verursachen. Mit *Der erste Tanz* erhöht ihr durch den ersten Einsatz von *Ausweiden*, *Schattenschlag* oder *Shurikensturm* während *Schattentanz* euren Kritischen Trefferwert.

| | | | |
|-----|----------------------|--------------------------|-------------------------|
| 15 | Waffenmeister | Schwäche finden | Düstere Klinge |
| 30 | Nachtpircher | Trickbetrug | Schattenfokus |
| 45 | Lebenskraft | Meisterlicher Strategie | Todesurteil |
| 60 | Labende Finsternis | Von der Schippe springen | Flüchtigkeit |
| 75 | Schuss im Dunklen | Nachtschrecken | Die Schwachen ausbeuten |
| 90 | Dunkler Schatten | Inbrunst | Einhüllende Schatten |
| 100 | Meister der Schatten | Geheimtechnik | Shurikentornado |

Wenn ihr mit Freunden gemeinsam levelt, wechselt von *Düstere Klinge* zu *Schwäche finden*. In dem Fall könnt ihr euch für *Meucheln* nämlich häufiger hinter dem Gegner positionieren.



Verstärkung-Schamane: Level-Guide

Als Verstärker erreicht ihr besonders geschmeidig die Maximalstufe. Also: Ab in den Nahkampf!

Author: Karsten Scholz

Wenn ein Kämpfer Azeroths erstmals die Gebiete einer neuen WoW-Erweiterung betritt, stellt sich stets dieselbe Frage: Welche Spezialisierung wähle ich am besten fürs Leveln auf die Maximalstufe? In der Regel möchte man sich ja so angenehm und schnell wie möglich durch die Questgebiete schnetzeln, das Endgame kann schließlich nicht früh genug kommen. Wie ihr euch mit eurem Schamanen geschmeidig durch die Levelphase schlägt, erfahrt ihr im Folgenden. Wir beginnen mit unserem Favoriten, der Verstärkung-Spielweise.

Talentwahl

Beim Leveln erwarten euch zahlreiche, eher kurze Kämpfe. Setzt daher auf möglichst schlagkräftige, passive Talente, die euch in jedem einzelnen Gefecht einen Vorteil versprechen.

Stufe 15: Felsfaust

Stufe 30: Erdrutsch

Stufe 45: Statische Aufladung

Stufe 60: Überladen

Stufe 75: Wildes Anspringen

Stufe 90: Tosender Sturm

Stufe 100: Elementargeister

Wenn euch die erhöhte Mobilität durch *Wildes Anspringen* nicht anmacht, verbessert mit *Wächter der Natur* eure Standfestigkeit.

Rotation

Bei der Spielweise des Verstärkung-Schamanen dreht sich auch in Battle for Azeroth

alles darum, den Effekt von *Flammenzunge* aktiv zu halten, Mahlstrom mit *Felsbeißer* aufzubauen und die Ressource dann möglichst oft in *Sturmschlag* oder den durch *Überladen* verbesserten *Blitzschlag* zu investieren. *Lavapeitsche* kommt nur zum Einsatz, wenn die beiden gerade genannten Zauber nicht bereit sind, ihr aber Mahlstrom abbauen müsst.

1. **Flammenzunge** (darf nicht auslaufen)
2. **Sturmschlag** (sobald bereit)
3. **Blitzschlag** (mit *Überladen*, sobald bereit)
4. **Felsbeißer** (um Mahlstrom aufzubauen)
5. **Lavapeitsche** (als Lückenfüller)

Wenn ihr kurzzeitig mehr Schaden verursachen wollt, aktiviert *Wildgeist*. Sobald zwei oder mehr Ziele vor euren Streitkolben laufen, haut ihr *Tobende Blitze* raus. Denkt außerdem daran, euch mit *Heilende Woge* zu verarzten und gegnerische Buffs mit *Reinigen* zu entfernen. Falls ihr von besonders robusten Gegnern kurzzeitig Abstand aufbauen wollt, kommen *Frostbrand* oder das *Totem der Erdbindung* zum Einsatz.

Cooldowns

Im Zauberbuch des Verstärkers findet ihr Fähigkeiten, die euren Schaden kurzzeitig enorm steigern oder euch vor gefährlichen Attacken beschützen. Wir stellen euch die wichtigsten vor.

Astralverschiebung nutzt ihr, wenn ihr heftigen Schaden erwartet oder von einem schädlichen Debuff betroffen seid und die Wirkung etwas abschwächen wollt. Acht

Sekunden lang 40 Prozent weniger Schaden – das lohnt sich!

Kampfrausch/Heldentum gewährt euch und eurem gesamten Team 40 Sekunden lang 30 Prozent mehr Tempo. Da ihr wegen des Debuffs nur alle zehn Minuten von dem Effekt profitieren könnt, setzt den Zauber mit Bedacht ein.

Windstoß unterbricht das Wirken von Zaubern und verhindert drei Sekunden lang jegliches Wirken von Zaubern dieser Art. Der Zauber hat eine Abklingzeit von zwölf Sekunden.

Totem der Blitzwoge stellt ihr, um im Umkreis von acht Metern alle Gegner drei Sekunden lang zu betäuben. Der Effekt tritt erst nach zwei Sekunden ein, die Abklingzeit liegt bei 60 Sekunden.

Erdelementar hält euch alle fünf Minuten eine Minute lang den Rücken frei – netter Service.

Geisterpfoten entfernt alle bewegungseinschränkenden Effekte von eurem Helden und erhöht acht Sekunden lang eure Bewegungsgeschwindigkeit um 60 Prozent. Die Fähigkeit besitzt eine Abklingzeit von einer Minute.

Verhexen verwandelt euer Ziel eine Minute lang in einen Frosch. Während euer Gegner verzaubert ist, ist er handlungsunfähig und kann weder angreifen noch Zauber wirken. Schaden kann den Effekt beenden. Ihr könnt immer nur ein Ziel verhexen, die Abklingzeit beträgt 30 Sekunden und der Zauber darf nur auf Wildtiere und Humanoiden angewandt werden.

Totem des Erdstoßes entfernt Furcht-, Schlaf- und Betörungseffekte von euch und nahen Verbündeten, was nicht nur im PvP Gold wert sein kann. Legt euch den Zauber auf eine schnell zu erreichende Taste! Abklingzeit von 60 Sekunden.

| | | | |
|-----|-------------------|-------------------|----------------------|
| 15 | Felsfaust | Heiße Hand | Blitzschlagschild |
| 30 | Erdrutsch | Kraftvolle Winde | Totembeherrschung |
| 45 | Geisterwolf | Erdschild | Statische Aufladung |
| 60 | Brandattacke | Hagelsturm | Überladen |
| 75 | Wächter der Natur | Wildes Anspringen | Totem des Windsturms |
| 90 | Tosender Sturm | Zorn der Luft | Zerschlagung |
| 100 | Elementargeister | Irdener Stachel | Aszendenz |

Wir haben uns beim Leveln mit dem Verstärker vor allem auf passive Talente konzentriert, die in jedem Kampf zum Tragen kommen. Statt *Wildes Anspringen* könnt ihr auch *Wächter der Natur* einpacken.

Die besten Azerit-Traits für Verstärkung-Schamanen

Konzentriert euch nach Möglichkeit auf Azerit-Traits, die euren wichtigen Sturmschlag verbessern.

Elektrisches Knistern

Erhöht die kritische Trefferchance von Sturmschlag und erhöht den kritischen Schaden von Sturmschlag.

Anmut des Hetzers

Verringert die Abklingzeit von Sturmschlag um 5 Prozent und erhöht seinen Schaden.

Grollender Sturm

Alle zwei Sekunden werden die Kosten eures nächsten Einsatzes von Sturmschlag um 2 Mahlstrom verringert und sein Schaden erhöht. Dieser Effekt ist bis zu 15-mal stapelbar.

Elementar-Schamane

Wer sich mit seinem Schamanen nicht so gerne in den Nahkampf stürzt, kann problemlos auch zur Elementar-Spielweise greifen. Die verfügt sogar über das größere Burst- und Flächenschaden-Potenzial und darf neben dem Erd- auch ein Feuer- oder Sturmelementar in den Kampf schicken.

Rotation

Lasst den Effekt von *Flammenschock* nicht auslaufen, baut Mahlstrom mit *Blitzschlag* sowie *Lavaeruption* auf und investiert die Ressource dann in *Erdschock*.

1. **Flammenschock** (darf nicht auslaufen)
2. **Erdschock** (bei 117+ Mahlstrom)
3. **Lavaeruption** (sobald bereit und *Flammenschock* wirkt)
4. **Blitzschlag** (als Lückenfüller)

Wenn ihr gegen mehr als einen Feind kämpft, investiert ihr euren Mahlstrom ab drei Zielen in *Erdbeben* statt *Erdschock* und baut die Ressource ab zwei Widersachern mit *Kettenblitzschlag* statt *Blitzschlag* auf.

Cooldowns

Die wichtigsten Cooldowns des Elementar-Schamanen auf einen Blick:

Wiederherst.-Schamane

Mit Wiederherstellung kommt ihr zwar eher gemächlich durch die Level-Phase, doch vielleicht wollt ihr vor einem Dungeon-Besuch ja auf Heilung wechseln ...

Rotation

Zwar gibt es für eure reaktive, heilende Spielweise keine feste Zauberrotation, dennoch hilft es, sich bei der Heilung in Dungeons an der folgenden Prioritätenabfolge zu orientieren:

1. **Springflut**
2. **Totem des heilenden Flusses** (wenn bereit)
3. **Heilender Regen**
4. **Kettenheilung**
5. **Heilende Woge** (bei hohem Schaden)
6. **Welle der Heilung** (bei moderatem Schaden)

Achtet darauf, dass ihr *Heilende Woge* respektive *Welle der Heilung* so oft wie möglich mit dem Effekt *Flutwellen* kombiniert, den ihr via *Springflut* oder *Kettenheilung* auslöst. Bei der Heilung eines einzelnen Ziels bevorzugt ihr natürlich *Springflut* vor *Kettenheilung*.

Cooldowns

Im Zauberbuch des Wiederherstellung-Scha-

| | | | |
|-----|--------------------|----------------------|----------------------------|
| 15 | Entblößte Elemente | Echo der Elemente | Elementarschlag |
| 30 | Nachbeben | Meister der Elemente | Totembeherrschung |
| 45 | Geisterwolf | Erdschild | Statische Aufladung |
| 60 | Hochspannung | Sturmelementar | Totem des flüssigen Magmas |
| 75 | Wächter der Natur | Führung der Ahnen | Totem des Windsturms |
| 90 | Irdene Wut | Urelementarist | Elsfuror |
| 100 | Unbegrenzte Macht | Sturmhüter | Aszendenz |

Auch beim Leveln mit dem „Ele“ bevorzugen wir passive Talente wie *Echo der Elemente* oder *Hochspannung*. *Sturmhüter* ist die große Ausnahme und liefert immer wieder kurze Burst-Phasen.

Mit dem **Feurelementar** respektive **Erdelementar** stehen euch zwei nützliche Helfer zur Verfügung. Während sich das *Erdelementar* sofort die Aufmerksamkeit aller Feinde schnappt, sorgt der feurige Begleiter für einen spürbaren Schadensschub.

Astralverschiebung verringert acht Sekunden lang den erlittenen Schaden um 40 Prozent.

Kampfrausch/Heldentum gewährt euch und eurem gesamten Team 40 Sekunden lang 30 Prozent mehr Tempo.

Sturmhüter lässt für euch die nächsten beiden *Blitzschläge* oder *Kettenblitzschläge* zu Spontanzaubern werden, die bei jedem Ziel *Elementariüberladung* hervorrufen.

Azerit-Traits

Wählt *Flammen der Vorfäter*, das den Schaden von *Lavaeruption* erhöht und den Zauber zusätzlich fünf Mahlstrom erzeugen lässt, sowie *Eruptives Potenzial*, das *Lavaeruption* verbessert und die Chance auf *Lavasog* um 20 Prozent in die Höhe treibt. Ebenfalls stark: *Naturgegebene Harmonie*.

manen findet ihr einige Zauber, die euren Job des Lebensretters erleichtern.

Totem der Heilungsflut ist die beste Notfallfähigkeit eures Schamanen und immer dann besonders stark, wenn der gesamte Raid Schaden kassiert.

Gunst des Geistwandlers ermöglicht es euch alle zwei Minuten, 15 Sekunden lang aus dem Laufen heraus Schamanenzauber wirken zu dürfen.

Totem der Geistverbindung verringert in den nächsten sechs Sekunden

jeden hereinkommenden Schaden um zehn Prozent, zusätzlich wird die Gesundheit aller Spieler ausgeglichen. Perfekt, wenn ihr hohen Gruppenschaden erwartet.

Kampfrausch/Heldentum gewährt euch und eurem gesamten Team 40 Sekunden lang 30 Prozent mehr Tempo.

Azerit-Traits

Haltet nach Traits Ausschau, die eure Gruppenheilung in Dungeons verbessern, *Anschwellender Fluss* oder *Ebbe und Flut* zum Beispiel.

| | | | |
|-----|------------------------|-------------------------|------------------------------|
| 15 | Strom | Wogen | Leben entfesseln |
| 30 | Echo der Elemente | Regenguss | Erdschild |
| 45 | Geisterwolf | Totem des Erdgriffs | Statische Aufladung |
| 60 | Seelenstärke der Ahnen | Totem des irdenen Walls | Totem des Schutzes der Ahnen |
| 75 | Wächter der Natur | Agiler Geist | Totem des Windsturms |
| 90 | Schnellflutung | Regenguss | Totem des Wolkenbruchs |
| 100 | Hochwasser | Lebensquell | Aszendenz |

Unsere Talent-Empfehlung richtet sich vor allem an Schamanen-Einsteiger. Wer lieber mehr Notfallwerkzeuge im Gepäck haben will, greift zu *Totem des Wolkenbruchs* und *Aszendenz*.

/focus

Alles außer Guides

Ihr wisst, wie die Welt, in der ihr spielt, funktioniert. Aber wisst ihr auch, warum? Hintergründe, Reportagen, Schicksale!

Autor: Sara Petzold

Auf den nächsten Seiten:

Religionen in WoW Teil 5... S. 82

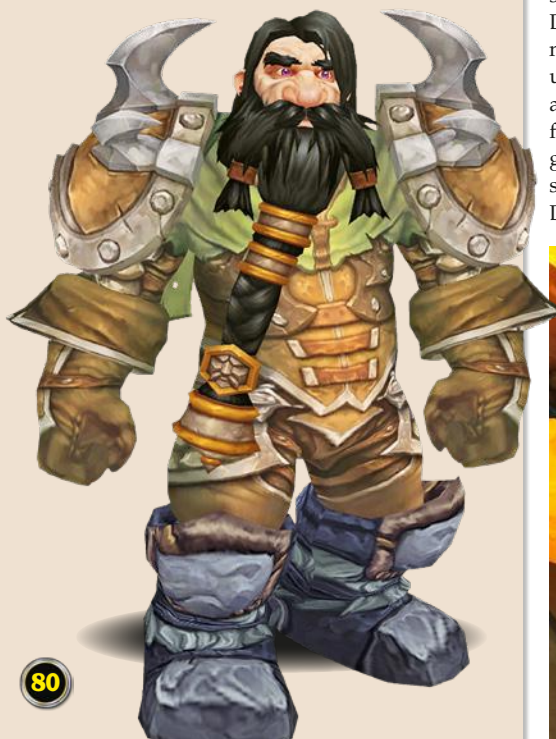
Unser Report zu den Religionen in WoW widmet sich der Loa der Trolle.

Lernt euer Volk kennen 1 ... S. 86

Im ersten Teil unserer neuen Reihe widmen wir uns den Trollen und Zwergen. Diese Quests bringen euch die Kultur und Geschichte dieser Völker näher.

Logout..... S. 94

Das Beste kommt wie immer zum Schluss!



Blizzard hebt Goldlimit für Charaktertransfer in WoW an

Wer künftig einen Charaktertransfer in WoW durchführt, darf mehr Gold mitnehmen – auf Stufe 110 sogar bis zu eine Million.

Das wurde aber auch Zeit: Pünktlich zum Start der nächsten WoW-Erweiterung Battle for Azeroth hat Blizzard mit dem Pre-Patch 8.0.1 das Goldlimit für Charaktertransfers angehoben. Wer künftig mit seinem Charakter einen Server- oder Volkswechsel durchführen möchte, darf ab Stufe 110 statt wie bisher 250.000 Gold jetzt eine ganze Million Goldstücke mitnehmen.

Das vorige Limit von 250.000 Gold stammt noch aus Zeiten von Warlords of Draenor und galt innerhalb der Community längst als überholt – schließlich wird es in Battle for Azeroth auch ein neues Goldsink-Mount geben, das stolze fünf Millionen Gold kosten soll: den mächtigen Karawanenbrutosaurus. Die vollständige Liste der neuen Goldlimits

für alle Stufen findet ihr auf der offiziellen WoW-Support-Webseite, wir haben sie für euch aber trotzdem noch einmal zusammengefasst:

- Level 10 bis 30: 300 Gold
- Level 31 bis 50: 1.000 Gold
- Level 51 bis 70: 5.000 Gold
- Level 71 bis 80: 20.000 Gold
- Level 81 bis 99: 50.000 Gold
- Level 100 bis 109: 250.000 Gold
- Ab Level 110: 1.000.000 Gold

Wenn ihr also in Battle for Azeroth aus welchem Grund auch immer die Seiten wechseln und euch der gegnerischen Fraktion anschließen möchtet, könnt ihr das künftig mit deutlich volleren Geldbeuteln tun als zuvor.

Wer künftig einen Charaktertransfer in World of Warcraft durchführt, kann bis zu viermal so viel Gold mitnehmen wie vorher: Ab Stufe 110 erlaubt Blizzard maximal eine Million Gold.



Neue Hearthstone-Erweiterung „Dr. Bumms Geheimlabor“ ist seit dem 7. August da!

Mit dem nächsten Hearthstone-Add-on entführen euch die Entwickler zum Boomsday-Projekt nach Nethersturm und führen mit „Magnetisch“ eine neue Mechanik ein.

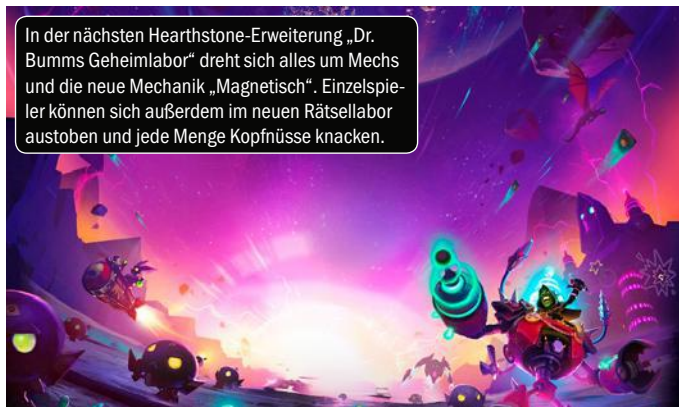
Dass in Dr. Bumms Geheimlabor im Nethersturm der Scherbenwelt nicht alles mit rechten Dingen zugeht, wissen WoW-Fans bereits seit Längerem. Doch seit dem 7. August 2018 kommen auch Hearthstone-Spieler in den Genuss der verrückten Robo-Konstruktionen: Im Rahmen des sogenannten Boomsday-Projekts kommen insgesamt 135 zusätzliche Karten ins Spiel – inklusive einiger neuer Legendaries sowie einer angepassten Version von Dr. Bumm. Einzelspieler dürfen sich im sogenannten Rätsellabor austoben, in dem einhundert verschiedene Rätsel auf euch warten. Laut Blizzard soll es sich bei den Rätseln um diverse Knobelaufgaben handeln, etwa das sogenannte Todeszonen-Rätsel, bei dem Spieler eine bestimmte Situation auf dem Kartenbrett vorgegeben bekommen und gewinnen müssen. Als Belohnung winkt am Schluss ein Duell mit Dr. Bumm in dessen Werkstatt.

Ein weiteres Highlight der Erweiterung „Dr. Bumms Geheimlabor“ ist die neue Mechanik „Magnetisch“. Einheiten-Karten, die über das Attribut „Magnetisch“ verfügen, besitzen Pole, aus denen sich eine spezifische

Reaktion ergibt. Dadurch könnt ihr einen magnetischen Mech mit einem anderen Mech fusionieren, sodass die Werte und Texte beider Karten zu einer mächtigen Einheit verschmelzen. Alternativ könnt ihr auch auf die Verschmelzung verzichten und eurem Gegner mit zwei separaten Einheiten Feuer unter dem Hintern machen. Darüber hinaus könnt ihr mit den sogenannten Projekten euch selbst und euren Gegenspieler beeinflussen: So gewährt beispielsweise das Biologie-Projekt euch und eurem Gegner zum Preis von einem Manakristall je zwei Manakristalle.

Die neue Hearthstone-Erweiterung kommt übrigens auch mit einer Reihe kurzer Online-Cartoons, die dem armen Praktikanten

In der nächsten Hearthstone-Erweiterung „Dr. Bumms Geheimlabor“ dreht sich alles um Mechs und die neue Mechanik „Magnetisch“. Einzelspieler können sich außerdem im neuen Rätsellabor austoben und jede Menge Kopfnüsse knacken.



Levi folgen. Der wurde nämlich gemeinsam mit einigen Hearthstone-Entwicklern in den Nethersturm gesogen. Dort erkundet der hilflose Levi Dr. Bumms Geheimlabor, in dem seine Kollegen eingesperrt sind. Die witzigen Videos gehen parallel dazu auf neue Karten und Funktionen ein – zum Beispiel „Magnetisch“ und die Magier-Legende Luna. Wem das nicht genug ist, der kann online auch den offiziellen Comic zur Erweiterung lesen.

Der neue Overwatch-Held heißt Wrecking Ball – und ist ein Hamster in einem Mech

Overwatch bekommt einen neuen Helden: Der Hamster Hammond macht als offensiver Tank mit seinem Mech Wrecking Ball die Live-Server unsicher.

Sein Name ist Hammond, sein Mech heißt Wrecking Ball – und er ist ein Hamster. Vor wenigen Wochen hat Blizzard den neuen Helden für den hauseigenen Shooter Overwatch vorgestellt, den offensiven Tank Wrecking Ball, der von dem technisch begabten Hamster Hammond gesteuert wird. Bei Hammond handelt es sich ähnlich wie bei Winston um ein genetisch verändertes Tier – der Hamster ist ein hervorragender Tüftler und hat seinen Mech Wrecking Ball selbst entwickelt. Dies gelang ihm, nachdem er sich während seiner Gefangenschaft als Versuchstier in der Mondkolonie Horizon die Fähigkeiten eines Mechanikers beigebracht hatte. Nach dem Untergang der Kolonie floh Hammond zur Erde, indem er eine Ret-

tungskapsel an Winstons Schiff anheftete, als dieser von Horizon floh. Er landete im Ödland der australischen Outbacks, wo er sich als Mech-Kämpfer auf dem Schrottplatz verdingte, bevor er sich von dort aufmachte, die Welt zu erkunden.

Wrecking Ball selbst verfügt über eine eisenbewehrte Panzerung, zwei Quadkanonen aus je zwei Maschinengewehren und einen adaptiven Schild. Letzterer passt sich in seiner Stärke der Menge an umstehenden Gegnern an und verleiht ihm bei geringen Lebenspunkten zusätzliche Widerstandskraft. Hat sich Wrecking Ball einmal in Bewegung gesetzt, ist er nur schwer aufzuhalten: Seine Fähigkeiten erlauben es ihm unter anderem, sich in eine rollende Kugel zu verwandeln,

samt setzt der Tank Wrecking Ball folgende Fähigkeiten ein:

- Quadkanonen (linke Maustaste): Automatische Sturmgewehre
- Einkugeln (linke Umschalttaste): Verwandelt Wrecking Ball in einen Ball, wodurch sich seine maximale Bewegungsgeschwindigkeit erhöht.
- Abrissbirne (rechte Maustaste): Wrecking Ball schleudert einen Haken, mit dem er sich durch die Luft schwingen kann. Zusammenstöße bei hohem Tempo fügen Gegnern Schaden zu und stoßen sie zurück.
- Minenfeld (ultimative Fähigkeit, Q): Wrecking Ball legt ein großes Minenfeld über den Boden.
- Adaptiver Schild (E): Wrecking Ball erzeugt persönliche Schilde, die stärker werden, je mehr Gegner in der Nähe sind.
- Kollisionskurs (linke Steuerungstaste): Wrecking Ball schlägt auf dem Boden auf, fügt Gegnern Schaden zu und schleudert sie durch die Luft.

Gegner zu rammen und sich über Abgründe zu schwingen. Als ultimative Fähigkeit verfügt der neue Held über ein Minenfeld, das er über den Boden verteilen und mit dem er massiven Schaden verursachen kann. Insgesamt

Übrigens: Ob Blizzard bei der Namensgebung von Hammond an den Top-Gear- und Grand-Tour-Moderator Richard „Hamster“ Hammond gedacht hat, ist nicht bekannt.



Ob nun Hammond oder Wrecking Ball – der neue Overwatch-Held hat bereits jetzt schon die Herzen der Community für sich erobert.



Die Religionen von World of Warcraft Teil 5

Die Loa

Habt ihr schon einmal von den Loa gehört? Wenn nicht, wird es Zeit euer Wissen aufzubessern, denn diese Götter der Trolle sind in Azeroth allgegenwärtig!

Autor: Carmen Schatz

Die Loa sind die Götter der Trolle – und Trolle sind klassisch polytheistisch. Familien haben oft ihre eigenen Familien-Loa, Dörfer und Städte vertrauen auf den lokalen Stammes-Loa. Manche besonders mächtigen Götter werden quer über alle Stämme hinweg von vielen Trollen verehrt. Es fühlt sich an, als hätten die Trolle einen Loa-Gott für so ziemlich alles, aber dieser Schein trügt. Tatsächlich sind nur rund zwei Dutzend Loa bekannt, deren Kräfte sich hauptsächlich auf die Naturherrschaft und die Kontrolle von Tieren beziehen. Diese Zahl ist allerdings nirgendwo als endgültig festgelegt und es ist jederzeit möglich, dass neue Loa entdeckt werden (die den hiesigen Trollen zwar längst bekannt sind, aber über die bislang niemals Wissen in die nicht-trollische Gesellschaft übergeschwappt ist). Was ist nun überhaupt ein Loa? Und wie muss man sich die trollische Loa-Verehrung vorstellen?

Wer sind die Wilden Götter?

Nicht alles, was sich auf Azeroth Gott nennt, ist auch wirklich ein göttliches Wesen – und lange nicht alle echten Götter sind gleich stark. So gibt es zahlreiche Kreaturen, die sich zwar als Götter verehren lassen, aber eigentlich keinen einzigen Tropfen göttliches Blut in den Adern haben. Außerdem bekommt nicht

gleich jeder Gott oder jede Göttin eine eigene Individualkategorie zugeordnet – trotz aller überirdischen Herrlichkeit werden sie in Schubladen gesteckt. Viele Götter fasst man daher ohne Rücksichtname auf die zarten, göttlichen Gefühle unter diversen Sammelbegriffen zusammen. So gibt es etwa die Alten Götter, die Naaru oder die Wilden Götter. Zu den Letztgenannten zählen neben den vier Himmlischen Erhabenen auch die Gottheiten der Druiden, wie etwa Malorne oder Aviana. Ergänzt wird diese Liste durch viele geringere Götter, welche in der Sprache der Trolle einfach als Loa bezeichnet werden. Fragt man einen Troll, dann ist wohl jeder Wilde Gott automatisch ein Loa; also auch der gerade genannte Hirschgott Malorne zum Beispiel. Nicht-Trolle würden über diese Verallgemeinerung beleidigt die Nase rümpfen. Trotzdem haben die Wilden Götter mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede, denn sie alle sind

eigentlich geistige Wesen, die verschiedene Aspekte der Natur repräsentieren.

Das ist also ein Loa

Loa kommen in vielen Formen und mit unterschiedlichster Macht ausgestattet vor. Tatsächlich scheint der Begriff „Loa“ wirklich ein Oberbegriff für ein Sammelsurium ganz unterschiedlicher, mächtiger Wesenheiten zu sein. Die meisten von ihnen wählen entweder ein humanoides (heißt trollisches) oder ein animalisches Erscheinungsbild. Außerdem sind sie oftmals nur als Geistwesen in Azeroth vorhanden; nur wenige Ausnahmen schaffen





Gonk, der Große Jäger, ist einer der beliebtesten Loa der Zandalari-Trolle. Sein Erscheinungsbild ist das eines Dinosauriers.

tatsächlich einen körperlichen Übertritt in die physische Welt. Trotzdem ist genau das für einige Loa, wie für den Blutgott Hakkar, das große Ziel, das es eines Tages zu erreichen gilt. Jeder Loa hat sozusagen ein Spezialgebiet. Manche Loa beherrschen Elementarkräfte, wie die Stürme oder das Wasser, andere sind Herr über eine Tierart, wie Schlangen, Spinnen, Nashörner oder Haie. Je nachdem, welchen Loa ein Troll für sich auswählt, hat er dann auch eine besonders enge Verbindung zum Tier oder Element seines Loa. Anhänger von Pa'ku, der Herrin der Winde, lieben es, wenn sie sich selbst in die Lüfte erheben können. Trolle, die hingegen Bethekk folgen, halten sich Panther als Haustiere, als wären es zahme Kuschelkätzchen.

Eifersüchtige Götter und Stammesgottheiten

Freilich haben Trolle bei der Wahl ihres persönlichen Loa keine komplett freie Hand. Jeder Troll-Stamm hat einige Loa, die er ganz besonders vergöttert – und einer von denen sollte dann entsprechend auch ausgewählt werden. Die Amani-Trolle verehren zum Beispiel nur vier verschiedene Loa: Nalorakk, den Bären; Akil'zon, den Adler; Jan'alai den Drachenfalken und Halazzi, den Luchs. Diese Loa schenken ihren Anhängern dann auch ihre Kräfte und verleihen ihnen Zugang zu speziellen Magie-Arten oder gar die Möglichkeit, sich in ein Tier zu verwandeln, das der Gestalt des Loa entspricht. Findige Trolle denken sich jetzt vielleicht: Es wäre doch raffiniert, mehr als einen Loa anzubeten, um mehrere Kräfte gleichzeitig zu erhalten und damit noch stärker zu werden? Wir müssen euch jedoch enttäuschen, das geht leider nicht. Loa wollen ihre Anhänger nicht miteinander teilen und deshalb bringt es Unglück, wenn ein Troll sich nicht entscheiden kann oder will. Daher kam es für die Dunkelspeertrolle einer regelrechten Of-

fenbarung gleich, als Gonk sie eine alternative Art der Loa-Verehrung lehrte, die es ihnen plötzlich erlaubte, mehreren Loa gleichzeitig zu huldigen, wodurch er den Trolle den Weg zum Druidentum ebnete.

Vom Voodoo

Eine sehr alte, sehr berühmte Frage der Religionsphilosophie ist die Theorie von der Körper-Geist-Dualität. Gibt es außer dem

Körper noch etwas anderes? Etwas Geistiges, Unsterbliches, das nach dem körperlichen Tod überdauert? Für die Trolle in WoW stellt sich diese Frage gar nicht erst. Für sie ist die Existenz einer Seele oder eines Geistes eine ganz reale Sache – und dieser Geist kann wohlgesonnen oder ausgesprochen bössartig sein. Trolle glauben fest daran, dass die rachsüchtigen Geister ihrer Feinde sie nach dem Tod heimsuchen, wenn sie das

Bekannte Troll-Stämme und ihre Loa

Loa ist nicht gleich Loa! Darum prüfe, wer sich ewig bindet ...

Die Wahl des richtigen Loa ist eine heikle Angelegenheit und sollte mit Bedacht getroffen werden. Nicht nur sollte der Loa irgendwie zu einem selbst passen, unter den Trolle kursieren sogar Vorurteile gegen bestimmte Arten von Göttern: Einem Hexendoktor der Dunkelspeertrolle zufolge wählt zum Beispiel kein Troll mit ein bisschen Selbstachtung einen Vogel-Loa aus, da ihre Geister als schwach und flat-

terhaft gelten. Da einige Amani aber genau das tun, blickt er voller Verachtung auf ihren Stamm herab. Generell hat jeder Stamm einige verschiedene Loa, die von seinen Mitgliedern angebetet werden. Welche das sind, hängt oft auch von den geografischen Besonderheiten der Heimatgegend der Trolle ab. In dieser Tabelle findet ihr die bekanntesten Troll-Stämme und ihre Loa:

| TROLLSTAMM | LOA |
|-------------------|---|
| Amani | Nalorakk, der Bär; Akil'zon, der Adler; Jan'alai, der Drachenfalk; Halazzi, der Luchs |
| Drakkari | Sseratus, die Schlange; Har'koa, der Schneeopard; Rhunok, der Eisbär; Quetz'lun, die Windschlange; Mam'toth, das Mammut; Akali, das Rhinozeros; Tharon'ja, die Skelettwind Schlage |
| Dunkelspeertrolle | Bwonsamdi, der Wächter der Toten; Samedi, Loa des Grabs; Shango, Loa der Stürme; Shirvalah, der Tiger; Hir'eeek, die Fledermaus; Shadra, die Spinne |
| Gurubashi | Hakkar, der Blutgott; Shadra, die Spinne; Shirvalah, der Tiger; Bethekk, der Panther; Hir'eeek, die Fledermaus; Hethiss, die Schlange |
| Sandwüter | Kimbul, Gott der Tiger; Mueh'zala, Gott des Todes; Shadra, die Spinne |
| Zandalari | Akunda, die Donnerechse; Bwonsamdi, der Wächter der Toten; Gral, der Hai; Gonk, der Große Jäger; Hir'eeek, die Fledermaus; Jani, der Herr der Diebe; Kimbul, Gott der Tiger; Krag'wa der Gigantische; Pa'ku, Herrin der Winde; Rezan, Loa der Könige; Sethraliss, die Schlange; Shadra, die Spinne; Shirvalah, der Tiger; Torcali, das Terrorhorn; Torga, die Schildkröte; Zanza der Ruhelose |

nicht mit bestimmten Ritualen verhindern. Außerdem kennen sie Mittel und Wege, um aus den Körpern von Trollen, Tieren oder gar Loa mächtige, magische Substanzen herzustellen: das sogenannte Mojo. Von da ist der Weg zu Blutmagie und Kannibalismus nicht mehr weit. Du fürchtest dich vor dem Geist deines Feindes? Iss seinen Körper auf, um die Seele zu schwächen! Du willst die Kräfte deines Kontrahenten stehlen? Trink sein Blut! Du willst ganz allgemein zeigen, was für ein krasser Typ du bist und dich nebenbei noch vor bösen Geistern schützen? Mach einen Schrumpfkopf!

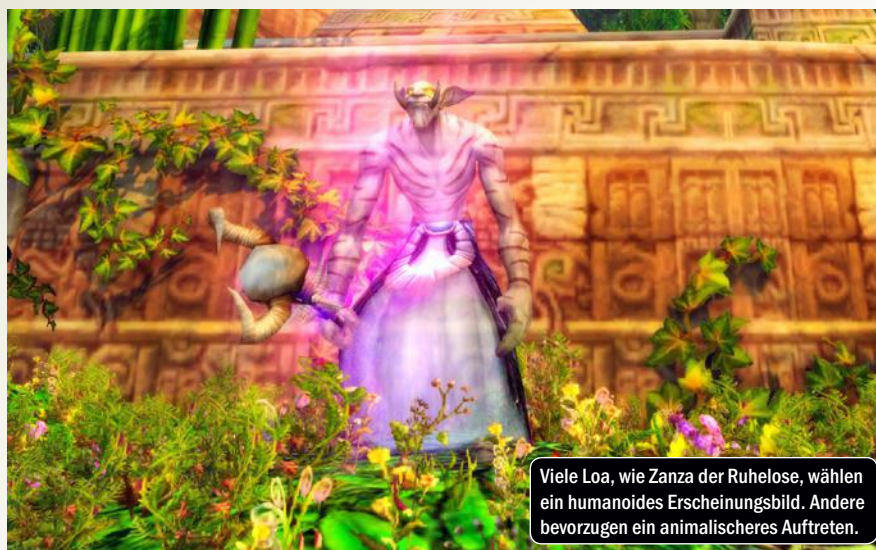
Natürlich steckt hinter dem Voodoo noch mehr als das. Voodoo ist eine mächtige Form der Schattenmagie, deren Ausführung mitunter zu sehr morbiden Ergebnissen führen kann. Mittels Voodoo können Troll-Hexendoktoren Leichen aufwecken und als Zombies für sich kämpfen lassen. Sie verzaubern Tiki-Masken und erschaffen dadurch schlichte Krieger, die ihnen im Krieg beistehen. Gedankenkontrolle, Krankheitsübertragung, Stärkung und Schwächung von Freund und Feind ... all das gehört zum Repertoire eines Voodoo-Kundigen. Aber längst nicht jeder Troll ist dazu bereit, die nötigen Opfer zu bringen. Denn wie heißt es so schön: „Das ist ganz schlechtes Mojo, Mann!“

Glaubensalltag und blutige Rituale

Für Trolle sind nicht nur die bösen Geister ihrer besiegten Feinde eine ständige Gefahr. Auch die Geister ihrer eigenen Vorfahren können mitunter sehr verstimmt reagieren, weil sie ihre Nachkommen um das herrliche Leben in der Welt beneiden. Natürlich kann man diese Geister nicht einfach verzehren, verküppeln oder sonst irgendwie bändigen. Das wäre absolut respektlos den Ahnen gegenüber! Deshalb führen Trolle Opferrituale durch, um die Geister ihrer verbliebenen Familienmitglieder zu besänftigen und sich ihren guten Willen zu erkaufen. Aber nicht nur die Vorfahren verlangen Opfer! Auch viele Loa wollen, dass ihre Anhänger ihnen schöne Opferstätten und Schreine einrichten – und dann natürlich reichlich Opfer darbringen. Hakkar ist nicht der einzige Loa, der nach Blut und Fleisch hungert... Die Konsequenz daraus ist, dass die Religion der Trolle eine der dunkelsten von Azeroth ist. Ihre Ritualstätten sind verziert mit Knochen und Schädeln, in Kesseln brodet das Blut und eine richtige Troll-Suppe ist ohne die passende Fleischeinlage einfach nicht dasselbe. Klar, dass vielen Trollen die Integration in die vergleichsweise zartbesaitete Horde schwerfiel. Ohne die Prophezeiungen des großen Sen'jin, der Thrall als Helden und Anführer der Dunkelspeertrolle voraussagte, wäre dieser Übertritt wohl nie gelungen.

Trollische Priesterschaft – die Hexendoktoren

Hexendoktoren sind keine eigene spielbare Klasse in World of Warcraft. Wohl aber gibt es Hexendoktoren unter den Trollen in Warcraft III und auch einige Troll-NPCs führen diesen Titel. Im Prinzip ist ein Hexendoktor



eine Mischung aus Schamane und Priester. Einerseits hat er Kontrolle über die Elemente und arbeitet mit Totems, andererseits ist er in der Lage, seine Feinde zu verfluchen und ihren Geist zu verwirren oder zu quälen. Dazu ist ein Hexendoktor üblicherweise sehr bewandert in der Alchemie, versteht etwas von Giften und hat Heilfähigkeiten. Hexendoktor ist also kein spezieller Ehrentitel, wie etwa Schattenjäger, sondern es ist einfach die Klasse jedes Wald- und Wiesenschamanen, beziehungsweise -priesters, sofern er dem Volk der Trolle angehört.

Einen Hexendoktor bei der Arbeit zu beobachten, kann schon sehr inspirierend sein. Der große Kessel ist oft inmitten von magischen Totems oder rituellen Gegenständen platziert. Dem Troll reicht es nicht, die Zutaten einfach hineinzuworfen und gut zu verrühren. Stattdessen verstärkt er ihre Wirkung durch Gesänge oder wilde Tänze rund um den Kessel, wodurch die Geister der Zutaten angerufen und besänftigt werden sollen. Manchmal werden ihre Seelen auch gleich

direkt in den Zauberspruch hineinverbannt. Dazu kommt dann häufig noch ein opfergabenreicher Handel mit einem Loa, der dem Gebräu den letzten Pfiff gibt.

Der Ehrentitel: Schattenjäger

Schattenjäger sind wahre Meister des Voodoo und der Schattenmagie. Sie sind sogar in der Lage, die Loa in speziellen Zeremonien durch ihr eigenes Selbst hindurch zu kanalisieren, und ihnen so einen direkten Zugang zu anderen Trollen und zur Welt zu gewähren. In früheren Zeiten waren sie deshalb die geschätzten Anführer der kleineren Troll-Stämme. Diese Praxis geriet allerdings in Vergessenheit, als die Trolle sich modernisierten und begannen, in größeren Städten zusammenzuleben. In unserer Zeit ist Schattenjäger ein wichtiger Ehrentitel, der nur den mächtigsten Trollen verliehen wird. Um ein Schattenjäger zu werden, muss ein Anwärter auf den Titel eine besondere Prüfung bestehen. Dazu wird er in den wilden Dschungel geschickt und muss dort das Urteil der Loa über sich ergehen lassen. Ein Urteil, das nicht selten mit dem Tod des aufstrebenden Trolls endet! Ursprünglich wählten die Dunkelspeertrolle für dieses Ritual eine Dschungelregion aus, die sich bei den heutigen Echoinseln befindet. Wo das Ritual heutzutage stattfindet, ist unbekannt.

Bekannte und beliebte Loa

Azeroth wird von Dutzenden Loa bevölkert, die von den unterschiedlichen Troll-Stämmen angebetet werden. Wir stellen euch einige besonders populäre oder außergewöhnliche Loa und ihre Geschichten vor:

Zanza, der Ruhelose

Zanza ist einer der Loa der Zandalari-Trolle. Sein humanoides Erscheinungsbild unterscheidet ihn bereits auf den ersten Blick von vielen anderen Loa, die Tierformen bevorzugen. Er reiste eigens aus Zandalan an, um seinem Volk zu helfen und all jene zu unterstützen, die den Zandalari-Trollen wohlgesonnen sind. Ihr fin-

Glauben Pandaren an die Loa?

Es wäre falsch zu sagen, dass die Pandaren dem trollischen Loa-Glauben anhängen. Dennoch gibt es Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Religionen:

Pandaren bringen sicherlich keine Blutopfer dar. Sogar das Wort „Loa“ ist dem Volk der Pandaren unbekannt. Ihre beliebtesten Götter, die vier Himmlischen Erhabenen, fallen trotzdem in dieselbe Kategorie wie die Loa; sie zählen zu den Wilden Göttern. Die Himmlischen Erhabenen gelten als Schutzpatronen von Pandaria und zeigen sich in Geistergestalten, die denen vieler Loa nicht unähnlich sind. Daneben verehren die Pandaren genauso wie andere schamanistische Völker die Erdenmutter. Diesen Glauben teilen sie etwa mit den Furbolgs, den Tauren oder den Wildhammerzwergen. Mit den Trollen verbindet die Pandaren die Gewissheit, dass es einen festen Zusammenhang zwischen der physischen und der geistigen Welt gibt.

Tikimasken sind verzauberte Voodoo-Masken, deren Zweck es ist, einfachen Anweisungen zu folgen. Sie werden gerne als Wachposten eingesetzt.



det ihn in Zul'Gurub, wo er dem Blutgott Hakkar erbitterten Widerstand leistet. Zu früheren Zeiten (vor Patch 4.0.3) gewährte er mutigen Abenteurern einen Stärkungseffekt; aktuell ist seine Hilfe eher informativer Natur.

Gonk, der Große Jäger

Gonk, ein Raptoren-Loa, der den Titel „der Große Jäger“ trägt, wird sowohl von den Zandalari-Trollen als auch von den Dunkelspeertrollen angebetet. Er war es, der den Dunkelspeertrollen neue Kontaktmöglichkeiten zu den Loa zeigte, sodass sich die ersten Troll-Druiden entwickeln konnten. Davor galt die strikte Regel: Nur ein Loa pro Troll. Dank Gonk konnten die frischgebackenen Druiden nun mehreren Naturgeistern folgen und so ihre druidischen Kräfte entfalten. Für die Zandalari-Trolle ist Gonk nicht nur eine körperlose Präsenz, sondern er lebt tatsächlich als waschechter Dino im Garten der Loa in der Nähe von Dazar'alor, wo ihn seine Anhänger aufsuchen können. Gonk stellt seinen Anhängern Totems zur Verfügung, die das Lauftempo beschleunigen und euch dadurch das Leben in Dazar'alor erleichtern.

Pa'ku, die Herrin der Winde

Ein anderer Dinosaurier-Loa der Zandalari-Trolle ist Pa'ku. Diese Loa gilt als Meisterin der Winde und ist die Schutzpatronin der Goldenen Flotte. Sie erscheint in der Form eines Flugsauriers. Wenn ihr euch als Horde-Spieler in Dazar'alor für die Anhängerschaft von Pa'ku entscheidet, lohnt sie es euch mit speziellen Totems, mit deren Hilfe ihr ganz gechillt über die treppenreiche Stadt hinweggleiten könnt.

Übrigens: Die Anhänger von Gonk und Pa'ku kommen bekanntermaßen nicht besonders gut miteinander aus. Man munkelt, dass das an der gescheiterten Liebesbeziehung zwischen den Hohepriestern der beiden Loa, Loti und Raal, liegen könnte...

Hakkar, der Blutgott

Hakkar, den man auch den Blutgott nennt, ist der zerstörerische Herrscher über die Gurubashi-Trolle und ihre gefallene Stadt Zul'Gurub. Er wird seinem Namen gerecht, denn der Blutgott ist so blutrünstig wie kaum ein Zweiter; er gilt als einer der dunkelsten Loa überhaupt. Bereits in uralten Zeiten fielen die Gurubashi-Trolle unter seine Herrschaft. Als Gegenleistung für die Macht, die er ihrem Stamm schenkte, verlangte er tägliche Blutopfer. Doch damit nicht genug: Hakkar sehnte sich nach einem direkteren Zugang zur physischen Welt, sodass er eines Tages das Blut jedes einzelnen Lebewesens aufsaugen können wird. Diese Gier ihres Gottes spaltete die Gurubashi-Trolle. Einige aufrührerische Trolle, die dem Blutgott ein Ende setzen wollten,

führten daraufhin einen erbitterten Stammeskrieg gegen Hakkar's treue Anhänger. Letzten Endes gelang es den Aufständischen, Hakkar von der Welt zu verbannen.

Bwonsamdi, der Wächter der Toten

Dieser Loa gilt als Wächter der Geister der Toten – wobei er sich natürlich hauptsächlich um die Geister verbliebener Trolle kümmert. Die Trolle in Zandalar glauben fest daran, dass sie bei ihrem Tod Bwonsamdi ihre Aufwartung machen, der für jede Trollsseele in seiner Obhut an Stärke gewinnt. Damit aber nicht genug: Wenn ein Troll bestimmte Rituale ausführt, kann er dafür sorgen, dass auch die Seele jeder Kreatur, die er irgendwann im Laufe seines Lebens getötet hat, ihren Weg zum Wächter der Toten findet. Bwonsamdi ist mächtig genug, um ganze Zombie-Armeen auferstehen zu lassen und seine Gläubigen je nach Lust und Laune zu segnen oder mit schlimmen Flüchen zu quälen.

Mam'toth, das Mammot

Die Geschichte von Mam'toth ist eine äußerst tragische. Mam'toth war ein Loa der Drakkari-Trolle in Nordend. Diesem Stamm reichte es allerdings nicht, den Loa zu verehren – sie wollten mehr. Der Plan sah vor, Mam'toth zu opfern und ihm danach seine Macht zu stehlen. Als der Loa von diesen Plänen erfuhr, tötete er sich selbst, zerstörte seinen Tempel und riss so viele seiner Anhänger mit in den Tod, wie er konnte. Mam'toths eigenen Aussagen zufolge vernichtete er seinen unsterblichen Geist und nahm sich selbst damit jede Möglichkeit, jemals wieder nach Azeroth zurückzukehren. Sein Hohepriester, Moorabi, überlebte diese letzte Verzweiflungstat des Loa und fuhr unbarmherzig mit seinem Plan fort. Er sicherte etwas von Mam'toths Blut und trank es, um sich einen Teil der göttlichen Kräfte des Mammuts anzueignen. Moorabi wartet in der Instanz Zul'Drak auf Herausforderer.

Tortollaner und die Loa

In WoW: BfA spielt das Volk der Tortollaner eine wichtige Rolle. So stehen sie zu den Loa:

Der wichtigste Gott der Tortollaner ist der Schildkröten-Loa Torga, der auch von einigen Trollen verehrt wird. Der Grund dafür liegt nicht nur in dem schildkrötischen Aussehen des Gottes. Da das Volk der Tortollaner von Natur aus sehr wissbegierig ist, lieben sie es, den Geschichten der göttlichen Schildkröte zu lauschen und auf diese Weise dazuzulernen. Torga kann zudem nicht nur tolle Geschichten erzählen, er gilt auch als äußerst weise und gütig! Entsprechend nehmen die Tortollaner ganze Pilgerreisen auf sich, um Torgas weisen Rat einzuholen.

Leider fällt Torga in Zuldazar in die gierigen Klauen der Bluttrolle, die ihn vernichten, sein Fleisch verzehren und sein Blut opfern, um Jungo, den Herold des Blutgottes, herbeizurufen. Mit der tatkräftigen Unterstützung der Tortollaner wird Torga jedoch als niedliche Babyschildkröte wiedergeboren.





Lernt euer Volk kennen Teil 1

Trolle und Zwerge

Zeit, euer Volk kennenzulernen: Wir stellen die besten Quests vor, um ein Gespür für das Flair und die Geschichte von Trollen und Zwergen zu bekommen.

Autor: Christian Schmid

Die Flammen eines neuen Krieges erhellen den Himmel von Azeroth und überall kann man beobachten, wie mit einem Mal recht seltsame Gestalten umherspringen: Elfen, die es mit der Bleichcreme und dem Mascara zu gut meinen, Kühe mit Elchgeweih und Weltraum-Ziegen mit komplizierten, leuchtenden Brust-Tattoos. Wer trotz des Aufwands, der um die alliierten Rassen betrieben wird, an seinem guten alten Charakter festhält, ist nicht selten ein wenig neidisch auf die Neuankömmlinge. Immerhin erhalten die neuen Rassen funkelnde und auf Hochglanz polierte Einführungsquests, während ihr euch damals damit zufrieden geben musstet, dem nächsten Questgeber dreißig Bärenhintern auf den Tisch zu knallen und im Anschluss zu euer Fraktions-Hauptstadt zu joggen. Doch auch Charaktere der ersten Stunde gehen nicht ganz leer aus, wenn man weiß, wo man suchen muss: Wir stellen euch die besten Quests, Orte und Spiel-Dokumente vor, um eure Völker ein wenig besser kennenzulernen. Dass dabei ein guter Batzen Stolz auf das eigene Volk mitschwingt, ist klar – immerhin spielen wir WoW nicht, weil wir alle gleich sein wollen. Untote wähnen sich anderen Völkern überlegen, Elfen betrachten

sich als die Krone der Schöpfung und Gnome sind ohnehin so stark und gutaussehend, dass sie andere Völker durch ihre bloße Anwesenheit und ihren enormen Intellekt in die Knie zwingen.

Im ersten Teil unserer kleinen Kulturschulung begeben wir uns auf einen Spaziergang durch die wunderbare Welt der Trolle und Zwerge. Als Trollspieler sehnt man Battle for Azeroth alleine deswegen herbei, weil es hier eine große Menge an trollischer Hochkultur zu entdecken gibt. Wer jedoch eher auf das wilde Volk der Amani, andere Dschungeltrolle oder gar ihre eisigen Verwandten steht, wird im alten Azeroth mehr als fündig. Die Geschichte der Trolle beinhaltet einen himmelhohen Aufstieg, einen tiefen Fall, eine Menge Blut und düstere Riten – ebenso wie die Quests, die wir für euch entdeckt haben. Die Zwerge unter uns freuen sich natürlich besonders darauf, dass ihre Dunkleisen-Brüder endlich das Schlachtfeld betreten. Doch auch der Bronzebart-Clan besitzt eine lange, von eisenhartem Willen und verbissenen Kämpfen durchzogene Hintergrundgeschichte. Geprägt werden die Bronzebarts vor allem durch das Bedürfnis, ihre Ursprünge zu erkunden, und die starke Verbunden-

heit des tiefen Volkes mit ihren titanischen Schöpfern zu verstehen. Die Quests, die wir für euch herausgesucht haben, handeln dementsprechend gleichermaßen von Krieg, Stolz und Wissen. Oh und von dem tiefen Wunsch, so viel Munition in Richtung Feind zu schicken, dass man damit den Planeten in zwei Hälften spalten könnte. Zwerge eben.

Eigenschaften und Hintergrund der Trolle

Sobald ihr euren Troll erstellt und eine Waffe in die dreifingerige Hand nimmt, sind bereits Glückwünsche angebracht: Gratulation, ihr seid soeben dem Stamm der Dunkelspeere beigetreten. Wenn ihr einen handelsüblichen Troll erschafft, spielt ihr in jedem Fall ein Mitglied der Dunkelspeere, denn diese sind der einzige Haufen an Trollen, welcher der Horde ausnahmslos freundlich gegenübersteht. Fast alle anderen Trollstämme sind noch in ihrem Sumpf aus alten Blutroutinen, Kannibalismus und Fremdenfeindlichkeit gefangen. Das geht sogar so weit, dass die Dunkelspeere von anderen Trollen regelrecht verachtet werden. Die Dunkelspeere selbst kümmert das jedoch herzlich wenig, denn als eines der Gründungsmitglieder der Horde haben



die wilden Krieger längst eine neue Familie gefunden, mit deren Hilfe sie ganz Azeroth die Stirn bieten können. Täuscht euch nicht: Auch wenn die Trolle der Horde inzwischen in der zivilisierten Welt angekommen sind, und routinemäßig hohe Magie und glänzende Schießweisen in die Schlacht führen, ruht im Inneren eines jeden Dunkelspeers immer noch etwas Uraltes, Raubtierhaftes; der unbedingte Wunsch, um jeden Preis zu überleben und den eigenen Stamm mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu verteidigen.

Uralt ist auch die die Geschichtsschreibung der Trolle, denn die schlanken Dschungelbewohner erblickten in einem Zeitalter das Licht Azeroths, in dem es weder Orcs noch Nachtelfen oder Tauren gab. In der Tat wurde durch das Begleit-Kompendium „Warcraft-Chronicles Vol.1“ bestätigt, dass alle elfischen Rassen von Trollen abstammen, die sich zu nahe an den Brunnen der Ewigkeit heranwagten. Die Trolle sind damit ganz offiziell die älteste, natürlich entstandene Rasse Azeroths. Knappe sechzehntausend Jahre später findet man die Trolle auf dem gesamten Planeten – schließlich hatte das Trollvolk genügend Zeit, um gleich mehrere Völkerwanderungen hinter sich zu bringen. Die Fellfarbe der Trolle richtet sich übrigens nach ihrer Umgebung: Waldtrolle erscheinen durch einen leichten Moos- und Flechtenbewuchs grünlich, Eistrolle sind blass und Dschungeltrolle besitzen, durch den Schatten unter den massiven Bäumen, eine eher düstere, bläuliche Fellfarbe. Und wer die vorherigen Zeilen nun leicht verwundert noch einmal lesen muss: Es stimmt, Trolle sind von einem kurzen, sehr feinen Fell bedeckt.

Als älteste Verbündete der Orcs waren es die Trolle, die zusammen mit Thrall die Zentauren aus Durotar vertrieben und auch Mulgore konnte sich nicht lange gegen das Bündnis aus Trollen und Orcs behaupten. Nachdem ihr Heimatland von der im Entstehen begriffenen neuen Horde befreit wurde, traten die riesigen Tauren der kleinen Familie bei und die Geschichte nahm ihren Lauf. Damals machten die Trolle vor allem durch ihren meisterlichen Umgang mit Speer und Axt von sich reden: Während die Amani-Waldtrolle aus dem zweiten Krieg schwere Wurfäxte bevor-

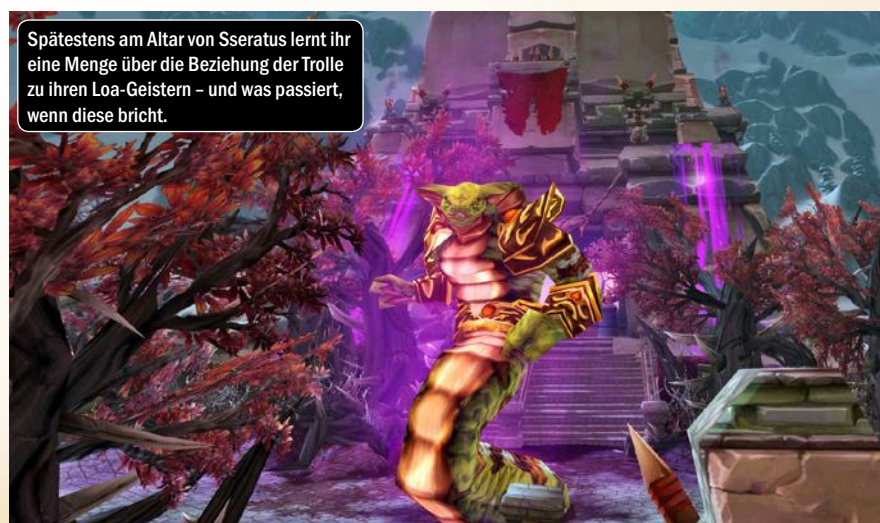
zugten, sind die Dunkelspeere so talentiert im Umgang mit ihrer namensgebenden Waffe, dass der Speer sogar einen Platz im Wappen ihres Volkes fand. Kein Wunder, denn die Dschungeltrolle vom Stamm der Dunkelspeere stammen von den Hoch-Trollen des Gurubashi-Imperiums ab, dessen Ruinen ihr heute noch im Schlingendorntal bewundern dürft – und das Gurubashi-Imperium bevorzugte Speere anstelle von Äxten. Eine Eigenheit, die alle Trolle vereint und sie im Kampf zu gefährlichen Gegnern macht, ist ihre Fähigkeit zur Regeneration. Egal ob es sich um Fleischwunden, gebrochene Knochen oder verletzte Organe handelt – Trolle stehen bereits nach einer relativ kurzen Erholungsphase wieder auf den Beinen, genauso fit wie zuvor. Wer sich nun fragt, wie stark diese Regeneration ist, wenn man sie nicht als Spielmechanik ansieht, schaut in Richtung der Q&A-Stunde des Kreativ-Teams von Blizzard. Hier wurde bestätigt, dass Trolle selbst Finger oder Zehen regenerieren können, Arme oder Beine aber außerhalb der Fähigkeiten der meisten Trolle liegen. Interessant ist dabei vor allem, dass die Regenerationsfähigkeit keine Eigenschaft der Rasse an sich zu sein scheint, sondern eine Segnung der Loa-Götter. Je stärker die Verbundenheit des Stammes mit seinen Loa, desto stärker die Regeneration (Quelle:

Ask Creative Development – Round II Answers). Durch ihre starken Selbstheilungskräfte unterstützt, können sich Trolle zudem in eine Berserkerwut hineinsteigern, welche der Schlachtenwut der Orcs in nichts nachsteht. Ein in weiß glühendem Zorn um sich schlagender Troll-Berserker, der im Einklang mit seinen Loa kämpft, ist ein enorm gefährlicher Feind.

Quests für Trolle: Aufstieg der Dunkelspeere

Um es zur Sicherheit noch einmal zu wiederholen: Wir versorgen euch an dieser Stelle vor allem mit interessanten Quests für euren alten Dunkelspeer troll, denn Zandalari erhalten mit Battle for Azeroth ohnehin eine Schubkarre an coolen Aufgaben. Bei den Quests haben wir uns vor allem an Geschichten gehalten, die den Volkscharakter der Trolle gut wiedergeben oder euch durch Einzelschicksale vor Augen führen, wie das tägliche Leben eines sich regenerierenden Dschungelvolkes mit einer finsternen Vergangenheit im Gepäck so abläuft.

Ein guter Einstiegspunkt ist im Falle der Trolle tatsächlich „Aufstieg der Dunkelspeere“; die kurze Questreihe, die jeder frisch erstellte Troll-Charakter hinter sich bringen muss. Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern wurde die Questlinie der Trolle nämlich sehr kurz und knackig gehalten, macht euch mit der Ausgangssituation eurer Rasse vertraut und stellt direkt klar, wie die Trolle ihre Kriege führen. Der Beginn ist natürlich gewohnt unspektakulär: Nachdem euch der eher mittelmäßig interessierte Erzähler ein paar Sekunden lang vollgeschwafelt hat, absolviert ihr ein paar kurze Sprints von Questgeber zu Questgeber und demoliert unterwegs ein paar Übungspuppen. Wirklich interessant ist das Ganze, weil das Spiel hier bereits durch eure Umgebung eine Geschichte erzählt: Die Dunkelspeertrolle haben Jahre gebraucht, um ihre Heimat zurückzuerobern und den Hexendoktor Zalazane einen Kopf kürzer zu machen. Und auch wenn die Echoinseln noch nicht sonderlich beeindruckend aussehen, ist klar, dass ein Troll niemals aufgibt – und wenn es noch so lange dauert. Euch





Wer den Zandalari auf der Insel des Donners begegnet, erkennt, dass das alte Imperium zwar geschwächt ist, aber immer noch eine Menge magischer Macht besitzt.

wird allerdings ebenfalls klar gemacht, dass die Dunkelspeere nicht viel mit ihren Zandalari-Cousins gemeinsam haben: Wo die „Hoch-Trolle“ über ein Reich aus goldenen Städten herrschen, hausen die Dunkelspeere in Strohthütten, die über eine Handvoll Inseln verteilt sind. Trotz allem wird sich ein Stammesmitglied der Dunkelspeere eher den eigenen Arm abnagen als aufzugeben – womit die Trolle perfekt das Horden-Feeling des Kampfes gegen übermächtige Feinde symbolisieren und verkörpern.

Ein cooles kleines Geschichts-Detail wurde ebenfalls eingebaut: Während der Quest „Grube der Bewährung“ tretet ihr gegen einen gefangenen Murloc an – eine Anspielung auf das Strategiespiel Warcraft 3, in dem die Dunkelspeere einen Krieg gegen die Murlocs Kalimdors führen. Sen’jin, der damalige Häuptling und Hexendoktor des Stammes, starb in dem ausgedehnten Kampf gegen die Fischwesen und hinterließ einen angegriffenen und verwirrten Troll-Stamm. Dann jedoch geschah etwas Außerordentliches, denn der unerfahrene Sohn des Häuptlings übernahm nach dem Tod seines Vaters die Herrschaft über die Dunkelspeere und schloss sich Thralls Horde an: Vol’jin nahm auf dem Dschungelthron Platz und sollte die Trolle über Jahre hinweg mit weiser und starker Hand führen. Also nehmt Rache an dem schuppigen Gezücht! Für Sen’jin!

Kurz danach begeben euch in der Quest „Mehr als erwartet“ zu einem kleinen Außenposten am südöstlichen Rand der Inseln und erlebt ein wenig Geschichte, während ihr eine Auseinandersetzung zwischen Garrosh und Vol’jin mitbekommt. Diese Szene verdeutlicht perfekt die Art und Weise, in der die Trolle ihre Probleme lösen, denn Vol’jin droht Garrosh damit, dass er „Die Schatten fürchten“ und seines Lebens nicht mehr si-

cher sein wird. Die Dunkelspeere kämpfen nicht zwingend auf dem Schlachtfeld – neben der Macht des Schamanismus, Attentaten und den dunklen Künsten der Schattenjäger ist dem Stamm praktisch jedes Mittel recht, um einen Krieg zu gewinnen. Nach diesem Augen öffnenden Erlebnis werdet ihr auf das Festland Durotars weiterverwiesen und damit in die große weite Welt geschickt. Azeroth liegt vor euch wie ein mit funkelnden Edelsteinen bedecktes Tuch! Und wie heißt das erste Horden-Dorf, das ihr als frisch ausgebildeter und eifriger junger Troll betretet? Der Name des Dorfes ist „Sen’jin“. Kämpft stark und kämpft clever, junger Troll! Und haltet euch von dem Voodoo fern.

Seltsames Mojo

Unser nächster Halt befindet sich im eisigen Nordend. Zu diesem Zeitpunkt stehen Arthas und seine untote Geißel auf dem absoluten

Gipfel ihrer Macht und bedrohen das uralte Imperium von Zul’Drak. Die Drakkari-Trolle kämpften bereits vor eurem Eintreffen tapfer gegen die untoten Horden des Lichkönigs, doch um einen untoten König mit der Macht eines kleinen Gottes zu besiegen, braucht es leider mehr als gute Vorsätze und Magie. Und Magie haben die Drakkari nicht zu knapp: Als eines der letzten verbleibenden Troll-Imperien besaßen die nördlichen Cousins der Dunkelspeere eine extrem starke Begabung für Voodoo-Magie und einen unerschütterlichen Bund mit ihren Loa-Göttern. Als jedoch die untote Flut immer mehr in das Kernland von Zul’Drak vordrang und sich einige Troll-Herrscher dem Lichkönig anschlossen, gerieten die Drakkari in Panik. Der bereits angesprochene, ertümliche Überlebenswille der Trolle sprang an und fast der gesamte Stamm entschloss sich dazu, das Unausprechliche zu wagen, nur um ein paar



Auf der Insel des Donners könnt ihr die Präsenz der Zandalari zum ersten Mal in all ihrer Pracht bewundern – die Hoch-Trolle machen keine halben Sachen.



Kaum eine andere Quest bringt euch die Widerstandsfähigkeit und den schieren, dickköpfigen Zorn der Bronzebarts so nahe wie der Angriff auf das Flugfeld.

Monate länger zu leben: Die Drakkari töteten ihre Götter und tranken ihr Blut. Die Macht, die sie dadurch gewannen, war enorm – die Feindschaft ihrer vorherigen Schutzgeister sollte ihnen jedoch das Genick brechen. Denn wenn wir in Nordend eines über die Kultur der Trolle lernen, dann, dass selbst ihre Götter erstaunlich widerstandsfähig sind. Fast die gesamte Zone ist ein Festmahl an Hintergrundinformationen für euren Dunkelspeertroll und führt euch spektakulär vor Augen, was passiert, wenn sich ein Stamm von seinen Loa abwendet. Von den immer noch prächtigen, aber düsteren Tempeln bis hin zu den blutroten Blättern der Bäume schwingt in Zul'Drak eine Stimmung des langsamen Verfalls mit: Die Drakkari haben ihrem Volk das Herz aus der Brust gerissen, um es selbst zu verspeisen. Wer sofort etwas tiefer in die Troll-Geschichte der Zone eintauchen möchte, lässt die bewachsenen Bereiche links liegen und wandert gen Nordosten in Richtung der verschneiten Loa-Tempel. Hier findet ihr auf einer Lichtung zwischen toten Bäumen die Zuflucht von Zim'Torga – einer der letzten Loas, die noch genug Macht haben, um ihre wenigen treuen Anhänger zu verteidigen. Die Göttin steht für Wohlstand und Schutz, den sie interessanterweise auch einigen Trollen vom Stamm der Zandalari gewährt. Als natürliche Anführer leiten die Zandalari den Kampf gegen die Blut trinkenden Hohepriester der Drakkari. Ihr haltet euch an Hexendoktor Khufu, der euch diverse interessante Quests verpasst, die ihr gerne nach und nach abarbeiten dürft. Jede der Quests ist lohnenswert und führt euch an einen der Loa-Altäre, die allesamt mit einer lesbaren Steintafel versehen sind. Wirklich wichtig ist jedoch die Quest „Ärger am Altar von Sseratus“, die ihr von Verhexer Ubungo bei der Argentumwache erhaltet. Am Altar

angekommen, tötet ihr den ersten Troll, den ihr seht und steckt den Gegenstand „Seltsames Mojo“ ein, der euch gleich darauf eine neue Quest in euer Journal zaubert. Beendet die Aufgabe für Ubungo ganz normal und kehrt zur Argentumwache zurück. Jetzt dürfen sich Lore-Fanatiker die Hände reiben, denn die Aufgabe „Seltsames Mojo“ zündet eine epische Questreihe, die sich quer über die Zone erstreckt und in dem Dungeon Gundrak endet, den ihr weit im Nordosten der Karte findet. Während euer langen, seltsamen Reise durch die Kultur der Drakkari werdet ihr unter anderem die Geisterwelt besuchen, mit toten Göttern reden, Blutrituale sabotieren und lebende Loa-Götter befreien. Vor allem als Troll-Spieler ist es sehr befriedigend, einen falschen Propheten nach dem anderen auszuschalten und auf diese Weise einen letzten Rest des untergegangenen Drakkari-Imperiums zu bewahren. Dass ihr währenddessen eine Menge über die Funktion der Loa-Magie und die Beziehung zwischen den Loa und ihren Anhängern erfahrt, ist das Sahnehäubchen für echte Troll-Fans.

Die Horde ist wie eine Familie

Unsere nächste Questreihe führt uns nach Pandaria und in die Krasarangwildnis. Dort sprecht ihr mit dem Horden-Späher am westlichen Rand der kleinen Inselkette. In einer recht coolen Zwischensequenz errichtet ihr dort zusammen mit Kriegshauptling Garrosh Höllschrei die Herrschaftsfeste und schaltet auf diese Weise eine Menge täglicher Quests, die Chance auf zwei neue Reittiere und unzählige Story-Quests frei. Uns interessiert jedoch am meisten die Aufgabe, die ihr erhaltet, wenn eure Rufstufe auf „Freundlich“ angestiegen ist. Nehmt die Quest „Sucht Thrall“ an und benutzt den Ruhestein in eurem Inventar. Bevor wir fortfahren, müssen wir

Und was ist mit den Dunkeleisenzwerge?

Auch wenn der Dunkeleisen-Clan seine eigene Intro-Quest hat, geben wir ein paar Quest-Tipps.

Okay, wir sehen es ein: Auch die Dunkeleisenzwerge dürfen nicht ganz leer ausgehen. Zwar wird euch mit der Einführungsquest das Flair und die generelle Lebensweise des düsteren Clans recht gut nahegebracht, doch gibt es natürlich auch in der alten Welt eine Menge Quests, in denen man die Jungs und Mädels mit dem flammenden Haupt etwas näher kennenlernen darf.

Die gesamte Sengende Schlucht

Ich möchte den Dunkeleisenzwerge auf den Zahn fühlen? Kein Problem, begeben euch einfach in die Sengende Schlucht und beginnt eure Quest-Bonanza bei der Thorium-Spitze. Hier erledigt ihr Aufgaben für die Thoriumbruderschaft, die allerdings nicht viel mit den Dunkeleisenzwerge an sich zu tun haben, denn die Bruderschaftler haben sich von ihrem Clan losgesagt. Trotz allem wird euch hier ganz hervorragend die eher ruppige Vorgehensweise der dunklen Zwerge beigebracht – ganz abgesehen von einigen wirklich amüsanten Quests. Wusstet ihr, dass Dunkeleisenzwerge nicht ohne ihre weichen Kopfkissen auskommen? Wir auch nicht. Was man nicht so alles lernt ...

Brennende Steppe: Beweist eure Loyalität

Im Außenposten Meißelgriff in der Brennenden Steppe wendet ihr euch an Stebben Erzknöchel, der euch auch gleich auf den Zahn fühlt und eure Loyalität gegenüber der Thoriumbruderschaft überprüfen möchte. Danach werdet ihr mit der Lieblingswaffe der Dunkeleisenzwerge näher bekannt gemacht: Ihr dürft euch eure eigene Armee aus Kriegsgolems zusammenbasteln und im Anschluss in die Schlacht führen.

jedoch erst ein wenig ausholen und einige Dinge erklären.

Wer die komplette Geschichte erleben will, meldet sich für das Szenario „Ein Dolch im Dunkel“ an. Dort erleben wir, wie Vol’jin sein Versprechen wahr macht und sich zum ersten Mal offen gegen seinen Kriegshäuptling stellt: In einem spannenden Abenteuer unterstützt ihr die Kor’kron von Garrosh dabei, die Mächte der Sha für die Horde nutzbar zu machen. Als er erfährt, welches Ziel die Expedition hat, rebelliert Vol’jin gegen den Vollstrecker des Kriegshäuptlings und es kommt zum Kampf. Mit eurer Hilfe kann der Schattenjäger gegen einen der Meister-Assassinen Garroshs bestehen, wird jedoch schwer verletzt. Nachdem ihr mit Vol’jin eine Blutsbruderschaft schließt, verschwindet dieser von der Bildfläche und hinterlässt euch die Anweisung, auf sein Signal zu warten. Jeder sollte denken, der rebellische Troll hätte in dieser Höhle seinen Tod gefunden. Nicht-Trolle werden in diesem Szenario übrigens kurzzeitig in die Haut eines Dunkelspeer-Kriegers gesteckt. Euch interessiert das nicht, denn ihr stellt eure edle blaue Hautfarbe als echter Troll-Spieler natürlich jederzeit zur Schau.

Als euch Vol’jin kurz darauf ein weiteres Mal kontaktiert, sieht es nicht gut für den Ober-Troll aus: Trotz seiner Heilungskräfte kann sich der Schattenjäger kaum bewegen und drückt euch lediglich einen Ruhestein in die Hand, begleitet von den Worten „Sucht Thrall“. Wer den Ruhestein aktiviert, findet sich einen Herzschlag später neben Thrall wieder, der sich in Durotar um den Unterricht junger Orcs kümmert. Nehmt im Anschluss die Quest „Die Horde ist wie eine Familie“ an und atmet tief durch, denn es wird emotional. Zu Fuß begleitet ihr Thrall zu den Echoinseln, wo dieser erlebt, wie seine eigenen Kor’kron-Wächter die Trolle brutal unterdrücken. Thrall und Vol’jin gründeten die Horde gemeinsam ... und nun ist es an euch, die große Horden-Familie zusammen mit Thrall vor sich selbst zu retten. In der Folgequest „Un-Unterwerfung“ schließt sich der Kreis,



der vor so langer Zeit auf den Echoinseln begann – die Trolle der Dunkelspeere erheben sich gegen ihren Kriegshäuptling Garrosh Höllschrei und ziehen wieder einmal gegen einen Feind in den Kampf, der ihnen auf offenem Feld haushoch überlegen wäre. „Die Horde ist wie eine Familie“ stellt den Anfang eines langen Guerillakrieges dar, der mit dem Sturz des Kriegshäuptlings und dem Aufstieg Vol’jins enden wird. Und es gibt wohl kaum einen Moment in der Geschichte der Horde, in der ihr als Troll so hocherhobenen Hauptes zu den Waffen greift. Befreit euer Volk. Rettet die Horde. Für die Dunkelspeere!

Eigenschaften und Hintergrund der Zwerge

Bevor wir uns den besten Quests für Zwerge widmen, verpassen wir euch auch in diesem Fall einen kleinen Schnellkurs, was die Eigenschaften und die Interessen der Zwerge angeht. Um die Zwerge zu verstehen, muss man im wahrsten Sinne des Wortes tief schürfen: Auch wenn wir an dieser Stelle vor allem die Zwerge des Bronzebart-Clans betrachten, gibt es tatsächlich kein einziges Zwergenvolk, das an der Oberfläche siedelt. Der Grund dafür ist die Herkunft der Zwerge, die erst mit

Wrath of the Lich King in vollem Umfang ans Tageslicht kam: Jeder einzelne Zwerg auf dem Planeten entstammt den sogenannten „Irdenen“, sprich von den von Titanen selbst erschaffenen Wächtern und Erbauern, die sich um die Konstruktion des Untergrundes von Azeroth kümmern sollten. Was nun folgt, sind eine Menge wilder Fantasy-Fachausdrücke, denn die Titanen sind, wie wir alle wissen, die Science-Fiction-Nerds unter den Warcraft-Göttern – wir versuchen natürlich, alles so gut wie möglich zu erklären. Die Irdenen wurden ursprünglich von ihren Schöpfern mit der Hilfe einer „Synthesematrix“ erschaffen, die auch bei der Konstruktion anderer Welten verwendet wurde und ein „andauerndes Wesen mit einer Vorliebe für die Formung tiefer Regionen“ zum Ergebnis hatte. Das Ganze muss man sich ein wenig wie die Errichtung eines Hauses vorstellen: Die Titanen sind Meisterarchitekten, die jedes einzelne Mal ihr Lieblingswerkzeug (die Irdenen) einsetzten, um das Fundament hochzuziehen. Dank einer „Infektion durch parasitäre nekrophotische Symbionten“, welche den „Schutz aller Systeme“ entfernten, wurde allerdings die „Matrix destabilisiert“. Wem jetzt die Nase vor Technik-Sprache blutet, der sei beruhigt: Die Informationen entstammen dem Tribunal der Zeitalter und selbst der große Entdecker Brann Bronzebart hätte dem Titanenarchiv damals fast einen Tritt verpasst. Übersetzt bedeutet das alles schlicht und ergreifend, dass die alten Götter den „Fluch des Fleisches“ aussprachen und den Irdenen damit ihre steinernen und unverwundlichen Körper nahmen.

Der Fluch des Fleisches hatte zwei Folgen: Die Troggs stellten das schlimmstmögliche Ergebnis dar und machten die infizierten Irdenen für die Titanen durch ihre verminderte Intelligenz und ihre zerstörten Körper praktisch nutzlos. Einige der vom Fluch betroffenen Irdenen wiesen jedoch für die Titanen „wünschenswerte Elemente“ auf und entwickelten sich zu den Zwergen, wie wir sie heute kennen. Durch ihre enge Verbindung mit Azeroth und vor allem dem Inneren des Planeten behielten die Zwerge jedoch ihre enorme Ausdauer, ihre große Kraft und ihr Meisterliches Geschick in Sachen Konstruktion,

Aber was ist mit den Zandalari-Trollen?

Ihr könnt nicht genug von den Zandalari bekommen? Dann haben wir ein paar Tipps für euch!

Mal im Ernst, die Zandalari-Trolle erhalten mit Battle for Azeroth eigentlich mehr als genug an Hintergrund, Zonen, Flair, Reittieren und sogar ihre eigenen Druiden-Formen! Aber wir verstehen euch trotzdem, wenn ihr in unserem Artikel ein paar Hinweise auf die Hoch-Trolle vermisst – immerhin sind Dinosaurier cool und die Maya-inspirierten Rüstungen und Klamotten der Zandalari wirklich schick anzusehen.

Die gesamte Insel des Donners

Ihr wollt mehr Zandalari? Ihr bekommt mehr Zandalari! Auf der Insel des Donners in Pandaria erhaltet ihr die volle Troll-Dröhnung samt gepanzerten Dinos, finsterner Hexerei und dem Gefühl, vor den Mitgliedern einer uralten Hochkultur zu stehen. Und sie umzubringen. Denn der kleine Nachteil im Umgang mit den Zandalari ist, wie auch bei den Dunkeleisenzwergen, dass ihr sie fast bei jeder Begegnung einen Kopf kürzer macht. Alte WoW-Greise, die seit Vanilla-WoW mit dabei sind, scherzen seit Langem, dass es in jeder Erweiterung mindestens einen Troll-Stamm geben muss, dem man mit Anlauf die Zähne eintritt.

Trotz allem erhaltet ihr auf der Insel des Donners nicht nur die Gelegenheit, eine Menge verschiedener Zandalari-Artefakte zu bestaunen, sondern auch die, mehrere Troll-Reittiere abzugreifen: Neben dem knochenweißen Ur-Raptor könnt ihr euch ein Urterrorhorn (einen Triceratops) und einen gepanzerten Himmelskreischer (einen Pterodactylus) schnappen – für Letzteren benötigt ihr allerdings die Hilfe einiger Freunde, denn dafür geht es ab in den Thron-des-Donners-Raid. Viel Spaß beim Jagen!

Architektur und Handwerk. Immer noch mit der Fähigkeit gesegnet, auf die Macht von Stein und Erde selbst zurückzugreifen, schlugen die Zwerge einen Außenposten nach dem anderen aus dem Gestein und zerschmetterten alles, was sich ihnen widersetzte: Ihre Fähigkeit, kurzzeitig ihre „Steinform“ anzunehmen, eine enorme Konzentrationsfähigkeit und natürlich die legendären zwergischen Wutausbrüche führten dazu, dass die Zwerge des Bronzewart-Clans Kriege überstanden, die andere Völker in Windeseile dezimiert hätten und im Osten Azeroths das Bergkönigreich Khaz Modan errichteten. Eisenschmiede ist tatsächlich eine der wenigen Hauptstädte innerhalb der Geschichte Azeroths, die – von offiziellen Vertretern des Creative-Teams bestätigt – noch nie eingenommen wurde. Die Bronzewart haben also einen uneinnehmbaren Rückzugsort für ihr Volk errichtet, mehr als genug Bodenschätze und eine Waffenproduktion, die jeden Orc türkis werden lässt. Doch was tut ein Zwerg, der nicht mehr graben muss? Er schaut sich sein Werk an, denkt über seine Fähigkeit nach, sich kurzzeitig in Stein zu verwandeln – und beginnt damit, nach dem Ursprung seiner Rasse zu forschen.

Der damalige König, Magni Bronzewart, gründete die inzwischen legendäre „Forschertliga“, der auch sein Bruder Brann angehört. Die Liga ist inzwischen

dafür verantwortlich, dass die Zwerge sehr genau um ihre Abstammung wissen, sie steuerte die Einsichten bei, die es ermöglichen, Yogg-Saron und Algalon zu besiegen, und half dabei, die Geheimnisse Uldums zu lüften. Inzwischen dient Magni Bronzewart als diamantene „Stimme Azeroths“

wieder dem Planeten an sich und versucht in Silithus verzweifelt, unsere Welt am Leben zu erhalten. Die Position des Hochkönigs wurde durch den Rat der Drei Hämmer ersetzt, womit die Bronzewart ihre Cousins der Wildhammer- und Dunkeleisenzwerge ins Boot holen konnten. Egal wie man es auch dreht und wendet: Die Zwerge Azeroths nehmen im Weltengefüge eine der wichtigsten Positionen ein, stellen eine der größten und schlagkräftigsten Armeen der Welt – und werden von dem Rest Azeroths übersehen, da sie keine Eroberungskriege führen und sich, bis auf ihre Archäologie, bedeckt halten. Und ganz besonders die Bronzewart unter euch wollen es sicher auch nicht anders haben. Für Khaz Modan!

Quests für Zwerge: Gegenschlag

Weil das Reich Khaz Modan den Dreh- und Angelpunkt des Bronzewart-Clans darstellt, beginnen wir unseren glorreichen zwergischen Siegesfeldzug in Dun Morogh, der Zentralprovinz des zwergischen Königreichs. Dort werden wir uns der Beziehung zwischen den Zwergen des Dunkeleisen-Clans und des Bronzewart-Clans widmen – zu diesem Zeit-

Feuerrote Haare, feuriges Temperament: Die Wildhammer-Zwerge zeichnen sich durch ihre Greifenreiter, die schweren Donnerhämmer und eine Menge Wut aus.



punkt hat Kaiserin Moira Thaurissan erst seit kurzer Zeit ihren Sitz im Rat der Drei Hämmer eingenommen und muss ihr düsteres Volk erst komplett unter Kontrolle bringen. Die Questreihe startet bei Unteroffizier Bahrum im Osten Dun Moroghs mit der Aufgabe „Die Heimtücke der Dunkeleisenzwerge“. Ihr greift also den berühmten Gebirgsjäger Eisenschmiedes unter die Arme und kämpft euch durch Eisenbands Truppenlager, bis ihr auf die Angriffspläne der Dunkeleisenzwer-

ge stoßt. Mit Entsetzen erkennt Bahrum daraufhin, dass die dunklen Cousins der Bronzewart nicht nur einen einfachen Überfall planen, sondern einen massiven Angriff auf die Tore Eisenschmiedes.

Mit Feuer im Bauch und vor Zorn gestäubtem Bart fliegt ihr in die Nähe des großen Flugplatzes der Zwergenhauptstadt

und müsst mitansehen, wie die Dunkeleisenzwerge die Verteidigung des Flugfelds überwältigen – durch den Kataklysmus wurden die Bronzewart-Wachen zu weit verstreut, als dass sie jeden Flecken von Dun Morogh bewachen könnten. Während die Mechaniker

der Bronzewart fieberhaft daran arbeiten, die beschädigten Bomber und Dampfpanzer einsatzbereit zu machen, löscht ihr die Feuer, die überall auf dem riesigen Flugfeld ausgebrochen sind. Ein weiteres Problem stellt die versiegende Moral der Verteidiger dar, denn die wenigen Wachen und Gebirgsjäger kämpfen seit dem Beginn des Einmarsches der Dunkeleisenzwerge ohne Schlaf, Nahrung oder Wasser gegen die Invasoren. Auch jetzt ist an eine Pause nicht zu denken, doch ein echter Zwerg kämpft zur Not auch dann weiter, wenn ihn lediglich seine Wut antreibt: In einem heldenhaften Sprint über das Flugfeld platziert ihr die Banner Eisenschmiedes und weckt auf diese Weise die geheimen Reserven euer zwergischen Brüder und Schwestern. Solange die Kinder von Eisenschmiedes sich auf den Beinen halten können, wird der Flugplatz nicht fallen!

Sobald der Wille der zwergischen Verteidiger gestählt wurde, steigt ihr auch schon in einen der reparierten Bomber und zeigt dem Dunkeleisen-Clan in der Quest „Gegenschlag“, warum man sich nie mit einem Soldaten der Bronzewart anlegen sollte. Mit den sogenannten „Eisenhammer-Bomben“ bewaffnet, entfesselt ihr ein Flächenbombardement, welches der Infanterie der Dunkeleisenzwerge das Rückgrat bricht und die Kriegsgolems der

Der letzte Dunkel troll

In Zuldazar findet ihr „Sprechlerin Ik'nal“, die letzte Dunkel trollin auf dem Planeten. Die Dunkel trollen sind vor allem deshalb so wichtig für die Geschichte Azeroths, weil es dieser Stamm war, aus dem sich später die Nachteulen entwickelten



Glimmagier der Dunkeleisenzwerge



Die Dunkeleisenzwerge sind seit jeher die Erzfeinde der Bronzewart. Mit dem Sturz von Ragnaros hat sich das allerdings geändert.

Invasionsstreitmacht ausschaltet. Ihr konntet das Blatt wenden, doch die Schlacht ist noch nicht vorüber: General Grimmaxt, der Anführer der Angreifer, befiehlt seine Truppen von einem massiven Kriegsgolem aus und droht, die gebrochene Moral der feindlichen Soldaten wieder aufzubauen. In einem finalen Angriff führt ihr die Gebirgsjäger Eisen Schmiedes gegen den Dunkeleisen-General und bringt ihn und seinen Kriegsgolem endgültig zu Fall. Die Questreihe um den Bombenangriff in „Gegenschlag“ kann bereits auf niedriger Stufe absolviert werden und bringt alles mit, was einen Zwerg im Allgemeinen und die Bronzebarts im Speziellen ausmacht: Die absolute Weigerung, sich im Angesicht eines übermächtigen Feindes zu ergeben, der Wille, auch dann noch zu kämpfen, wenn andere Völker sich längst nicht mehr auf den Beinen halten könnten, und eine Vorliebe für sturköpfige Sturmangriffe, die vom Donnern von Schusswaffen und Panzern begleitet werden. Khaz Modans Kinder geben nicht auf und sie weichen nicht zurück.

Die Schlacht um den Thandolübergang

Einen ganz besonderen Leckerbissen haben wir für alle Zwergenspieler im Sumpfland aufgetrieben, denn dort könnt ihr Seite an Seite mit einem Helden aus den zwergischen Legenden kämpfen. Wer die Questreihe von Anfang an spielen möchte, meldet sich bei Gebirgsjäger Sturmplanze in Loch Modan und folgt seinen Anweisungen. Ihr erhaltet gleich düstere Kunde, denn ein Fass Bier ist auf dem Weg durch den Pass von Dun Algaz verloren gegangen. Nachdem ihr eure Faust in den Gesichtern von Drachenmal-Orcs und Flut-Elementaren vergraben habt, könnt ihr das Fass endlich abliefern – und erfahrt kurz darauf, dass der Dunkeleisen-Clan auch im Sumpfland Ärger macht. Selbst nachdem Moira Thaurissan ihrem Volk nach den Ereignissen auf dem Flugfeld ordentlich Feuer unter dem Hintern gemacht hat, weigern sich einige der dunklen Zwerge, die Führerschaft der neuen Kaiserin anzuerkennen. Schade für sie, denn mit euch ist gerade ein waschechter Bronzebart-Zwerg im Sumpfland angekommen.

Nun geht es recht schnell: Einen nach dem anderen schaltet ihr die Anführer der Dunkeleisenzwerge aus und erobert auf diese Weise das Sumpfland zurück. Nachdem ihr Drungeld Finsterblick in einer Höhle niedergestreckt und seinen Bart abgeschnitten habt (oh Graus!), widmet ihr euch Horghast Loderwahn im Hafen von Menethil. Dort stürmt ihr die überschwemmte Festung und verpasst euren Cousins einen Fußtritt, den sie lange nicht vergessen werden. Während eures Rachefeldzuges durch die Zone habt ihr eine Menge Freunde gewonnen, Soldaten geholfen und dem Bronzebart-Clan generell hilfreich unter die Arme gegriffen. All das macht sich nun bezahlt, denn auf eurer Reise in Richtung Norden begegnet ihr einer Legende: Als ihr ein paar Planwagen umrundet, steht ihr auf einmal vor Thargas Ambossar, einem Zwerg aus den Sagen der



Bronzebarts, der bereits zu Lebzeiten in den Liedern von Eisenschmiede verewigt wurde. Zusammen mit Varian Wrynn verteidigte der Nachfahre von Hochkönig Modimus Ambossar den Thandolübergang gegen einen Angriff des Dunkeleisen-Clans. Wer übrigens eine kleine Besichtigung vornehmen möchte: Die Festung, die ihr im Eisklammatal während des Zwergen-Tutorials besucht, trägt den Namen der Familie Ambossar. Als Modimus verstarb und der Krieg der Drei Hämmer ausbrach, zerstritten sich die Zwergeng clans – im Zeitalter von Battle for Azeroth haben die Clans ihre Kräfte allerdings wieder gebündelt und der Rat der Drei Hämmer ist stärker als je zuvor. Doch zunächst zurück zu den Geschehnissen im Sumpfland.

Thargas steht vor einem Problem, denn zurzeit hält er im Alleingang einen Ansturm der Dunkeleisenzwerge auf, die anscheinend ihre Truppen im Sumpfland verstärken wollen. Kurz darauf stellt sich jedoch heraus, dass ihr es nicht mit dem Dunkeleisen-Clan an sich zu tun habt, sondern mit Kultisten des Schattenhammer-Clans! Das vereinfacht die Dinge für euch deutlich, denn nun bekämpft ihr nicht mehr eure fehlgeleiteten Verwandten, sondern einen Kult, der nichts Geringeres als die Vernichtung Azeroths zum Ziel hat. Kurz darauf ruft Thargas Ambossar zu den Waffen, denn der Thando-

lübergang wird bedroht. Das ganze riecht nach einer Falle, aber es bringt nichts, der Schattenhammer muss aufgehalten werden ... Also folgt ihr eurem Zwergenhelden Ambossar und seht euch einer Übermacht an Dunkeleisen-Kultisten gegenüber, die von niemand Geringerem als Thargas' altem Feind Calamoth Aschbart angeführt wird. Bevor der Schattenhammer jedoch zum Angriff blasen kann, stellen sich die Questgeber und Freunde, die ihr während eurer Zeit im Sumpfland kennengelernt habt, hinter euch und ziehen ihre Waffen. Was nun folgt, ist vor allem für niedrigstufige Charaktere eine epische Schlacht, an deren Ende ihr Calamoths Seele ein für alle Mal in den wirbelnden Nether schickt.

Die Questreihe im Sumpfland ist für alle Zwergen-Fans vor allem deshalb einen Blick wert, weil ihr hier über lange Zeit hinweg eine Geschichte aufbaut, die mit der Endschlacht einen würdigen Abschluss findet. Außerdem dürft ihr an der Seite eines sagenumwobenen Zwergenhelden kämpfen und wieder einmal beweisen, dass es letzten Endes immer die Bronzebarts sind, die ihre Zwergen-Angelegenheiten kompetent regeln. Wer mehr über Thargas erfahren möchte, kann seine Geschichte übrigens im Warcraft-Comic „In den Klauen des Todes“ nachlesen. Viel Spaß beim Schmökern!



Zwergische Hauptstadt und Zentrum von Khaz Modan: Eisenschmiede ist eine der wenigen Städte auf Azeroth, die noch nie von einer fremden Armee erobert wurden.

Wilde Wildhammer-Hochzeit

Ihr dachtet, wir würden den Wildhammer-Clan vergessen? Ha! Natürlich dreht sich dieser Teil des Artikels in erster Linie um den Bronzebart-Clan, doch die Wildhammer-Zwerge sind einfach zu zwergisch, um sie nicht wenigstens einmal zu erwähnen. Außerdem erhalten die Dunkeleisenzwerge ihre eigene, runderneuerte Einführungsquest und die Bronzebarts konnten bereits seit dem Jahr 2004 Ruhm und Ehre für ihren Clan sammeln. Auch die Wildhammer-Zwerge siedeln unter der Erde, doch während die anderen beiden Zwergen-Clans sich hauptsächlich für ausgedehnte Belagerungsschlachten begeistern können, erobern die Wildhämmer mithilfe ihrer Greifen-Reittiere und Donnerhämmer die Lüfte für sich. Wer sich als Zwerg in das Schattenhochland begibt und fleißig questet, erhält nach den eher langweiligen Einführungs-Quests die Gelegenheit, dem Wildhammer-Clan in seinem Krieg gegen die Drachenmal-Orcs und den Schattenhammer zu helfen. Glaubt uns: Jede einzelne Wildhammer-Quest ist es wert, gespielt zu werden. Um euch allerdings die Auswahl zu erleichtern, stellen wir hier zwei Quests vor, die vor allem deshalb im Gedächtnis bleiben, weil sie außerordentlich gut die zwergische Lebensart demonstrieren: Egal wie schwer man getroffen wird, egal wie hoch die Verluste sind – ein Zwerg stellt sich der Gefahr mit geballten Fäusten und geschliffener Axt entgegen.

Die generelle Hintergrundgeschichte, die euch im Schattenhochland erwartet, handelt von der Vereinigung der verstreuten Wild-

hammer-Clans und deren Eigenheiten, Stärken und Schwächen. Denn nur wenn alle Clans gemeinsam an einem Strang ziehen, sind die Wildhämmer wieder so stark, wie sie es zu Zeiten des Zweiten Krieges waren. Einer unserer absoluten Lieblings-Clans sind zum Beispiel die Dunwalds, die ihr mit der Aufgabe „Gegen Dunwalds ist kein Kraut gewachsen“ kennen und lieben lernt. Nachdem ihr euch mit den Dunwald-Geschwistern gegen Ettins und Drachenmal-Orcs behaupten durftet, macht ihr euch in der Quest „Durch diese hohle Gasse muss er kommen“ auf die Suche nach Cayden Dunwald, dem ältesten der Brüder. Es kommt, wie es kommen muss: Cayden ist auf der Suche nach Streit und möchte, dass ihr euch mit ihm in den nahen Dorfruinen umschaut. Wirklich lustig wird die Quest allerdings, wenn ihr mit Cayden redet, bevor ihr die Quest annehmt. Der Wildhammer-Krieger

versichert euch, glücklich

wie ein kleines Kind, dass ihr gleich in einen Hinterhalt des Schattenhammers rennen werdet. Auf die Nachfrage, warum er sich dessen so sicher ist, bekommt ihr die zwergischste Antwort, die in dieser Situation möglich wäre: „Ich bin bereits vier Mal da durch.“

Die zweite Quest, die wir allen Zwergenspielern dringend ans Herz legen, nennt sich „Wilde Wildhammer-Hochzeit“ und stellt gleichzeitig das fulminante Finale des Allianz-Teils der Zone dar. Nachdem ihr euren neuen zwergischen Verbündeten geholfen habt, geht es ans Eingemachte: Zwischen Fanny Donnermar und Keegan Feuerbart knistert es gewaltig! Der Heiratswunsch der Turtel-täubchen ist nicht nur sehr romantisch für die

beiden Verliebten, sondern auch eine hervorragende Gelegenheit, die Wildhammer-Clans endgültig zu vereinen. Gesagt, getan: In der Dorfmitte werden Bänke und Blumenschmuck herangeschafft, Bierfässer werden geköpft und Kurdran Wildhammer höchstselbst wacht über die Zeremonie. Das ist auch bitter nötig, denn mitten in den Treueschwüren taucht mit einem Mal ein „uneingeladener Tentakel“ auf, der immer wieder den Zauber „Hochzeits-Crasher“ wirkt und wild um sich schlägt. Nicht mit den Wildhammer-Zwergen! An diesem Festtag kommt ein wenig körperliche Betätigung gerade recht – also greifen Braut, Bräutigam, Priester und der gesamte Rest der Hochzeitsgesellschaft zu ihren Hämmern und prügeln den Schattenhammer wieder dorthin zurück, wo er herkam. Im Anschluss stehen die Clans so vereint da wie lange nicht mehr, es wird getrunken und getanzt – und euch wurde wieder einmal spektakulär bewiesen, dass Zwerge zwar verletzt und sogar getötet werden können. Wirklich besiegen kann man Zwerge allerdings nicht.

Schatten und Fels

Oft werden Trolle und Zwerge als „Nummer zwei“ ihrer jeweiligen Fraktion angesehen: Während die Horde von Orcs dominiert wird, herrschen die Menschen unangefochten über die Allianz. Doch die beiden Völker, die ihr hier näher kennenlernen könntet, haben mehr zu bieten als nur eine Stellung als Scherge der Haupt-Rassen. Im Gegenteil, wir sind der Meinung, dass Trolle und Zwerge gerne eine größere Rolle in ihrer Fraktion spielen dürften. Und wer jetzt auf Vol'jin verweist: Wir meinen eine Rolle, die erstens länger hält als eine Erweiterung und zweitens ein wenig mehr bewirkt als die Benennung eines Außenpostens in einer alternativen Realität. Für die Dunkelspeere! Und für Khaz Modan!

Fargo Flintlocke

Wer gerne einmal die ultimative Karikatur eines herumballernden Rüpel-Zwerges besichtigen möchte, besucht Fargo Flintlocke in Sturmheim bei den Koordinaten 78.2, 57.2 oder im Hafen von Sturmwind, wenn ihr die Einführung des Schattenhochlandes spielt.

Logout

– das Letzte!

Schluss mit der ewigen Nörgelei, ihr Schwarzseher!

Mit dem Release von Patch 8.0 für WoW erreicht das Gemeckere der Community einen neuen Höhepunkt. Das nervt!

Mir reicht's. Vollumfänglich. Das Lesen aktueller Neuigkeiten zu World of Warcraft löst bei mir derzeit fast schon ähnliche Aggressionen aus wie das der normalen Nachrichten. An jeder Ecke beschwert sich die Community über irgendein neues Feature, irgendeine Änderung, irgendwelche Spielinhalte, von denen zu viel oder zu wenig da ist. Neuestes Opfer der Schmähtraden azerothischer Wutbürger: Patch 8.0.1. Auch wenn die Spielerschaft von WoW schon immer recht lautstark ihre Kritik an den WoW-Entwicklern geäußert hat, fühlt es sich derzeit für mich so an, als wäre in Sachen Gemeckere ein neuer Höhepunkt erreicht. Das Problem dabei: Egal, was und wie Blizzard es macht, es ist immer falsch.

Blizzard ist nicht perfekt, aber die Community auch nicht

Zugegeben, mir selbst gefällt auch nicht immer alles, was Blizzard mit WoW anstellt – bei der Ankündigung von Battle for Azeroth war ich – gelinde gesagt – ziemlich unterwältigt. „Kein großes neues Feature, komische Inselexpeditionen, Kriegsfronten, was soll das sein?“, dachte ich bei der Blizzcon 2017. Mittlerweile habe ich mich aber eines Besseren belehren lassen und freue mich wieder wie ein Honigkuchenpferd auf den Release der nächsten Erweiterung.

Mir ist klar geworden: Blizzards Entscheidung, mit Battle for Azeroth in Sachen Kernfeature ein paar Gänge herunterzuschalten, ist nach einem Add-on wie Legion genau das

Richtige. Die Entwickler hätten den Kampf gegen die Brennende Legion und das Artefaktwaffen-Feature niemals toppen können – der schiere Versuch hätte vermutlich im Desaster geendet. Dass Blizzard beschlossen hat, sich stattdessen auf den Kern der Warcraft-Story zu besinnen und alle Features des nächsten Add-ons darum herum aufzubauen, ergibt auf den zweiten Blick mehr Sinn als alles andere. Der Kampf zwischen Allianz und Horde ist schließlich die Basis nicht nur von WoW, sondern der gesamten Warcraft-Spieleserie.

Warum ich das jetzt so genau ausführe? Weil viele Spieler genau das vergessen, wenn sie wieder einmal ihren Nörgeleien freien Lauf lassen. Beispiel Levelprogression: Als Blizzard für Patch 7.3.5 eine Anpassung der Levelphase in dem Sinne ankündigte, dass das Leveln neuer Charaktere künftig länger dauern würde, war die Begeisterung zunächst groß. Als es dann aber mit dem Update tatsächlich nicht mehr möglich war, Twinks innerhalb weniger Stunden auf die aktuelle Maximalstufe von 110 zu leveln, war das Geschrei noch größer. Ganz ehrlich: Ich frage mich ernsthaft, was ihr eigentlich alle wollt? Es gibt nämlich Spieler, denen WoW so gefällt, wie es ist, und die auch die Änderungen begrüßen, die die Entwickler immer wieder mal ins Spiel bringen.

Das Genörgel zum Pre-Event von BfA bringt das Fass zum Überlaufen

Aber ganz offensichtlich steht auch hier – wie so oft – der zufriedenen, aber schweisgsamen Mehrheit eine chronisch unzufriedene, lautstarke Minderheit gegenüber, die sich ständig über alles und jeden beschweren muss. Während ich den Frust der von dem extrem runden Legion-Add-on verwöhnten Community über die Bugs und Problemen von Patch 8.0.1 noch halbwegs nachvollziehen kann, habe ich für die Kritik an der Levelprogression oder auch dem Pre-Event kein Verständnis. Ihr wolltet es doch erst so haben – jetzt hat Blizzard eurem Willen entsprochen und es ist wieder nicht richtig? Seufz.

Für mich persönlich hat das Genörgel über das Pre-Event für Battle for Azeroth das Fass zum Überlaufen gebracht. Überlegen wir kurz: Was ist der Sinn eines

Pre-Events? Der Sinn eines Pre-Events ist die Einstimmung der Spieler auf die nächste WoW-Erweiterung, in diesem Fall Battle for Azeroth. Dabei muss das Event erklären, wie und warum sich Horde und Allianz nach dem bittersüßen Sieg über die Brennende Legion plötzlich an den Kragen gehen – schließlich ist dieser Krieg das zentrale Motiv von Battle for Azeroth. Nachdem auf den Live-Servern mittlerweile der erste Teil des Events spielbar ist, häufen sich aber wieder mal die Beschwerden. Das Event sei langweilig, man müsse jetzt wieder eine Woche warten, bis es weitergeht, man habe nichts zu tun. Hallo? Geht's noch? Nach dem Release der Schlacht von Orgrimmar in Mists of Pandaria hattet ihr über ein Jahr nichts zu tun und jetzt beschwert ihr euch, weil Blizzard nicht alle Teile des Pre-Events auf einmal veröffentlicht? Das kann nicht euer Ernst sein. Und mal ganz nebenbei bemerkt gibt es doch wirklich genug zu tun, schließlich ist das Event umfangreicher als andere Pre-Events vorheriger Add-ons und bietet nebenbei noch Weltquests, die ihr erledigen könnt. Noch dazu gibt es für jede Fraktion unterschiedliche Inhalte, das Event fühlt sich episch an, erklärt die Vorgeschichte von Battle for Azeroth und hat mich persönlich auf eine Art und Weise in das Spiel hineingesogen, die ich seit den Klassenquests aus Classic-WoW nicht mehr gespürt habe – ein Fest für Lore-Fans wie mich. In diesem Sinne: Kommt doch endlich von eurem hohen Legion-Ross herunter und lasst gefälligst das Gemeckere sein – Battle for Azeroth ist das, was ihr euch lange gewünscht habt, also genießt es und freut euch, dass ihr endlich der Allianz beziehungsweise der Horde mal so richtig zeigen könnt, wo der Hammer hängt!

Vorschau

Alle Angaben ohne Gewähr!

Der erste Monat mit den brandneuen Inhalten von World of Warcraft: Battle for Azeroth ist vorbei, und er hat euch und uns ausgiebig beschäftigt. Wir stürzen uns kopfüber und bis zur Oberkante Unterkiefer in alle neuen Abenteuer, geben euch Tipps und Tricks mit auf den Weg; wie ihr etwa eure Klasse sicher durch den neuen Raid Uldir lenkt. Weitere Themen legen wir wie gewohnt nach Redaktionsschluss fest. Wie immer ohne Gewähr.

Die nächste Ausgabe erscheint am **19.09.**



Sara Petzold

... geht das Gemeckere der WoW-Community gehörig auf die Nerven. Sie wünscht sich weniger Beschwerden und mehr Anerkennung für die Leistung der Entwickler, insbesondere für Pre-Event und Levelphase.

Ihr möchtet euch zum aktuellen Logout äußern? Kritik, Lob und Anregungen bitte an: logout@compute.de

making games

IHR SCHLÜSSEL ZUR DEUTSCHEN SPIELE- INDUSTRIE

MAKING GAMES MAGAZIN: 10.000 LESER
EUROPAS WICHTIGSTES MAGAZIN
FÜR SPIELE-ENTWICKLER

MAKINGGAMES.BIZ: 12.000 UNIQUE VISITORS
DEUTSCHLANDS GRÖSSTE WEBSEITE ZUM
THEMA SPIELE-ENTWICKLUNG

MAKING GAMES MAIL: E-MAIL-DATENBANK
MIT MEHR ALS 10.000 B2B-KONTAKTEN

MAKING GAMES ACADEMY: DAS NEUE
VIDEO-PORTAL FÜR SPIELE-ENTWICKLER

**JETZT
FÜR DEN
NEWSLETTER
REGISTRIEREN!**

FACEBOOK.COM/MAKINGGAMES: 18.000 FANS
EUROPAS GRÖSSTE SPIELE-ENTWICKLER-
COMMUNITY AUF FACEBOOK

MAKING GAMES CONFERENCE: MASTER CLASSES,
EXPERTEN-PANELS UND VERLEIHUNG DER
MAKING GAMES AWARDS

KEY PLAYERS: WELTWEIT GRÖSSTES
KOMPENDIUM DER SPIELE-INDUSTRIE MIT
ALLEN WICHTIGEN FIRMENPORTRÄTS



WWW.MAKINGGAMES.BIZ

Ein Produkt der
CMG
CompuTec Media Group

WILLKOMMEN BEI BUFFED

Im buffed-Teil findet ihr in der MMORE ganze 16 Seiten mehr, die sich Themen abseits von World of Warcraft widmen!

In diesem Monat haben wir wieder spannende neue Infos zu Spielen abseits von World of Warcraft für euch. Da eure Lieblingsredaktion bis über den Kopf in den Vorbereitungen für jede Menge Artikel zu Battle for Azeroth steckt, lassen wir diesmal auch ein paar unserer Kollegen von der PC Games zu Wort kommen! Schnappt euch aber zuerst unbedingt unseren kurzen Test und unseren Rollkäfer-Guide zur neuen Episode der Lebendigen-Welt-Story von Guild Wars 2, für den sich Matthias auf die Jagd nach jeder Menge Schleim und anderem schmierigen Gedöns gemacht hat. Was euch in Cyberpunk 2077, dem neuen Rollenspiel der Witcher-Macher, erwartet, verrät euch Matthias Dammes, der das Spiel auf der E3 bewundern durfte. Unser Kollege Felix hingegen hat sich unter widrigsten Bedingungen durch den DLC From the Ashes für Kingdom Come: Deliverance fast schon ... nun ... gequält. Und Paula hat sich für euch The Bard's Tale 4 genauer angeschaut. Abschließend haben wir uns noch einen Einstiegs-PC angeschaut, und ob er für World of Warcraft: Battle for Azeroth tauglich ist – für den Fall, dass ihr dringend einen neuen Rechenknecht haben wollt. Wir wünschen euch natürlich wieder viel Spaß beim Schmökern!

Dafür steht buffed

Ein bunter Themen-Mix

Im früheren buffed-Magazin haben wir immer über den WoW-Tellerrand geblickt – das möchten wir im buffed-Teil der PC Games MMORE beibehalten. Manche Rubriken haben wir schon fest eingeplant, darunter Tests, Specials und Vorschauen. Außerdem bekommt ihr bei uns ab und an Artikel, die sich nicht ausschließlich mit Spielen beschäftigen. Auch das möchten wir gerne weiterführen. Teilt uns eure Wünsche per Mail an redaktion@buffed.de mit!



Cyberpunk 2077



Etliche Jahre nach dem ersten Teaser-Trailer lüften die Entwickler von CD Projekt ihren Mantel der Verschwiegenheit und zeigen ausgewählten Pressevertretern im Rahmen der E3, was Cyberpunk 2077 bietet.

The Bard's Tale 4

Back to the Roots! Im vierten Teil der Reihe geht's fantastischen Gegnern wieder in klassischen Rundenkämpfen an den Kragen. Erfahrt in der Vorschau, was euch in dem Dungeon-Crawler erwartet!



Kingdom-Come-DLC



Taugt das erste DLC-Abenteuer von Heinrich? Die Idee ist zumindest gut: In From the Ashes wird der RPG-Protagonist zum Vogt eines Dorfes ernannt und darf sich fortan um dessen Wiederaufbau kümmern.

Test und Tipps: GW2: Lang lebe der Lich



Test: Captiva-PC und WoW



4NETPLAYERS

● Gameserver ● Teamspeak-Server ●



Landwirtschafts-Simulator 17
SERVER

TRAFFIC-FLATRATE
EIGENER DEDICATED SERVER
ÜBER 200 FAHRZEUGE, INKL. ALLER DLC'S
BIS 4GB SPEICHER VERFÜGBAR
AB 6,46€ / MONAT

CONAN EXILES
SERVER

ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€ / MONAT

teamspeak 3
SERVER

5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39€ / MONAT

WWW.4NETPLAYERS.DE

Ein Produkt der **CMG**
Computer Media Group



Armut und Kriminalität bestimmen das Leben der meisten normalen Menschen. Auch V stammt aus dem unteren Milieu.

CYBERPUNK 2077

Eine coole Pen&Paper-Vorlage kombiniert mit den Witcher-Machern ergibt eine der größten RPG-Hoffnungen.

In der letzten PC Games MMORE gehörte Cyberpunk 2077 zu unseren Highlights von der E3 2018. Das neue Rollenspiel der Witcher-Macher von CD Projekt Red ist so vielversprechend, dass wir euch in dieser Ausgabe noch ausführlicher von unseren Eindrücken der Gameplay-Präsentation berichten wollen. Dazu haben wir auch noch ein umfangreiches Interview mit den Entwicklern geführt.

Der Spieler schlüpft im RPG in die Rolle von V. Bis auf den Namen ist der Charakter

jedoch nicht fest vorgegeben. „In Cyberpunk 2077 könnt ihr euren Hauptcharakter frei erstellen. Dazu gehören auch euer Geschlecht und die Hintergrundgeschichte eurer Spielfigur, beides wird sich auf die Story des Spiels auswirken. Auch 2077 gibt es beispielsweise manche Leute, die Frauen nicht die gleichen Rechte wie Männern zugestehen wollen – da wollen wir nichts schönreden, sondern das Thema realistisch angehen“, erklärt uns Level Designer Miles Tost im Interview.

Rollenspiel mit FPS-Look

Auch wenn es sich bei Cyberpunk 2077 um ein Rollenspiel handelt, erleben wir das Geschehen aus der im Genre kaum noch genutzten Ego-Perspektive. Die Entwickler möchten den Spieler noch intensiver in die Action einbeziehen. Euren Charakter seht ihr daher nur in den schick inszenierten Zwischensequenzen in all seiner Pracht. Das ist für ein Spiel mit individuellem Charakter zwar zunächst gewöhnungsbedürftig, passt aber sehr gut zum Kampf-Gameplay, bei dem hauptsächlich Schusswaffen zum Einsatz kommen.

Miles Tost kann verstehen, dass diese Design-Entscheidung zu kontroversen Diskussionen geführt hat, er steht aber genau wie der Rest der Entwickler hinter der FPS-Ansicht: „Es ist einfach, die Ego-Perspektive sehr kritisch zu betrachten, und ich kann das auch verstehen. Aber wer das Spiel sieht und sich darauf einlässt, der versteht, warum wir diese Entscheidung getroffen haben. Und dass das Spiel nur deswegen so gut funktioniert – siehe Implantate, Scans und so weiter.“

Die auf der E3 vorgeführte Demo beginnt dann auch gleich mit einigen heftigen Feuergefechten. Zusammen mit dem Söldner Jackie kämpft sich die weibliche V durch eine Basis von Scavengern auf der Suche nach einem entführten Mädchen, das die beiden retten sollen. Die in der Demo gespielte Version



Wichtig für die Reaktionen von NPCs auf der Straße ist auch die sogenannte Street-Credibility von V.



Night City wird eine gewaltige offene Spielwelt. Ladezeiten soll es nur bei Spielstart und Schnellreise geben.

von V setzt dabei auf ihre treue Pistole und einige wirklich coole Fähigkeiten. So kann sie im Max-Payne-Stil eine Art Bullet Time verwenden, stylish über den Boden rutschen und dabei noch Gegner aufs Korn nehmen. Als sie die Zielperson schließlich schwer verwundet antreffen, wird auch gleich wieder deutlich, dass CD Projekt Red Spiele für Erwachsene entwickelt. Das Entführungsoffer liegt nämlich nackt in einer Badewanne und das Spiel versucht in keiner Weise, diesen Umstand zu verbergen. Nach der Mission sehen wir V nach einer offenbar ereignisreichen Nacht im Bett mit einem Callboy aufwachen. Das Apartment der Protagonistin dient allerdings nicht nur zum nächtlichen Dampf-ablassen. Hier hat der Spieler zum Beispiel Zugriff auf persönliche Nachrichten, eine eigene Waffenkammer und Outfits.

Lebendig und interaktiv

Schließlich betritt V die Straßen von Night City. In der Megastadt, im Norden Kaliforniens gelegen, haben mächtige Unternehmen das Sagen. Auf den Straßen regieren jedoch vor allem Gewalt und Verbrechen.

Die Stadt ist unterteilt in sechs Bezirke, die jeweils ihr ganz eigenes Flair haben. Da ist zum Beispiel das glänzende City Center, das Zentrum der Macht der Unternehmen und des Luxus. Dem gegenüber steht Pacifica, der wohl gefährlichste Ort der Stadt, wo die Ärmsten der Armen leben und Gangs das tägliche Leben bestimmen. „Wir wollen, dass ihr Night City erkundet und darin eure eigenen Abenteuer erlebt. Sei es im asiatisch angehauchten Viertel Watson, dem Stadtteil Little China aus der Demo oder dem touristischen Westbrook – Japantown inklusive. Alle Stadtteile unterscheiden sich architektonisch, denn der Spieler soll immer wissen, wo er sich befindet, wenn er die Augen aufmacht“, beschreibt Miles Tost die Vielfältigkeit der Spielwelt.

Wichtig ist es den Entwicklern vor allem, eine lebendige Welt zu erschaffen. Dazu haben sie ihre Community- und Crowd-Systeme überarbeitet, um ein noch realistischeres NPC-Verhalten auf den Straßen zu simulieren. In der Demo sah das auch schon verdammt gut aus. Besonders die schiere Menge an Personen, die sich in Night City tummeln und

ihren Beschäftigungen nachgehen, beeindruckt. Die Umgebung ist dazu auch noch hoch interaktiv. So können wir mit einem Werbebanner interagieren, das uns dann zur nächstmöglichen Verkaufsstelle des beworbenen Produktes lotst.

Um die Stadt zu erkunden, schwingt sich V hinter das Steuer verschiedener Fahrzeuge. Diese können sowohl aus der Cockpit- als auch aus der Verfolger-Perspektive gesteuert werden. Die Autos sind jedoch nicht nur Fortbewegungsmittel. So kommt es in der E3-Demo auch zu einem kurzen Scharmützel mit Scavengers, während wir mit einem Afenzahn durch die Stadt rasen. V lehnt sich aus dem Fenster, um die Gegner aufs Korn zu nehmen, während der Wagen selbstständig der Straße folgt.

Robodoc

Für ihren nächsten Einsatz trifft sich V jedoch erst einmal mit Dexter Deshawn, einem der höheren Tiere aus der Unterwelt von Night City. V und ihr Kumpel Jackie versuchen nämlich, in die wirklich dicken Geschäfte einzusteigen. Um sich das Vertrauen ent-



Mächtige Unternehmen herrschen über Night City. Lassen wir uns auf einen Deal mit dieser Agentin von Militech ein, wird das weitreichende Konsequenzen haben.



Trotz Schusswaffen ist Cyberpunk 2077 ein Rollenspiel, in dem Ausrüstung, Charakterwerte und Skills maßgeblich über die Kampfformen entscheiden.



Im Vordergrund ist eine Armklinge zu sehen, die V in der E3-Demo auch für den Nahkampf genutzt hat.



Das Spiel ist nicht zimperlich und wird im Nahkampf auch brutale Körperzerstüklungen zeigen.

sprechender Kreise zu sichern, werden sie zunächst auf eine Mission geschickt, bei der sie sich beweisen sollen. Anhand dieses Auftrags demonstrieren uns die Entwickler die spielerische Freiheit und die Konsequenzen von Entscheidungen, die eine enorme Rolle spielen werden. Zunächst sucht V jedoch den Ripperdoc ihres Vertrauens auf. Diese offiziellen und inoffiziellen Spezialisten sind der erste Anlaufpunkt, wenn es darum geht, den eigenen Körper mit neuen kybernetischen Verbesserungen auszustatten. So lässt sich V bei unserer Demo zum Beispiel ein künstliches Auge einsetzen, mit dem sie ab sofort nach Belieben an Objekte heranzoomen kann. Außerdem ist der neue Schapparat mit einer Scanfunktion ausgestattet, mit der sich hilfreiche Information über Umgebung und Personen sammeln lässt.

So findet die Charakterentwicklung in Cyberpunk 2077 nicht nur über klassisches Freischalten von Fähigkeiten, sondern auch über die verbauten Implantate statt. Hierbei trifft der Spieler bereits wichtige Entscheidungen, die sein weiteres Vorgehen bestimmen können. Hat man zum Beispiel einen

fortgeschrittenen Hack-Skill, öffnen sich andere Wege als zum Beispiel einem Protagonisten, der eher auf Ingenieurs-Fähigkeiten setzt.

Eine Frage der Herangehensweise

Aber auch in den Interaktionen mit NPCs werden natürlich wichtige Entscheidungen getroffen. So gibt Vs Auftraggeber Dexter zum Beispiel einen Hinweis auf eine Agentin der mächtigen Militech-Corporation, die es ebenfalls auf den Feind unserer aktuellen Mission abgesehen hat. Als Spieler gilt es nun zu entscheiden, ob man sich auf so einen gefährlichen Verbündeten einlässt. Die Entwickler kontaktieren in der Demo die Agentin und machen einen Treffpunkt aus. Dort kommt es wieder zu einigen Entscheidungen, aber mit ein wenig Verhandlungsgeschick steht V jetzt auch ein vermeintlich gewaltfreier Weg an ihr Missionsziel offen.

Zusammen mit Jackie begibt sich die Protagonistin zum Unterschlupf der feindlichen Maelstrom-Gang, einer Gruppe von Cyber-Fanatikern, die Transporter der Unternehmen überfallen und die erbeutete Technik

verkaufen. V soll von ihnen einen bestimmten Roboter besorgen. Zunächst versuchen die Entwickler den friedlichen Ansatz, indem sie die Möglichkeiten nutzen, die sich durch die Verhandlung mit der Militech-Agentin ergeben haben. Der Deal scheint auch problemlos über die Bühne zu gehen, bis sich herausstellt, dass auch V und Jackie hereingelegt wurden.

Um die Ecke ballern

Im nun ausbrechenden Feuergefecht demonstrieren die Entwickler noch ein paar wirklich coole High-End-Waffen und Fähigkeiten, auf die sich Spieler im fortgeschrittenen Spiel freuen können. So gibt es zum Beispiel einen Ricochet-Targeting-Skill, mit dem Gegner quasi über Bande durch Abpraller an Wänden beschossen werden können. Gut, um Feinde in Deckung zu treffen, ohne die eigene Deckung aufzugeben. Ähnliches erreicht V auch mit speziellen Waffen, die zielsuchende Projektile abfeuern. Stehen solche Tricks einmal nicht zur Verfügung, um Gegner hinter Deckungen zu erreichen, kann man auch von dem zerstörbaren Gelände Ge-

Die Vorlage: Cyberpunk 2020

CD Projekt Red erschafft kein völlig neues Universum. Die Polen bauen auf dem 1988 von Mike Pondsmith entwickelten Pen&Paper-Rollenspiel Cyberpunk 2020 auf.

Anders als beim deutlich bekannteren Rollenspiel Shadowrun verzichtete Mike Pondsmith auf Fantasy-Elemente wie Elfen und Magie. Stattdessen orientierte er sich mehr an klassischen Vorbildern wie Neuromancer und Blade Runner. Schon in der Vorlage steht die Stadt Night City im Mittelpunkt. Einige bekannte Charaktere sollen auch 57 Jahre später in Cyberpunk 2077 wieder auftauchen. Die Entwickler arbeiten sehr eng mit Mike Pondsmith zusammen, um die Mischung aus dystopischer Zukunft und Punk-Lebenseinstellung ins Spiel zu übertragen, die Fans so sehr an seiner Vorlage schätzen. Natürlich bedienen sich die Polen nicht nur am Setting. Auch beim RPG-System halten sich die Macher sehr eng an das analoge Vorbild. So legt man in Cyberpunk 2020 zum Beispiel einen „Lebensweg“ für seinen Charakter fest. Ein ähnliches System wird es auch im Spiel geben.



Cyberpunk-Schöpfer Mike Pondsmith ist eng in die Entwicklung eingebunden und war auch beim E3-Auftritt von CD Projekt Red immer vor Ort.

Das Spiel nutzt zwar die drei Klassen Netrunner, Techie und Solo aus der P&P-Vorlage, lässt euch aber dennoch freie Auswahl bei Skills und Waffen.



brauch machen. Wie weit die Entwickler es mit zerstörbarer Umgebung treiben werden, wissen die Macher selbst noch nicht. Deckungen werden aber aller Voraussicht nach häufig kaputtbar sein.

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, lassen sich Waffen und andere nützliche Gegenstände häufig bei besiegten Gegnern oder in Kisten und Ähnlichem finden. Die Auswahl an Schießprügeln soll dabei sehr umfangreich ausfallen. Zusätzlich lassen sich die Waffen noch umfangreich modifizieren und individualisieren. V kann sich aber auch in den Nahkampf begeben. Dazu nutzt die Protagonistin in der Demo die bereits aus dem ersten Teaser-Trailer von vor fünf Jahren bekannten Klingen in ihren künstlichen Armen. Diese dienen nicht nur dazu, Gegner spektakulär niederzustrecken, sondern können auch genutzt werden, um sich zum Beispiel an Wänden festzukrallen. Vermutlich auch ganz hilfreich für das inzwischen ebenfalls bestätigte Stealth-System, durch

das ihr Feinde aus dem Verborgenen heraus ausschalten oder zum Beispiel in Fallen locken könnt.

Zum Ende der vorgeführten Demo wartet noch ein Bosskampf auf V: Royce, der Anführer der Maelstrom-Gang, hat sich einen mächtigen Exo-Suit angeschnallt und stellt damit eine ernsthafte Bedrohung dar. Um dem starken Gegner Schaden zufügen zu können, muss erst mal ein Schild zerstört werden, der nur auf der Rückseite des Suits zu treffen ist. Wohl dem, der über nützliche Fähigkeiten wie Bullet Time verfügt, die helfen, auf die Rückseite des Gegners zu kommen. Doch die Mission wird erfolgreich beendet und die Entwickler versichern uns, dass dies nur eine von vielen verschiedenen Möglichkeiten war, wie diese Situation hätte verlaufen können.

Auch wenn wir gerne selbst Hand angelegt hätten, um zum Beispiel noch besser beurteilen zu können, wie sich der Kampf anfühlt, hat die erste Gameplay-Präsentation

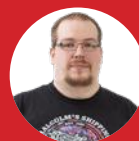
das große Potenzial des Spiels gezeigt. Ob wirklich alles Gold ist, was derzeit glänzt, finden wir hoffentlich in nicht allzu ferner Zukunft beim ersten eigenen Spielen heraus. Unbeantwortet bleibt leider auch weiterhin die Frage, wann Cyberpunk 2077 denn überhaupt erscheinen wird. **Matthias Dammes**

Cyberpunk 2077 (PC)

Anbieter:CD Projekt
Termin/USK:nicht bekannt
Kosten:nicht bekannt
Web:www.cyberpunk.net

Alle Infos auf buffed.de
www.buffed.de/Cyberpunk-2077-Spiel-20697

Fazit Matthias Dammes



„Auch einige Wochen nach der E3 lässt der Wirbel um Cyberpunk 2077 kaum nach. Fast jeden Tag gibt es Meldungen über kleine Details. Diese wiederholen sich zwar auch ganz gerne, aber das Spiel bleibt im Gespräch. Ich denke das zeigt, welchen Eindruck die Entwickler von CD Projekt Red mit dem ersten Schritt an die Öffentlichkeit hinterlassen haben – trotz dessen, dass das Gameplay nur hinter verschlossenen Türen gezeigt wurde. Auch ich wurde von der Präsentation völlig begeistert und bin auf jede neue Information gespannt. Wir sollten uns aber auch im Klaren sein, dass in den kommenden Monaten vermutlich erstmal wieder Ruhe einkehren wird. Die Entwickler haben noch viel Arbeit vor sich und werden nun nicht die nächsten Jahre durchgehend in der Öffentlichkeit präsent sein. Das bedeutet, dass wir uns in Geduld üben müssen.“



Die Entwickler wollen zu jeder Tageszeit und Lichtstimmung ein für Cyberpunk typisches Flair erzeugen, nicht nur bei Dunkelheit.

CYBERPUNK 2077

IM INTERVIEW MIT LEVEL DESIGNER MILES TOST

Autor: Das Interview führte Roland Austinat im Auftrag des Computec-Verlags

Computec: Wie kommt ein Studio, das in klassischen Fantasy-RPGs zu Hause ist, in die Sci-Fi-Welt von Cyberpunk 2077? Konntet ihr keine Zwerge und Elfen mehr sehen?

Miles Tost: „Viele unserer Entwickler sind in der Tat seit dem ersten oder zweiten Witcher mit dabei. Insbesondere einige Konzeptzeichner, die seit Jahren nur Schwerter gezeichnet haben, waren froh, mal etwas anderes machen zu können. Wir haben auch viele Fans des Cyberpunk-2020-Pen&Paper-Spiels im Studio – bis hin zu den Chefs, die die Entscheidungen treffen, und so kam es dann zu dem neuen Projekt.“

Computec: Die E3-Demo gab uns einen Einblick in den ganz normalen Alltag einer Hackerin – wie sieht es langfristig im Spiel aus? Erwartet uns eine Sandbox-Welt, in der wir tun und lassen können, was wir wollen? Oder handeln wir uns an einer mal mehr, mal weniger linearen Story entlang?

Miles Tost: „Bei uns steht die Story immer im Vordergrund. Intern nennen wir Cyber-

punk 2077 ein ‚narrative-driven open-world RPG‘ – und in der Reihenfolge gehen wir auch an die Entwicklung: erst die Story, dann die offene Spielwelt, verpackt in ein Rollenspiel. Was uns wieder sehr wichtig ist, ist das Prinzip ‚Choices & Consequences‘: Einschneidende Entscheidungen haben bedeutsame Konsequenzen, die über ein ‚Gehe ich nach links oder nach rechts, komme dann aber doch am gleichen Ort an?‘ hinausgehen. Und das wollen wir im Vergleich zu The Witcher 3 noch deutlich ausweiten.“

Computec: Die Wahl der First-Person-Ansicht ist ja ziemlich umstritten ...

Miles Tost: „[...] Ihr seht ja euren Charakter gleich zu Beginn, wenn ihr ihn erstellt, später dann auch im Inventar, wenn ihr ihm neue coole Klamotten verpasst. Aber wir wollen andererseits natürlich nicht, dass ihr die meiste Zeit des Spiels im Inventar verbringt, deswegen haben wir Zwischensequenzen oder Dinge wie Spiegel, Vs Schrank oder auch die Szene beim Ripperdoc, wo ihr euch aus eurem noch nicht ganz implantierten Auge selbst sehen könnt. Beim Autofahren wechseln wir als einzige Ausnahme in die Third-Person-Perspektive – dann seht ihr das UI nicht auf eurer Netzhaut, sondern auf der Windschutzscheibe. Denn alles ist in der Spielwelt verankert, ihr müsst euch nicht durch Menüs kämpfen. Die Perspektive hilft uns Entwicklern ungemein, nicht nur bei Gesprächen, sondern auch im Kampf. Waffen wie die, bei der die Projektile von der Umgebung abprallen, wären sonst deutlich schwieriger darzustellen und einzuschätzen. [...] Und weil es unser erstes Spiel in dieser Perspektive ist, können wir etwas

frischer und unverbraucherter an die Entwicklung gehen und auch ein paar neue Dinge ausprobieren. Ich glaube, dass sie gut zu uns als Studio passt, das sich auf packende Rollenspiele spezialisiert hat, und hoffe einfach, dass eure Leser uns da ein bisschen Vertrauen entgegenbringen. Die Shooter-Fraktion hat sich diese Perspektive geschnappt, wir hoffen, sie wieder zu den Rollenspielern zu bringen.“

Computec: Wie baut ihr die Einzelteile einer so großen Spielwelt zusammen, insbesondere, wenn wir uns darin so frei bewegen können? Darf unser Charakter schon zu Beginn des Spiels überall hin?

Miles Tost: „Daran feilen wir derzeit noch. Vielleicht versperren besonders starke Banditen manche Bereiche, aber letztendlich

„Die Story hat
Priorität, vor allen
anderen Inhalten.“

entscheidet ihr, wo die Reise hingehen soll – müsst dann aber auch mit den Konsequenzen leben. Generell wollen wir aber ähnlich wie in The Witcher 3 den Spielern so schnell wie möglich erlauben, sich frei durch die gesamte Spielwelt zu bewegen.“

Computec: Der Witcher ist ein Einzelkämpfer, in Cyberpunk 2077 sind wir mitunter mit einer Gruppe von Helfern unterwegs – welchen Unterschied macht das bei der Gestaltung der Spielwelt? Wie schlau oder wie hilfsbedürftig sind unsere Helfer?

Vita – Miles Tost



Miles Tost stammt aus Norddeutschland und besuchte in Kaltenkirchen, nördlich von Hamburg, das Gymnasium. Sein anschließendes Studium am SAE Institut in Berlin absolvierte er mit einem Bachelor-Abschluss in Interactive Animation. Während des Studiums machte er als Games Tester bereits erste Erfahrungen in der Branche. Nach der beendeten Ausbildung stieß er im Januar 2013 schließlich als Level Designer zu CD Projekt Red. Hier arbeitete er direkt an der offenen Spielwelt von The Witcher 3 mit. Für die beiden Erweiterungen schlüpfte er sogar in die Rolle des Level Design Coordinators. Bei Cyberpunk 2077 ist er erneut als Level Designer verantwortlich, nämlich für die Erschaffung der Spielwelt von Night City.

„In unserer Spielwelt bewegen wir uns eher am Rande der Gesellschaft, da sind die Leute derber als jemand aus der höheren Schicht.“



Miles Tost: „Vorab: Nicht in jeder Mission seid ihr mit Verstärkung unterwegs. Wir wollen erreichen, dass euch eure Begleiter nicht zur Last fallen und dass sie gut zur Story beitragen. Unser Ziel ist, dass ihr euch auf euren Helden konzentrieren könnt. Deshalb haben wir auch derzeit kein Inventar-Mikromanagement aller Party-Mitglieder. Bei euren Begleitern setzen wir auf Archetypen, die es seit Neuromancer gibt. Edgerunner planen Einbrüche und Beutezüge, können die aber nicht ohne Hilfe durchziehen. Bei eurer Rettungsmission zu Beginn der Demo werdet ihr von einem Netrunner im Hintergrund unterstützt, der versucht, euch den Weg freizuhacken. Euer Kumpel Jackie ist unser „Strong Solo“-Archetyp, während V eher ein „Fast Solo“ ist. Deshalb kann Jackie durch schiere Stärke Sachen machen, zu denen V zu diesem Zeitpunkt noch nicht in der Lage ist.“

Compute: Diese Archetypen werden über rollenspieltypische Werte wie Stärke, Konstitution und Intelligenz definiert. Dazu kommen noch Reflexe, Tech und Coolness. Kannst du uns noch etwas mehr zum Zusammenspiel dieser Werte sagen?

Miles Tost: „Diese Werte stammen alle aus dem Pen&Paper-System, das kann man sich vielleicht so erklären: Ein Akademiker muss nicht unbedingt ein guter Handwerker sein. Er mag wissen, wie etwas funktioniert, muss aber nicht in der Lage sein, eine Maschine auseinanderzuschrauben. Keine Sorge, wir werden euch das auch bei der Charaktererstellung erklären. Oh, und Coolness würde in anderen Spielen wohl Charme heißen. In der Cyberpunk-Szene sind cooles Aussehen und coole Klamotten eine wichtige Sache, deshalb haben wir auch unser Street-Cred-System, das euren Ruf ‚auf der Straße‘ beschreibt. Mit steigendem Ruf steigt euer Ansehen und wildfremde Leute erkennen euch – ob das jetzt gut oder schlecht ist, werdet ihr sehen. Gut ist auf jeden Fall, dass sich dann auch eure Auftragslage verbessert.“

Compute: Apropos Aufträge: Was passiert, wenn wir die Hauptgeschichte links liegen lassen und erst mal ‚nur‘ alle Nebenmissionen angehen?

Miles Tost: „Ohne jetzt etwas über die Cyberpunk-Story zu verraten: Wir wissen, dass es in dieser Hinsicht Kritik an The Witcher 3 gab. Manchen Leuten fehlte da der Druck, Ciri zu retten und das Ende der Welt zu verhindern. Das soll nicht heißen, dass ihr in Cyberpunk 2077 permanent unter Stress stehen werdet, aber wir werden euch in die Story zurückziehen, wenn es passt. Interessanterweise gibt es auch noch andere Spiele, die das gleiche ‚Problem‘ haben; und von deren Lösungsansätzen lassen wir uns gerne inspirieren. Nehmen wir das neue God of War: Da wollen die Entwickler einerseits eigentlich immer die Story vorantreiben, aber dann bietet mir das Spiel andererseits aktiv an, auch andere Dinge auszuprobieren.“



Wer in der Cyberpunk-Welt über Geld verfügt, kann sich die Dienste einer paramilitärischen Gesundheitsversorgung leisten.

Compute: Lasst ihr euch bei der Spielwelt von der Gegenwart beeinflussen? Oder sagt ihr: Wir produzieren unsere komplett eigene Zukunft?

Miles Tost: „Beides. Unsere Version von Cyberpunk ist etwas technischer als die 2020-Vorlage, aber nur bis zu einem gewissen Punkt: Vieles ist analog geblieben. Es gibt zwar Smartphones, aber nicht nur in hauchdünner Ausführung für die reichen CEOs der großen Konzerne, sondern es gibt auch so „dicke“ Geräte wie in unserer Gegenwart. Und ihr seht überall Knöpfe und Kabel he-

„Cyberpunk 2077 ist kein 3D-Actiontitel, sondern bleibt ein RPG mit Shooter-Elementen.“

rumliegen, die ihr benutzen könnt. Dafür haben wir sogar einen eigenen Archetyp, den Techie: Der interagiert nicht im Cyberspace, sondern öffnet beispielsweise versperrte Türen in Handarbeit. Ein Beispiel dafür gibt es in der Demo, wo unsere Hacker-Fähigkeiten nicht hoch genug sind und wir uns stattdessen auf das Neuverbinden von Kabeln verlassen, um eine Tür zu öffnen.“

Compute: Warum gibt es überhaupt noch Smartphones, wenn ich mich auch direkt ins Netz einloggen und mit anderen Menschen kommunizieren kann?

Miles Tost: „Es gibt beides. Implantate sind ein Stück weit wie Tätowierungen und da gibt es auch heute genug Leute, die keine Tätowierungen haben. Genau deshalb findet ihr 2077 auch immer noch Röhrenfernseher – als Retro-Objekt oder für ärmere Leute, die sich die neuesten Flachbildschirme nicht leisten können. Wir haben auch keine ‚Tesla-Zukunft‘, in der alle Autos elektrisch betrieben werden. Fahrzeuge setzen immer noch auf Verbrennungsmotoren. Unser Superbenzin, das im Monopol von einer Mega-

Corporation hergestellt wird, heißt CHOO2, eine Abkürzung, die aus seinen chemischen Bestandteilen entstanden ist. Ihr merkt: Alles, was ihr in der Welt von Cyberpunk 2077 seht, entspringt der Rollenspielvorlage oder ist in unserer Gegenwart verankert. Dafür haben wir Mitarbeiter, die nichts anderes tun, als sich darum zu kümmern.“

Compute: Wie können wir uns das praktisch vorstellen? Haben eure Geschichten-erzähler die Story fertiggeschrieben und ihr baut jetzt deren Entwürfe ins Spiel ein? Oder schickt ihr auch mal ein „Kapitel“ zurück und sagt den Kollegen, dass ihr eine bessere Idee habt?

Miles Tost: „[...] Wir bauen keine riesige Welt und füllen sie dann irgendwie mit Inhalten und Story, bis sie ‚voll‘ ist. Die Größe unserer Spielwelt wird von dem festgelegt, was wir zu erzählen haben. Geht es um Geschichten abseits der Hauptstory, dann fragen wir als Level Designer unsere Autoren beispielsweise: Wir brauchen diesen Gegenstand, könnte der in der Welt existieren? Die antworten dann idealerweise: Ja, könnte er, und zwar aus diesem Grund.“

Compute: Dann baut ihr beispielsweise eine Fabrik und sagt den Autoren, dass ihr euch darin gut einen Raubzug vorstellen könntet? Oder ist es umgekehrt?

Miles Tost: „Beides. Die Hauptgeschichte wird zuallererst geschrieben, zusammen mit ein paar Nebenmissionen. Dann wissen wir grob, worum es geht und welche Handlungsorte die Autoren brauchen. Andererseits fragen wir uns zum Beispiel: Wie werden Lebensmittel im Jahr 2077 hergestellt? So kamen wir auf die Idee einer inzwischen verlassenen Fabrik für synthetisches Fleisch. Die haben wir zurück an unsere Autoren ‚geschickt‘, und daraus wurde dann ein Gang-Schlupfwinkel. Das ist das Tolle: Wir zwingen uns nicht in ein festes Regelwerk, sondern erlauben uns künstlerische Freiheiten, von denen das Spiel profitiert.“

Compute: Miles, herzlichen Dank für das Gespräch!



Die Kämpfe in The Bard's Tale 4 sind rundenbasiert. Eure Charaktere stehen in Feldern und können auch nur Gegner in einem gewissen Radius angreifen.

THE BARD'S TALE 4

33 Jahre nach dem ersten Teil kommt ein neues, hübscheres und umfangreicheres The Bard's Tale! Was hat es für hartgesottene Fans und neue Spieler zu bieten?

Es war das Jahr 1985, als Interplay Productions das erste The Bard's Tale herausbrachte. Der Dungeon Crawler hielt sich an das Regelsystem des Pen & Papers Dungeons and Dragons und läutete die Zeit der RPGs in der Videospieldwelt ein. Zwei weitere Teile erschienen, außerdem ein Ableger in Iso-Optik, der wenig mit dem eigentlichen Spiel zu tun hat. Nachdem es eine Zeitlang ruhig um The Bard's Tale wurde, beschloss inXile Entertainment, die glorreichen Tage zu feiern und zurückzubringen.

Über Kickstarter wurde also The Bard's Tale 4 finanziert und hat auch endlich ein Release-Datum: Ab 18. September 2018 stürzt ihr euch wieder in die Dungeons von Skara Brae, dem Handlungsort in The Bard's Tale 4; zunächst nur auf dem PC, Konsolenversionen sollen jedoch folgen.

Back to the Roots

Kenntnisse der Vorgänger sind übrigens nicht notwendig! Die Entwickler wollen es auch der jüngeren Generation ermöglichen,

Spaß an The Bard's Tale 4 zu haben, weshalb die Handlung 150 Jahre nach dem Ende des dritten Teils einsetzt. Keine Sorge, für die treuen Fans der Reihe sind aber natürlich viele Elemente eingebaut, die sie wiedererkennen werden. So ist die Karte aus den alten Spielen als Skara Brae Below ins Spiel eingebaut worden.

Skara Braes Retter

Aber was ist The Bard's Tale 4 überhaupt? Nun, ihr macht euch mit einer Party von bis



Ganz klassisch seht ihr im Charaktermenü und Inventar alle Stats und angelegten Items sowie alle gesammelten Gegenstände.



Das lebende Bild erzählt zu Beginn jeder Spielsession, was ihr bis jetzt erlebt habt. Für Nostalgiker: Genau dieses Bild war das Cover des ersten Bard's Tale.

Es muss immer eine gewisse Anzahl an Skills erlernt werden, um die Ketten zu sprengen. Das könnt ihr nur beim sogenannten Review Board in Skara Brae erledigen.

zu sechs Charakteren auf den Weg, um die fiesen Fatherites zu bekämpfen, die in Skara Brae Unruhe stiften. Dabei startet ihr mit einem Charakter, den ihr behaltet oder gegen einen eigens erstellten austauscht. Es gibt vier Archetypen – Barde, Krieger, Schurke und Heiler – und sieben Kulturen, aus denen ihr wählt. Nach etwa sechs Stunden habt ihr vier der Charaktere zusammen, die letzten zwei bekommt ihr ungefähr bis zur Hälfte des Spiels, dann ist eure Party komplett. Jeder Charakter hat einen Fähigkeitsbaum, wobei dieser durch Ketten geteilt ist. Ihr müsst eine gewisse Anzahl an Skills freischalten, um eine Kette zu brechen.

Im rundenbasierten Kampf benutzt jeder Charakter fünf aktive Skills. Drei sind aus dem Baum wählbar, einer ist die Positionsänderung und ihr tragt noch ein Utensil – z. B. Heiltrank, Fallen oder Alkohol – mit euch. Um eine Fähigkeit zu verwenden, benötigt ihr die sogenannten Opportunity Points, von denen ihr zu Beginn drei habt. Die Zahl steigt sich später jedoch. Es gibt auch noch die Spell Points, mit denen manche Charaktere magische Attacken ausführen. Diese lassen sich durch Alkohol auffüllen.

Rätsel, Songs und Crafting

Neben den Kämpfen müsst ihr für einen Dungeon Crawler ganz typische Rätsel lösen. Zahnrad-Rätsel, eine Art Runen-Sudoku und das Verschieben riesiger Steinblöcke an verschiedene Positionen ist dabei nicht ungewöhnlich. Für die Rätsel bekommt ihr zwar ein wenig Hilfe, manchmal ist die Lösung jedoch nicht gleich offensichtlich und verschlossene Türen werden – in der gespielten Demo – genauso dargestellt wie die geöffneten. Hilfreich sind dabei die Songs, die ihr

lernt, denn in The Bard's Tale 4 ist die Musik natürlich immer noch unglaublich wichtig. Mit den Liedern schaltet ihr durchgehend neue Inhalte frei. Ihr dreht die Zeit zurück, zerstört Steinwände oder baut Brücken wieder auf, die vorher nur ein trauriger Steinhäufen waren. Das hilft euch auch bei den Rätseln, die sehr abwechslungsreich sind. Neben kämpfen, rätseln und Songs spielen könnt ihr auch noch craften – und zwar unterwegs! Dazu findet ihr überall in der Welt Rezepte, also haltet die Augen offen. Das Crafting ist wirklich einfach und soll euch das Spiel erleichtern.

Ein Klassiker erwacht zum Leben

Doch die Stadt ist nicht das Einzige, was ihr in The Bard's Tale 4 sehen werdet. Es wird vier Zonen geben, eben die Stadt Skara Brae, aber auch Wälder und eine kalte Tundra. Das alles läuft auf der Unreal Engine 4 und kommt grafisch vielleicht nicht an Triple-A-Titel heran, hat aber seinen ganz eigenen Charme. Wir empfehlen euch wärmstens, das Spiel auf Englisch zu spielen, denn die schottischen Synchronsprecher hauchen den Charakteren einfach Leben ein. Aber es wird auch eine deutsche Vertonung und auch noch viele weitere Sprachen geben. Beim Laden eines Spielstandes werden die bisherigen Geschehnisse außerdem von einem lebenden Gemälde zusammengefasst. Dieses Bild war auf dem Cover des ersten The Bard's Tale. Nostalgie! Insgesamt soll The Bard's Tale 4 30 Levels beinhalten und mindestens genauso viele Spielstunden, wobei es so viel zu entdecken und so viele Nebenquests gibt, dass ihr euch definitiv noch wesentlich länger in Skara Brae aufhalten könnt. Für Nostalgiker gibt es also

genug Altes, für Interessierte genug Neues, um The Bard's Tale 4 auf dem Schirm zu behalten.

Paula Sprödefeld

The Bard's Tale 4 (PC)

Anbieter: inXile Entertainment
Termin/USK: 18. September 2018/n.b.
Kosten: nicht bekannt
Web: bardstale.com

Alle Infos auf buffed.de
www.buffed.de/The-Bards-Tale-4-Spiel-55197/

Fazit

Paula Sprödefeld

„Das erste The Bard's Tale kam sechs Jahre vor meiner Geburt auf den Markt, der dritte Teil dann 1988, immer noch drei Jahre bevor mein winziges Ich seinen Auftritt hatte. Auch wenn ich also die Anspielungen an die alten Teile nicht erkennen kann, gefällt mir die aktuelle Version sehr gut. The Bard's Tale 4 ist schön gestaltet, die Welt von Skara Brae glaubhaft und das Spiel steckt voller Humor, der meinen genau trifft. Obwohl rundenbasierte Rollenspiele nicht meine Favoriten sind, hat mich dieses RPG vom Gegenteil überzeugt. Also an alle jungen Leute meiner Generation: Lasst euch nicht davon täuschen, dass die The-Bard's-Tale-Reihe schon so lange existiert. Der Einstieg wird euch wirklich leicht gemacht! Und an alle treuen Fans der ersten Stunde: Es mag etwas anders aussehen, aber The Bard's Tale 4 behält alles, was ihr in den alten Teilen geliebt habt.“





Tipps zum Umgang mit Geld

Doch bis dahin ist es ein weiter und zäher Weg, denn die wenigsten Spieler dürften derartige Unsummen auf dem Konto haben. Wenn ihr also nicht schon vorher ein kleines Vermögen angehäuft habt, müsst ihr erst mal viel Geld ranschaffen, beispielsweise durch Diebstahl oder indem ihr Waffen und Rüstungen eurer besiegten Feinde verkauft. Wer sich in das Alchemiesystem reingefuchst hat, kann hier ebenfalls viel Kohle scheffeln. Eine lukrative Möglichkeit ist auch das verbotene Wildern: Erlegt ein paar Wildschweine und bringt das Fleisch zu einer Kochstelle. Dort könnt ihr es braten, was es nicht nur kostbarer, sondern auch unauffällig macht. So könnt ihr es bei jedem Händler verhöckern. Nicht vergessen: Händler erhalten immer größere Geldreserven, indem ihr ihnen Items verkauft! Konzentriert euch besser auf wenige Händler, anstatt möglichst viele abzuklappen! Wir empfehlen, einen Rüstungsschmied, einen Waffenschmied und den Müller Peschek (Nähe Rattay) auf diese Weise „hochzuleveln“.

Sobald ihr eine positive Bilanz vorweisen könnt und täglich Geld verdient, habt ihr From the Ashes im Grunde schon gewonnen. Denn nun müsst ihr nichts weiter tun, als 24 Stunden zu warten, schon habt ihr mehr Geld in der Truhe. Diesen Vorgang wiederholt ihr einfach, bis ihr genügend Groschen beisam-

men habt, um das nächste Bauprojekt zu finanzieren – auf diese Weise entzaubert sich der ganze DLC von selbst.

Verschenktes Potenzial

Schade: Alle Bauplätze legt das Spiel fest, wir bestimmen weder das Aussehen der Gebäude noch deren Standort. Dekorationen oder Zierobjekte, mit denen wir Pribyslawitz unseren Stempel aufdrücken könnten, fehlen ebenso. Dadurch fühlt sich der Ort nie wirklich wie unsere Heimat an. Auch der Bauvorgang fällt unpersönlich aus: Wir geben lediglich unserem Verwalter Bescheid, der daraufhin automatisch losflitzt und den Bau veranlasst – stets auf die gleiche Art und mit den gleichen Kommentaren. Danach folgt nur noch eine kurze Zwischensequenz und schon steht das Gebäude fix und fertig da. Das ist wenig reizvoll.

Spannende Ereignisse oder tiefschürfende Quests sollte niemand erwarten. Einzige Ausnahme: Hin und wieder dürfen wir uns als Richter der Sorgen und Nöte unserer Dorfbewohner annehmen. So entscheiden wir etwa, welcher Fleischer in unserem Dorf arbeiten darf, ob wir Wilderei dulden oder eine Kräuterfrau als Hexe brandmarken. Diese kurzen Dialogszenen tun der Atmosphäre ausgesprochen gut, trösten aber nicht darüber hinweg, dass Pribyslawitz einfach mehr Leben vertragen könnte.

Felix Schütz



Kingdom Come: Deliverance – From the Ashes (PC)

Stand/Version: 18.07.2018
Anbieter: Deep Silver
Termin/USK:erhältlich/ab 18
Kosten:10 Euro
Web: www.kingdomcomerpg.com

Alle Infos auf buffed.de
www.buffed.de/Kingdom-Come-Deliverance-Spiel-16151/

Pro

- Interessantes Spielprinzip für ein Rollenspiel
- Gut in die Hauptkampagne von Kingdom Come eingebaut

Contra

- Bauvorgänge sind uninteressant und unpersönlich, das Dorf kann nicht nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden
- Es geht nur ums Sammeln von Groschen – so viel verschenktes Potenzial!
- Weder spaßige Quests noch coole Interaktionen mit NPCs

Fazit Felix Schütz

„Auch wenn mir eine spannende neue Questreihe mit interessanten Figuren und kniffligen Entscheidungen grundsätzlich lieber gewesen wäre: Diese Idee, mich zu einem Vogt und Bauherrn zu ernennen, hat was! Ich habe mich darauf gefreut, meine Siedlung Stück für Stück aufzubauen, die Bewohner kennenzulernen, spannende Konflikte zu lösen, der Ortschaft meinen Stempel aufzudrücken. Doch leider verkommt das eigentliche Bausystem zum unpersönlichen Groschengrab, die Entwickler haben scheinbar wenig Interesse daran, mich kreativ in den Wiederaufbau einzubinden. Stattdessen soll ich einfach nur massenhaft Geld heranschaffen, was für einen Normalspieler wie mich bedeutet: grinden, was das Zeug hält. Denn auch wenn ich im Hauptspiel nie Geldsorgen hatte, haben mich die zigtausend Taler für den DLC viel Geduld gekostet. Ignorieren konnte ich das Bauprojekt aufgrund der laufenden Kosten auch nie – also habe ich notgedrungen stundenlang gewildert und Fleisch verkauft, bis ich das Dorf endlich im Plus hatte. Spaßige Quests und Ereignisse, die mich nebenbei motiviert hätten, waren leider Mangelware. Für 10 Euro hatte ich mehr erwartet!“

Alternativen

The Witcher 3 90
Fallout 4 nicht bewertet
GTA 5 nicht bewertet

Wertung

58



GUILD WARS 2: LANG LEBE DER LICH

Nach langer Pause geht die Geschichte der Lebendigen Welt von Guild Wars 2 endlich weiter. In der Domäne Kourna versuchen wir die Plage Palawa Jokos zu stoppen – wir verraten, ob sich das Warten gelohnt hat.

Als Held in Guild Wars 2 haben wir es nicht leicht. Zwar sind wir zweimaliger Drachenschlächter, aber die Arbeit hört einfach nicht auf. Schlimmer noch, es wirkt manchmal, als ob wir mehr Schaden anrichten als Gutes tun! Das denken wir vor allem seit dem Ende der Erweiterung Path of Fire, in der unsere Taten einen Bösewicht noch stärker gemacht haben. Aber was wollen wir anderes machen als uns dem nächsten Fiesling zu widmen? Der ist seit dem Beginn der vierten Staffel der Lebendigen Geschichte der Wüsten-Lich Palawa Joko persönlich. Aus seinem Gefängnis in der Unterwelt entkommen, strebt der Tyrann die Weltherrschaft an. Das Übliche eben. Dafür setzt er auf die uralte Skarabäus-Plage, die er mithilfe der untoten Inquestur-Wissenschaftler unter seiner Kontrolle immer weiter verfeinert. Zu Beginn der neuen Episode wird klar, dass er der Perfektionierung nahe ist. Denn noch während wir die Unschuld unseres neuen Freundes, des sozial inkompetenten Asura-Wissenschaftler Gorrik beweisen, mischt sich Joko ein und demonstriert die Macht seiner Seuche. Wie besiegen wir aber eine untote Armee, die über eine tödliche Plage verfügt? Na ganz einfach: Wir suchen uns Soldaten, die nicht sterben können. Wer nicht schlafend durch Path of Fire gerannt ist, weiß also, welches Grabmal wir aufsuchen müssen.

Gespenster gegen Untote

Mit Geister-Verbündeten im Schlepptau müssen wir in der ersten Mission in der Domäne Kourna, wo Joko seinen Hauptsitz hat, jedoch erst einmal einen Stützpunkt sichern. Diese Nacht-und-Nebel-Aktion dürfte Fans von Schleichspielen gefallen, denn das unentdeckte Vorgehen wird mit einem von vielen Erfolgen belohnt. Die wollt ihr im Übrigen definitiv im Auge behalten. Schließt ihr nämlich die 38 Erfolge der neuen Episode ab, gibt es als Belohnung das Bruststückteil Korsaren-Jacke. Das sieht in den Versionen für Stoff-, Leder- und Plattenrüstungen jeweils anders aus und passt perfekt zur orientalischen Thematik Elonas. Die zweite Mission in Kourna gibt uns den Sylvari Canach als Begleiter, der sich schon seit Langem vom ehemaligen Bösewicht zum Fan-Favoriten gemausert hat. Der trockene Humor des Kriegers mit einem Faible für Bomben gleicht einige erzählerische Durststrecken der neuen Episode aus. Die letzte Mission schalten wir erst frei, wenn wir in der Domäne Kourna einmal jede Herz-Quest erledigt haben. Dann führt das Finale uns in die Mondfestung Gandara, die bei Spielern des Vorgängers Erinnerungen weckt. Was darin folgt, ist ein Spießrutenlauf durch Laserbarrieren, Flammenwerfer und den endlosen Spott Palawa Jokos. Der zementiert sich dabei mit seinen

hervorragend geschriebenen Dialogen und Monologen als bester Bösewicht, den Guild Wars 2 bisher hatte – eine echte Nemesis eben, was den abschließenden Bosskampf noch befriedigender macht. Leider hört das Spiel auch auf, wenn es am schönsten ist – das Finale ist so schnell da wie es abrupt endet. So ist es aber auch ein gelungener Cliffhanger, der Lust auf die nächste Episode gemacht hat.

Schöne Karte, schwaches Meta

Abseits der Geschichte rund um den Krieg gegen Joko können wir das neue Gebiet erkunden. Viele Spieler hatten schon vor der offiziellen Ankündigung auf das Gebiet Kourna gewartet – immerhin handelt es sich hier um einen wichtigen Handlungsort aus Guild Wars 1. Wirklichen Wiedererkennungswert hat jedoch nur die Mondfestung Gandara, in der eine packende Mission des Vorgängers gespielt hatte. Die Festung ist zu einem Spiegel von Jokos Herrschaft verkommen. Pompöser Prunk mischt sich hier mit nekromantischer Architektur, die inzwischen von gestohlener Inquestur-Technologie ergänzt wird. Ansonsten haben Sehenswürdigkeiten wie zum Beispiel die Kodonur-Kreuzung nichts mit dem gemein, was wir aus Guild Wars 1 kennen. Ein Problem, das aber nicht nur verklärte Nostalgiker betrifft, ist das Meta-Event der

Guild Wars 2: Lang lebe der Lich (PC)

Stand/Version: 30.07.2018
 Anbieter: NC Soft
 Termin/USK: erhältlich/ab 12
 Kosten: 0 Euro
 Web: guildwars2.com/de/the-game/releases

Alle Infos auf buffed.de
www.buffed.de/Guild-Wars-2-Spiel-17072/

Pro

- Innovatives Mount
- Anspruchsvolles Fraktal
- Interessante Geschichte mit guten Dialogen
- Mini-Pets, Skins, ein legendäres Kriegshorn und die neue Seuchendoktor-Stat-Kombination
- Bis zum Release der nächsten Episode gratis freischaltbar

Contra

- Schwaches Meta-Event ohne Langzeitmotivation
- Story-Instanzen sind schnell durchgespielt
- Abruptes Ende der Geschichte

Fazit

Matthias Brückle

„Die Schreiberlinge von Arena-Net haben definitiv vieles richtig gemacht, wenn ich mich auf das Treffen mit einem tyrannischen Lich freue. Seine Monologe und Dialoge haben mich wirklich zum Lachen und zum Nachdenken gebracht, das hätte ich der neuen Episode gar nicht zugetraut. Aber auch abseits der Geschichte hat mich die geballte Content-Offensive als Spieler überzeugt. Auch wenn das neue Meta-Event einfach unfertig ist und mich vermutlich nur so lange beschäftigt, bis ich mir die nötigen Erfolge geholt habe: Die Karte lädt dank des neuen Rollkäfer-Mounts einfach zum Herumdüsen ein. Dessen Einführung abseits des Ingame-Shops hat mich am meisten überrascht. Mit dem Rollkäfer gewinnen auch alte Gebiete wieder an Reiz, indem ich spontan improvisierte Rennstrecken abfahren kann. Wenn ich dann aber genug vom einsamen Rollen habe, kommt das Fraktal Tiefenstein genau richtig. Denn das Abenteuer ist eine gelungene Mischung aus anspruchsvollen Bossmechaniken und Knobel-Passagen. Neben diesen großen Features kamen auch neue Mini-Pets ins Spiel, ein legendäres Kriegshorn und neue Stat-Kombinationen. Hat sich das Warten also gelohnt? Definitiv. Darf die nächste Episode schneller kommen? Definitiv.“



Alternativen

| | |
|--|----|
| Final Fantasy 14: Stormblood..... | 91 |
| Star Wars: The Old Republic..... | 85 |
| The Elder Scrolls Online: Summerset..... | 83 |

Wertung

81



Nach den packenden
 Meta-Events der letzten bei-
 den Episoden enttäuscht der
 Kampf in der Mondfestung.

Karte selbst. Nach den abwechslungsreichen Gebieten Sandgepeitschte Inseln und der Domäne Istan wirft die Domäne Kourna die Frage auf: Ist das überhaupt ein Meta-Event? Nach einem simplen Pre-Event stürmen wir mit anderen Spielern die Mondfestung – oder eigentlich nur einen Gang davon. Die Entwickler haben zugegeben, dass sie am Ende nicht genug Zeit hatten, die komplette Festung begehbar zu machen. Selbst der Endboss des Meta-Events, ein beliebiger Golem, war ursprünglich nicht für diesen Kampf gedacht. Ob diese Karte auf Dauer motivieren kann, bleibt fraglich.

Das neue Mount: Der Rollkäfer

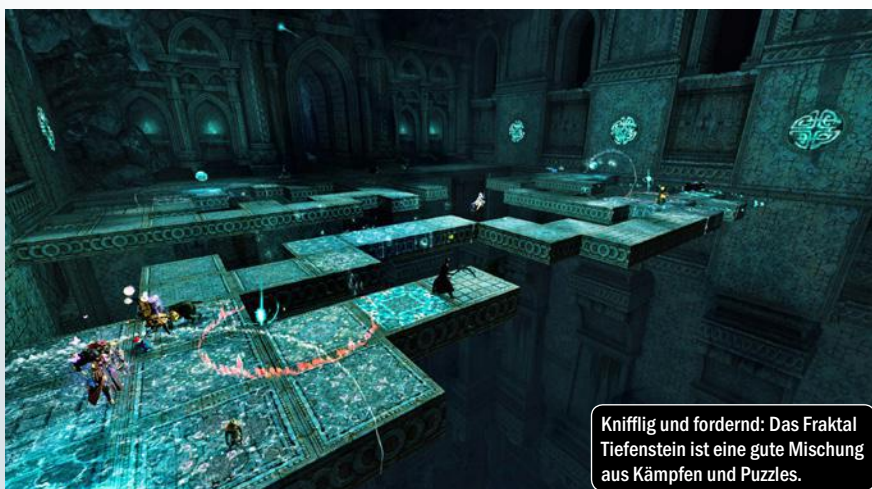
Im Rahmen der Geschichte erfahren wir vom Asura Gorrik, dass sein Käferbegleiter einen Namen und viel Potenzial hat. Das Krabbeltier Petey kann wesentlich größer werden und uns sogar durch die Gegend tragen – er ist ein Rollkäfer, wie es sie schon in Guild Wars 1 gab. Damals waren sie noch Gegner oder als Rennkäfer während Festivals verfügbar. Jetzt sind sie Reittiere, die Raptor, Springer & Co in nichts nachstehen. Wie wir an das imposante Tierchen kommen, steht im Guide auf der nächsten Seite. So viel sei aber gesagt: Wer sich Petey entgehen lässt, verpasst wilde Rennen, neue Arten der Erkundung und ak-

robatische Sprünge. Das knuffige Kerlchen ist jede Mühe wert. Vor allem, weil er nicht einfach ein lieblos gebasteltes Shop-Item ist, sondern mit seiner eigenen Quest daherkommt, die euch auf eine Sammeljagd durch Tyria schickt anstatt Tonnen an Gold zu kosten.

Das Fraktal Tiefenstein

Fans einer schnellen und anspruchsvollen Herausforderung für Fünfer-Gruppen dürfen sich über die Einführung eines neuen Fraktals freuen. Tiefenstein entführt uns in eine alte Zwergenruine, in der wir zwei Schatzsuchern helfen. Das erinnert nicht nur an große Vorbilder wie die Minen Morias in Der Herr der Ringe, sondern auch an die imposanten Bauten der Zwerge in Guild Wars 1. Nostalgiker werden ihre „Aaah!“-Momente haben und sich an die Verliese des ersten Teils erinnern. Für einen stimmungsvollen Ausflug sorgen aber nicht nur pechschwarze Abgründe und kolossale Kammern, sondern auch knifflige Mechaniken. Die schaffen eine willkommene Balance aus fordernden Bosskämpfen und kleinen Rätselpassagen. Natürlich werden die beim 20. Durchlauf nicht mehr denselben Reiz haben. Aber dem Abenteuer gelingt es, die Thematik gut einzufangen – eine geheimnisvolle Ruine voller Fallen und wir als Entdecker mittendrin.

Matthias Brückle



Knifflig und fordernd: Das Fraktal
 Tiefenstein ist eine gute Mischung
 aus Kämpfen und Puzzles.

Eine Rakete auf Stummelbeinchen: Rollkäfer Petey ergänzt die anderen Mounts perfekt.



GUILD WARS 2: DER ROLLKÄFER

Ein neues Mount hält Einzug in die Welt von Tyria. Mit unserem Guide könnt ihr schon bald mit dem Rollkäfer durch die Gegend kullern!

Die Reittiere von Guild Wars 2 sind mehr als Speed-Buffs für eure Charaktere, denn jedes erfüllt auch eine bestimmte Rolle. Beispielsweise ist der Raptor wendig, kann mit seinem Sprung schnell vorankommen und sogar Schluchten überbrücken. Der Springer bringt euch in ungeahnte Höhen, der Schweberochen ignoriert schädliche Effekte am Boden wie Treibsand oder Schwefel. Darum war die Aufregung groß, als die Entwickler von ArenaNet ein weiteres Reittier ankündigten. Denn welche Rolle nimmt der Rollkäfer denn ein? Die Antwort ist inzwischen klar – absurd hohe Geschwindigkeit ist seine Stärke! Nach einer Aufwärmzeit, in der der Käfer langsamer als andere Reittiere ist, kann er einen Boost aktivieren, mit dem ihr förmlich über die Karte rast. Das Coole daran: Steigungen und Gefälle wirken sich auf das Tempo aus, wodurch ihr Rampen für hohe Geschwindigkeiten nutzen könnt. Ihr seid aber auch in der Lage, das brachiale Tempo des Käfers auszugleichen, denn in den Kurven könnt ihr wie mit einem Rennwagen funkensprühend driften. Nachdem klargestellt ist, warum der Rollkäfer super ist – wie bekommt ihr ihn?

Schritt 1: Käfersaft

Zunächst müsst ihr die ersten Missionen der neuen Episode Lang lebe der Lich abschließen. Nach der Mission Gefahr erkannt, Ge-

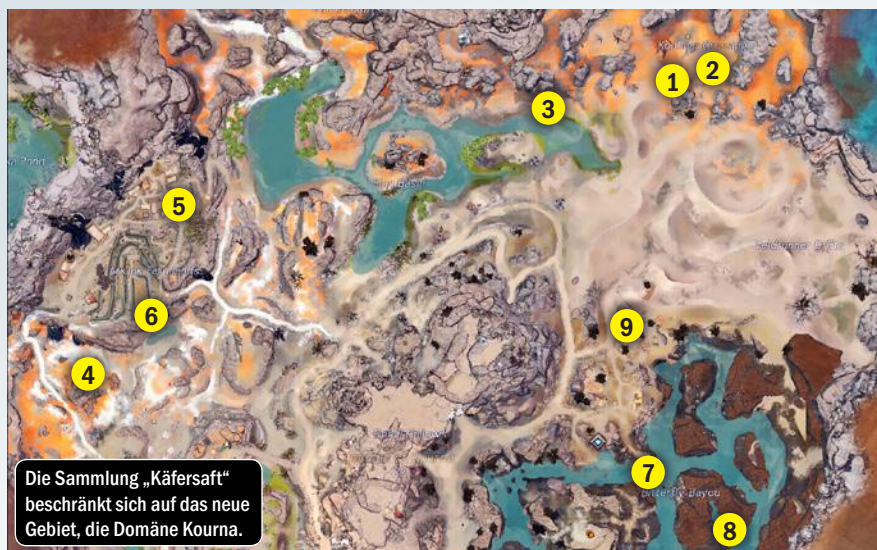
fahr gebannt habt ihr in der Domäne Kourna einen Stützpunkt, von dem aus eure Armee den Kampf gegen die Truppen von Palawa Joko starten kann. In diesem Lager der Verbündeten findet ihr dann auch den Asura Gorrik, der euch von der Möglichkeit erzählt, aus einem kleinen Käfer ein Rollkäfer-Reittier zu machen. Habt ihr mit ihm gesprochen, beginnt der erste Teil der Sammlung, die ihr abschließen müsst. Der Erfolg Käfersaft erfordert das Finden von neun unterschiedlichen Medikamenten, die in Kisten auf der neuen Karte verteilt sind. Auf der Abbildung auf der nächsten Seite seht ihr die Fundorte. Die Unbeschriftete Flasche mit blubbernder Flüssigkeit findet ihr an der Wand eines halb versunkenen Turms bei ❶. Nur einen Katzensprung entfernt liegt das „Drachen“-Protein in einer Ruine bei ❷. In einem Busch nahe des Ufers sammelt ihr Völlig legales leistungssteigerndes Serum bei ❸. Bei ❹ findet ihr zwischen Steinen eine Flasche mit aufgewühlter Flüssigkeit. ❺ ist ein Hühnerstall, wo der 210-prozentige Rachenputzer versteckt ist. Im selben Dorf am Fuß der Joko-Statue findet ihr bei ❻ eine Verkalkte Megalodon-Flosse. Am Ufer steckt im Sand bei ❼ eine Flasche mit dunklem Rauch und auf einer Insel im See bei ❽ liegt der Blitz in der Flasche vergraben. Zwischen zwei Felsen steckt das Ungetestete Geschwindigkeitsserum bei ❾. Ein erneutes Gespräch mit Gorrik beziehungsweise dem

Rollkäfer, der anscheinend auf den Namen Petey hört, schließt den Erfolg ab.

Schritt 2: Käfer-Sattel

Gleich darauf beginnt die Jagd nach den Materialien, die ihr für einen Sattel braucht. Ohne den könntet ihr ja nicht auf einem hektisch rollenden Käfer Platz nehmen – der Sattel schwebt mithilfe von Asura-Technologie hinter dem Reittier. Der Golem Blish gibt euch die Liste:

1. Inquestur-Notizen: die Erweckten Inquestur-Mitglieder in Kourna lassen diesen Gegenstand fallen. Keine Sorge, denn ihr werdet die kleinen Zombies haufenweise erledigen.
2. Inquestur-Energiepläne: Sucht dafür das Labor nahe der Dabiji-Senken in Kourna auf. Interagiert einfach mit einem der Terminals, um das Item zu bekommen.
3. Siegel des Schatten-Schöpfers: Schließt für diesen Gegenstand einen beliebigen Kopfgeld-Auftrag in Kourna ab.
4. Dampf-Energiekupplung: Reist zum See der Wehklagen, der sich in der nördlichen Hälfte von Lornars Pass in den Zittergipfeln befindet. Erledigt dort Dampfkreaturen, bis ihr den Gegenstand von ihnen erbeutet.
5. Seuchenkranke Federbeine: Golems in Kourna lassen diesen Gegenstand fallen. Ihr werdet nicht viele von ihnen finden,



aber vor den Toren Gandaras erscheint zuverlässig einer von ihnen. Macht einfach ein Event in der Nähe und haltet nach ihm Ausschau.

6. Anomalie-Funke: Hierfür müsst ihr das Ley-Linien-Anomalie-Event abschließen, das alle zwei Stunden um 20 nach in den Gendarran-Feldern, den Baumgrenzen-Fällen oder der Eisenmark stattfindet
7. Energiewandler Typ II: Besiegt den Weltboss Golem Typ II auf dem Mahlstromgipfel, der alle drei Stunden auftaucht.
8. Fertiger Sattel: Bringt die Sattelteile zu Blish zurück.
9. Vollständige Genesung: Legt den fertigen Sattel auf Petey.

Schritt 3: Käfer-Fütterung

Wer jetzt denkt, dass der verfluchte Rollkäfer sofort mit uns davonrollt, der hat sich leider geschnitten. Petey mag uns schlicht und ergreifend noch nicht. Aber wie heißt es so schön – Liebe geht durch den Magen. Dementsprechend bringt ihr Petey die schmackhaftesten Snacks, die sich ein Käfer vorstellen kann. Kurioserweise gehören dazu andere Käfer. Für den Erfolg Käfer-Fütterung müsst ihr sieben Items sammeln

1. Lebender Seuchen-Skarabäus: In Kourna gibt es immer wieder Skarabäus-Events an der Front, also im Bereich um die besetzte Mondfestung Gendara. Dort müsst ihr mit

einem Reittier über die Skarabäus-Horden rennen, um einen von ihnen zu fangen.

2. Seuchen-Skarabäus-Ei: Für diesen aufwendigeren Teil des Erfolgs müsst ihr am Meta-Event rund um die Eindämmung der Skarabäus-Seuche in der Mondfestung Gendara teilnehmen. Nachdem ihr den Boss in der Festung besiegt habt, könnt ihr die Seuchen-Experimente dort vernichten, um den Gegenstand zu erhalten.
3. Junundu-Sekret: Die gigantischen Sandwürmer findet ihr in der Kristallwüste, beispielsweise im Süden des schwefeligen Ödlands, aber auch der Domäne Vaabi – im Süden dieser Karte ist ein Junundu-Nest, wo ihr euch nicht vor wie im Ödland vor gefährlichem Schwefel-Schaden in Acht nehmen müsst. Erledigt einen Wurm, schon bekommt ihr das Sekret.
4. Herzhafter Käfer-Schleim: Das erbeutet ihr vom Alpha-Käfer in der Entlegenen Silberwüste am westlichen Ende von Tyria. Diesen nördlichen Teil der Silberwüste erreicht ihr über Skritt-Tunnel, die auf der Karte verteilt sind. Der Käfer erscheint in der linken Ecke der Entlegenen Silberwüste. Der Käfer hat wenig HP und stirbt schnell – trödelt also nicht, wenn er erscheint.
5. Wüsten-Luziferin: Für dieses Material müsst ihr 50 Gravierte Scherben beim Herz-Händler der Heket in Kourna ausgeben. Ihr findet ihn direkt beim östlichen

Wegpunkt der Karte. An Gravierte Scherben kommt ihr auf unterschiedliche Weise, etwa durch die kournischen Kisten auf der Karte, das Meta-Event oder von den Herz-Händlern, die euch jeweils einmal am Tag fünf von ihnen verkaufen.

6. Frostige Wurm-Schmiere: Höhlenwürmer findet ihr tief unter dem Ntouka-Teich. Dorthin kommt ihr, indem ihr ein Sandportal mit eurem Schakal verwendet. Unter Wasser schwimmt ihr zur Tiefrissbrut-Sehenswürdigkeit, wo ihr die Würmer findet. Holt euch von ihnen das Sekret.
7. Eidotter einer toxischen Spinnenkönigin: Die toxische Spinnenkönigin findet ihr im Süden Kryptas in den Kessehügeln. Sie kann an zwei Orten auftauchen – an der Wegmarke Bresche oder Viathan. Von allen Sammel-Punkten handelt es sich hier um den mit dem größten Frust-Potenzial. Denn wie der Alpha-Käfer lebt die Spinne nicht sonderlich lange. Auf der Karte seht ihr, wo sie ist, weil die entsprechende Wegmarke dann umkämpft ist.

Mit diesen köstlichen Knabbereien kehrt ihr nach Kourna zu Petey zurück. Dank all dem leckeren Essen sieht er euch als seinen neuen besten Freund und ist bereit für Abenteuer mit euch. Herzlichen Glückwunsch also – ihr seid jetzt stolzer Besitzer eines Rollkäfers!

Auf die Käfer, fertig, los!

Petey erfüllt im Grunde die Rolle einer Rakete – hohe Geschwindigkeit, aber schwierige Lenkung. Er startet nicht auf Höchstgeschwindigkeit, sondern muss erst seine Ausdauer aufladen. Auf diese Weise hat er nicht die Flucht-Funktion eines Raptors, der euch nach dem Aufsatteln sofort weit weg bringen kann. Wenn der Käfer aber aufgeladen ist, rast er davon. Seine Spezialfähigkeit ist nämlich ein Boost, der euch mit hoher Geschwindigkeit nach vorne katapultiert. Nutzt diesen für waghalsige Sprünge über Felsen und Rampen oder sogar zum Überqueren kurzer Wasserstrecken. Diese bringen dem Käfer neue Ausdauer, wodurch ihr nach einer erfolgreichen Landung mit hohem Tempo weiterkullern könnt. Petey ist also absolut die Mühe wert, ihn freizuschalten, denn jeder Hügel, jeder Fels und jede Schlucht laden zum Experimentieren ein. **Matthias Brückle**



Beim Rollen durch Tyria macht die Käfer-Lenkung Probleme. Tipp: Einfach in den Kurven die Taste für besondere Aktionen drücken – schon driftet ihr!



Mit voll freigeschalteter Beherrschung könnt ihr durch Drücken der Sprungtaste in der Luft akrobatische Tricks ausführen, die dem Käfer Ausdauer geben.



EINSTEIGER-PC: CAPTIVA G7 18V3

Der Komplett-PC Captiva G7 18V3 soll den Einstieg in die Gamingwelt ermöglichen. Wir haben uns den PC genauer angesehen und auch anhand einiger Spiele, vor allem mit Blick auf World of Warcraft, getestet. Ist er seine 799 Euro wert?

Komplett-PCs für Spielefans gibt es wie Sand am Meer. Wir haben uns das Einstiegsmodell aus dem Gamingportfolio von Captiva näher angesehen, den Captiva G7 18V3 für 799 Euro. Die PCs des in Dachau ansässigen Unternehmens sind über Aerosoft, Nexoc sowie Expert erhältlich. Auch Amazon führt Captiva-PCs, wobei der Versand ebenfalls über Nexoc erfolgt. In Österreich bezieht ihr die Captiva-PCs über e-tec. Derzeit sind fünf Gaming-PCs im Angebot von Captiva zu finden, zudem gibt es auch einen Konfigurator für eine individuelle Zusammenstellung.

Optisch top

Schauen wir uns zunächst die Optik an: Das Gehäuse des Captiva G7 18V3 stammt vom bewährten Hersteller Sharkoon und vermeidet zu viele Spielereien. Hinter dem großen Meshgitter an der Front sitzen gleich zwei Lüfter, die vorne frische Luft ansaugen und zudem durch blaue LEDs ein angenehmes Licht verbreiten. Auf der Vorderseite ist ganz unten ein Captiva-Schriftzug angebracht, im oberen Bereich befinden sich je zwei Audio- und USB-Ports sowie der Powerschalter. Hinten bläst ein Lüfter die warme Luft aus dem Gehäuse heraus. Die Verarbeitung ist gut, sowohl außen als auch innen, wo die Kabel von Captiva sehr sauber und ordentlich verlegt wurden. Dem PC liegt sogar ein Zertifikat mit der Unterschrift des Mitarbeiters bei, der den

PC zusammengebaut hat. Eine Abdeckung im Inneren des Gehäuses sorgt dafür, dass das Netzteil, einige Kabel und die Laufwerke im unteren Teil des Gehäuses verdeckt werden. So ist das Innenleben gut aufgeräumt.

Die inneren Werte

Für Gaming sind aber freilich die optischen Dinge eher Nebensache – wichtig ist die eigentliche Hardware. Hierbei setzt Captiva auf Intels Coffee-Lake-Plattform mit dem Sockel 1151. Als Mainboard kommt ein im April veröffentlichtes Mainboard von MSI

mit dem ebenfalls erst seit April erhältlichen H310-Chipsatz zum Einsatz. Lange Zeit gab es für Intels Coffee-Lake-Prozessoren nur den deutlich teureren Z370-Chipsatz, sodass Coffee-Lake-CPU in Einstiegs-PCs oft Mangelware waren. Die Prozessorpower kommt beim Captiva G7 18V3 von einem Intel Core i5-8400, der mit sechs Kernen (bis zu 4,0 GHz) arbeitet und ebenso viele Threads gleichzeitig verwalten kann. In zahlreichen Tests entpuppte sich der Core i5-8400 bereits als sehr ordentliche Spiele-CPU, vor allem was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht.



Die Grafikleistung kommt von einer Nvidia GeForce GTX 1050 (2GB Videospeicher). Was den Speicher angeht: Acht Gigabyte DDR4-RAM stehen als Arbeitsspeicher parat, dazu gesellt sich eine Seagate-Barracuda-Festplatte mit 1.000 Gigabyte Speicherplatz. Den Kern des Festspeichers bildet aber eine Crucial-SSD mit 120 Gigabyte Kapazität. Dank der flotten Zugriffszeiten sorgt die SSD vor allem beim Laden für kurze Wartezeiten. Windows startet beispielsweise innerhalb von 20 Sekunden, zudem verhindert die SSD insbesondere bei Open-World-Spielen kleine Ruckler, die beim Nachladen von Inhalten auftreten können. Die 120 Gigabyte der SSD reichen für Windows sowie für eines eurer Lieblingsspiels völlig aus, wenn es nicht viel mehr als 60 bis 70 Gigabyte Speicherplatz benötigt. Nach der Installation von World of Warcraft (etwa 53 Gigabyte) waren beispielsweise noch immer etwa 30 Gigabyte frei. Das sind zwar nur noch etwa 25 Prozent Restkapazität, aber wer ab und an die Dateien auf der SSD überprüft und etwas aufräumt, kommt damit gut aus. Last but not least gibt es auch noch ein DVD-Laufwerk im Captiva G7 18V3.

Viel Leistung für wenig Geld?

Wer sich mit Hardware ein wenig auskennt, der weiß, dass vor allem die nur zwei Gigabyte Videospeicher der Nvidia GeForce GTX 1050 in vielen modernen Games zum Flaschenhals werden können. Für gängige MMOs oder auch RTS-Games reicht die Grafikkarte aus, da derartige Spiele stets auch einen Grafikkartenmodus bieten, der an die Nutzer angepasst wurde, die sich keinen nagelneuen High-End-PC leisten können.

Wir haben dem Captiva G7 18V3 mit mehreren Spielen auf den Zahn gefühlt, und zwar in einer Auflösung von 1920 x 1080 Pixeln. Besonders ausführlich haben wir auch World of Warcraft getestet (aktuellste Version, ohne Add-ons) und können dem PC selbst auf maximalen Einstellungen eine gute Leistung bescheinigen. Einbrüche oder Ruckler haben wir keine erlebt. Selbst auf Stufe 10 der Grafikooptionen und mit aktivierter Kantenglättung waren es in der offenen Welt noch immer 60 bis 70 FPS (Bilder pro Sekunde), ohne Kantenglättung sind es 70 bis 85 FPS. Wer mehr FPS verlangt oder in Raids unter eine gewünschte FPS-Grenze rutscht, der stellt die



Grafik entsprechend ein wenig herunter – der Vergleich zwischen Stufe 5 und 10 zeigt, siehe hierzu auch unsere Screenshots, dass vor allem Vegetation sowie Kontraste durch Schatten von den höheren Details profitieren. Wenn eine geringere Grafikqualität ausreicht, der kann auf dem Captiva G7 18V3 mit etwa 140 statt 80 FPS spielen, wenn er die Qualitätsstufe 5 anstelle von 10 wählt. Um mehr als 100 FPS zu nutzen, könnte es nötig sein, bei den erweiterten Systemeinstellungen die FPS-Begrenzung (maximale Vordergrund-/Hintergrund-FPS) abzuschalten. Zudem könnt ihr auch experimentieren: In den Grafikooptionen lässt sich die Auflösungsskalierung verringern, sodass das Spiel weniger Pixel berechnen muss – man kann bei gleicher Grafikqualitätsstufe in der Folge mit mehr FPS spielen. Allerdings müsst ihr natürlich ausprobieren, ob ihr die verwischene Grafik in Kauf nehmen wollt, damit das Spiel flüssiger läuft.

PC für Spieler mit Vorlieben

Neben WoW testeten wir den Captiva G7 18V3 unter anderem mit Starcraft 2; auf maximalen Details waren es im Schnitt 160 FPS. Für den Shooter Doom bietet sich die Voreinstellung „hoch“ an, mit der die 60-FPS-Grenze geknackt wird – die maximalen Einstellungen sind für den Captiva-PC mitunter etwas zu viel. Die spielinterne Benchmark von Tomb Raider ergab 71 FPS auf Ultra-Details, bei Dawn of War III sind mit hohen Details und Texturen 80 FPS möglich.

Alles in allem ist der Captiva G7 18V3 ein sehr ordentlicher Einsteiger-PC, der für die meisten Spiele völlig ausreicht und bei weniger anspruchsvollen Games sogar auf maximalen Details genügend Performance liefert. Dank der SSD arbeitet der PC außerhalb von Games angenehm flott. Bis auf einen Virenscanner hat Captiva auf vorinstallierte Software verzichtet. Für besonders empfindliche Ohren ist es möglicherweise störend, dass vorne gleich zwei Lüfter mit konstanter Drehzahl arbeiten. Auf der anderen Seite sorgt die Lüftung aber dafür, dass wir unter Last kein störendes Aufdrehen der CPU- und Grafikkarten-Lüftung hören. Beim Gaming überlötete der Gamesound die Lüftung meistens, bei Verwendung eines Headsets bemerkten wir die Geräusche vom PC überhaupt nicht. Auch der Preis des Captiva G7 18V3 geht in Ordnung. Zwar könnte man mit einer Selbstbau-Variante und sehr günstigen Einkaufspreisen etwa 80 bis 90 Euro sparen oder zu einem ähnlichen Gesamtpreis eine Nvidia GTX 1050 Ti mit vier Gigabyte Videospeicher sowie eine größere SSD wählen. Aber wer einen Selbstbau scheut, dem dürfte der Komplett-PC den Kaufpreis wert sein, zumal Captiva bei möglichen Problemen mit dem PC für das Gesamtpaket aufkommt. Captiva bietet zudem einen Aufrüstservice an – wer diesen für einen Captiva-PC innerhalb der ersten 24 Monate nutzt, wird mit einer um 12 Monate verlängerten Garantie auf den kompletten PC belohnt.

Antonio Funes



Auf Grafikstufe 5 in World of Warcraft schafft der Captiva-PC etwa 140 FPS – wenn ihr auf Details bei der Vegetation oder Schattenkontraste verzichten wollt.



Auf Grafikstufe 10 sind es etwa 80 FPS – man sieht mehr Details, Schatteneffekte und Vegetation.

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT



Auf 36 Seiten

Alles zu Season 5

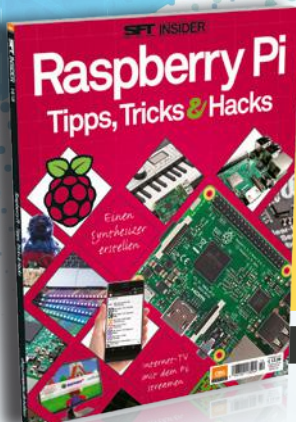
Brandneue Gebiete, Spielzeuge, Waffen & Secrets

Geniale Profi-Baustrategie

Inkl. großem Wendeposter mit Karte und coolem Artwork

Nur € 3,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:



Auf 164 Seiten

- Alles zum neuen Pi 3 B+
- 25 spannende Projekte für den Raspberry Pi 3
- Programmieren mit Python

Nur € 13,99



Auf 148 Seiten

- Die Galaxy-Serie im Detail
- Gerät optimal einrichten
- Die besten Apps
- Tipps & Tricks
- Für alle Modelle

Nur € 11,99

Auf 148 Seiten

Alle Produkte der Amazon-Echo-Familie optimal einrichten

Eigene Skills erstellen

Die digitale Sprachassistentin Alexa optimal nutzen

Über 60 deutsche Skills vorgestellt

Nur € 12,99



Auf 164 Seiten

- Große Kaufberatung für Nikon-Kameras und -Objektive
- Zahlreiche Profi-Fototechniken
- Tipps zur Bildnachbearbeitung

Nur € 13,99



Auf 148 Seiten

- So funktionieren E-Autos und die Infrastruktur um sie herum
- Aufladen: die besten Tipps
- Kostenvergleich und Umweltprämie

Nur € 12,99



Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition



Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

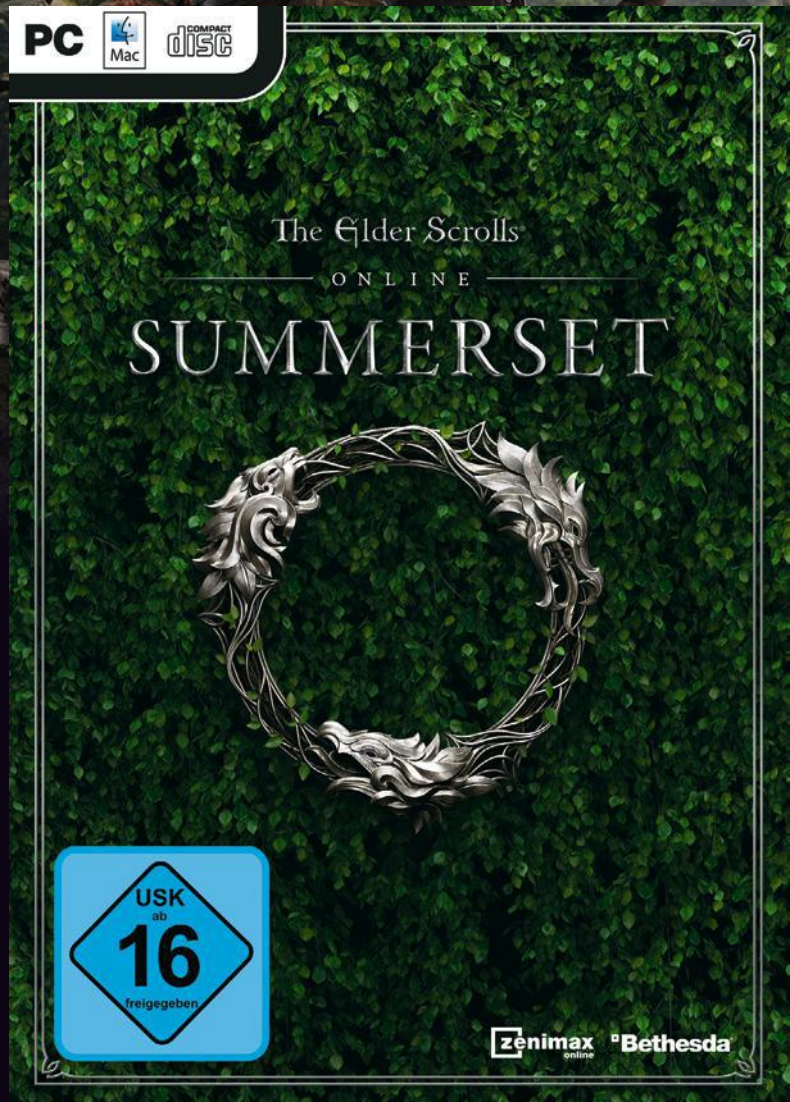
ALDI *life* GAMES

**150%
Rabatt**

Das neue Kapitel von
Elder Scrolls® Online
zum Sonderpreis.

jetzt ~~vorher
39,99~~
33,99

Leistungserbringer ist die MEDION AG,
Am Zehnthof 77, 45307 Essen.
*Gültig vom 15.08. – 18.09.2018



jetzt auf:

www.aldilife.com