

## Der neue Schlachtzug

Alle acht Bosse und Taktiken aus dem Uldir-Raid auf 10 Seiten!

## HAT LEGION WOW GERETTET?

Warum Blizzard in BfA unbedingt so weitermachen muss wie in Legion!

## Das Handwerk in Battle for Azeroth

Alles, was ihr über die Berufe in der neuen Erweiterung wissen müsst

## QUESTS FÜR PATRIOTEN

Zieht für Horde oder Allianz in die Schlacht und kämpft für eure Fraktion!

## Legion verpasst?

## Das müsst ihr wissen!

Alle Infos für den perfekten Start ins neue Add-on

**TOP SECRET**

# AZEROETHS LETZTE GEHEIMNISSE

**Unentdeckte Orte und Kontinente –  
wohin führt Blizzard unsere Helden in der Zukunft?**

## 12 Seiten Klassenguides

Die PvP-Talente aller Klassen in Battle for Azeroth



4 197300 306997



0 8

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

# 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**  
Compute Media Group

# EDITORIAL

**S**eit Monaten fiebern wir der Veröffentlichung der neuen Erweiterung Battle for Azeroth entgegen und können es genau wie ihr gar nicht abwarten, endlich in die neuen Gebiete zu starten. Trotz ausführlicher Spiel-Sessions auf dem Beta-Server sind wir Battle for Azeroth noch immer nicht überdrüssig und hoffen, dass das auch lange nach dem Release noch so bleiben wird. Mit Legion hat Blizzard in Sachen Langzeitmotivation und Spielfluss vieles richtig gemacht und nach dem mauen Warlords of Draenor WoW gerettet – oder etwa nicht? Dieser Frage gehen wir in diesem letzten Magazin vor dem BfA-Release in unserem Special ab Seite 70 nach.

Doch natürlich blicken wir nicht nur zurück, sondern vor allem auch nach vorn. Der Fraktionskrieg wird im neuen Add-on einen hohen Stellenwert einnehmen, deshalb haben wir uns für die Klassenguides die neuen PvP-Talente in BfA vorgenommen. Alle Infos zu den Skills eurer Klasse findet ihr ab Seite 16.

## Für den perfekten Start ins neue Abenteuer

Wie schon zum Legion-Release werden wir auch zum Start von Battle for Azeroth ein Sonderheft mit allen wichtigen Infos und dem Besten aus der MMORE in den Handel bringen. Die nächste Ausgabe der PC Games MMORE wird übrigens einen Tag nach dem BfA-Launch am Kiosk liegen – unser Sonderheft folgt dann zwei Wochen später. Wir hoffen, dass wir auch in diesem Jahr wieder das richtige Gespür für die Themen haben, die euch zum Start in die Erweiterung brennend interessieren! Euer Feedback mit Wünschen und Kritik dürft wir wie immer gerne an [redaktion@mmore.de](mailto:redaktion@mmore.de) schicken. Wir lesen jede Zusendung!



**Maria Beyer-Fistrich**  
Redaktionsleiterin buffed & MMORE

Wir wünschen euch wie immer viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe der PC Games MMORE, beim Pre-Patch 8.0!! Und natürlich guten Loot!

Maria Beyer-Fistrich



Ertappt! Unser neuer Volontär Matthias mag nicht nur WoW, sondern auch Brezeln. Mehr Infos findet ihr auf Seite 12!

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

70

**Susanne meint:**

Ob WoW jemals eine Rettung nötig gehabt hat, diese Frage kann ich nicht beantworten.

Aber die Entwicklungen in Legion haben ohne Zweifel viel dazu beigetragen, dass sich jetzt wieder jede Menge Fans auf das nächste Abenteuer freuen, das sie in Battle for Azeroth erwartet. Seien es die Weltquests oder die Mythic+-Dungeons, Dinge wie die Klassenbalance oder so angenehme Kleinigkeiten wie Flugmeisterpfeifen – Legion hat verdammt viel richtig gemacht und mit einem ordentlichen Patch-Plan stets dafür gesorgt, dass die WoW-Jünger dem Online-Rollenspiel die Treue hielten. Nun wünsche ich mir nur noch, dass die Entwickler bei Blizzard künftig genauso weitermachen!

## Hat Legion World of Warcraft gerettet?

Fast zwei Jahre ist es her, da war WoW gefühlt am Boden. Monatelang ist nichts Neues in Warlords of Draenor passiert und wir mussten uns zweifellos die Frage stellen: Kann Legion WoW retten? Nun, zum Abschluss der Erweiterung, ziehen wir ein Fazit und fragen uns, ob World of Warcraft eigentlich je eine Rettung nötig hatte.

16



### Die PvP-Talente in Battle for Azeroth

Wieder einmal schrauben die Entwickler von Blizzard am PvP-System von WoW. Künftig könnt ihr aus einer fast schon überwältigenden Menge an Talenten für Spieler-gegen-Spieler-Scharmützel wählen. Wir verraten euch, auf welche Talente ihr mit eurer Spezialisierung setzen wollt.

30



### Alle Infos zum Uldir-Raid in BfA

Der erste Schlachtzug in Battle for Azeroth heißt Uldir und in dem Gewölbe warten ganze acht Bosse darauf, von euch gelegt zu werden. Wir geben euch bereits jetzt wertvolle und hilfreiche Tipps und Hinweise für die Obermotze, die euch in dem ehemaligen Labor der Titanen begegnen.

76



### Quests für Patrioten

Für die Horde! Für die Allianz! Für unsere Fraktion! Wir schnallen uns rote und blaue Wappenröcke um die Hüften und stimmen uns mit den patriotischsten Quests in ganz WoW auf den kommenden Kampf um Azeroth ein. Zieht mit uns jetzt schon in den Krieg gegen die „andere“ Fraktion!

88



## Azeroths letzte Geheimnisse

Geht den Entwicklern von Blizzard nicht langsam der Platz auf Azeroth aus? Mitnichten! Wir erklären euch, wo auf dem Planeten unserer Helden noch viel Platz für mehr Content ist.

44



## Guide für Rückkehrer

Habt ihr Legion verpasst oder keinen Bock drauf gehabt? Dann werft einen Blick in unseren Rückkehrer-Leitfaden, damit ihr wisst, welches Feature eigentlich wie funktioniert.

## DER BUFFED-TEIL

In dieser Ausgabe stellen wir gleich zwei MMO-Schwerge- wichte auf den Prüfstand: Zenimax' The Elder Scrolls On- line: Summerset sowie Funcoms Conan Exiles. Des Wei- teren drehen wir eine Runde durch den Battle-Royale-Part von Fortnite für die Nintendo Switch, erklären euch, was in Destiny 2: Forsaken drinsteckt und was genau Square Enix noch bis September mit Dragon Quest 11 anstellt. Wir wünschen viel Spaß beim Lesen!

97



## SERVICE

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

## FOCUS

<b>/focus-Startseite</b> .....	<b>68</b>
<b>★ Hat Legion WoW gerettet?</b> .....	<b>70</b>
Oder hat WoW nie eine Rettung gebraucht? Wir nehmen die Arbei- ten der Entwickler seit Legion-Start unter die Lupe.	
<b>★ Die patriotischsten Quests</b> .....	<b>76</b>
Die Patrioten unter euch lassen sich diese Missionen zur Vorberei- tung auf BfA definitiv nicht entgehen!	
<b>Religionen in WoW – Teil 4</b> .....	<b>84</b>
Im vierten Teil der Reihe widmen wir uns dem Druidentum.	
<b>★ Azeroths letzte Geheimnisse</b> .....	<b>88</b>
Gibt's noch genug Platz auf Azeroth für weitere Erweiterungen? Logisch! Wir verraten euch, wo ihr hinreisen könntet.	
<b>Zwangsrekrutiert</b> .....	<b>92</b>
Zwangsrekrutiert für einen Krieg, den vielleicht keiner will – so sieht die Zukunft unserer Helden aus. Reflektiert das die WoW-Story?	
<b>Logout</b> .....	<b>96</b>
Das Beste kommt zum Schluss	

## KNOW-WOW

<b>Know-WoW-Startseiten</b> .....	<b>28</b>
<b>★ Vorschau auf den Uldir-Raid</b> .....	<b>30</b>
Acht knackige Bosse erwarten euch in den Ruinen eines Titan- labors – wir erklären, wie ihr mit den Obermotzen umgeht.	
<b>Die schönsten Pets – Teil 6</b> .....	<b>40</b>
Mehr über die schönsten Haustiere für Todesritter und Dämonen- jäger erfahrt ihr in diesem Special.	
<b>★ Guide für Legion-Verpasser &amp; Rückkehrer...</b>	<b>44</b>
Keinen Bock auf Legion gehabt? Viele Legion-Features gibt's auch in Battle for Azeroth – wir erklären euch alles Wichtige.	
<b>★ Handwerk in Battle for Azeroth</b> .....	<b>52</b>
An den Berufen eurer Helden wird mächtig geschraubt. Bei uns findet ihr einen umfangreichen Überblick.	
<b>Kriegsmodus erklärt!</b> .....	<b>62</b>
PvP-Server ade, stattdessen kommt der Kriegsmodus. Der ... was? Wir erklären's euch.	
<b>Stadtführer für Boralus &amp; Dazar'alor</b> .....	<b>64</b>
Bank, Missionstische, Flugmeister und mehr – wir liefern euch unseren Stadtführer mit großen Karten.	

## KLASSENGUIDES

<b>Startseite</b> .....	<b>14</b>
<b>PvP-Talente in BfA – ein Überblick für alle Klassen</b> .....	<b>16</b>

★ = Titel-Thema

# 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 werfen wir unter anderem einen Blick auf die famosen Flugrouten der Östlichen Königreiche. Obwohl wir alle Flugmeister aktiviert haben, schickt dieses Exemplar uns auf dem Weg von der Sengenden Schlucht nach Vashj'ir auf eine kleine Weltreise. Da fliegen wir doch lieber selbst! In unserem zweiten Bild rechts sehen wir das Charakterprofil eines Goblins von Reddit-User Dantex455. Wie es sich für einen Goblin gehört, trägt er das Schieß Eisen zwischen den Zähnen und die Bomben ... nun ja, seht selbst. Das große Bild unten sieht erst mal nach nichts aus. Bei genauerer Betrachtung muss man sich jedoch die Frage stellen, wie lange die verstorbenen Wachen schon vor der Violetten Festung liegen. Seitdem Dalaran vor circa zwei Jahren

umgezogen ist, hat sich noch niemand die Zeit genommen, die Wachen zu beseitigen.



# Events in WoW

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

Mitte Juli gibt es über das Wochen-Ereignis wieder mehr Ehre für den Kampf auf dem Schlachtfeld.



Wenn ihr diese Ausgabe in euren Händen haltet, ist das Bonusereignis Zeitwanderungen von MoP bereits beendet und wir sind nur noch knapp einen Monat von der neuen Erweiterung Battle for Azeroth entfernt! Wir werfen einen Blick auf das, was euch in WoW bis zur nächsten Ausgabe am 15. August 2018 erwartet.

## Bonusereignis Schlachtfelder – 18.7. bis 25.7.

Während der Schlachtfeld-Bonuswoche erhaltet ihr für den Abschluss zufälliger Schlachtfelder zusätzliche Ehre.

## Bonusereignis Dungeons von Legion und PvP-Rauferei Sechs Richtige – 25.6. bis 1.8.

Während der Dungeon-Woche erhaltet ihr vom Endboss des Dungeons ein zusätzliches Item und könnt euch über die Wochenquest einen zufälligen Gegenstand auf Antorus sichern. Bei der PvP-Rauferei Sechs Richtige spielt ihr eine etwas abgeänderte Version der Kriegshymnenschlucht, der Silberbruchmine und des Tempels von Katmogu nach. Im Tempel gibt es beispielsweise nur drei Kugeln zu ergattern.

## Schanksause der Kirin Tor – 31.7. bis 1.8.

Feiert mit den Magiern der Kirin Tor eine Party und nehmt in den Gasthäusern Azeroths ein paar Schlücke der edelsten Tropfen zu euch, die die Welt zu bieten hat. Durch die Teilnahme an diesem Event könnt ihr eurem Charakter für eine begrenzte Zeit modische Hüte verpassen. Die dazugehörige Quest startet in Dalaran.

## Bonusereignis Haustierkämpfe – 1.8. bis 8.8.

Solange das Haustier-Event aktiv ist, erhalten eure Pets das Dreifache der normalen

Erfahrung. Über die Wochenquest bekommt ihr einen Haustier-Stein, der den Level eures Begleiters direkt auf 25 hievt.

## Der Dunkelmondjahrmart – 5.8. bis 11.8.

Trefft Silas Dunkelmond und seine Truppe, spielt lustige Spiele, esst etwas Zuckerwatte und arbeitet eventuell an eurem Dunkelmond-Zepplin weiter.

## PvP-Rauferei Arathiblizzard – 8.8. bis 15.8.

Das Arathibecken sieht in dieser Woche nicht so aus, wie ihr es normalerweise gewohnt seid. Ein schwerer Blizzard verdeckt die Sicht auf die Basen, was für jede Menge Überraschungen sorgt, da eure Mitspieler euch nicht ansagen können, wo die Gegner hinlaufen. Also eigentlich alles wie immer...

## Bonusereignis Zeitwanderung The Burning Crusade – 9.8. bis 16.8.

Während des Zeitwanderungs-Events von The Burning Crusade könnt ihr nicht nur die alten Dungeons der ersten WoW-Erweiterung nachspielen, sondern euch auch mit anderen Spielern zusammentun und den Schwarzen Tempel in einer Zeitwanderungs-Version unsicher machen.

Dämonenjäger, die auf einem Charakter die beiden Original-Kriegsgleiven gesammelt haben, bekommen die Möglichkeit, sich in dieser Version des Schwarzen Tempels eine Vorlage zu sichern, mit der sie die Kriegsgleiven transmorfizieren können.

## Bonusereignis Arenageplänkel – 15.8. bis 22.8.

Wer zehn Arenageplänkel gewinnt, erhält über die Wochenquest 1.000 Ehrenpunkte, obsoletere Artefaktmacht und eine Schließkassette des Champions.

# Die Redaktion



**Maria Beyer-Fistrich**  
REDAKTIONSLEITERIN  
Lieblingsklasse: Priester

... hat tatsächlich mal wieder World of Warcraft gespielt – und dabei viel Spaß mit ihrem Jäger-Twink gehabt. Geht ansonsten mit Diablo 3 und Football, Tactics & Glory fremd und überlegt immer noch, für welche Klasse sie ihren Legion-Boost verwenden soll.



**Susanne Braun**  
LEITENDE REDAKTEURIN  
Lieblingsklasse: Malermeister

... hat während der umfangreichen Umzugsarbeiten in ein neues, flauschiges Heim sieben Staffeln TNG geschaut, damit ihr Blick von den unzureichenden Anstreicherarbeiten der Vermieter abgelenkt wird. Wartet außerdem weiterhin auf Internet, damit sie endlich wieder zocken kann!



**Sebastian Glanzer**  
REDAKTEUR  
Lieblingsklasse: Priester

... zockt wie blöde die neue 4x4-Map in Playerunknown's Battlegrounds, auf der er endlich mal lernt, wie man ordentlich schießt. Treibt sich ansonsten natürlich viel auf dem Testserver und dem Beta-Server von World of Warcraft: Battle for Azeroth herum – muss ja wissen, was gespielt wird!



**Tanja Adov**  
REDAKTEURIN, ILLUSTRATORIN & LAYOUTERIN  
Lieblingsklasse: Todesritter

... schmiedet sich eine echte mandalorianische Rüstung, solange Battle for Azeroth noch auf sich warten lässt. Die Bankfächer der Chars müsste außerdem mal aufgeräumt werden. Was mache ich nur mit den Legys? :D



**Philipp Sattler**  
REDAKTEUR  
Lieblingsklasse: Paladin

... loggt sich seit Wochen nur noch sporadisch auf den Live-Servern ein und spielt lieber Mythisch-Plus-Dungeons in der BfA-Beta. So langsam könnte der 14. August jetzt mal kommen. Dann fünf Tage durchzocken, bevor die Reise zur gamescom meine Spielzeit wieder limitiert.



**Karsten Scholz**  
REDAKTEUR  
Lieblingsklasse: Schurke

... arbeitet derzeit gezielt seinen Mountain of Joy ab, das Sommerloch macht's möglich. The Surge, Lords of the Fallen, FFXV und Inside sind abgehakt. Vor dem Release von WoW: Battle for Azeroth sollen noch Mass Effect: Andromeda und Fallout 4 dran glauben. Oder doch lieber Detroit: Become Human?



**Matthias Brückle**  
VOLONTÄR  
Lieblingsklasse: Jäger

... hat bei Spielen gerade die Qual der Wahl: Der Masochist möchte Path of Exile spielen und an Bossen verzweifeln, der Casual hat Spaß mit dem Rollkäfer in Guild Wars 2. Wie soll das erst werden, wenn BfA da ist? Bald erfolgt der offizielle Gesetzesentwurf für Tage mit mehr Stunden, das geht so nicht weiter!

# Kochen ohne Nomi!

## Heute: Rabenbeeren-Tarte

Diesen Monat erwartet euch ein sommerlich-süßer Genuss mit Beeren bis zum Abwinken.

Autor: Christian Schmid

**D**er Zauberkasten in Dalaran ist wie immer gut besucht, draußen scheint die Sonne und im Inneren des edlen Kaffeehauses herrscht himmlische Kühle. Rings um euch genießen Gäste jeder Fraktion friedlich ihren Kaffee oder ihre kalte Limonade. Der Tag könnte nicht schöner sein – aber was ist das? Aus der Küche des Gasthauses dringt mit einem Mal Schlachtenlärm und dichter Qualm. Abenteurer der Horde und der Allianz springen auf und ziehen ihre Waffen! Ist der Krieg bereits da? Bevor es zu Ausschreitungen kommt, taumelt jedoch ein angesengter kleiner Panda aus der Küche. Alle Gäste nehmen wieder Platz, begleitet von einem entnervten Stöhnen. Ihr habt euch bereits auf ein schönes Stück Kuchen gefreut, doch alles, was von eurer Bestellung übrig bleibt, ist ein verbranntes kleines Etwas, das mehr Ähnlichkeit mit einem primitiven Faustkeil hat als mit der erwarteten zuckersüßen Leckerei. Nomi hat wieder einmal zugeschlagen und dabei fast einen vorzeitigen Kriegausbruch vom Stapel gelassen. In „Kochen ohne Nomi“ bringen wir euch Heft für Heft bei, wie ihr Köstlichkeiten aus WoW, z. B. „Würziger Rippchenbraten“ oder „Salat Azshari“, nachkochen könnt, ohne dass der barbarische kleine Küchen-Pandare eure kostbaren Lebensmittel in Kohlebricketts verwandelt. Bittet ein paar freundliche dalaranische Wachoffiziere darum, ein Auge auf Nomi zu haben, und bereitet eure Geschmacksknospen vor – diesen Monat wird es süß!

### Edle Tarte mit spritziger Limo

Auch wenn die Sonne wieder einmal so stark aus dem Himmel brennt, dass man sich am liebsten neben den nächsten Frost-Magier stellen würde, ist das noch lange kein Grund, um keinen Kuchen zu essen. In Ordnung, Kuchen ist vielleicht ein wenig mächtig – aber eine leichte Tarte geht immer! Wir haben uns für die „Rabenbeeren-Tarte“ entschieden, weil wir erstens die Nachtelfen um Kur'talos Rabenkrone mögen und zweitens ehrlich gesagt aus dem Tooltip nicht ganz schlau wurden: Seht ihr in dem Tooltip-Symbol Himbeeren oder Erdbeeren? Ihr habt euch gerade für eine Beersorte entschieden, da fällt das Licht anders auf das Heft und ihr seid euch nicht mehr ganz sicher? Das ging uns genauso – weshalb wir den für echte Nasch-Elfen logischen Mittelweg gehen und einfach beide Beersorten nehmen. Natürlich werden wir euch keine einfache Erdbeer-Tarte auf den Tisch stellen und mit den Schultern zucken. In unserer Tarte dürfen außerdem Mandeln, Amaretto, ein guter Schuss Limette und vor allem sehr, sehr viele

Pistazien mitmachen. Das Ganze ergibt eine sommerlich-frische Tarte, die zur heißen Jahreszeit passt und vor allem viel Energie gibt, um im Anschluss die Sonne zu nutzen und sich ein wenig körperlich zu betätigen. Achtung: Mehr als ein Stück der Tarte könnte allerdings zu einem vollen Magen führen – und zu dem starken Drang, mehr Tarte zu verspeisen. Damit die fruchtig-süße Leckerei auch frisch und bekömmlich bleibt, empfehlen wir dazu ein Kaltgetränk. Zwar kann auch Kaffee bei warmem Wetter sehr angenehm sein, doch wir haben uns in diesem Fall für „Herdweiler Ambrosia“ entschieden. Setzt das Getränk am besten drei Tage vor eurem Tarte-Schmaus auf, damit es gut durchziehen kann: Schneidet die Zitronen in dünne Scheiben und legt die Holunderblüten, den Zucker und die Zitronenscheiben schichtweise in ein großes Glasgefäß und lasst das Ganze einfach stehen. Rührt am besten pro Tag ein bis zweimal um, damit sich der Zucker vollständig auflöst. Am Ende der drei Tage seht ihr den Sirup durch ein sauberes Küchentuch ab und mischt ihn mit stark perlendem Mineralwasser. Zur Sicherheit noch einmal: Wir haben Sirup produziert, also trinkt euer Ambrosia bloß nicht pur! Wer ein wenig mehr Schwung an die Kuchentafel bringen möchte, kann das Ambrosia auch hervorragend mit Sekt oder Wodka mischen.

Pistazien mitmachen. Das Ganze ergibt eine sommerlich-frische Tarte, die zur heißen Jahreszeit passt und vor allem viel Energie gibt, um im Anschluss die Sonne zu nutzen und sich ein wenig körperlich zu betätigen. Achtung: Mehr als ein Stück der Tarte könnte allerdings zu einem vollen Magen führen – und zu dem starken Drang, mehr Tarte zu verspeisen. Damit die fruchtig-süße Leckerei auch frisch und bekömmlich bleibt, empfehlen wir dazu ein Kaltgetränk. Zwar kann auch Kaffee bei warmem Wetter sehr angenehm sein, doch wir haben uns in diesem Fall für „Herdweiler Ambrosia“ entschieden. Setzt das Getränk am besten drei Tage vor eurem Tarte-Schmaus auf, damit es gut durchziehen kann: Schneidet die Zitronen in dünne Scheiben und legt die Holunderblüten, den Zucker und die Zitronenscheiben schichtweise in ein großes Glasgefäß und lasst das Ganze einfach stehen. Rührt am besten pro Tag ein bis zweimal um, damit sich der Zucker vollständig auflöst. Am Ende der drei Tage seht ihr den Sirup durch ein sauberes Küchentuch ab und mischt ihn mit stark perlendem Mineralwasser. Zur Sicherheit noch einmal: Wir haben Sirup produziert, also trinkt euer Ambrosia bloß nicht pur! Wer ein wenig mehr Schwung an die Kuchentafel bringen möchte, kann das Ambrosia auch hervorragend mit Sekt oder Wodka mischen.

### Ein Lied von Kühlschrank und Ofen

Eure Küche wurde mit einem Kontingent aus dalaranischen Wachoffizieren bestückt? Nomi ließ sich bisher nicht wieder blicken? Gut, dann greift schnell zu euren Küchengeräten, bevor der kleine dicke Pandare zurückkehrt! Bevor ihr beginnt, bereitet ihr schon einmal euren Arbeitsplatz vor, indem ihr eure Tarteform großzügig mit Butter einfettet – das bedeutet einfach, dass ihr eine Stange Butter nehmt und



Wer seine kühle Rabenbeeren-Tarte in der prallen Sommersonne auf der eigenen Terrasse oder dem Balkon anrichtet, punktet garantiert bei seinen Gästen.

damit so lange die Form „ausmalt“, bis ihr eine solide Schicht Butter auf der gesamten Innenoberfläche der Form habt. Mindestens eine Stunde vor Arbeitsbeginn lasst ihr außerdem 300 g Butter außerhalb des Kühlschranks stehen. Wer die Butter bereits am Vortag rausstellt, hat es im Anschluss noch leichter.

Es darf begonnen werden! Nehmt eine große Schüssel zur Hand und gebt dort 150 g eurer

inzwischen weichen Butter und 80 g Puderzucker hinein. Verrührt diese Mischung, bis sie schön cremig ist, und gebt dann 30 g gemahlene Mandeln, 250 g Mehl, ein Ei und eine Prise Salz hinzu. Schlitz nun eure Vanilleschote auf und kratzt diese vorsichtig mit einem kleinen Messer aus. Fügt die Vanille der Mischung hinzu

und fangt an zu kneten. Nehmt euch dafür ruhig etwas Zeit und seid gründlich – je sorgfältiger ihr in diesem Arbeitsschritt seid, desto feiner wird euer Teig im Anschluss. Wenn ihr mit der Beschaffenheit eurer Kreation zufrieden seid, wickelt ihr diese in Frischhaltefolie und legt sie für eine Stunde in den Kühlschrank. Entspannt euch eine Stunde lang und trinkt auf eurer Terrasse ein helles Lagerbier. Ihr habt es euch verdient! Holt danach den Teig wieder aus dem Kühlschrank und rollt ihn aus. Wer kein Nudelholz besitzt, nimmt dafür einfach eine glatte Glasflasche seiner Wahl. Die optimale Dicke beträgt circa einen halben Zentimeter – wer eine dünnere Tarte bevorzugt, kann aber auch gerne weiterrollen.



### Fruchtbombe

20 Tiefrot und saftig sollte die Rabenbeeren-Tarte sein. Unsere Variante besitzt durch die Pistazie natürlich noch einen gesunden Grünstich, doch in Sachen Geschmack machen wir eben auch bezüglich des Backwerks keine Abstriche.

Legt nun die Tarteform mit dem Teig aus und schneidet mit einem scharfen Messer alles an Teig ab, was über den Rand hinausragt. Herzlichen Glückwunsch, das Fundament steht! Nun verfrachtet ihr das Ganze samt Form ein weiteres Mal in den Kühlschrank und stellt euren Backofen auf 180° Ober-/Unterhitze oder 160° Umluft – wir haben noch ein paar Schritte zu bewältigen und währenddessen kann der Ofen ganz hervorragend vorheizen.

Wir werden im nächsten Schritt eine sogenannte Frangipane, also eine Füllung herstellen – das hört sich allerdings weitaus komplizierter an, als es eigentlich ist. Nehmt eine frische Schüssel zur Hand und gebt dort 70 g gemahlene Pistazien, 70 g gemahlene Mandeln, 140 g von eurer vorgeweichten Butter, 120 g Zucker, zwei große Eier und zwei Esslöffel Amaretto hinein. Verrührt alle Zutaten, bis ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid, und nehmt eure inzwischen eiskalte Tarte aus dem Kühlschrank. Füllt die Tarteform nun je nach Geschmack mit eurer selbst kreierten Frangipane. Dabei ist wichtig, dass ihr die Füllung nicht zu dick auftragt – immerhin möchten wir eine erfrischende Sommertarte haben. Wer eine mehr als einen Finger breite Schicht Pistazienfrangipane aufträgt, erhält eine eher reichhaltige Torte, die aber ebenfalls durchaus lecker schmeckt. Stellt nun eure gefüllte Tarte in den warmen, vorgeheizten (!) Ofen und stellt euch einen Wecker auf 15 bis 20 Minuten.

### Pistazien und noch mehr Pistazien!

Während eure Tarte knusprig braun wird, rührt ihr die Limettenmascarponecreme an. Dazu nehmt ihr eine saubere Schüssel und gebt 200 g Mascarpone hinein. Dann schnappt ihr euch eure Reibe und hobelt möglichst feine Stücke eurer Bio-Limette hinein. Achtet darauf, dass eure Limette auch wirklich ein Bio-Siegel vorweist! Wir predigen selten den Kauf von Bio-Produkten, aber ihr möchtet auf gar keinen Fall Dinge in eurer Mascarpone haben, die sonst dazu gedacht sind, Schädlinge vom Baum fallen zu lassen – gerade die Schale von Zitrusfrüchten saugt Pestizide auf wie ein Schwamm. Presst eure abgehobelte Limette nun aus und gebt mindestens 2 Esslöffel ihres Safts zur Mischung hinzu und verrührt alles.



Egal welche Beeren ihr nehmt, die Tarte wird lecker. Wir konnten uns nicht zwischen Erdbeeren und Himbeeren entscheiden, also haben wir beide genommen.

Nun könnt ihr euch entweder sportlich betätigen oder praktisch handeln: Ihr dürft 200 ml Schlag-Sahne schlagen! Das tut ihr entweder mit einem Schneebesen und viel körperlichem Einsatz oder einem Mixer. Die fertig geschlagene Sahne hebt ihr unter die Mascarpone, spricht ihr nehmt einen Löffel und rührt die Mischung sehr, sehr vorsichtig von unten nach oben um. Seid dabei nicht zu grob, denn ihr möchtet, dass die Creme schön fluffig bleibt. Stellt die Mischung nun in den Kühlschrank – echte Profis füllen das Ganze möglichst in einen Spritzbeutel mit französischer Tülle.

Im nächsten Schritt benötigt ihr 50 g Pistaziencreme, die ihr herstellt, indem ihr einfach 50 g Pistazien in einen Mixer gebt und alles so lange zerkleinert, bis es Nussmus gleicht. Wer keinen Mixer zu Hause hat, kann die Creme auch einfach in jedem Supermarkt kaufen – schaut euch bei den Backwaren um. Vermischt die Creme mit 100 g Mascarpone und füllt die Mischung in einen weiteren Spritzbeutel. Solltet ihr keinen Spritzbeutel besitzen, kommt nun ein altbewährter Küchentrück zu Anwendung: Füllt einen kleinen Plastikbeutel mit der Creme und schneidet einfach eine Spitze ab. Jetzt wird es spannend: Bestreicht die abgekühlte Tarte mit der Limettenmascarpone oder benutzt den Spritzbeutel, wenn ihr einen habt, um das Ganze in dicken Tupfern auf der Frangipane zu verteilen. Verstreut dann großzügig ganze Erdbeeren und Himbeeren auf der Tarte. Dabei könnt ihr die Beeren entweder mischen oder eine Erdbeer- und eine Himbeerbälfte anlegen, je nach eurem Geschmack. Füllt die Zwischenräume dann mit eurer vorbereiteten Pistaziencreme und streut ein paar gehackte Pistazien über die Tarte. Ab damit in den Kühlschrank, lasst das Ganze erkalten und wartet auf eure hungrigen Gäste!



Die Holunderblüten-Limonade schmeckt köstlich. Wer ein wenig protzen möchte, legt vor dem servieren eine frische Holunderblütendolde hinein.

## Ausrüstung für den Küchen-Schlachtzug

Vor jedem erfolgreichem Schlachtzug steht eine gute Planung – und vom Geschmack her wird es diesen Monat mythisch, also bereitet euch am besten gut vor. Am wichtigsten ist hier eine sogenannte Tarteform oder eine Kuchen-Springform: Wer den Rand seiner Kuchenform entfernen kann, wird die einzelnen Stücke im Anschluss deutlich leichter auf die Teller seiner Gäste verfrachten. Außerdem benötigt ihr einen funktionierenden Ofen, ein Nudelholz, mehrere Schüsseln und eine Reibe. Eine handelsübliche Käseibe reicht völlig aus. Außerdem wichtig ist ein Kühlschrank, in welchem ihr eure Kreation abkühlen lassen könnt, aber den setzen wir einfach mal voraus. Für das Herdweiler Ambrosia benötigt ihr einen gut verschließbaren Glasbehälter oder eine große Flasche. Wir empfehlen natürlich die klassischen, in unzähligen Situationen bewährten Einmachgläser mit Schnappverschluss. Angerichtet wird die Limo am besten in großen, langen Gläsern oder im Falle der alkoholischen Version in Sektgläsern.

### Tarte für acht Personen

- 400 g Erdbeeren
- 400 g Himbeeren
- 500 g Butter
- 80 g Puderzucker
- 120 g Zucker
- 100 g gemahlene Mandeln
- 1 Vanilleschote
- 3 große Eier
- 250 g Mehl
- 2 El. Amaretto
- 120 g Pistazien
- 50 Pistaziencreme (selbst gemacht oder aus dem Laden)
- 300 g Mascarpone
- 1 Bio-Limette (Bio! Wichtig!)
- 200 g Schlag-Sahne
- 1 Prise Salz

### Für das Herdweiler-Ambrosia:

- 20 Holunderblütendolden
- 2 kg Zucker
- 3 Zitronen
- 1 Liter Wasser

### Für den Koch:

Ein Sekt oder ein helles/leichtes Lagerbier



# E3 2018 – RPG-Highlights

Vom 12. bis zum 14. Juni pilgerte vornehmlich die Gaming-Presse Richtung Los Angeles, um sich auf der E3 2018 von den neuesten Entwicklerprojekten überraschen zu lassen. Wir bringen euch auf den aktuellen Stand!

Das E3-Highlight überhaupt – zumindest aus der Sicht vieler Besucher der Messe – war zweifelsohne Cyberpunk 2077. Doch obgleich die Neuigkeiten rund um Rollenspiele vielleicht etwas schmal ausgefallen sind, gab's dennoch reichlich Spiele zu sehen, auf

die sich die Fans freuen können. Schauen wir einmal über unseren Rollenspiel-Tellerand hinaus! Etwa Beyond Good & Evil 2 sieht großartig aus, ebenso das Horror-Adventure-Spiel The Last of Us 2. Ebenfalls begeistert aufgenommen wurden das Remake

von Resident Evil 2, Biowares Anthem, das mysteriöse Death Stranding, Forza Horizon 4, Gears 5, Just Cause 4, Nioh 2, Rage 2, The Surge 2, Shadow of the Tomb Raider, Unravel 2 und, und, und ... so viel Platz haben wir hier gar nicht!



## Cyberpunk 2077

Endlich ist der Vorhang der Verschwiegenheit gefallen, die Entwickler von CD Projekt haben auf der E3 erstmals in größerer Ausführlichkeit über Cyberpunk 2077 geredet – und einen packenden Trailer veröffentlicht, der eine etwas andere Tonalität anschlägt als noch der erste Teaser. Als einer der Bewohner der Millionenmetropole Night City im amerikanischen Kalifornien gibt's nichts, was ihr nicht tun könnt. Sechs Bereiche der Stadt lassen sich in einem Stil, der GTA nicht unähnlich ist, erkunden. Ungewöhnlich für ein Spiel der Entwickler ist zweifelsohne die Ego-Kamera. Ihr legt euch mit den kleinen und großen Fieslingen im Machtgefüge an und pimpt in der Zwischenzeit euren Helden mit cybernetischen Implantaten.

## Assassin's Creed: Odyssey

Schon mit Assassin's Creed: Origins war die Assassinen-Reihe von Ubisoft nicht mehr nur ein 0815-Action-Adventure, sondern mehr Rollenspiel. Dieser von den Machern neu eingeschlagene Pfad wird auch in Odyssey verfolgt und sogar vertieft – etwa darüber, dass euch in Dialogen mehr als nur eine Antwortoption zur Verfügung steht. Zu welchem Grad sich eure Antworten auf den Verlauf der Dinge in der Spielwelt auswirken, bleibt abzuwarten. Euch erwarten aber mehrere Enden zur Verfügung. Auch sonst protzt das Spiel zu Zeiten des fiktionalen Peloponnesischen Krieges mit Elementen wie Skilltrees und jeder Menge Beute.





## Fallout 76

Die erste wichtige Erkenntnis zu Bethesdas neuem Spiel: Fallout 76 befindet sich bereits seit mehreren Jahren in der Entwicklung und soll noch dieses Jahr erscheinen, und zwar am 14.11.2018. Die zweite wichtige Erkenntnis: Fallout 76 wird ein Online-Rollenspiel sein, das ihr wahlweise solo (aber online, auf dedizierten Servern) oder mit anderen Spielern erleben können sollt. Anders als in TESO erwarten euch in der postapokalyptischen Ödnis – die viermal so groß sein soll wie die Welt aus Fallout 4 – indes keine Tausende von anderen Spielern, sondern nur eine niedrige zweistellige Zahl. Laut Chef-Entwickler soll der Überlebensaspekt im Vordergrund stehen, wenn auch nicht wie in einem Hardcore-Survival-Spiel.



## Ghost of Tsushima

Die Mongolen fallen in Japan ein; ziehen mordend, brandschatzend und plündernd durch das Land. Inmitten dieser Kriegswirren übernimmt ihr die Rolle des Samurai Jin Sakai. Obwohl auch Ghost of Tsushima ein Open-World-Spiel ist, steht die Story im Fokus der Entwickler. Man wolle eine düstere, ernste Kriegsgeschichte erzählen. Die Geschichte von Jin sei zwar der Fantasie entsprungen, doch man nutze reale Ereignisse der Mongoleninvasion, um Jins Odyssee durch das vom Krieg erschütterte Land vorzutragen. Das Kampfsystem, obwohl actionreich, ist eher taktischer Natur. Ihr blockt, pariert und erspielt mit Jin spezielle, mächtige Skills.



## The Division 2

Auf der großen E3-Presskonferenz von Ubisoft gab es neue Informationen zu The Division 2! Die Verantwortlichen bei Massive Entertainment stellten die drei neuen Subklassen Scharfschütze, Zerstörer sowie Überlebenskünstler vor, und kündigten fürs Endgame des Online-Shooters 8-Spieler-Raids an. Außerdem sind im ersten Jahr drei kostenlose Content-Updates geplant, mit der die Story weitererzählt werden soll – und das klingt doch schon mal nach sehr viel mehr Beschäftigung, als der Vorgänger seit seinem Erscheinen geboten hat. Am 15.03.2019 soll The Division 2 da sein, bereits jetzt könnt ihr euch für die Beta des Spiels anmelden.

## Sekiro

Sekiro: Shadows Die Twice ist das neue Spiel von den Entwicklern von From Software. Unter der Leitung von Bloodsoul-Guru Hideo Miyazaki geht's diesmal in ein japanisches Setting der späten 1500er-Jahre, in die Periode der Sengoku, in der ihr den Ninja Sekiro spielt. Überraschung: Anders als in Souls oder Bloodborne ist die Welt, die ihr erkundet, nicht dunkel oder fast ausschließlich in düsteren Tönen gehalten. Mitnichten bedeutet das, dass die Welt nicht ebenso grausam wie etwa die von Yharnam ist. Wie gewohnt von den From-Spielen tretet ihr unter anderem gegen riesige Monster an. Um gegen diese Monstrositäten zu bestehen, schöpft ihr aus einem großen Arsenal unterschiedlichster Waffen.



# Wer ist eigentlich ... Matthias Brückle?

Der neue Volontär stellt sich vor und gibt euch einen Einblick in sein Leben, seine Hobbys, seinen großen Traum.

Schreiben war schon immer Teil meines Lebens. Als Kleinkind hatten sich meine Eltern fantastische Welten ausgedacht, die sie dann als Gute-Nacht-Geschichte in großen Bildern beschrieben haben. Dazu haben sie immer gefördert, dass ich lese, lese, lese. Das hat definitiv Früchte getragen, denn schon früh habe ich selbst zum Stift gegriffen. Die Werke aus dieser Zeit habe ich aus Peinlichkeitsgründen gesperrt, aber ich hatte damals jede Menge Spaß damit. Heute schreibe ich immer noch, wenn mich die Muse küsst, um meine Schreibe stets zu verbessern. Mein Volontariat hier bei buffed ist dementsprechend die Erfüllung eines Traums. Denn was machen wir denn anderes als über eine magische Welt erzählen, über Abenteuer schreiben, die wir erlebt haben?

## Warcraft und ich

Meine Faszination für Azeroth beginnt leider nicht ganz am Anfang, das muss ich gestehen. Erst mit Warcraft 3 bin ich eingetaucht in die Welt von Jaina, Thrall und Malfurion. In WoW selbst trifft ihr mich vermutlich eher alleine an, ich genieße das Erkunden, die virtuellen Ausflüge. Das heißt natürlich nicht, dass es mich nicht regelmäßig in größere Gruppen verschlägt – ich bin nur im Herzen ein großer Fan von Solo-Erlebnissen. Darum bin



Von wegen gerne solo unterwegs – Matthias hat sich (ganz freiwillig) unserem Rudel angeschlossen.

ich auch sehr gerne mit meinem Blutelfen-Jäger unterwegs, der mit seinem tierischen Begleiter an seiner Seite entspannt durch die Welt wandern kann. Neben Blizzards MMO erkunde ich auch gerne die Welt von Guild Wars 2, wo ich praktisch denselben Charakter spiele: Bogen, Lederrüstung und ein Luchs, ein Waldläufer eben. Bei der vielen Zeit, die ich in diese MMOs stecke, wundere ich mich manchmal, dass ich trotzdem Zeit für viele andere Titel habe.

## Abseits der MMO-Welt

Denn wenn ich einmal wirklich Inhalte mit viel Solo-Spielspaß suche, dann wähle ich zum Beispiel Action-RPGs wie Diablo 3 oder Path of Exile. Für mich brauchen Spiele aber auch mehr als Kloperei ohne Substanz, wes-

wegen ich immer auf der Suche nach der Mischung aus spaßigem Gameplay und packender Geschichte mit tollen Charakteren bin. Da greife ich gerne zu Titeln von Obsidian, die sich besonders mit Knights of the Old Republic 2 einen Platz in meinem Herz ergattert haben. Immer wieder stürze ich mich in die einzigartige Welt und Stimmung der antiken Star-Wars-Welt. Aber egal ob Elder Scrolls, Mass Effect oder The Witcher; mich reizt jedes Spiel, das mindestens einen der folgenden Aspekte hat: Skill-Trees, Charakter-Editor, interessante Story und Loot-Explosionen. Auch wenn Gaming praktisch mein Lebenselixier ist, habe ich eine weitere Leidenschaft: Film & Fernsehen. Klingt vielleicht simpel, wer schaut das denn nicht gerne? Aber ich möchte immer am Ball bleiben, neue Infos zum nächsten Tarantino, Villeneuve oder Wright sauge ich begierig auf. Jeder gesehene Film, jede Serie wird säuberlich festgehalten. Kinobesuche sind auch in Zeiten des „Heimkinos“ ein Erlebnis für mich. Hinzu kommt dann auch das Hobby, das über die letzten Jahre wieder erstarkt ist: Comics und Manga! Die Endlos-Abenteuer von Luffy aus One Piece, Meisterwerke wie Lucifer und die Tragödien des DC-Universums sind für mich eine tolle Mischung aus Literatur und Kunst.

# Eil! Sellrun-Werbung verboten

Verkauft eure Gilde Sellruns, also etwa Mythic+- oder Raid-Durchläufe, bei denen die Beute für Gold die Besitzer wechselt? Dann dürft ihr solche Sellruns seit 2. Juli 2018 nicht mehr in der Gruppensuche anbieten.

Eigentlich sind sie in WoW ja erlaubt: Ingame-Dienstleistungen wie Sellruns, Boosts oder Carries, die Spieler beziehungsweise Gilden für Gold anbieten. Den Entwicklern von Blizzard gefällt es nur nicht, wenn solche Services für echtes Geld offeriert werden oder Schufte auf andere Art und Weise gegen die Nutzungsbedingungen verstoßen (etwa Account-Sharing, Bots oder Exploits). Nun hat Community Manager Ythisens im offiziellen Forum angekündigt, dass Blizzard die Politik bezüglich Ingame-Werbung für Sellruns, Boosts und Carries geändert hat. Innerhalb der Gruppensuche wird Spieler-Werbung für solche Services nicht mehr geduldet. Im LFG-Tool soll es bald die Möglichkeit geben, entsprechende Einträge direkt als Werbung zu markieren. Der Grund für diese Änderung: Ingame-Dienstleistungen für Gold oder für lau sind zwar weiterhin erlaubt, doch sollt ihr Werbung in Zukunft in den dafür vorgesehenen Kanälen schalten, etwa im Handelschat. Die Gruppensuche leidet jedoch aus Sicht der Entwickler unter der Masse an Werbe-Ein-

trägen. Die tatsächliche Funktion des Tools, das Finden einer aktiven Gruppe, sei so nur unter erschwerten Bedingungen möglich. Zudem sind sich die Entwickler bewusst,

dass sich hinter den Werbe-Einträgen in der Gruppensuche oft Angebote von Echtgeldkäufen verbergen. Diese Plattform wollen sie in Zukunft nicht mehr bieten.



Die Gruppensuche in WoW soll nicht mehr zum Angebot von Sellruns, Boosts und Carries dienen.

# Schnappschüsse aus der Redaktion

Die Wartezeit auf WoW: Battle for Azeroth versüßt sich die Redaktion auf ihre eigene Weise. Phil und Tanja werden etwa nicht müde, den anhaltenden Zwißt zwischen Horde und Allianz auch im Reallife abzubilden ...



Hinter Phil prangt unübersehbar das Allianz-Banner. Er tauntet Tanja täglich mit einem Spruch zur Überlegenheit der Allianz-Armee.



Tanja kontert mit einer Horde-Flagge und ihrem untoten Schurken, der darauf lauert, Phil in den Rücken zu fallen.



Phil hat außerdem seine Liebe zu PoGo wiederentdeckt. Er konnte gar sein Spirit Animal fangen - Relaxo!

## Sonderheft zu Battle for Azeroth

Das Beste von MMORE und buffed werden wir auch zum Release der nächsten WoW-Erweiterung in einem handlichen und doch sehr informativen Sonderheft für euch zusammenfassen – damit ihr für alles gewappnet seid!

Den 29. August 2018 solltet ihr euch im Kalender fett anstreichen, denn dann erscheint unser Sonderheft zu World of Warcraft: Battle for Azeroth! Wir liefern euch alle wichtigen Informationen zur neuen Erweiterung in einem praktischen und handlichen Heft, das ihr überall griffbereit liegen habt. So könnt ihr jederzeit nachschlagen, was sich an euren Handwerken geändert hat, welche Talente und Attribute für eure auserkorene Klasse beim Leveln auf Stufe 120 wichtig sind, oder in unseren Hauptstadt-Guide schauen, wenn ihr euch mal wieder verlaufen habt. Wir erklären euch die Kriegsfrenten und die Kriegskampagne im Detail, verraten euch, welche Azerit-Rüstungen mit welchen Perks ihr ergattern

wollt und was euch bei den neuen Inselexpeditionen erwartet. Dazu nehmen wir die wiederkehrenden Klassenbuffs unter die Lupe und finden für euch heraus, was sich an euren Champions ändert, die ihr über die Missionstische auf Abenteuer schickt. Unser Sonderheft zu Battle for Azeroth wird prallvoll mit unverzichtbaren Informationen sein – schnappt es euch also am Kiosk, bevor ein Mitglied der anderen Fraktion schneller ist!



# Klassenguides

## Nutzt eure Talente!

Egal welche Klasse und Talentverteilung: Mit unseren Tipps spielt ihr euren Helden einfach besser und besiegt auch die dicksten Bosse.

Stand: BfA-Beta | Autor: Philipp Sattler

### Auf den nächsten Seiten:

Paladin.....S. 16

Hexenmeister.....S. 17

Jäger.....S. 18

Magier.....S. 19

Druide.....S. 20

Priester.....S. 21

Krieger.....S. 22

Todesritter.....S. 23

Dämonenjäger.....S. 24

Schurke.....S. 25

Schamane.....S. 26

Mönch.....S. 27

## Neue PvP-Systeme in Battle for Azeroth

Mit der kommenden WoW-Erweiterung wird das PvP-System von World of Warcraft mal wieder komplett überarbeitet. Wir erklären euch, was auf euch zukommt.

**W**ährend sich PvE-Spieler mit dem Erscheinen der kommenden WoW-Erweiterung Battle for Azeroth auf wenig Neues einstellen müssen, erwartet die PvP-Spieler mal wieder eine großzügige Neugestaltung des PvP-Systems. Die PvP-Talente bleiben zwar im Spiel, werden aber kräftig ausgedünnt und haben kaum mehr Einfluss auf Schaden oder Heilung. Außerdem habt ihr keinen wirklichen Talentbaum mehr wie in Legion, sondern wählt aus einer langen Liste an Möglichkeiten eure drei Wunschtalente. Ihr müsst also nicht mehr zwischen je drei Varianten wählen, was neue Kombinationen möglich macht. Dazu kommt ein passendes Interface und eine neue Währung. Außerdem versucht Blizzard, das Welt-PvP wieder anzukurbeln, und setzt dabei auf den Kriegsmodus. Aber fangen wir vorne an.

### Ehre für Kosmetik

Das alte System aus Ehre und Prestigestufen bleibt auch in BfA erhalten, spendiert uns aber hauptsächlich kosmetische Items.

feldern und im Welt-PvP profitiert ihr von den zusätzlichen Boni. Im Gegensatz zum Legion-System, bei dem ihr aus jeweils drei Talenten eines auswählen müsst, dürft ihr in Battle for Azeroth fast frei wählen. Lediglich beim ersten Talent seid ihr eingeschränkt. Euren ersten Slot müsst ihr nämlich immer mit einem der drei verschiedenen „Insignien“-Talente füllen. Für Nicht-PvPler: Das sind die Talente, die bewegungseinschränkende Effekte entweder auf Knopfdruck aufheben, nach kurzer Dauer entfernen oder deren Dauer reduzieren. Diese Auswahl ist bei allen Klassen gleich, weswegen wir in den folgenden Klassen-Guides auch nicht gesondert darauf eingehen werden. Die Wahl ist mehr oder weniger nur von der persönlichen Vorliebe oder dem Einsatzgebiet abhängig, und nicht von der gewählten Spezialisierung. Die anderen drei Talentplätze dürft ihr dann nach Belieben mit allen PvP-Talenten eurer Spec füllen.

### Neues Interface – Liste statt Matrix

In Battle for Azeroth schaltet jeder Spieler während des Levelns bis zu vier PvP-Talente frei. Auf den Stufen 20, 40, 70 und 110 dürft ihr jeweils eines der Talente für eure Spezialisierung aktivieren. Diese zusätzlichen Talente gelten dann allerdings nur im PvP. Das bedeutet, in der Arena, auf den Schlacht-

### Unterstützung und Support

Nicht nur die Anzahl und Einsatzweise der PvP-Talente ändert sich mit Battle for Azeroth, auch deren Inhalte werden teilweise überarbeitet. So finden sich nun weniger PvP-Talente zur Auswahl, die einen direkten Einfluss auf euren ausgeteilten Scha-

den oder die gewirkte Heilung haben. Das war zwar bei vielen Klassen auch in Legion schon so, zieht sich nun aber noch konsequenter durch alle Spezialisierungen. Stattdessen wird nun bei den Talenten vollends auf Unterstützung der vorhandenen Fähigkeiten oder aber der Mitspieler gesetzt. Einige Schadensspezialisierungen erhalten zudem kleinere Heilungen, um besser überleben zu können. Dadurch sind die Talente weniger relevant, was den reinen Schadensausstoß angeht. Das wiederum lässt Blizzard mehr Raum fürs Balancing.

## Eroberungspunkte und Ehre

Zu Beginn von Legion mussten die PvP-Spieler erst mal ihre neuen Talente per Ehrenpunkte freischalten. Waren die Ehrenstufen durchgespielt, erhielt der Charakter Prestigestufe 1, die dazugehörige Belohnung und man begann von Neuem, sich durch die einzelnen Ehrenstufen zu arbeiten. Mit Battle for Azeroth wird das alles etwas anders sein. Zwar gibt es auch weiter Ehre, die ihr euch mit PvP-Kämpfen verdienen könnt, wichtiger werden aber die wieder eingeführten Eroberungspunkte. Diese neue Währung bekommt ihr sowohl im Welt-PvP als auch durch verschiedene andere Aktivitäten. Das Wichtige daran ist, dass ihr über diese Punkte, die zwar eine Währung sind, aber nicht im Währungsfenster auftauchen (warum auch immer), wöchentlich neue Ausrüstung bekommen könnt. Füllt ihr den Balken mit euren Punkten, dann winken tolle Belohnungen. Derzeit ist das System so angelegt, dass ihr maximal ein neues Item pro Woche bekommen könnt. Am Ende einer Saison sollen dann fleißige Spieler ein komplettes Set zusammenhaben. Wer später einsteigt, braucht aber keine Angst zu haben – es wird eine Catch-up-Mechanik geben. Wie diese im Detail aussieht, ist derzeit allerdings noch nicht bekannt.

## Schlachtfelder in BfA

Auch bei den Schlachtfeldern gibt es eine interessante Änderung, die den meisten Spielern wahrscheinlich gefallen wird. Künftig werden die BGs (Battlegrounds) in zwei verschiedene Kategorien eingeteilt. Neben den normalen gibt es nun auch die Epischen Schlachtfelder. Dabei handelt es sich um nichts anderes als die wirklich großen Schlachtfelder wie beispielsweise das Alteractal oder die Insel der Eroberung. Auch die ehemaligen PvP-Zonen Tol Barad und Tausendwinter könnten sich demnächst – so die Entwickler von Blizzard – in dieser Kategorie wiederfinden. Das allseits beliebte Ashran wird hingegen vorerst abgeschaltet. Es könnte nach einigen Anpassungen aber auch irgendwann zu den epischen Schlachtfeldern rutschen.

## Wiederbelebung des Welt-PvP – Kriegsmodus

PvP in der offenen Welt hat in WoW eigentlich immer nur am Rande existiert. Von kleineren Scharmützeln abgesehen, waren große Schlachten zwischen den Fraktionen in der freien Welt eher die Ausnahme. Trotzdem wünschen sich viele Spieler diese Konflikte



zurück im Spiel. Besonders angesichts des Titels der kommenden Erweiterung macht das natürlich Sinn. Um das PvP nun wieder aus den Schlachtfeldern und Arenen raus- und deutlich mehr Spieler reinzubekommen, hat sich Blizzard den Kriegsmodus ausgedacht. Dieser ersetzt die bisherigen PvP-Server und wirft alle PvP-Interessierten gemeinsam auf einen Server – solange sie den Kriegsmodus aktiviert haben. Dafür winken einige Boni wie beispielsweise mehr Erfahrungspunkte oder massig Eroberungspunkte. Wie genau der Modus funktioniert, könnt ihr auf Seite 62 nachlesen. Das besonders Interessante daran ist, dass ihr mit aktiviertem Kriegsmodus auch in der freien Welt Zugriff auf eure PvP-Talente habt. Diese können euch also beim Questen und Leveln durchaus hilfreich sein. Sie machen euch zäher, erhöhen euren Schaden oder verpassen eurer Bewegungsgeschwindigkeit einen ordentlichen Boost. Daher erwähnen wir in den folgenden Klassenguides auch die PvP-Talente kurz am Rande, die fürs PvE am besten geeignet sind.

## Skalierung und Hauptstädte

Neben den größeren Änderungen gibt es auch noch ein paar kleinere Anpassungen, die unter anderem durch die neuen Systeme nötig geworden sind. Durch den neuen Kriegsmodus gibt es keine Möglichkeit mehr, die Spieler der feindlichen Fraktion anzugreifen, sofern ihr den Modus deaktiviert habt. Innerhalb der Hauptstädte wird das jedoch außer Kraft gesetzt. Wenn sich ein Mitglied

der feindlichen Fraktion in eine eurer Städte verirrt, dann dürft ihr ihm den Kiefer mit eurer Waffe richten – Kriegsmodus hin oder her. Außerdem dehnen die Entwickler das Skalierungssystem, welches bereits in den Questgebieten bei normalen Gegnern aktiv ist, auf das PvP aus. Damit soll verhindert werden, dass hochstufige Chars mit gutem Equipment ungebremsst alles niederwalzen können. Zwar geben euch sowohl die Charakterstufe als auch ein höherer Itemlevel einen Vorteil, dieser wird aber runterskaliert. Dadurch haben gute PvP-Spieler immer eine Chance gegen höherstufige Chars, sofern diese nicht gleichwertig gut gespielt werden.

## Volksboni

Ein Thema, das in den vergangenen Jahren in World of Warcraft immer wieder für Unmut und Ärger gesorgt hat – nicht nur im PvP. Einige Volksboni sind ganz offensichtlich deutlich stärker in verschiedenen Spielmodi, als es andere sind. Aus diesem Grund schaut sich Blizzard sämtliche Boni noch einmal ganz genau an und ändert diese gegebenenfalls auch. Das erste Opfer war der *Arkane Strom* der Blutelfen und *Jeder für sich* der Menschen. Ersteres unterbricht nicht mehr, was eher im PvE relevant war, und Letzteres hat nun eine deutlich höhere Abklingzeit. Auch die geteilte Abklingzeit des Menschenbonus mit den PvP-Talent-Insignien wird massiv erhöht – von 30 auf 90 Sekunden. Andere Boni könnten eventuell noch folgen. Auf buffed.de halten wir euch darüber natürlich auf dem Laufenden.



## Der Paladin

Die Stärke des heiligen Ritters im PvP sind nicht die hohen Schadenszahlen, sondern die guten Unterstützungsfähigkeiten.

Genau wie im PvE glänzt der Paladin auch im PvP nicht unbedingt durch hohen Schaden oder massive Heilzahlen, sondern eher durch seine starken Unterstützungszauber.

### Schutz-Paladin

Der Schutz-Paladin wird in Battle for Azeroth abseits des Welt-PvPs wohl hauptsächlich auf den Schlachtfeldern zum Einsatz kommen und sollte seine Talente darauf auslegen.

- *Inquisition*
- *Geweihter Boden*
- *Wächter der vergessenen Könige*

Mit *Inquisition* markiert ihr einen Spieler, der daraufhin deutlich mehr Schaden von euch und euren Mitspielern kassiert. Je mehr Spieler das Ziel angreifen, desto höher der Schadensbonus. Perfekt, um auf einem Schlachtfeld schnell und effektiv den gegnerischen Flaggenträger oder die Heiler auszuschalten. *Geweihter Boden* unterstützt eure Gruppe, indem eure *Weihe*, die in BfA eine deutlich kürzere Abklingzeit hat, euch und eure Mitspieler von sämtlichen Verlangsamungen befreit. Was sich langweilig anhört, ist gerade gegen nahkampflastige Gruppen extrem wertvoll. Da ihr als Tank selten das Ziel der feindlichen Angriffe seid, tauscht ihr per *Wächter der verlassenen Könige* euren defensiven Cooldown ein und dürft im Gegenzug einen Mitspieler zehn Sekunden lang gegen jeglichen Schaden immun machen. Extrem stark, um verbündete Heiler vor dem sicheren Tod zu retten.

**FAZIT:** Die meisten PvP-Talente des Schutz-Paladins sind auf die Unterstützung eurer

Gruppe ausgelegt. Genau dort liegt auch die Stärke des Tanks im PvP. Versucht also nicht, euren ohnehin nicht so prallen Schaden zu steigern und damit gegen die DpS-Klassen anzustinken. Beschützt eure Mitspieler so gut es geht vor den Feinden und unterstützt sie dabei, ihre Aufgabe zu erledigen – genau wie auch im PvE.

### Heilig-Paladin

Der Heilig-Paladin ist auf Schlachtfeldern gut aufgehoben – in den Arenen von BfA aber besonders stark. Setzt daher vorwiegend auf folgende Talente:

- *Reinen Herzens*
- *Göttliche Gunst*
- *Frohe Kunde*
- *Gesegnete Hände*
- *Göttliche Sicht*

Mit euren Talenten verstärkt ihr eure Unterstützungszauber und verhindert den Schaden, bevor ihr ihn heilen müsst – beispielsweise mit *Reinen Herzens*. Dadurch werden alle Verbündeten innerhalb von 20 Metern von einem Gift oder einer Krankheit gereinigt, sobald sie Heilung erhalten. Ihr müsst eure Kollegen also nicht mehr entzaubern, sondern heilt den Debuff quasi weg – enorm stark gegen Schurken oder Todesritter. Mit *Göttliche Gunst* könnt ihr alle 45 Sekunden die Heilung eines *Lichtblitz* oder *Heiliges Licht* verdoppeln und den Zauber zudem immun gegen Unterbrechungen machen. Das rettet euer Pixelleben, wenn euch ein Nahkämpfer an den Hacken hängt. *Frohe Kunde* verstärkt eure Segenswörter. Wirkt ihr *Segen des Schutzes*, reduziert ihr den erlittenen körperlichen Schaden aller Verbündeten innerhalb eurer Aura kurzzeitig um 30 Prozent. *Segen der Freiheit* entfernt alle bewegungseinschränkende Effekte auf ebenjenen Spielern. Wählt ihr dieses Talent, dann packt ihr *Göttliche Sicht* und *Gesegnete Hände* als zusätzliche Talente ein. Ersteres erhöht die Reichweite eurer Aura, Letzteres gibt euren Segenswörtern eine zweite Aufladung – beides ist enorm gut.

**FAZIT:** Als Heilig-Paladin müsst ihr euch entscheiden, ob ihr auf eure Segenswörter setzt und daher zu den drei letztgenannten Talenten greift oder die beiden erstgenannten Ta-

## PvP-Talente im PvE

Dank des Kriegsmodus könnt ihr die PvP-Talente auch im PvE nutzen. Beim Questen oder Leveln empfehlen wir euch folgende Talente. Aber Vorsicht: für den Kampf im PvP sind die Talente eher kaum geeignet

### Schutz

- *Göttliches Ross*
- *Krieger des Lichts*
- *Absolute Freiheit*

### Heilig

- *Rächendes Licht*
- *Reinen Herzens (mit Aura der Gnade)*
- *Göttliche Gunst*

### Vergeltung

- *Göttlicher Bestrafer*
- *Absolute Freiheit*
- *Segen der Seraphim*

lente nutzt. Die Segenswörter sind besonders auf dem Schlachtfeld stark, während *Göttliche Gunst* eher was für die Arena ist. Dank seiner Zähigkeit und der Notfallheilzauber ist der Paladin überall gut aufgestellt. Lediglich beim verursachten Schaden hängt er etwas hinterher.

### Vergelter-Paladin

Als DpS-Spielweise setzt der Vergelter auf Talente, die den verursachten Schaden steigern oder eure Mitspieler unterstützen.

- *Recht und Ordnung*
- *Göttlicher Bestrafer*
- *Rechtbringer*
- *Segen des Refugiums*
- *Segen der Seraphim*

Als Vergelter-Paladin müsst ihr euch im PvP entscheiden, ob ihr lieber egoistisch euren eigenen Schaden steigert oder eher teamdienlich agieren wollt. In sogenannten RND-Gruppen, wo koordiniertes Spielen nur begrenzt möglich ist, verlasst ihr euch lieber auf euch selbst und steigert euren Schaden per *Rechtbringer* sowie *Göttlicher Bestrafer*. Ersteres verursacht bei jedem *Richturteil* Schaden an Zielen, die ihr in den vergangenen 45 Sekunden per *Richturteil* getroffen habt. Letzteres spendiert euch zusätzliche Heilige Kraft, wenn ihr ein Ziel zweimal hintereinander mit dem *Richturteil* trefft. In organisierten Gruppen greift ihr eher zu *Segen des Refugiums* und *Segen der Seraphim*. *Refugium* lässt euch alle 45 Sekunden sämtliche Kontrolleffekte von euch oder einem Mitspieler bannen und Seraphim verstärkt euren nächsten *Lichtblitz*, sobald ihr unter 40 Prozent Gesundheit fällt. *Recht und Ordnung* nimmt ihr in jedem Fall mit, damit *Klinge der Gerechtigkeit* getroffene Gegner verlangsamt.

**FAZIT:** Dank seines hohen Burst-Schadens ist der Vergelter perfekt geeignet, um wichtige Ziele schnell und effektiv auszuschalten. Die Zwischenzeit überbrückt ihr damit, euren Mitspielern mit den Segenswörtern aus der Patsche zu helfen und die gegnerischen Heiler zu traktieren.



Die PvP-Talente sind übrigens auch in den Inselexpeditionen aktiv, was sehr praktisch ist.



## Der Hexenmeister

Stören, wo es geht – die Stärke des Hexenmeisters im PvP ist seine Vielseitigkeit.

Der Hexenmeister teilt im PvP nicht so viel aus wie Jäger oder Magier, macht das aber durch vielseitige und fiese Zaubertricks wieder wett.

### Gebrechen-Hexenmeister

Gebrechen-Hexenmeister waren bisher durch ihre starke Selbstheilung ein wertvolles Mitglied in vielen Kontroll-Arenagruppen und funktionieren auch in BfA weiterhin perfekt mit Schamanen. Für diese Aufgabe setzt ihr folgende Talente ein:

- *Fluch der Sprachen*
- *Fluch der Schwäche*
- *Netherzauberschutz*

Mit dem *Fluch der Sprachen* schaltet ihr in BfA gezielt feindliche Zauberklassen aus. Die Zauberzeit des Ziels ist dadurch für zehn Sekunden um 30 Prozent erhöht. Das betrifft nicht nur Schadensaussteiler, sondern setzt auf einem Heiler ein feindliches Team stark unter Druck. Der *Fluch der Schwäche* setzt den ärgsten Feinden des Gebrechen-Hexers zu: Nahkämpfern. Er reduziert den verursachten körperlichen Schaden eines Ziels um für zehn Sekunden 25 Prozent. Da die Abklingzeit nur 20 Sekunden beträgt, legt ihr gezielt Nahkämpfer für die Hälfte der Kampfdauer lahm. *Netherzauberschutz* ist die Allzweckwaffe im Arena-PvP. Per Knopfdruck schützt ihr euch drei Sekunden lang mit einem magischen Schild, der schädliche Magieeffekte abwehrt und auf eure Feinde zurückschleudert! Das ist besser als Unterbrechen, denn es erhöht euren Schaden auf dem feindlichen Team oder straft sie mit den eigenen Kontrolleffekten. Nur das Timing ist hierbei Übungssache.

**FAZIT:** Die PvP-Talente des Gebrechen-Hexenmeisters helfen eurer Gruppe und stören die Strategie der Feinde. Genau darin seid ihr stark und deshalb beliebt in PvP-Gruppen. In einer festen Arenagruppe ignoriert ihr daher die verlockenden Schadens-Talente wie *Fäulnis* und *Verfall* oder *Endloses Gebrechen* und konzentriert euch auf die Rolle, die Blizzard euch in BfA zugeordnet hat: stören und nerven!

### Dämonologie-Hexenmeister

Wenig macht so viel Spaß, wie als Dämonologie-Hexer auf Schlachtfeldern Feinde zu jagen. In BfA setzt ihr für diese Aufgabe folgende Talente ein:

- *Teufelslord rufen*
- *Beobachter rufen*
- *Meisterbeschwörer*



Per *Teufelslord rufen* erschafft ihr einen Superdämon, der einen Bereich 15 Sekunden lang bewacht, Feinde betäubt und an ihnen hohen Schaden verursacht. Das ist perfekt für schmale Gänge und um Flaggenräume zu verteidigen. Oder ihr ruft ihn in die Mitte eines Nahkampf-Zergs und wendet die Schlacht für euer Team. *Beobachter rufen* erschafft 20 Sekunden lang einen Wächter-Dämon, der feindliche Zauberklassen bestraft. Achtet daher darauf, gegen welche Klassen ihr kämpft und sucht gezielt den Kampf mit Magiern, Eulen und Schatten-Priestern. Sind zwei davon nah beieinander, verursacht der Beobachter umso mehr Schaden. Vor allem in Kämpfen um Schlüsselpositionen als Schockwaffe gut zu gebrauchen.

Auf Schlachtfeldern bleibt ihr in Bewegung. Mit *Meisterbeschwörer* werden eure Schreckenspirscher zum Sofortzauber, ohne dass ihr für sie anhalten müsst. Damit könnt ihr auch auf *Dämonischer Ruf* als Talent verzichten, *Verdammnis* einpacken und frei auf Feinde verteilen.

**FAZIT:** Die PvP-Talente des Dämonologie-Hexenmeisters sind vielseitig, drehen sich aber meist um die Kontrolle von Gegnern. In BfA könnt ihr dabei erstmals die drei stärksten Beschwörer-Talente zusammen einpacken und damit für Chaos auf Schlachtfeldern sorgen. Für maximalen Erfolg lasst ihr anderen Klassen den Vortritt, beobachtet den Kampfverlauf und schlägt im größten Getümmel zu.

### Zerstörungs-Hexenmeister

Zerstörungs-Hexenmeister teilen auf Schlachtfeldern und in der Arena kräftig aus. Damit ihr eure Feinde noch schneller zur Strecke bringt, wählt ihr folgende Talente:

- *Teufelsriss*
- *Fesselnde Flammen*
- *Fluch der Verwüstung*

*Teufelsriss* erschafft in BfA nach *Chaosblitz* einen Riss unter dem getroffenen Ziel (oder mehreren bei *Verwüstung*), der sie um 50 Prozent verlangsamt und 25 Prozent Heilung verhindert. Das ist vielseitig und vor allem auf Flaggenträgern perfekt aufgehoben. Dass ihr es passiv immer mitwirkt und nicht akti-

vieren müsst, ist umso besser im Kampfgetümmel. *Fesselnde Flammen* sorgt dafür, dass jede *Feuersbrunst* euer Ziel zusätzlich drei Sekunden lang festwurzelt – egal wie viel Schaden es nimmt. Damit erhaltet ihr eine taktische Waffe: Ihr stoppt Flaggenträger oder Nahkämpfer, die auf euch oder eure Heiler zustürmen, oder sichert euren taktischen Rückzug – kein Talent lässt sich dermaßen vielseitig einsetzen.

*Fluch der Verwüstung* ist riskant, aber glorreich auf Schlachtfeldern. Ihr legt einen Bodenkreis, der alle Ziele mit euren Zaubern treffen lässt – quasi wie eine Flächen-*Verwüstung*. Macht euch aber darauf gefasst, damit in den Fokus eurer Feinde zu geraten. In der Arena nehmt ihr deshalb stattdessen lieber den flexiblen *Netherzauberschutz* mit.

**FAZIT:** Die PvP-Talente des Zerstörers sind teilweise auf Kontrolle, teilweise auf mehr Schaden ausgelegt. Hier müsst ihr die für euch richtige Mischung finden. In der Arena setzt ihr lieber alles auf mehr Schaden und verlasst euch auf eure Heiler. Auf Schlachtfeldern sind Kontrolleffekte – vor allem gegen Flaggenträger – Gold wert.

## PvP-Talente im PvE

Durch den Kriegsmodus dürft ihr die PvP-Talente auch im PvE einsetzen. Dabei glänzen beim Quesen und Leveln einige Talente, die ihr im PvP eher ignorieren könnt. Mit der folgenden Auswahl macht ihr alles richtig:

### Gebrechen

- *Seele Brechen*
- *Essenz entziehen*
- *Netherzauberschutz*

### Dämonologie

- *Meisterbeschwörer*
- *Teufelslord rufen*
- *Netherzauberschutz*

### Zerstörung

- *Einäschung*
- *Fluch der Verwüstung*
- *Netherzauberschutz*



## Der Jäger

Der Jäger konzentriert sich im PvP nicht nur auf den Schaden, sondern neuerdings auch auf den Schutz der Mitspieler.

Der Jäger ist im PvP natürlich wieder als Schadensausleister unterwegs, allerdings eignen sich einige Talente nun auch zur Unterstützung von Kameraden. Durch bereits bekannte Fähigkeiten seid ihr zudem immer in der Lage, euch selbst einige Zeit am Leben zu halten. Wir geben euch einen kleinen Überblick, welche Spezialisierung derzeit auf welchem Gebiet gut abschneidet.

### Überleben-Jäger

Der Survival-Hunter macht seinem Namen in Battle for Azeroth alle Ehre und steht vor allem in der Arena seinen Mann. Durch viele nette PvP-Talente liegt der Kampf gegen kleine Gruppen im Fokus. Folgende Talente bieten sich für die Arena an:

- *Viperngift*
- *Diamanteis*
- *Brüllen der Aufopferung*
- *Überlebenstaktik*

Viele dieser Talente sind vor allem dafür da, um Feinde zu ärgern oder von wichtigen Aktionen abzuhalten. *Viperngift* nervt beispielsweise feindliche Heiler, denn nach Anwendung verringert sich die gewirkte Heilung für sechs Sekunden um 30 Prozent. Ein Heilzauber mit Zauberzeit hebt *Viperngift* allerdings auf. *Diamanteis* geht sogar noch eine Stufe weiter und friert das feindliche Ziel für ganze fünf Sekunden ein. In dieser Zeit kann das Opfer weder geheilt noch geschlagen werden. Der Effekt lässt sich zudem nicht bannen. Nervige Heiler oder übermütige Angreifer, die euren Heilern nachstellen, halten so für einige Sekunden die Füße still. Doch nicht nur ihr helft eurem Team, auch euer Tier ist dafür geeignet. Mit *Brüllen der Aufopferung*

schützt euer Begleiter ein verbündetes Ziel zwölf Sekunden lang vor kritischen Treffern. Dafür kassiert das Pet allerdings 20 Prozent Schaden. Etwas egoistischer seid ihr hingegen mit *Überlebenstaktik*, denn mit *Totstellen* bannt ihr fortan alle schädlichen Magieeffekte und erhaltet für 1,5 Sekunden 99 Prozent weniger Schaden. Tolle Sache! Auf Schlachtfeldern nutzt ihr hingegen entweder *Netz des Fährtenlesers* für das Verlangsamen von Gegnern, beispielsweise Flaggenträgern, oder aber *Jagdrudel*, um eure Gruppe anzutreiben. Damit halbiert ihr nicht nur die Abklingzeit von *Aspekt des Geparden*, alle Freunde im Umkreis von 15 Metern laufen für drei Sekunden ganze 90 Prozent schneller.

### Treffsicherheits-Jäger

Als einsamer Streiter mit Pfeil und Bogen seid ihr eigentlich überall im PvP zu gebrauchen, vor allem aber auf Schlachtfeldern und im Open-PvP. Diese Talente helfen euch bei Kämpfen gegen andere Spieler:

- *Heckenschützenschuss*
- *Raffinesse des Waldläufers*
- *Volltreffermeisterschaft*

Mit dem *Heckenschützenschuss* haut ihr nicht nur ordentlich Schaden raus, ihr erhöht gleichzeitig auch die Reichweite aller eurer Schüsse für 15 Sekunden um 40 Prozent. Das ist quasi der Heilige Gral eines Scharfschützen wie dem Treffsicherheits-Jäger. Besonders cool: Das Talent hat nur zehn Sekunden Abklingzeit, hält aber 15 Sekunden an. Ihr könnt also lückenlos eure Reichweite erhöhen und somit auch Gegner in weiter Ferne jagen. Die *Raffinesse des Waldläufers* hält euch hingegen länger am Leben, denn mit jedem Einsatz von *Gezielter Schuss* reduziert ihr die Abklingzeit von *Aspekt der Schildkröte* und *Freudentaumel* um fünf Sekunden. Das macht sich schon nach einigen Einsätzen bemerkbar. In kurzen Kämpfen ist das recht belanglos, auf anhaltenden Schlachtfeldern und bei fortlaufenden Duellen aber ein echter Segen. *Volltreffermeisterschaft* macht hingegen genau das, was der Name schon sagt. *Volltreffer* steht komplett im Fokus und die Abklingzeit reduziert sich um ganze 20 Sekunden. Außerdem erhaltet ihr nun bei Aktivierung direkt 100 Prozent Fokus spendiert, was einen ordentlichen Schub darstellt.

## PvP-Talente im PvE

Dank des Kriegsmodus könnt ihr die PvP-Talente auch im PvE nutzen. Beim Questen oder Leveln empfehlen wir euch folgende Talente. Aber Vorsicht: diese Talente sind im PvP nur bedingt geeignet und eher für PvE gedacht.

### Überleben

- *Jagdrudel*
- *Netz des Fährtenlesers*
- *Heilender Verband*

### Treffsicherheit

- *Volltreffermeisterschaft*
- *Raffinesse des Waldläufers*
- *Streuschuss*

### Tierherrschaft

- *Die innere Bestie*
- *Überlebenstaktik*
- *Alphatier: Basilisk*

### Tierherrschaft-Jäger

Tierherrscher sind in allen PvP-Situationen einsetzbar, denn je nach Talent eignet sich die Spezialisierung entweder für enge Areale oder aber für etwas weitere Flächen. Mit diesen Talenten seid ihr vorne mit dabei:

- *Alphatier: Falke*
- *Wilder Beschützer*
- *Ableiten*
- *Alphatier: Basilisk*

Mit dem *Alphatier: Falke* ruft ihr einen Vogel herbei, der über einen Zielbereich kreist und zehn Sekunden lang Gegner angreift, die sich diesem Bereich nähern. Gerade auf Schlachtfeldern bietet sich dieses Talent an, etwa, um Feinde davon abzuhalten, Flaggen zu tapen oder mit der Flagge zu fliehen. Gerade einmal 30 Sekunden Abklingzeit helfen zudem enorm beim Verteidigen. Zum Schutz der Gruppe wählt ihr hingegen *Wilder Beschützer*, bei dem euer Tier zum heroischen Helden wird und den Schaden aller Verbündeten im Umkreis von acht Meter um zehn Prozent reduziert. Dadurch schützt ihr etwa eure Flaggenträger bei der Reise zurück zur Basis, doch auch in der Arena hilft das euren Kameraden enorm. In eine ähnliche Richtung geht *Ableiten*, denn hiermit leitet ihr Magieschaden auf euer Tier um. Die verbesserte Form von *Irreführung* legt ihr auf ein verbündetes Ziel, etwa euren Heiler. Wenn nun ein Magier euren Heiler angreift, dann kriegt euer Tier den Schaden ab – sofern es sich in zehn Meter Entfernung zum Hilfesuchenden befindet. Gerade in der Arena sorgt das vielleicht für wichtige Sekunden, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. In der Arena könnt ihr zudem wunderbar euer *Alphatier: Basilisk* auspacken, denn hierbei beschwört ihr einen langsamen Basilisken, der dafür aber umso mehr Schaden verursacht. Gerade in den spannenden Kämpfen und oft engen Arealen hat der Basilisk viel Gelegenheit zum Angriff. Und falls nicht, dann sind die Feinde immerhin die ganze Zeit in Bewegung.



Mit *Diamanteis* vom Überlebens-Jäger nehmt ihr eure Feinde mit der *Eiskältefalle* fortan für ganze fünf Sekunden komplett aus dem Spiel.



## Der Magier

Frost- und Feuer-Magier nutzen Talente, die ihren Schaden steigern. Arkan-Magier wählen hingegen Unterstützungsfertigkeiten.

Ganz so viel tut sich bei den Magiern im PvP-Bereich nicht. Bei den „neuen“ BfA-Talenten werdet ihr auf viele alte Bekannte aus Legion treffen und weil sich auch an den Spielweisen selbst nicht so viel verändert, bleibt für Magier wahrscheinlich größtenteils alles beim Alten.

### Feuer-Magier

Viele PvP-Talente des Feuer-Magiers verstärken euren verursachten Schaden. Das sind die interessantesten:

- Zunder
- Feuerteufel
- Flammenkanone
- Kontrolliertes Feuer

Weil ihr natürlich möglichst oft von euren Burst-Phasen (= viel Schaden in kurzer Zeit) profitieren wollt, ist für Feuer-Magier das Talent *Feuerteufel* eine gute Wahl. Mit *Feuerteufel* verringert ihr die verbleibende Abklingzeit eures Schadensverstärkers *Einäschern* pro gezaubertem *Feuerball* um fünf Sekunden. *Zunder* ist ebenfalls praktisch, weil es euch unter anderem beim Kiten unterstützt, worin Magier bekanntermaßen ohnehin bereits sehr gut sind: Wenn ihr *Feuerball* mindestens acht Sekunden lang nicht gewirkt habt, wird seine Zauberzeit verringert und sein Schaden erhöht. Weiter solltet ihr euch überlegen, ob ihr nicht mit dem Talent *Flammenkanone* liebäugeln möchtet. Wenn ihr euch während des Kampfes mindestens zwei Sekunden lang nicht bewegt, werden eure Gesundheit, die Reichweite eurer Zauber und euer verursachter Schaden erhöht – und dieser Effekt ist sogar fünf Mal stapelbar! *Kontrolliertes Feuer* ist schließlich ebenfalls eine Überlegung wert, da ihr im PvP oft gegen einzelne Ziele kämpft. Dadurch verursacht *Entzünden* seinen vollen Schaden um 100 Prozent schneller und springt nur mehr während aktivem *Einäschern* auf andere Ziele über.

**FAZIT:** Da euch gleich mehrere abwechslungsreiche und mächtige Talente zur Verfügung stehen, habt ihr als Feuer-Magier die Qual der Wahl. Viele Modifikationen nehmen direkten Einfluss auf euren verursachten Schaden, während ihr mit ein paar anderen eure Überlebenschancen verbessert.

### Frost-Magier

Wenig Neues erwartet die Frost-Magier. Sogar manche der hier genannten PvP-Talente sind bereits aus WoW: Legion bekannt:



Dank des neuen Kriegsmodus könnt ihr eure PvP-Talente auch im PvE nutzen; solange ihr keinen Spielern der gegnerischen Fraktion begegnet, genießt ihr dadurch einige Vorteile.

- Eisform
- Erfrierung
- Tiefe Zertrümmerung
- Konzentrierte Kälte
- Kältewelle

Mit der *Eisform* verbessert ihr euren wichtigen Schadensverstärker *Eisige Adern* und verringert seine Abklingzeit auf eine Minute. Da gerade der hohe Burst-Schaden des Frost-Magiers seine große Stärke ist, hilft dieses Talent euch sehr, indem es das Zeitfenster zwischen euren Burst-Phasen verkürzt. Dank *Kältewelle* ist *Kältekegel* nicht nur ein Instrument zur Gegnerkontrolle, sondern verursacht wegen einer 400-prozentigen Schadenserhöhung nach jedem Einsatz von *Frostnova* auch ganz guten Schaden. Die Talente *Tiefe Zertrümmerung*, *Durchgefroren* und *Erfrierung* harmonisieren auch sehr gut miteinander. *Durchgefroren* erhöht den verursachten Schaden eures Einfrierzaubers *Frostnova* und *Erfrierung* gewährt euren Unterkühlungseffekten eine Chance, euer Ziel einzufrieren. Durch die *Tiefe Zertrümmerung* schließlich verursacht euer *Frostblitz* an eingefrorenen Zielen 150 Prozent

mehr Schaden – dafür erzeugt ihr allerdings mit euren Primärzaubern keine Aufladungen von *Eisige Finger* mehr, was die Flexibilität der Spielweise schon einschränkt.

**FAZIT:** Als Frost-Magier vertraut ihr wie gewohnt auf euren Burst-Schaden, um Gegner schnell umzuhauen. Als Unterstützung stehen euch eine Reihe von schadensverstärkenden PvP-Talenten zur Verfügung, aus denen ihr je nach Kampfsituation auswählt. In der Arena werden sich teilweise andere Talente bewähren als auf großen Schlachtfeldern.

### Arkan-Magier

Im Gegensatz zu den anderen beiden Spielweisen können Arkan-Magier nur ein schadensverstärkendes PvP-Talent auswählen. Der Fokus liegt hier eher auf Support:

- Arkane Ermächtigung
- Massenunsichtbarkeit
- Peinigt die Schwachen

Ein bemerkenswertes Talent ist die *Arkane Ermächtigung*. Diese wichtige Modifikation erlaubt es euch, den nützlichen Effekt *Freizaubern* zweimal zu stapeln und erhöht den Schaden eurer *Arkanen Geschosse* um fünf Prozent. Dass die Manakosten von *Arkane Explosion* dafür nicht mehr reduziert werden, nimmt ihr gern in Kauf. Von diesem Talent abgesehen stehen für Arkan-Magier ausschließlich Unterstützung- und Verteidigungstalente zur Auswahl. Auf Schlachtfeldern kann hier zum Beispiel der bereits aus Legion bekannte Zauber *Massenunsichtbarkeit* nützlich sein; Mit diesem Talent macht ihr euch und eure Verbündeten innerhalb von 40 Metern fünf Sekunden lang unsichtbar. Nicht zu vernachlässigen ist auch *Peinigt die Schwachen*. Damit erhöht ihr die Reichweite von *Verlangsamen* um 15 Meter und lasst den Zauber auf bis zu zwei nahe Ziele überspringen.

**FAZIT:** Fast alle PvP-Talente des Arkan-Magiers fallen in den Bereich der Unterstützungszauber; besonders nützlich sind sie also immer dann, wenn ihr mit einem eingespielten Team loszieht, das sich auf eure kleinen Zaubertricks verlassen kann und genau weiß, was für ein Ass ihr noch im Ärmel habt.

## PvP-Talente im PvE

Direkt unterhalb der PvP-Talente im Talentbaum könnt ihr den Kriegsmodus aktivieren. Dadurch erhaltet ihr mehr Erfahrungspunkte und Questbelohnungen und könnt eure PvP-Talente in der offenen Welt einsetzen. Ihr seid dann aber auch ein gültiges Ziel für die Angriffe feindlicher Mitspieler.

### Feuer

- Kontrolliertes Feuer
- Zunder
- Flammenkanone

### Frost

- Eisform
- Konzentrierte Kälte
- Erfrierung

### Arkan

- Arkane Ermächtigung
- Meister der Flucht
- Temporale Schild



## Der Druid

Der Druid ist die Eier legende Wollmilchsau. Er kann im PvP alle Rollen einnehmen, ist aber besonders als Heiler beliebt.

Mit seinen vier Spielweisen sollte man meinen, der Druid wäre im PvP eine große Nummer. Das gilt aber nur bedingt. Auf hohen Rängen sieht man die naturverbundene Klasse selten. Einzig den Wiederherstellungs-Druiden kann man zu den beliebten Spielweisen zählen.

### Wächter-Druid

Den tankenden Druiden sieht man kaum auf dem Schlachtfeld. Nur in einigen, wenigen hochstufigen Arena-Teams wird er eingesetzt.

- *Demoralisierendes Gebrüll*
- *Überrennen*
- *Beschützers des Rudels*
- *Herausforderung des Alphas*

Als Tank haltet ihr ohnehin genug aus und legt euren Fokus bei den Talenten daher eher auf die Unterstützung eurer Gruppe. Mit dem *Demoralisierenden Gebrüll* könnt ihr alle 30 Sekunden den Schaden aller umstehenden Feinde kurzzeitig um 20 Prozent reduzieren – sehr gut auf dem Schlachtfeld. *Überrennen* ist Gold wert, da das Zurückstoßen sämtliche Zauber unterbricht. Stürmt ihr damit einen Heiler an, unterbrecht ihr die umstehenden Zauberklassen gleich noch mit. Oder ihr schubst sie eine Klippe hinunter. Mit *Beschützers des Rudels* profitieren eure Kollgen von euren massiven Lebenspunkten, da ihr 20 Prozent ihres erlittenen Schadens abfangt. Durch *Herausforderung des Alphas* steigert ihr den Schaden, den ihr und eure Mitspieler an Fokus-Zielen wie Heilern anrichtet.

**FAZIT: Der Wächter-Druid bleibt auch in Battle for Azeroth ein Exot im PvP. Sein verteilter Schaden ist recht gering und die Unterstützungsfähigkeiten ebenfalls mau. Mit den passenden Talenten ist er allenfalls auf dem Schlachtfeld einsetzbar – beispielsweise als Flaggenträger oder zum Chaos stiften.**

### Wiederherstellungs-Druid

Der Heiler ist die beliebteste Spielweise des Druiden im PvP – und das hat seinen Grund.

- *Fokussiertes Wachstum*
- *Pflege*
- *Wildes Wachstum*
- *Umschlingende Borke*

Mit den PvP-Talenten versucht ihr als Wiederherstellungs-Druid vor allem, die recht schwache Einzelzielheilung etwas zu verbessern, was in der Arena und auf kleinen Schlachtfeldern wichtig ist. *Fokussiertes Wachstum* sorgt beispielsweise für eine drastische Verbesserung der Heilung aus *Blühendem Le-*

Als Tank könnt ihr mit den PvP-Talenten euren Schadensoutput ordentlich steigern.



*ben*, was sowohl in der Arena wichtig ist als auch zur Selbstheilung, wenn ihr unter Druck steht. *Pflege*, wodurch *Nachwachsen* einen weiteren HoT aufträgt, ist in der Arena und dem Schlachtfeld gleichermaßen stark. *Wildes Wachstum*, mit dem ihr hin und wieder alle HoTs auf einmal aufrufen dürft, ist gewissermaßen ein Notfallheilzauber. *Umschlingende Borke* ist immer dann wichtig, wenn ihr es mit Nahkämpfern zu tun habt.

**FAZIT: Der Wiederhersteller bleibt auch in BA der stärkste Druid im PvP. Egal ob Schlachtfeld oder Arena – mit den Bäumen ist dank ihrer Vielseitigkeit zu rechnen.**

### Wildheits-Druid

Dank seiner starken Blutungseffekte zählt die Katze auch in der kommenden Erweiterung zu den stärkeren PvP-Spielweisen.

- *Wilde Wunde*
- *Zerreißen und Zerfetzen*
- *Wilder Elan*
- *Irdener Griff*

Mit den PvP-Talenten solltet ihr versuchen, euren Burst-Schaden weiter zu steigern. In Verbindung mit euren Kontrollfähigkeiten entkommt euch dann kein Heiler oder Zauberer mehr. *Wilde Wunde* reduziert beispielsweise die maximalen Lebenspunkte auf eurem Ziel, wenn ihr es mit *Wilder Biss* attackiert. *Zerreißen und Zerfetzen* belegt euer Ziel schlagartig mit *Krallenhieb* und *Zerfetzen*. Und *Wilder Elan* schließt die Abklingzeit von *Tigerfuro* ab, sobald ihr ein Ziel (oftmals den Heiler) unterbrecht. Damit seid ihr kaum aufzuhalten, wenn ihr euch ein Ziel ausgesucht habt. *Irdener Griff* ist dagegen die defensive Variante, um euch oder euren Mitspielern den Rücken freizuhalten.

**FAZIT: Auf dem Schlachtfeld gut, läuft die Katze in der Arena zur Höchstform auf – obwohl es stärkere Nahkämpfer gibt.**

### Gleichgewichts-Druid

Obwohl es relativ viele Eulen in Azeroth gibt, sind die Gleichgewichts-Druiden im PvP nicht ganz so präsent. Denn ihre Nahkampf-Klassenkollegen sind in der Regel gefragter.

- *Feenschwarm*
- *Dornen*

- *Tiefe Wurzeln*
- *Sterbende Sterne*

Der Gleichgewichts-Druid verursacht auch im PvP hohen Schaden. Die Kunst ist es aber, diesen trotz vieler Zauber auch am Ziel anzubringen und dabei nicht zu sterben. Das Entwaffnen von Feenschwarm hilft euch vor allem bei Letzterem. Genau wie der Verlangsamungseffekt von *Dornen*, der natürlich nur gegen Nahkämpfer effektiv ist. Dank *Tiefe Wurzeln* halten eure Wurzeln länger, was auf dem Schlachtfeld viel wert ist. *Sterbende Sterne* versorgt euch mit zusätzlicher Astraler Macht, die euch mehr *Sternensog* ermöglicht.

**FAZIT: Die Eule ist dann stark, wenn sie ungehindert aus der Entfernung angreifen kann. Auf dem Schlachtfeld kommt ihr oft in diese Situation. Wird sie hingegen als Ziel auserkoren, dann hat sie den Angreifern kaum etwas entgegensetzen – außer wegrennen und versuchen die Distanz aufrechtzuhalten.**

## PvP-Talente im PvE

Dank des Kriegsmodus könnt ihr die PvP-Talente auch im PvE nutzen. Beim Questen oder Leveln empfehlen wir euch folgende Talente. Aber Vorsicht: für den Kampf im PvP sind die Talente kaum geeignet

### Wächter

- *Klanverteidiger*
- *Geschärfte Klauen*
- *Überrennen*

### Wiederherstellung

- *Revitalisieren*
- *Dornen*
- *Wildes Wachstum*

### Gleichgewicht

- *Frische Wunde*
- *Zerreißen und Zerfetzen*
- *Wilder Elan*

### Wildheit

- *Aura des Monkin*
- *Dornen*
- *Mondsichelbrand*



## Der Priester

Egal ob Heilig, Schatten oder Disziplin – der Priester schneidet immer gut im PvP ab, aber nur mit den richtigen PvP-Talenten.

Als Priester besitzt ihr zwei Heil-Spezialisierungen, mit denen ihr eure Verbündeten unterstützen und die Gegner gleichzeitig unter Druck setzen könnt. Mit der Schatten-Spec lasst ihr eure Gegner langsam durch eure DoTs dahinrotten. Wir zeigen euch, mit welchen PvP-Talenten ihr am besten spielt.

### Heilig-Priester

Der Heilig-Priester verursacht nicht ganz so viel Schaden wie die Disziplin-Spielweise, kann dafür mit seinen Segensworten und anderen starken Cooldowns viel Heilung in kurzer Zeit raushauen und hat mehrere Möglichkeiten, Kontrolleffekten aus dem Weg zu gehen. Das sind eure besten PvP-Talente als „Holy“:

- Heilige Konzentration
- Großes Verblassen
- Wunderheiler

Wunderheiler ist in jedem Szenario gesetzt. Damit erhält Segenswort: Epiphanie eine zweite Aufladung und steigert somit eure Einzelzielheilung. Heilige Konzentration sorgt dafür, dass Unterbrechungs- und Stille-Effekte für die nächsten 20 Sekunden um 70 Prozent verringert werden, wenn einer eurer Zauber unterbrochen wurde. Großes Verblassen macht euch nicht nur für vier Sekunden unsichtbar, wodurch ihr geschickt Kontroll-Effekten entgegen könnt, sondern ihr bewegt euch während dieser vier Sekunden auch noch 50 Prozent schneller. Ihr könnt so schnell zum gegnerischen Heiler laufen, um diesem mit Psychischer Schrei außer Gefecht zu setzen. Wer noch

weniger im „CC“ sitzen will, der wählt Heiliger Zauberschutz, wodurch ihr auf Knopfdruck alle 40 Sekunden ein Ziel (meist euch) gegen den nächsten Kontrollzauber immun macht.

**FAZIT: Die Wahl eurer PvP-Talente hängt etwas von euren Vorlieben und Erfahrungen mit diesen Talenten ab. Ein super Talent, das euch im richtigen Moment vor einem Kontroll-Effekt bewahrt, hilft euch wenig, wenn ihr die Situation nicht erkennt.**

### Schatten-Priester

Als Schatten-Priester seid ihr oft das erste (und einzige) Ziel eurer Gegner. Daher nehmt ihr überwiegend defensive PvP-Talente mit. Und so sehen diese aus:

- Leerenverschiebung
- Aus der Leere
- Reine Schatten

Ihr wählt in jedem Fall Aus der Leere, was Leerenruption zu einem Spontanzauber macht. Zudem nutzt ihr Reine Schatten, wodurch Dispersion zu einem waschechten Defensiv-Coldown wird, der euren erlittenen Schaden um 95 Prozent verringert und sechs Sekunden lang verhindert, dass ihr Wahnsinn abbaut. Letztlich könnt ihr mit Leerenverschiebung die Lebenspunkteanzahl mit einem Verbündeten tauschen und heilt euch im Idealfall so wieder voll. Auf niedrigeren Wertungen könnt ihr statt mit Reine Schatten auch mit Psychoschrecken spielen. Der Schrecken besitzt zwar kaum Lebenspunkte, das stationäre Pet richtet jedoch guten Schaden an und verringert die erhaltene Heilung des Ziels für über zwölf Sekunden um 50 Prozent. Auf höheren Wertungen wissen die Teams in der Regel, wie der Hase läuft, und setzen den Psychoschrecken mit einer Attacke sofort außer Gefecht.

**FAZIT: Wenn euch die Gegner außer Acht lassen, seid ihr die Klasse mit dem größten Schadenausstoß über längere Zeit. Das wissen die meisten eurer Gegner und fokussieren euch stets. Daher greift ihr auf defensive Talente zurück.**

### Disziplin-Priester

Der „Diszi“ ist ein sehr offensiver Heiler im PvP. Klar, denn dank der Abbitte-Mechanik

ruft er Heilung auch durch seinen verursachten Schaden hervor. Die richtige Wahl der PvP-Talente ist dabei ziemlich knifflig.

- Dunkler Erzengel
- Läuterung
- Kuppel des Lichts

Im Gegensatz zu den anderen beiden Priester-Spielweisen muss man bei der Wahl der PvP-Talente sehr genau darauf achten, wen man als Gegner hat, mit wem man zusammenspielt und ob es sich um 3vs3, 2vs2 oder das Schlachtfeld handelt. In jedem Fall dient euch Kuppel des Lichts als starker Cooldown, durch den Machtwort: Barriere 70 Prozent Schaden reduziert. Zudem solltet ihr entweder Läuterung (gewährt euch zwei Aufladungen von Läutern) oder Göttliche Entschlossenheit wählen. Letzteres belegt euer Ziel mit einem Absorptionsschild, der für acht Sekunden fünf Prozent der maximalen Gesundheit des Ziels absorbiert, wenn ihr es von einem schädlichen Effekt befreit. Läuterung ist gegen Teams mit viel Gegnerkontrolle wichtig, Göttliche Entschlossenheit wählt ihr gegen Teams mit viel DoT-Schaden. Dunkler Erzengel erhöht den verursachten Schaden von Zielen, auf denen Abbitte aktiv ist, für acht Sekunden um 15 Prozent und ist somit ein guter offensiver Cooldown, um das Spiel zu entscheiden – vor allem im 2vs2. Wer noch mehr Schaden im 2vs2 anrichten will, spielt mit Dreifaltigkeit in Kombination mit eurem normalen Talent Züchtigung. Wer eher auf mehr Defensive setzen will, der greift zu Erzengel. Blendender Glanz ist vor allem für Schlachtfelder geeignet oder wenn ihr wisst, dass ihr in einem Arenakampf oft im „CC“ sitzen werdet.

**FAZIT: Die Wahl der richtigen Talente hängt davon ab, wie viel Erfahrung ihr bereits besitzt und mit welcher Taktik euch die Gegner überrumpeln wollen. Mit genügend Erfahrung wisst ihr, wie offensiv ihr spielen könnt und wann es an der Zeit ist, viele defensive Talente mitzunehmen.**

## PvP-Talente im PvP

Durch das Aktivieren des Kriegsmodus seid ihr beim Questen zwar für alle anderen PvP-Spieler Freiwild, dafür profitiert ihr aber auch von den drei (die erste Insignen-Reihe bringt nicht so viel) zusätzlichen PvP-Talenten und kommt so abseits des PvP-Geschehens schneller voran.

### Heilig

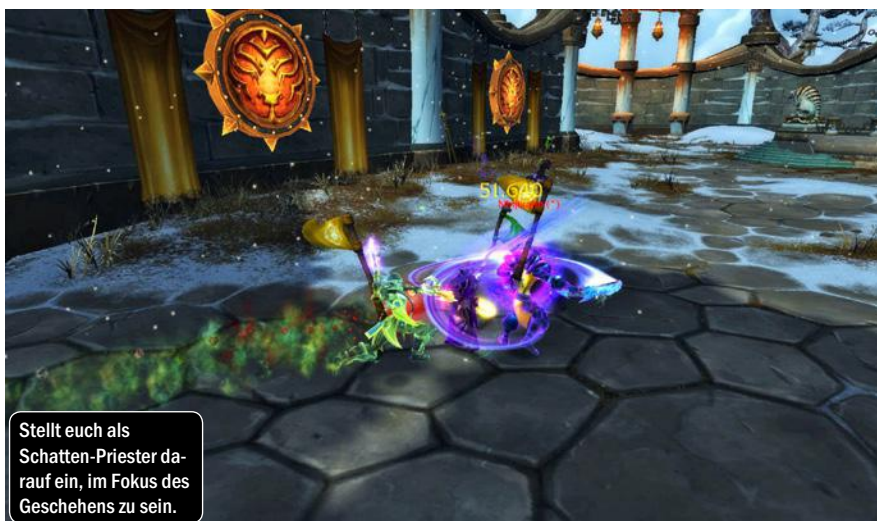
- Großes Verblassen
- Inneres Feuer
- Göttliches Gebet

### Schatten

- Gedankentrauma
- Psychoschrecken
- In den Wahnsinn getrieben

### Disziplin

- Dunkler Erzengel
- Sengendes Licht
- Erzengel



Stellt euch als Schatten-Priester darauf ein, im Fokus des Geschehens zu sein.



## Der Krieger

Als Krieger seid ihr entweder der robuste Flaggenträger mit jeder Menge Kontrolleffekten oder die Tötungsmaschine, die meist nur einen Gegner im Fokus hat.

Krieger sind für ihren Burst (Schaden in kurzer Zeit) bekannt. Sobald eure Ziele nicht mehr so schnell auf den Brettern liegen, müsst ihr eure PvP-Talente etwas anpassen.

### Waffen-Krieger

Meistens ist eure Teamzusammenstellung mit dem Waffen-Krieger darauf ausgelegt, ein Ziel in kürzester Zeit über den Haufen zu rennen. Dementsprechend sieht auch eure Talentwahl im PvP aus.

- *Kriegsbanner*
- *Klinge schärfen*
- *Todesurteil*

Meist spielt ihr mit einem anderen Nahkämpfer zusammen. Damit ihr euch beide freier bewegen könnt, unterstützt ihr eure Gruppe mit *Kriegsbanner*, welches die Bewegungsgeschwindigkeit von Verbündeten um 30 Prozent erhöht und die Dauer von Kontrollverlusten um 50 Prozent verringert. Auf höheren Wertungen wird euer Banner meist sofort zerstört, wählt auf einem höheren Niveau stattdessen *Duell*. Für mehr Offensive sorgt zudem *Klinge schärfen*. Dieser 25-Sekunden-Cooldown erhöht den Schaden eures nächsten *Tödlichen Stoßes* um 30 Prozent und verringert die Heilung des Ziels für vier Sekunden um 50 Prozent. In Kombination mit zwei Aufladungen *Überwältigen* haut ihr so jede Menge Schaden in kurzer Zeit raus. To-

### PvP-Talente im PvE

Der Warmode erlaubt es euch nicht nur, im Open PvP auf Spielerjagd zu gehen, sondern hilft euch dank der zusätzlichen PvP-Talente auch beim Questen oder auf Maximalstufe 120 bei Weltquests. In diesen Situationen wählt ihr folgende Talente.

#### Waffen

- *Kolossaler Sturmangriff*
- *Klinge schärfen*
- *Verheerender Sturm*

#### Schutz

- *Schwert und Schild*
- *Schildhieb*
- *Bereit zur Schlacht*

#### Furor

- *Barbar*
- *Schlachtendrang*
- *Todeswunsch*



*desurteil* erhöht die Reichweite von *Hinrichten* um 15 Meter und sorgt dafür, dass ihr beim Wirken eures Finishers den Gegner anstürmt. *Zauberreflexion* und *Entwaffnen* sind ebenfalls gute Fähigkeiten für längere Partien.

**FAZIT: Mit den richtigen Talenten wird es schwer für euren Gegner, euch aufzuhalten. In längeren Kämpfen entscheidet oft der richtige Gebrauch von Entwaffnen und Zauberreflexion über Sieg oder Niederlage.**

### Schutz-Krieger

Momentan sieht es nicht so aus, als ob der Schutz-Krieger in der Arena eine gute Figur machen wird. Für das Schlachtfeld wählt ihr in der Rolle des Flaggenträgers meist defensive PvP-Talente.

- *Massenzauberreflexion*
- *Leibwächter*
- *Zermürbungstaktik*

Diese Talente sind für eine defensive Spielweise als Flaggenträger auf dem gewerteten Schlachtfeld ausgelegt. Mit *Massenzauberreflexion* schmeißen sich die Zauberklassen des Gegners für drei Sekunden nicht nur die auf euch gerichteten Zauber selbst ins Gesicht, sondern auch die Geschosse, die auf Verbündete im Umkreis von 20 Metern gewirkt werden. *Zermürbungstaktik* verringert die Abklingzeit von *Demoralisierender Ruf* auf 15 Sekunden und reduziert nicht nur den Schaden gegen euch, sondern auch eure Mitspieler sind davon betroffen.

Wenn ihr und euer Heiler im Flaggenraum oder auf dem Weg dorthin angegriffen werdet, könnt ihr euren Kollegen eine Minute lang mit *Leibwächter* belegen. Dadurch werden 40 Prozent des Schadens, das euer Ziel erleidet, auf euch übertragen. Wenn der ausgewählte Spieler Nahkampfschaden erleidet, besteht eine Chance, dass die Abklingzeit von *Schildschlag* zurückgesetzt wird.

**FAZIT: Als Schutz-Krieger im PvP müsst ihr euch entscheiden, wie offensiv ihr spielen wollt. Meist ergibt es wenig Sinn, viele offensive Talente zu wählen, da euer Ziel das Überleben und Mobilität ist. Das bedeutet jedoch nicht, dass ihr nicht auch als Pseudo-Schadensausweiler viel Spaß auf dem Schlachtfeld haben könnt.**

### Furor-Krieger

- *Kampftrance*
- *Ausdauernde Wut*
- *Schlachtendrang*

Als Furor-Krieger jagt ihr euer Ziel wie ein Bluthund und beißt euch daran fest. Deshalb ist *Kampftrance* eines eurer besten PvP-Talente. Wenn ihr *Wütender Schlag* zweimal hintereinander gegen dasselbe Ziel einsetzt, geht ihr 18 Sekunden lang in eine *Kampftrance* über, in der ihr drei Prozent eurer Lebenspunkte wiederherstellt und alle drei Sekunden fünf Wut generiert. Mit den neuen Klassenänderungen besitzt ihr gleich zu Kampfbeginn zwei Aufladungen von *Wütender Schlag* und könnt den Effekt somit sofort auslösen. Wenn ihr *Wütender Schlag* gegen ein neues Ziel einsetzt, endet der Effekt.

Mit *Ausdauernde Wut* nutzt ihr die zwei Aufladungen von *Wütender Schlag* noch weiter aus. Denn *Ausdauernde Wut* verlängert nicht nur die Laufzeit von *Wutanfall* um eine Sekunde, sondern erhöht die Laufzeit von *Wutanfall* mit jedem Einsatz von *Wütender Schlag* um weitere 1,5 Sekunden. Um an eurem Ziel zu kleben, nutzt ihr *Schlachtendrang*, wodurch jeder Einsatz von *Blutdurst* alle bewegungseinschränkenden Effekte von euch entfernt und zusätzlich eure Bewegungsgeschwindigkeit für zwei Sekunden um 15 Prozent steigert. Wenn ihr mit einer Klasse zusammenspielt, die in den ersten Sekunden des Kampfes ebenfalls gut Burst-Schaden raushauen kann, ist *Todesurteil* eine gute Option. Auf höheren Wertungen, auf denen eure Gegner ihre defensiven Fähigkeiten geschickter aneinanderreihen und nicht in den ersten Sekunden auf dem Arenaboden liegen, sind *Zauberreflexion* und *Entwaffnen* ebenfalls gute Alternativen. *Zauberreflexion* kommt logischerweise gegen Teams mit zwei Zauberklassen als Schadensausweiler zum Einsatz und *Entwaffnen* gegen Melee-Cleave-Teams.

**FAZIT: Das Timing eures Burst-Schadens (viel Schaden in kurzer Zeit) ist extrem wichtig. Oft müsst ihr warten, bis defensive Cooldowns eures Gegners ausgelaufen sind, bevor ihr zum Berserker werdet. Das Zusammenspiel mit eurem DpS-Partner spielt dabei eine wichtige Rolle.**



## Der Todesritter

Im PvP muss der Dunkle Ritter abwägen, ob er seinen Schaden steigern oder seine Gruppe unterstützen möchte.

Was den Todesrittern im PvE fehlt, machen sie mit zahlreichen Supportfähigkeiten im PvP wieder wett. Im Kampf gegen andere Spieler avancieren die Dunklen Ritter zu hartnäckigen Gegnern, die ihren Feinden mit starken DpS-Cooldowns und CC-Zauberern auf die Pelle rücken. Im BfA stehen euch drei PvP-Talente zur Verfügung, mit denen ihr je nach Einsatzgebiet eure Stärken weiter ausbauen könnt. Wir haben ein paar Tipps für euch, mit welchen Talenten eure Spielweise im PvP rocken kann.

### Blut-Todesritter

Die Tank-Spielweise des Todesritters wird auch in Battle for Azeroth mit hohen Selbstheilungszahlen und der daraus resultierenden Autarkie glänzen. Deshalb solltet ihr im PvP auf offensive Talente und Zauber setzen, die euren Gegnern das Leben schwer machen:

- *Tanzende Runenwaffe*
- *Herzstillstandaura*
- *Antimagisches Feld*

Folgende Talente sind eine gute Ergänzung für euer PvP-Arsenal:

- *Dunkles Simulakrum*
- *Unheiliger Befehl*

Vor allem fortgeschrittene Todesritter werden mit *Dunkles Simulakrum* ihren Spaß haben. Mit diesem Zauber, der bis Warlords of Draenor zum Standardrepertoire des Todesritters gehörte, könnt ihr feindlichen Spielern einen Zauber stehlen und diese Fähigkeit gegen sie einsetzen. Dabei sind Zauber wie *Verwandlung* (Magier) oder *Furcht* (Hexenmeister) besonders stark. Der Überraschungsmoment ist dabei besonders herausragend, weil der Feind es selten erwartet, dass ihr euch zum Beispiel mit *Gottesschild* (Paladin) schützt oder einen Gegner auf der Flucht verwandelt. *Unheiliger Befehl* gewährt euch dagegen eine weitere Aufladung von *Todesgriff*, mit dem ihr vor allem hochmobile Gegner wie Dämonenjäger zu euch selbst oder direkt zu euren Nahkämpfer-Kollegen ziehen könnt. Setzt die zweite Aufladung aber immer erst ein, wenn der Gegenspieler seinen Sprint aufgebraucht hat (Dämonenjäger haben zum Beispiel zwei Aufladungen von *Teufelsrausch* oder *Infernoeinschlag*).

**FAZIT:** Die Grenzen zwischen PvP und PvE sind für Blut-Todesritter fließend. Im Großen und Ganzen konzentriert ihr euch darauf, strategisch wichtige Punkte oder eure Heiler zu beschützen. Das Beste daran ist aber, dass ihr euch eine ganze Weile alleine verteidigen könnt, bis Verstärkung eintrifft.



**Antimagisches Feld** ist der beste Allrounder im PvP für alle Todesritter-Spielweisen. Die Kuppel schützt euch und eure Mitspieler vor feindlichen Zauern. Ergo: unbedingt mitnehmen!

### Frost-Todesritter

Der Frost-Todesritter ist ein DpS-Sprinter und eignet sich vor allem für Kämpfe in den Arenen von BfA. Dank seiner AoE-Stärken kann er sich aber auch auf den gewerteten und auf den Schlachtfeldern in der freien Welt behaupten. Bei der Talentwahl müsst ihr lediglich darauf achten, ob ihr im PvP eure Mitspieler unterstützen oder eher alleine auf die Gegnerpirsch gehen wollt:

- *Übermächtige Runenwaffe*
- *Konzentrierter Sturm*
- *Herzstillstandaura*

Das sind gute Allrounder, die euch in allen Situationen gute Dienste leisten. Wenn ihr allerdings mit mehreren Mitspielern in die Schlacht zieht, dann sind folgende Talente von Vorteil:

- *Antimagisches Feld*
- *Dunkles Simulakrum*

Mit euren Talenten bügelt ihr eure Schwächen in puncto Support aus. *Konzentrierter Sturm* ist Gold wert, wenn ihr es mit Nahkämpfern zu tun bekommt. Die Kuppel von *Antimagisches Feld* ist groß genug, um eure komplette Gruppe vor feindlichen Zauern zu beschützen. Bedenkt dabei, dass das Feld auch feindliche DoTs abwehrt. Beim *Dunklen Simulakrum* solltet ihr allerdings darauf achten, feindliche CC-Fähigkeiten wie *Furcht* oder *Wirbelsturm* zu stehlen. Setzt diese Zauber dann bevorzugt gegen feindliche Heiler ein.

**FAZIT:** Dank seiner Cooldowns mit kurzer Abklingzeit ist der Frost-Todesritter der perfekte Nahkämpfer, der vor allem bestimmte Ziele wie Heiler oder Supporter binnen weniger Sekunden über den virtuellen Jordan schießt. Er ist dabei aber noch flexibel genug, um seine Mitspieler mit hilfreichen Zauern wie *Konzentrierter Sturm* oder defensiven Fähigkeiten wie zum Beispiel *Antimagisches Feld* zu unterstützen.

### Unheilig-Todesritter

Dank zahlreicher DoT-Zauber macht der Seuchenritter sowohl in der Arena als auch auf den Schlachtfeldern von BfA eine gute Figur.

- *Nekrotische Aura*

- *Gruftfieber*
- *Nekrotischer Stoß*

Folgende Talente sind eine gute Ergänzung für euer PvP-Arsenal und die Zauber sind super für das Gruppenspiel geeignet:

- *Antimagisches Feld*
- *Dunkles Simulakrum*

Im Gruppenspiel raten wir euch zu den oberen beiden Talenten, die euren Mitspielern Vorteile bieten. Da ist *Antimagisches Feld* Pflichtwahl, wenn die Gegnergruppe in erster Linie aus Zauwerkern besteht. Im Spiel mit Randoms seid ihr meistens aber auf euch alleine gestellt. In diesem Fall solltet ihr vor allem auf eure Seuchen setzen und den feindlichen Heilern gezielt mit *Nekrotischer Stoß* auf die Pelle rücken.

**FAZIT:** Der Unheilig-Todesritter schafft von allen Todesritter-Spielweisen am besten den Spagat zwischen hohem Schaden und starker Defensive. Seine größte Stärke sind aber seine untoten Diener, die an euren Feinden nagen, ohne dass ihr extra auf sie achten müsst.

## PvP-Talente im PvE

Dank des Kriegsmodus könnt ihr die PvP-Talente auch im PvE nutzen. Beim Questen oder Leveln empfehlen wir euch folgende Talente. Aber Vorsicht: für den Kampf im PvP sind manche Talente kaum geeignet.

### Blut

- *Tanzende Runenwaffe*
- *Unheiliger Befehl*
- *Blut für Blut*

### Frost

- *Übermächtige Runenwaffe*
- *Konzentrierter Sturm*
- *Tundrapirscher*

### Unheilig

- *Epidemie*
- *Zombie erschaffen*
- *Ghulmonster*



## Der Dämonenjäger

Die Glevenschwinger sind gefürchtete Nahkämpfer, die ihre Mitspieler unterstützen und ganze Gegnergruppen blitzschnell außer Gefecht setzen.

Dank seiner hohen Mobilität kann der Dämonenjäger überall auf dem Schlachtfeld blitzschnell eingreifen und seine starken CC-Fähigkeiten machen ihn zu einem wertvollen Verbündeten im Kampf gegen die feindliche Fraktion. Eure Durchschlagskraft im PvP hängt allerdings stark von den Synergien mit euren PvE-Talenten ab. So können sich Rachsucht-Dämonenjäger je nach bevorzugter Spielweise auf Gruppensupport, offensive oder defensive Spielweise spezialisieren. Das Gleiche gilt auch für die Verwüster. Wir geben euch Tipps, welche Talente im PvP besonders nützlich sind.

### Rachsucht-Dämonenjäger

Der Tank-Dämonenjäger bleibt auch in Battle for Azeroth ein starker Gegner, den man nicht so schnell ins Jenseits befördert. Allerdings werden bisher starke Talente wie die *Seelenbombe* etwas abgeschwächt, was dazu führt, dass der Rächer im PvP nicht mehr so viele Seelen abscheren und sich selbst heilen kann. Der kleine Nerf ist jedoch kein Grund, die Schlachtfelder zu meiden, schließlich gehört ihr auch in BfA zu den starken Tanks, die ihre Stärken vor allem in Gruppen ausspielen können. Mit folgenden PvP-Talenten könnt ihr nichts falsch machen:

- *Gezackte Stacheln*
- *Illidans Griff*
- *Magie umkehren*

*Gezackte Stacheln* sind eine gute Ergänzung zu *Klingenstacheln*. Da *Dämonenstachel* ohnehin fast immer aktiv ist, bietet euch diese Talentkombination nicht nur einen guten Schutz, sondern schraubt nebenbei eure Schadenszahlen nach oben. Mit *Illidans Griff* könnt ihr die feindlichen Heiler gezielt ausschalten. Schleudert euer Opfer anschließend in die nächstbeste gegnerische Nahkämpfergruppe, um sie für wenige Sekunden zu betäuben. Damit verschafft ihr euren eigenen Schadensausestern genung Zeit, um im gegnerischen Lager ordentlich Chaos zu stiften. *Magie umkehren* ist ein Trumpf, mit dem ihr euch und eure Mitspieler alle 60 Sekunden von allen schädlichen Effekten reinigen könnt. Das Beste daran ist jedoch, dass der abgewehrte Zauber (sofern möglich!) auf den ursprünglichen Zauberbernden zurückgeworfen wird. Achtet also stets auf den Zauberbalken eurer Gegner!

**FAZIT:** Als Tank solltet ihr euch darauf konzentrieren, eurer Gruppe so gut wie möglich unter die Arme zu greifen, denn der Schaden der Beschützer wird in BfA wesentlich geringer ausfallen als in Legion. Konzentriert euch

außerdem darauf, die Gegner davon abzuhalten, euren Heilern auf die Pelle zu rücken. Dabei beweist der Rachsucht-Dämonenjäger besonders viel Ausdauer, da er den Angriffen mehrerer Feinde standhalten und sie dabei gleichzeitig beschäftigen kann, während die übrige Gruppe das Feld aufräumt.

### Verwüstung-Dämonenjäger

Die DpS-Spielweise des Dämonenjägers setzt im PvP in erster Linie auf Talente, die den verursachten Schaden steigern.

- *Unendlicher Hass*
- *Dämonisches Erbe*

*Unendlicher Hass* leistet euch vor allem in großen Schlachten gute Dienste, da ihr im Chaos dauerhaft mit DoTs bombardiert werdet. Die meisten dieser Zauber wie *Seuchen* verursachen wenig Schaden, sorgen aber für reichlich Ressourcentreibstoff. Die verkürzte Abklingzeit von *Metamorphose* durch *Dämonisches Erbe* ist Gold wert und gehört damit sowohl im PvP als auch im Kriegsmodus zur absoluten Pflichtwahl. Bedenkt dabei, dass ihr durch den Sprung von *Metamorphose* auch über einen effektiven Betäubungseffekt verfügt, den ihr umso öfter einsetzen könnt, je öfter *Metamorphose* wieder bereit ist. Visiert dabei bevorzugt feindliche Heiler an. Mit 15 Sekunden habt ihr aber nur ein kleines Zeitfenster, um euren Gegner auszuschalten. Kombiniert eure Verwandlung also stets mit weiteren Schadenscooldowns und auslösbaren Schmuckstücken.

Ihr solltet je nach Situation allerdings Talente wählen, die eure Mitspieler unterstützen.

- *Schutz der Dunkelheit*
- *Magie umkehren*

*Schutz der Dunkelheit* schützt nicht nur euch, sondern auch eure Mitspieler. Als hochmobile Klasse könnt ihr *Dunkelheit* gezielt zu euren Mitspielern tragen. *Magie umkehren* erklärt sich von selbst. Mit diesem nützlichen Zauber entfernt ihr schädliche Effekte (*Verwandlung* des Magiers ist ein gutes Beispiel) von euch und euren Mitstreitern und reflektiert diese auf den Angreifer zurück. Dieses Talent ist au-

## PvP-Talente im PvE

Dank des Kriegsmodus könnt ihr die PvP-Talente auch im PvE nutzen. Beim Questen oder Leveln in der offenen Welt im Kriegsmodus empfehlen wir euch folgende Talente:

### Rachsucht

- *Ewige Jagd*
- *Zeichenmeisterschaft*
- *Gezackte Stacheln*

### Verwüstung

- *Teuflischer Niederschlag*
- *Dämonisches Erbe*
- *Einsamer Rächer*

ßerdem eine gute Ergänzung für *Unendlicher Hass*.

Wenn ihr alleine in der freien Welt im Kriegsmodus unterwegs seid, dann sind folgende Talente eine gute Wahl:

- *Einsamer Rächer*
- *Teuflischer Niederschlag*

Da ihr euch ohnehin oft mit *Teufelsrausch* von der Gruppe entfernt oder eben alleine durch die Welt segelt, bekommt ihr durch *Einsamer Rächer* reichlich Ressourcen. Mit *Teuflischer Niederschlag* könnt ihr euch auf Knopfdruck aus brenzligen Situationen retten, wenn euch mehrere Nahkämpfer gleichzeitig in die Zange nehmen. Ihr verursacht auf der Flucht außerdem ordentlich Flächenschaden. Wir raten euch aber auch dazu, eure Defensive nicht zu vernachlässigen. Die Verwüster verursachen zwar ordentlich Schaden, können sich in einem ungleichen Kampf jedoch selten selbst retten. Mit der Kombination aus *Teuflischer Niederschlag* und *Netherwandeln* könnt ihr dem virtuellen Tod von der Schippe springen.

**FAZIT:** Verwüster sind Spezialisten, wenn es um Burst-Schaden geht. Damit seid ihr der perfekte Heiler- und Fernkämpfer-Jäger. Dank Gleiten und Teufelsrausch könnt ihr aber auch als mobiler Unterstützer agieren und eurer Gruppe in besonders brenzligen Situationen mit Dunkelheit aushelfen.



**Teuflischer Niederschlag** schleudert euch hoch in die Luft und versetzt euch für kurze Zeit in die Dämonenform. Damit befreit ihr euch aus brenzligen Situationen und verursacht dabei ordentlich Schaden.



## Der Schurke

Battle for Azeroth führt die freie Wahl der PvP-Talente ein. Auf die folgenden Optionen werfen Schurken ein Auge!

Sie sind mobil, sie machen sich per Knopfdruck unsichtbar und treiben ihre Opfer mit einer Barrage aus Kontrollzaubern und schädlichen Angriffen zur Weißglut. Wenig verwunderlich, dass Schurken in WoW: Legion erneut zu den beliebtesten Klassen im PvP-Sektor gehörten. Wenn ihr auch in Battle for Azeroth euren Dolchschwinger in die Arenen und auf die Schlachtfelder führen wollt, müsst ihr euch jedoch umgewöhnen. Die starre Talentmatrix ist weg, stattdessen erwartet euch ein Pool aus Verbesserungen, aus dem ihr euch frei bedienen dürft. Gut, eine Restriktion gibt es: Nur drei der möglichen Talente dürft ihr gleichzeitig aktivieren. Wir stellen euch im Folgenden unsere Favoriten für jede Schurken-Spezialisierung vor.

### Meucheln-Schurke

Über zwei Neuzugänge dürfen sich alle Meucheln-Schurken bei ihren PvP-Talenten freuen, dazu kommt eine ganze Reihe alter Bekannter. Im Folgenden seht ihr unsere Favoriten:

- *Rauchbombe*
- *Tödliche Mischung*
- *Schleichendes Gift*
- *Tückische Klinge*

Die Vergangenheit hat gezeigt, wie spielentscheidend eine gut gesetzte *Rauchbombe* in der Arena sein kann. Entsprechend sicher sind wir uns, dass nicht nur wir dieses Werkzeug

mit in die Schlacht nehmen werden, sondern auch viele andere PvP-Meuchler. Der Rauch sorgt dafür, dass euer Opfer fünf Sekunden lang nicht mehr von einem entfernten Heiler verarztet werden kann. Das funktioniert natürlich nur, wenn ihr die *Rauchbombe* mit Kontrollzaubern kombiniert und die Kontrahenten erfolgreich voneinander trennt. Weiterhin empfehlen wir euch Talente, die auch derzeit in Legion sehr beliebt sind. Wenn feindliche Sanitäter in der Nähe ihr Unwesen treiben, ist *Tödliche Mischung* beispielsweise Gold wert. Das Talent verpasst eurem Opfer nicht nur den Schaden durch *Tödliches Gift*, sondern auch die verringerte Heilung via *Geringes Wundgift*. Dazu *Schleichendes Gift*, das Schaden an eurem Ziel verursacht, bis es mehr als vier Sekunden an Ort und Stelle stehenbleibt – was jeder PvP-Spieler nur sehr ungern macht –, und schon habt ihr ein solides Talenttrio fürs PvP. Als erste Alternative drängt sich *Tückische Klinge* auf, wenn ihr an der Seite eines Heilers spielt und ihr ihm im Kampf gegen anhängliche Nahkämpfer immer wieder den Rücken freigehalten wollt. Steht ihr dagegen häufig im Fokus der Gegner oder fungiert ihr als Flaggenträger in der Arena, packt *Aalglatt* ein. Zu guter Letzt wollen wir eine Talentkombination in den Raum werfen, die so bisher nicht möglich war, aber jeden gegnerischen Heiler extrem nerven dürfte: *Tödliche Mischung*, *Gedankenbenebelndes Gift* sowie *Neurotoxin*.

### Gesetzlosigkeit-Schurke

Auch Gesetzlose freuen sich über die „neuer“ PvP-Talente *Rauchbombe* und *Tod von oben*, müssen gleichzeitig aber keine Streichungen bei den „alten“ Verbesserungen aus Legion verkraften, wie es bei den Meuchlern der Fall ist. Ob das so bleiben wird? Sicherlich nicht. Unsere aktuellen Empfehlungen aus der Beta sind daher mit Vorsicht zu genießen.

- *Rauchbombe*
- *Rüstung plündern*
- *Echte Schurkenfreunde*

Bereits in Legion könnt ihr mit der Kombination aus *Rüstung plündern* (weniger verursachter Schaden und maximale Gesundheit für den Feind, mehr Schaden und Gesund-

heit für euch) und *Echte Schurkenfreunde* (per Knopfdruck sechs Sekunden lang einen Schadensbonus von 15 Prozent für euch und einen Kollegen) kurzzeitig enorme Schadenswerte auf euer Opfer einprasseln lassen. Mit einer gut geplanten *Rauchbombe* in der Hinterhand wird der angestrebte Sieg über euren Feind noch wahrscheinlicher. Wer nur die Offensive im Blick hat, wählt im Team-PvP also diese drei Talente. Als defensivere Alternativen drängen sich speziell Talente auf, auf die Gesetzlose auch derzeit mit Vorliebe zurückgreifen. Das bereits beim Meuchler erwähnte *Aalglatt* zum Beispiel, das eure Mobilität erhöht, oder *Kontrolle ist alles*, das euch immer wieder kurzzeitig einen Energie spendenden Adrenalinrausch verpasst. Energielöcher stopfen sich so von ganz alleine.

### Täuschung-Schurke

Ohne *Diebischer Schachzug*, dafür mit mehr Freiheiten und *Tod von oben* starten Täuschung-Schurken ihre PvP-Karriere von WoW: Battle for Azeroth. Die folgenden Talente legen wir euch besonders ans Herz:

- *Rauchbombe*
- *Kaltblütigkeit*
- *Diebeshandel*
- *Aalglatt*

Mit diesen vier Verbesserungen ziehen bereits jetzt viele Schurken in den Krieg gegen die feindliche Fraktion. Die Alternative *Tod von oben* hat sich im PvP von Legion indes bereits als normales Talent nicht aufgedrängt, warum solltet ihr es in Battle for Azeroth nehmen wollen?! Und die einzige bisher nicht mögliche Talentkombination, die in der kommenden Erweiterung spannend sein könnte, besteht aus *Schattenhaftes Duell* und *Phantomassassine*. Das aber auch nur, wenn erstgenanntes Talent die Erhöhung eurer Kritischen Trefferchance durch *Phantomassassine* tatsächlich auslöst – was wir auf dem Beta-Server mangels williger Spieler jedoch noch nicht ausprobieren konnten. Lasst ihr nach dem *Schattenhaften Duell* noch eine *Rauchbombe* folgen, könnt ihr euer Opfer insgesamt satte elf Sekunden lang aus der Sicht seiner Verbündeten halten – eine gefühlte Ewigkeit im PvP. Stark!

## PvP-Talente im PvE

Mit aktiviertem Kriegsmodus dürft ihr die PvP-Talente eures Helden auch im PvE nutzen. Fürs Quesen oder Leveln in der offenen Welt haben wir euch jeweils drei besonders nützliche Verbesserungen herausgesucht:

### Meucheln

- *Schleichendes Gift*
- *Fliegende Dolche*
- *Tod von oben*

### Gesetzlosigkeit

- *Rüstung plündern*
- *Billige Tricks*
- *Zerlegen*

### Täuschung

- *Kaltblütigkeit*
- *Tod von oben*
- *Phantomassassine*





## Der Schamane

Zwölf tolle Talente, aber nur drei freie Slots – im PvP haben Schamanen die Qual der Wahl. Das sind unsere Favoriten.

Schamanen aller Couleur glänzen auf den Schlachtfeldern und in den Arenen von WoW: Legion vor allem mit ihrer Vielseitigkeit und Mobilität. Damit ihr auch in der kommenden Erweiterung Battle for Azeroth euren Orc oder Nachtelven steht, wählt ihr aus einem Korb von PvP-Talenten drei aus. Wir stellen euch im Folgenden unsere Favoriten für Elementar-, Verstärkung- und Wiederhersteller-Schamanen vor. Je nach Schlachtfeld, Arena, Team-Zusammenstellung und gegnerischer Klassenkombination können aber auch ganz andere Talente stark sein – behaltet das im Hinterkopf.

### Elementar-Schamane

Fans der elementaren Spielweise dürfen sich freuen: Einige der derzeit stärksten Optionen stehen euch auch im Krieg um Azeroth zur Verfügung, zudem feiert ein alter Bekannter sein Comeback. Die folgenden Talente solltet ihr unbedingt im PvP ausprobieren:

- *Erdenwut*
- *Totem des Himmelszorns*
- *Totem der Erdung*

*Erdenwut* gehört derzeit zu den vielleicht stärksten PvP-Talenten der Elementar-Schamanen, denn es verpasst eurem *Erdschock* eine 2-Sekunden-Betäubung, wenn ihr den Zauber mit mindestens 100 Mahlstrom wirkt. Der Clou: Der Stun teilt sich mit keinem anderen Kontrolleffekt die sogenannte Abnehmende Wirkung. Ihr profitiert also von der kompletten Betäubungsdauer – das Talent ist damit auch in Battle for Azeroth ein No-

Brainer. Eine starke Option wird in Zukunft auch das *Totem des Himmelszorns* sein, das es eurem Team ermöglicht, in den nächsten 15 Sekunden enorm hohen Burst-Schaden auf euer Opfer einprasseln zu lassen. Im dritten Slot wird wohl meist ein alter Klassiker landen: das *Totem der Erdung*, das den nächsten gegnerischen Schadenszauber auf sich zieht. Es gibt einfach keine bessere Möglichkeit, um der Angriffsstrategie des Gegners mit nur einem Klick den Wind aus den Segeln zu nehmen. Eine spannende Alternative findet ihr in *Blitzschlaglasso*, mit dem es euch spürbar leichter fallen sollte, anhängliche Nahkämpfer wie Krieger auf Abstand zu halten. Die Kombination aus *Läuterndes Wasser* und *Spektrale Erholung* verbessert dagegen spürbar eure Überlebenskraft.

### Verstärkung-Schamane

Großes Burst-Potenzial, gute Mobilität, *Reinigen* – der Verstärker ist im PvP ein gefährlicher Gegner. Zumindest, wenn ihr die richtigen Talente einpackt. Die folgenden vier Optionen haben es uns besonders angetan:

- *Schamanismus*
- *Donnerladung*
- *Totem der Erdung*
- *Stromkreis*

Bereits in Legion nutzen die meisten PvP-Verstärker das Talent *Schamanismus*, um ihr eigenes sowie das Tempo eines Verbündeten jede Minute mit *Kampftrausch* beziehungsweise *Heldentum* in die Höhe zu treiben, und das wird auch in Battle for Azeroth der Fall sein. Derart regelmäßige Burst-Phasen zwingen jeden Widersacher irgendwann in die Knie. Spannend: In der kommenden Erweiterung dürft ihr *Schamanismus* erstmals mit *Donnerladung* kombinieren und so die Abklingzeit von *Kampftrausch* und Co. sogar noch schneller auslaufen lassen. Ein Talent-Duo, das ihr auf jeden Fall im Auge behalten solltet! In den meisten Situationen packt ihr zudem das zurückgekehrte *Totem der Erdung* ein, das es euch – in Kombination mit *Totem des Erdstoßes* – signifikant erleichtern wird, mit feindlichen Zauberkundigen klarzukommen. Ja, Hexenmeister und Magier, wir schauen euch

## PvP-Talente im PvE

Dank des taurischen Kriegsmodus könnt ihr die PvP-Talente auch im PvE nutzen. Fürs Questen oder Leveln in der offenen Welt haben wir euch jeweils drei besonders nützliche Verbesserungen herausgesucht:

### Elementar

- *Totem des Himmelszorns*
- *Spektrale Erholung*
- *Kontrolle über Lava*

### Verstärkung

- *Stromkreis*
- *Gabelblitzschlag*
- *Schamanismus*

### Wiederherstellung

- *Totem des Gegenschlags*
- *Stromschlag*
- *Totem des Himmelszorns*

an! Als erste Alternative haben wir uns für *Stromkreis* entschieden, das uns in der aktuellen Erweiterung bereits gute Dienste geleistet hat. In speziellen Arena-Kombinationen oder auf den Schlachtfeldern könnte es sich sogar lohnen, *Stromkreis* mit Talenten wie *Gabelblitzschlag* und/oder *Statische Anziehung* zu kombinieren, um euren *Sturmschlag* in eine noch verheerendere Attacke zu verwandeln. Oder ihr wählt Optionen wie *Astralgestalt* oder *Läuterndes Wasser*, um eure Überlebenschancen zu erhöhen, was vor allem in Team-Zusammenstellungen sinnvoll ist, in denen ihr so gut wie immer das Lieblingsziel eurer Gegner seid.

### Wiederherstellung-Schamane

Ob in Arenen oder auf Schlachtfeldern: Heilende Schamanen können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Besonders spannend finden wir mit Blick auf Battle for Azeroth die folgenden Talente:

- *Totem der Erdung*
- *Stromschlag*
- *Voodoomeisterschaft*
- *Beruhigendes Wasser*

Das in Legion beliebte *Erdschild* landet in BfA in eurer normalen Talentmatrix, gestrichen wurden *Bewacher der Schwachen*, *Mit Schwung* und *Elan* sowie das *Totem des Windzorns*. Dafür dürft ihr jetzt Talente miteinander kombinieren, die vorher in einer gemeinsamen Reihe der PvP-Matrix lagen. Die Kombination aus *Totem der Erdung* (Schutz vor dem nächsten Zauber), *Stromschlag* (*Reinigen* verursacht ordentlich Schaden) und *Voodoomeisterschaft* (Geringere Abklingzeit für *Verhexen* respektive *Voodoo Totem*) klingt sexy und erhöht eure Vielseitigkeit sowie den Nervfaktor für eure Opfer deutlich. Im gewerteten PvP werden viele Spieler zu *Beruhigendes Wasser* greifen, um die Wirkung von Unterbrechungs- und Stilleffekten zu minimieren. Und konservative Optionen wie *Wasserwogen*, *Läuterndes Wasser* oder *Totem des Himmelszorns* werden sicherlich ebenfalls Befürworter finden.



Die *Totems Erdung* und *Himmelszorn* werden eurem Schamanen im PvP von Battle for Azeroth gute Dienste leisten.



## Der Mönch

Die PvP-Talente gewähren euch erhöhte Mobilität, starke Kontereffekte und mächtige Konter gegen DoT-Klassen.

Der Mönch ist durch seine unglaubliche Mobilität und Flexibilität auch in BfA eine starke Wahl im PvP. Folgende PvP-Talente wählt ihr, um in Arenen und auf Schlachtfeldern alles aus eurer Klasse herauszuholen!

### Windläufer-Mönch

Der Windläufer hat viele Unterstützer-Fähigkeiten in petto und befördert gut gepanzerte Gegner schnell über den Jordan. Dazu wählt ihr folgende Talente:

- *Schwerfällige Schläge*
- *Reitet den Wind*
- *Ausladendes Lähmen*
- *Tigeraugengebräu*

Durch das Talent *Schwerfällige Schläge* verursachen Gegner, die ihr mit *Furorfäuste* trifft, zwei Sekunden lang bis zu 60 Prozent weniger Schaden. Gerade zu Beginn des Kampfes, wenn viele Klassen hohen Burst-Schaden verursachen, könnt ihr mit diesem Talent sehr viel Schaden verhindern. *Reitet den Wind* ist ebenfalls eine Unterstützerfähigkeit. Wenn ihr den *Fliegenden Schlangentritt* einsetzt, entsteht hinter euch eine Wolken-Spur. Solange sich eure Mitspieler in dieser Spur aufhalten, ist deren Bewegungsgeschwindigkeit um 30 Prozent erhöht und sie sind gegen bewegungseinschränkende Effekte immun. *Ausladendes Lähmen* erhöht die Reichweite von *Lähmen* auf zehn Meter. So könnt ihr noch leichter weglaufende Gegner einfangen. *Tigeraugengebräu* ist eine aktive Fähigkeit, die zwar euren verursachten Schaden leicht reduziert, dafür ignorieren eure Angriffe die Rüstung des Gegners. Ihr wählt das Talent, wenn in der gegnerischen Gruppe viele Ketten- und Plattenträger sind.

**FAZIT:** *Schwerfällige Schläge* und *Ausladendes Lähmen* glänzen in jeder Situation. *Tigeraugengebräu* wählt ihr gegen gut gepanzerte Gegner und *Reitet den Wind* kommt zum Einsatz, wenn ihr mit weiteren Nahkämpfern spielt, die ebenfalls schnell zu den Feinden gelangen müssen.

### Nebelwirker-Mönch

Der Nebelwirker hat starke Konter-Möglichkeiten gegen DoT-Klassen. Ihr setzt vorwiegend auf folgende Talente:

- *Erfrischender Windhauch*
- *Magie aushebeln*
- *Heilende Sphäre*
- *Verpuppung*
- *Zenfokustee*

*Erfrischender Windhauch* erhöht die Heilung eures *Belebens* um 20 Prozent. Zudem erneuert *Beleben* bei allen Spielern, die von diesem Zauber geheilt werden, die Laufzeit des *Essenzborn-HoTs*. *Beleben* verwendet ihr in BfA auch für die Einzelheilung, sodass dieses Talent auch in Arenen stark ist. *Magie aushebeln* erhöht die Heilung des *Erneuernden Nebels* auf einem Ziel um satte 135 Prozent, falls dieser Mitspieler von einem schädlichen Schadenüber-Zeit-Effekt („DoT“) betroffen ist. Auf Schlachtfeldern profitiert ihr von diesem Talent enorm, da dort eure Mitspieler durchgehend von dutzenden DoTs getroffen werden. Aber auch in der Arena ist dies stark, wenn ihr gegen DoT-Klassen spielt. Noch besser kontert ihr diese DoT-Klassen mit dem Talent *Heilende Sphäre*. Ihr könnt bis zu drei Sphären gleichzeitig auf dem Boden platzieren. Wenn ein Verbündeter eine Kugel aufammelt, erhält er viel Heilung und alle DoTs werden entfernt. *Verpuppung* verringert die Abklingzeit des *Lebenskokons* um 30 Sekunden, sodass ihr die „Monk-Bubble“ dann alle 90 Sekunden einsetzen könnt. Verwendet den Kokon nicht als Notfall-Fähigkeit, sondern sobald ein Spieler viel Schaden erleidet. *Zenfokustee* macht euch fünf Sekunden lang gegen Unterbrechungen und Stille-Effekte immun.

**FAZIT:** Nehmt in allen Situationen *Erfrischender Windhauch* mit! In Arenen wählt ihr gegen DoT-Klassen *Magie aushebeln* und *Heilende Sphäre*. Ansonsten sind *Verpuppung* und *Zenfokustee* die beste Wahl. Auf Schlachtfeldern greift ihr zu *Magie aushebeln* und *Verpuppung* oder *Zenfokustee*.

### Braumeister-Mönch

Tanks glänzen hauptsächlich auf Schlachtfeldern. Wählt folgende Talente, um eure Gruppe zu unterstützen:

- *Unheimliche Gärung*
- *Flinke Füße*
- *Niuzaos Essenz*
- *Fass aufmachen*
- *Flammender Atem*

*Unheimliche Gärung* erhöht eure Bewegungsgeschwindigkeit und verringert den magischen Schaden basierend auf eurem gestaf-

## PvP-Talente im PvE

Wenn ihr den Kriegsmodus in der Hauptstadt aktiviert, könnt ihr die PvP-Talente dann auch im PvE nutzen. Beim Leveln oder Questen empfehlen wir folgende Talente, die vor allem euren Schaden und die Mobilität erhöhen.

### Windläufer

- *Schwerfällige Schläge*
- *Tigerstil*
- *Meister der Nebel*

### Nebelwirker

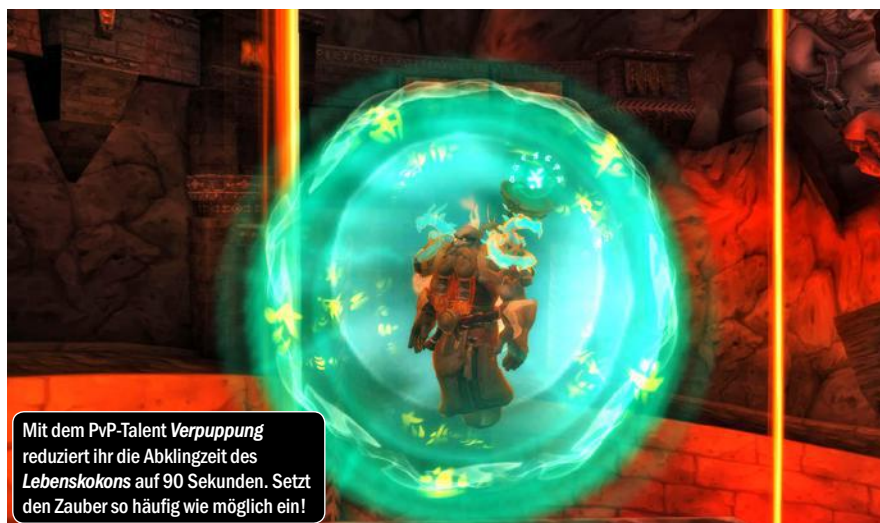
- *Heilende Sphäre*
- *Flinke Füße*
- *Weg des Kranichs*

### Braumeister

- *Fass aufmachen*
- *Heißer Trub*
- *Unheimliche Gärung*

felten Schaden. Dazu passt gut *Flinke Füße*. Dieses Talent verringert die Dauer von Verlangsamungen um 20 Prozent und erhöht eure Bewegungsgeschwindigkeit drei Sekunden lang um 15 Prozent, nachdem ihr angegriffen wurdet. Wer immer noch verlangsamt wird, wählt dann auch noch *Niuzaos Essenz*. Ihr habt aber auch einige Talente zur Gegnerkontrolle zur Auswahl. *Fass aufmachen* verstärkt alle 45 Sekunden euren nächsten *Fasshieb*. Der *Fasshieb* verursacht dann 15 Prozent mehr Schaden und betäubt alle Ziele für drei Sekunden. Durch *Flammender Atem* hat euer *Feuerodem* einen größeren Radius. Zudem sind alle Ziele vier Sekunden lang desorientiert. Dafür verdoppelt sich die Abklingzeit von *Feuerodem*.

**FAZIT:** Braumeister-Mönche sind die perfekten Flaggenträger. Wählt dazu *Unheimliche Gärung*, *Flinke Füße* und *Niuzaos Essenz*. So seid ihr noch schneller, erleidet weniger magischen Schaden und könnt euch am laufenden Band von Verlangsamungseffekten reinigen. Für Schlachtfelder ohne Flaggen wählt ihr *Unheimliche Gärung*, *Fass aufmachen* und *Flammender Atem*.



Mit dem PvP-Talent *Verpuppung* reduziert ihr die Abklingzeit des *Lebenskokons* auf 90 Sekunden. Setzt den Zauber so häufig wie möglich ein!



# Know! WoW

## Einfach schlauer spielen!

Wer mehr weiß, macht mehr Schaden, heilt besser und tankt standhafter. Damit ihr nichts Wissenswertes verpasst, gibt es das Know-WoW!

Stand: Beta von BfA | Autor: Matthias Brückle

## So holt ihr alles aus der Azeritrüstung heraus

Damit ihr im Endgame-Content von Battle for Azeroth nicht hinterherhinkt, solltet ihr euch genau mit eurer Azeritrüstung auseinandersetzen. Wir erklären euch, wo ihr die Rüstungsteile findet und wie ihr an die Boni kommt.

### Auf den nächsten Seiten:

#### **Vorschau auf Uldir .....S. 30**

Der erste Raid von BfA, das Labor der Titanen: Alles, was ihr wissen müsst!

#### **Die schönsten Pets, Teil 6...S. 40**

Welche Pets eignen sich besonders gut für Todesritter und Dämonenjäger?

#### **Was brachte Legion? .....S. 44**

Wir sagen euch, was ihr seit dem Release von Legion verpasst habt.

#### **Berufe in BfA .....S. 52**

Ohren auf, handwerklich Interessierte! Das ändert sich in der Erweiterung.

#### **Der Kriegsmodus.....S. 62**

PvP in BfA – wir haben es genauer angesehen.

#### **Die neuen Hauptstädte ....S. 64**

Wir zeigen euch, wie ihr euch ihr euch in Boralus und Dazar'alor zurechtfindet.

In der letzten Erweiterung Legion waren Artefaktwaffen noch unser ein und alles, immerhin waren sie die einzigen Waffen, die wir auf den Verheerten Inseln bekommen haben. Trotzdem hieß es Abschied nehmen. Im Rahmen einer Quest mussten wir die Macht unserer Artefaktwaffen opfern, um den Schaden von Sargeras' gewaltigem Schwert zu neutralisieren. Die Entwickler von Blizzard nehmen uns aber solch mächtige Ausrüstungsgegenstände nicht weg, ohne dass sie uns etwas als Ersatz geben. Der kommt in der Form des Amuletts

Herz von Azeroth. Das übernimmt – in veränderter Form – das Artefaktmachtsystem. Ihr könnt das Schmuckstück nach und nach verstärken, indem ihr es mit Azerit füttert. Als Belohnung schaltet das Amulett versteckte Fähigkeiten von sogenannten Azeritrüstungsteilen frei. Die wurden bisher für die Rüstungsslots Kopf, Schulter und Brust angekündigt. Solche Items findet ihr bereits in der Levelphase, aber selbstverständlich sind die wirklich lohnenswerten und mächtigen Azeritrüstungsteile für die Maximalstufe reserviert. Aber wo findet man sie?

Für die perfekte Azeritrüstung müsst ihr auch jede Menge Azerit finden. Das kriegt ihr beispielsweise in Inselexpeditionen, in denen ihr um das wertvolle Erz kämpft.



## Wo gibt es die wirklich guten Azeritrüstungen?

Wer erstklassige mit Azerit verstärkte Klamotten haben will, der muss auch etwas Blut und Schweiß geben. Während ihr in Legion zumindest am Anfang noch via Weltquests gute Items erbeuten konntet, sucht ihr die neuen Azeritgegenstände in Weltquests vergeblich. Die bekommt ihr nämlich abgesehen von den Quests der Levelphase nur aus den folgenden Quellen:

- Normale und Heroische Dungeons
- Rufbelohnung der Fraktion Champions von Azeroth (Respektvoller Ruf nötig)
- Belohnungstruhe der Abgesandten-quests
- Wöchentliche Belohnungstruhe der Mythisch-Plus-Dungeons
- Wöchentliche Belohnungstruhe der Eroberungspunkte im PvP
- Drop von seltenen Gegnern
- Raids & Weltbosse



## Eine Herzensangelegenheit

Seid ihr endlich stolzer Besitzer einer Azeritrüstung, dann beginnt der interessante Teil. Denn diese könnt ihr verstärken, indem ihr in dem Item schlummernde Fähigkeiten erweckt. Dafür braucht ihr aber das Herz von Azeroth. Dieses kann nämlich bis zu vier solche Fähigkeiten freischalten. Die endgültige Zahl hängt vom Itemlevel der entsprechenden Azeritrüstung ab. Das System des Amuletts kombiniert dafür den Artefaktwaffen-Talentbaum mit Teilen der Mechanik des Netherlichttiegels. Der Zufallsfaktor von Letzterem ist nicht dabei, was viele Spieler freut, die Pech mit dem System hatten. Wer jetzt befürchtet, dass die Suche nach den richtigen Teilen in unterschiedlichen Dungeons Frust bringt, darf auch aufatmen: Bestimmte Azeritrüstungsteile geben euch auch immer bestimmte Azeriteigenschaften. Wenn ihr also das gesuchte Item bekommt, dann gibt es keinen weiteren Zufallsfaktor. Die Stärke einer Eigenschaft soll auf dem Itemlevel des Gegenstands basieren, auf dem sich diese Eigenschaft befindet. Das hat der Lead Designer Russell Petersen schon bestätigt. Ihr verbessert eure Rüstung, indem ihr das

Herz von Azeroth auf eine bestimmte Stufe bringt. Dafür füttert ihr es mit Azerit. Das bekommt ihr als Questbelohnung, von seltenen Gegnern oder im Rahmen der neuen Inselexpeditionen. In diesen kämpft ihr in Dreier-Teams gegen Monster oder auch Spieler um Azerit-Vorkommen. Im Gegensatz zur Artefaktmacht müsst ihr das Erz nicht manuell an das Amulett abgeben; das Schmuckstück nascht den magischen Rohstoff von selbst, sobald er in euren Besitz übergeht. Die verborgenen Eigenschaften der Azeritrüstungen findet ihr aufgelistet in einem Ringsystem. Gegenstände bis zum Itemlevel 325 haben insgesamt drei solcher Ringe, ab Itemlevel 340 sogar vier. Die einzelnen Stufen schalten immer eine festgelegte Art von Eigenschaften frei. So könnt ihr auf einem Ring offensive Eigenschaften finden, aus denen ihr wählt, auf einem anderen gibt es dafür nur defensive oder neutrale. Eine Rüstung kann also nie völlig offensiv oder defensiv sein. Manche Rüstungen haben sogar Eigenschaften, die nur mit einer bestimmten Spezialisierung aktiviert werden können. Dann wählt ihr beispielsweise zwischen einem neutralen Bonus oder einem, der auf eure Spezialisierung

zugeschnitten ist. Jeden der Ringe schaltet ihr mit einer bestimmten Stufe des Herzens von Azeroth frei. Die notwendigen Stufen steigen dabei mit dem Item-Level der Azeritrüstungsteile. Wer also beispielsweise einen Quest-Gegenstand mit Itemlevel 275 voll ausnutzen will, der braucht nur ein Herz von Azeroth auf Stufe 3. Das schaltet die Ringe für Kopf-, Schulter- und Brustteile frei. Wer hingegen danach strebt, das Potenzial einer wirklich mächtigen Azeritrüstung freizusetzen, beispielsweise von Mythic-Beute mit Itemlevel 385, der muss ein ebenfalls mächtiges Amulett haben. Erst mit einem Herz von Azeroth auf Stufe 33 könnt ihr alle Ringe für die Rüstungsteile freischalten. Selbst für den ersten Ring müsst ihr mindestens Stufe 16 mitbringen. Seid ihr mit der Wahl einer Azeriteigenschaft unzufrieden, dann könnt ihr sie gegen eine kleine Spende an einen Astralen in Boralus oder Dazar'alor ändern.

## Was bringt das Ganze?

Die Boni, die wir durch Azeritrüstungen erhalten, kommen in vielen unterschiedlichen Formen. So gibt es chancenbasierte Offensive-Eigenschaften wie *Schmutzige Transfusion*: Eure Schadensfähigkeiten haben die Chance, einen Sumpf unter eurem Ziel zu generieren, der über sechs Sekunden 1620 Lebenspunkte entzieht. Eine Defensiv-Eigenschaft, die nicht chancenbasiert ist, kann beispielsweise *Impassive Visage* sein. Mit dieser heilt ihr euch immer um 139 Lebenspunkte, sobald ihr Schaden erhaltet. Der Effekt kann nur einmal alle sechs Sekunden auftreten. In der Community finden sich unterschiedliche Meinungen zum Azeritsystem. Viele freuen sich über die Klarheit der Eigenschaften, es gibt keine „Lottorie“ mehr wie bei den zufallsbasierten Systemen von Legion. Andere fragen sich aber, wo beispielsweise der Nutzen einer Heilung von 139 Lebenspunkten liegt – wenn der eigene Charakter hunderttausende mit sich bringt. Ein großer Teil hofft, dass sich die Zahlenwerte bis zum Release noch ändern.



# Uldir

## Das Labor der Titanen

In der Pyramide von Nazmir versuchten Titanen, die Geheimnisse der Leerenenergie zu entschlüsseln – was in einer Katastrophe endete.

Stand: Battle for Azeroth Beta | Autor: Philipp Sattler



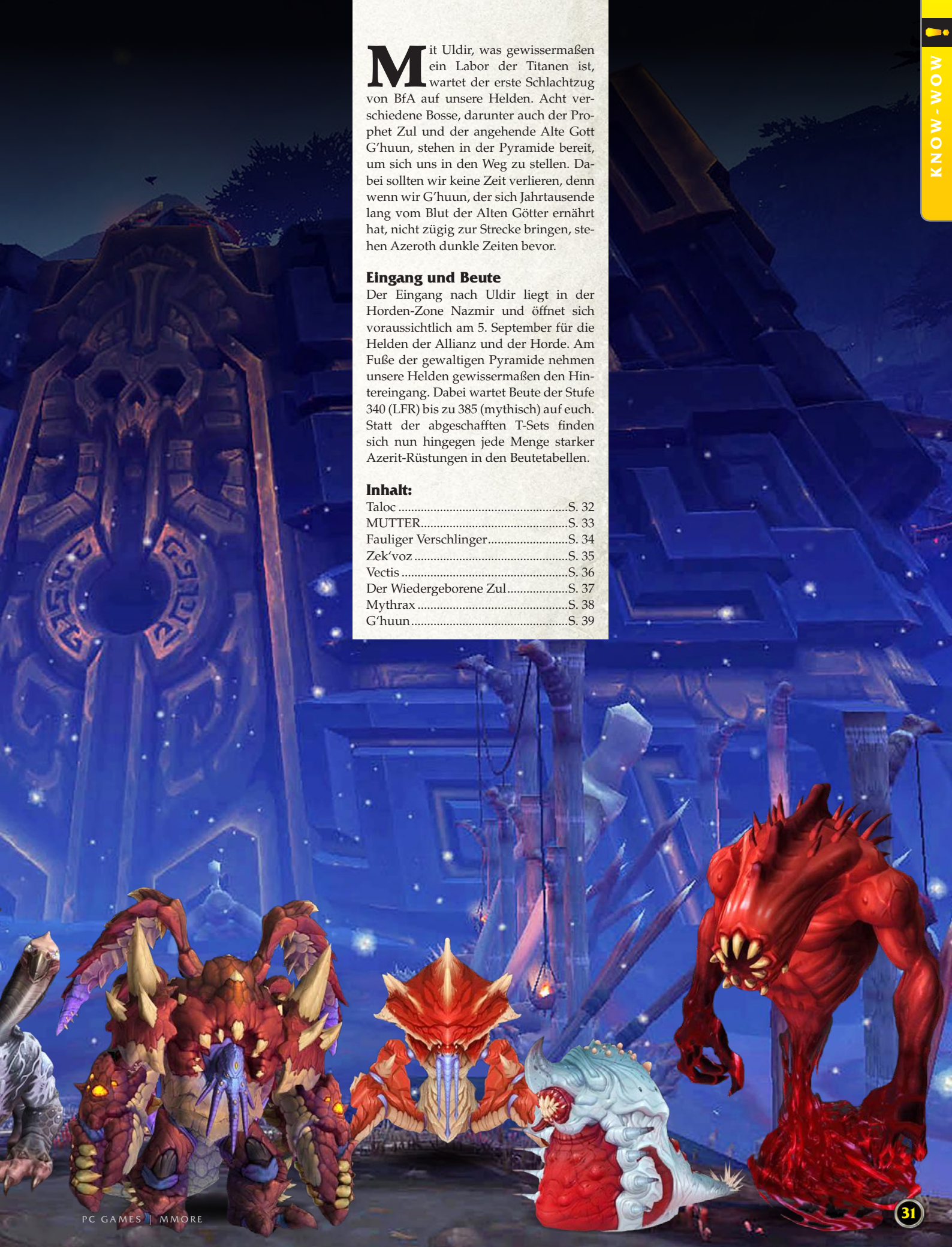
**M**it Uldir, was gewissermaßen ein Labor der Titanen ist, wartet der erste Schlachtzug von BfA auf unsere Helden. Acht verschiedene Bosse, darunter auch der Prophet Zul und der angehende Alte Gott G'huun, stehen in der Pyramide bereit, um sich uns in den Weg zu stellen. Dabei sollten wir keine Zeit verlieren, denn wenn wir G'huun, der sich Jahrtausende lang vom Blut der Alten Götter ernährt hat, nicht zügig zur Strecke bringen, stehen Azeroth dunkle Zeiten bevor.

### Eingang und Beute

Der Eingang nach Uldir liegt in der Horden-Zone Nazmir und öffnet sich voraussichtlich am 5. September für die Helden der Allianz und der Horde. Am Fuße der gewaltigen Pyramide nehmen unsere Helden gewissermaßen den Hintereingang. Dabei wartet Beute der Stufe 340 (LFR) bis zu 385 (mythisch) auf euch. Statt der abgeschafften T-Sets finden sich nun hingegen jede Menge starker Azerit-Rüstungen in den Beutetabellen.

### Inhalt:

Taloc .....	S. 32
MUTTER.....	S. 33
Fauliger Verschlinger.....	S. 34
Zek'voz .....	S. 35
Vectis .....	S. 36
Der Wiedergeborene Zul.....	S. 37
Mythrax .....	S. 38
G'huun.....	S. 39



# Taloc

Als Einstiegsboss im ersten Schlachtzug von Battle for Azeroth wartet eine Schöpfung der Titanen auf uns. Als ob das nicht schon genug wäre, bekämpfen wir nebenbei einen der wohl berühmtesten Bosse in der Geschichte von WoW – den Aufzug. Der Kampf gegen Taloc findet nämlich auf einem solchen statt und wer in der Zwischenphase nicht aufpasst, von dem bleibt nach einem langen freien Fall wohl nur noch ein Fleck auf dem Boden von Uldir übrig. Glücklicherweise müsst ihr aber sonst auf nicht allzu viel achten.

## Blut raustragen

Die erste der drei Phasen beginnt in einem kleinen Areal, in dem ihr es nur mit Taloc selber zu tun bekommt. Klein ist dabei auch gleich das Stichwort, denn der wenige vorhandene Platz droht euch relativ schnell auszugehen. Grund ist die PLASMAENTLADUNG, mit der immer wieder drei Spieler belegt werden. Sie verursachen kurze Zeit später pulsierenden Schaden um sich herum und hinterlassen mehrere Blutpfützen, die ebenfalls Lebenspunkte kosten, wenn man sich darin aufhält. Blöderweise sind die Pfützen nicht gerade klein und sie verschwinden auch nicht von selber. Daher solltet ihr die Pfützen möglichst am Rand ablegen und zudem alle auf der gleichen Seite. Denn nur dann kann der Tank die Pfützen wegpusten.

## Hammer-Time!

In regelmäßigen Abständen wird der Tank mit BLUTKEULE belegt. Taloc stürmt ihn kurze Zeit später an und knallt an dieser Stelle seinen gewaltigen Streitkolben in den Boden. Dieser Schlag verursacht enorm hohen Schattenschaden, der aber abnimmt, je weiter entfernt ihr steht. Zudem lässt der Einschlag sämtliche Blutpfützen im Umkreis verschwinden. Während der Tank so mit seiner Markierung direkt in das Blut rennt, laufen alle anderen Spieler in die entgegengesetzte Richtung. Achtung! Steht niemals zwischen dem Boss und seiner Waffe. Taloc holt sich seinen Kolben später zurück und trampelt dabei alles nieder, was ihm im Weg steht. Ansonsten



dreht sich der Boss hin und wieder um, und jagt mehrere BLUTSTATIK-Blitze quer durch die Gruppe. Diesen Geschossen, die an rote Varianten der Feuerwellen von Aggramar erinnern, kann man aber bequem ausweichen.

## Nicht runterfallen

Bei 60 Prozent Gesundheit wird der Boss nahezu immun und verharrt still in der Mitte, während der Aufzug sich in die Tiefen von Uldir herunterbewegt. Stattdessen bekommt ihr es nun mit zwei verschiedenen Adds zu tun. Das Geronnene Blut muss getankt werden und hinterlässt regelmäßig Blutpfützen, was euch dazu zwingt, eure Position permanent zu verschieben. Die Flüchtigen Tropfen hingegen visieren einen Spieler an und bewegen sich zielstrebig auf ihn zu. Berühren sie einen Spieler, dann explodieren sie, verursachen viel Schaden im direkten Umkreis und stoßen getroffene Spieler zudem zurück. Während die Gruppe zusammenbleibt und sich um die erstgenannten Adds kümmert, fängt der zweite Tank (oder andere Spieler mit starken defensiven Cooldowns) die ankommenden Tropfen ab. Lasst euch dabei

möglichst nicht von der Plattform stoßen. Den Sturz überlebt ihr zwar mit einer Fähigkeit wie *Langsamer Fall*, müsst aber dann unten einsam warten, bis der Rest nachkommt.

## Im Keller

Unten angekommen startet die dritte Phase. Taloc wirft euch weiter die BLUTSTATIK-Blitze entgegen, belegt den Tank mit seiner BLUTKEULE und lässt die Spieler Blutpfützen ablegen. Zudem erscheinen die Adds aus der Zwischenphase. Doch habt ihr nun deutlich mehr Platz für das Blut, was die letzte Phase leichter macht als die erste. Legt das Blut weiterhin möglichst gesammelt ab, während der Tank die kleinen Adds einsammelt, beziehungsweise deren Explosion auslöst. Dann heißt es *Heldentum/Kampfrausch* ziehen und den Boss schnellstmöglich umhauen, bevor euch doch irgendwann der Platz ausgeht. Der im Dungeonkompendium erwähnte VERTEIDIGUNGSSTRAHL VON ULDIR tauchte bei den Kämpfen in der Beta gar nicht auf. Ob der ziemlich tödliche Strahl in der Live-Version abei ist oder noch rausfliegt, lässt sich derzeit nicht sagen.

# MUTTER

Auch der zweite Boss in Uldir ist ein von den Titanen eingesetztes Wächtersystem. Die MUTTER setzt ihre wenigen Fähigkeiten konsequent dafür ein, keine verderbten Lebewesen nach Uldir hineinzulassen. Dafür hat sie Sperren im Raum errichtet, die die eigentliche Gefahr für uns darstellen. Während die Mutter nicht viel mehr kann als zuschlagen, machen uns Windmaschinen, Laserbarrieren, Feuerflächen und unsere eigene Verderbtheit zu schaffen.

## Ein Raum – drei Zonen

Wir beginnen den Kampf gegen die MUTTER im ersten Drittel eines langen Raumes, den wir im Laufe des Kampfes durchqueren müssen. Denn sobald das Raumdrittel, welches der Boss betreten hat, 100 Energie erreicht hat (was nach etwa drei Minuten passiert), wird es komplett in Brand gesetzt, was keiner von uns überleben würde. Blöderweise können wir aber nicht mal so eben durch den Raum laufen, weil die Drittel von einer bläulichen Barriere getrennt sind. Wann immer ein Spieler hindurchläuft, gibt es massiven Gruppenschaden und einen Debuff, der weiteren Schaden durch die Barriere verstärkt. Der Schlachtzug muss also gut koordiniert und nacheinander durch die Barriere gehen. Andernfalls tötet euch der massive Flächenschaden. Das Ganze erinnert ein wenig an die mythische Version der Schwester des Mondes aus dem Grabmal des Sargeras. Auch das letzte Drittel wird irgendwann niedergebrannt, was einem Berserker-Timer gleichkommt. Glücklicherweise kassiert der Boss im letzten Drittel aber deutlich mehr Schaden, was den Kampf zu euren Gunsten entscheiden sollte.

## Wind, Feuer und Verderbnis

MUTTER an sich hat eigentlich nur einen Angriff, sie attackiert den Tank mit einem gewaltigen Spalt-Angriff, der zudem einen sta-



pelbaren Debuff hinterlässt. Es sollte also nur der aktive Tank vor dem Boss stehen und die MUTTER muss zwischen mindestens zwei Prügelknaben rotiert werden. Außerdem feuert der Raum regelmäßig auf euch, was sich in kleinen roten Kreisen andeutet, aus denen ihr zügig rauslaufen solltet. Kritisch ist zudem der immer wieder einsetzende Wind, der euch alle auf eine Seite des Raums schiebt. Blöderweise entsteht zeitgleich genau auf dieser Seite auch ein Lavasee, der euch ordentlich einheizt, wenn ihr euch reinblasen lasst. Das macht die Sache für Fernkämpfer und insbesondere Heiler natürlich extra schwer.

Damit auch die Nahkämpfer, die bereits ins nächste Drittel gegangen sind, etwas zu tun haben, erscheinen zudem Adds auf der anderen Seite. Jeder Spieler, der durch die Barriere gegangen ist, bekommt von ihr seine eigene Verderbnis ausgesaugt und sie erscheint als manifestiertes Fragment. Diese Fragmente machen keine besonders harten Nahkampfattacken, brauchen also keinen eigenen Tank. Allerdings müssen sie

unbedingt unterbrochen werden. Bekommen sie ihren Zauber durch, dann kassiert der gesamte Schlachtzug hohen Flächenschaden und einen fiesen Debuff, der weiteren Schaden verursacht.

## Koordination

Um den Kampf also erfolgreich zu gestalten, braucht ihr gute Heiler und ein hohes Maß an Koordination. Überleben ist hier wichtiger, als viel Schaden zu verursachen. Habt ihr es nämlich alle bis ins letzte Drittel geschafft, dann kassiert MUTTER 100 Prozent mehr Schaden und ihr habt zudem mit nahezu keinen Fähigkeiten mehr zu kämpfen. Dann heißt es, *Heldentum/Kampfrausch* aktivieren und den Boss runterprügeln, bevor der letzte Bereich in Flammen aufgeht. Auch bei MUTTER stehen übrigens die VERTEIDIGUNGSSTRAHLEN von Uldir noch im Dungeonkompendium. Ob sie noch kommen oder nur fälschlicherweise drinstehen, ist derzeit unklar. In der Beta war davon jedenfalls nichts zu sehen.

## Die Geschichte von MUTTER

Die MUTTER ist die Titanenwächlerin von Uldir und steht der Macht der Wächter von Ulduar und von Odyn in nichts nach. Die Titanen verliehen ihr, bevor sie Azeroth verließen, sogar besondere Fähigkeiten, damit die MUTTER der Verderbnis der Leere besser widerstehen kann. Dabei haben die Schöpfer den Einfluss der Alten Götter jedoch maßlos unterschätzt, denn obwohl die Titanenwächlerin die Dunkelheit abwehren konnte, war ihr Verstand nicht vor dem Flüstern der Kreaturen der Leere in Uldir gefeit. Über Jahrtausende wurde die MUTTER immer aggressiver und sie begann daran zu glauben, alle Lebensformen auf Azeroth wären von der Leere verdorben.



# Fauliger Verschlinger

Der dritte Boss in Uldir besitzt ebenfalls nur sehr wenige Fähigkeiten und ist schnell erklärt. Allerdings hatte er in der Beta schon deutlich höhere Anforderungen an die Schadensausleister als die vorangegangenen beiden. Auch die Heiler müssen auf Zack sein, denn statt gemütlichem Gruppenschaden gilt es hier, heftigen Schaden auf den Tanks und einzelnen Spielern auszugleichen. Gelingt euch das, dann gibt es nur wenige Dinge, die eurem Triumph noch im Wege stehen.

## Massig Schaden auf den Tanks

Während der Haupttank mit gleichbleibenden, heftigen Nahkampfattacken zu kämpfen hat, muss der zweite Tank mit dem sogenannten HEFTIGEN HAUEN zurechtkommen. Alle paar Angriffe wirkt der Boss diese Attacke auf das Ziel, welches dem Tank am nächsten steht und fügt ihm damit massiven körperlichen Schaden zu. Theoretisch kann der Angriff auch mit gut ausgestatteten Schadensausleistern abgefangen werden, ihr solltet aber lieber auf Nummer sicher gehen. Etwas schwierig wird die Sache, weil der Faulige Verschlinger im heroischen Modus regelmäßig alle Spieler mit seinem Schockwellenstampfer zurückstößt. Überschneiden sich die Attacken, dann liegt schnell mal ein Nahkämpfer im Dreck. Daher sollten alle Spieler möglichst immer mit dem Rücken an einer Wand stehen. Andernfalls fliegt ihr sehr weit weg und damit außer Reichweite der Heiler.

## Nicht vor dem Boss stehen

Erreicht der Boss 100 Energie, dreht er sich



in die Richtung eines zufälligen Spielers und wirkt FAULIGES ERBRECHEN. Dabei saugt er erst einige Sekunden lang alles vor sich ein und spuckt dann in die gleiche Richtung. Ihr müsst aus diesem Bereich unbedingt rauslaufen, da ihr sonst massiven Schaden kassiert und gleichzeitig noch einen Debuff bekommt, der Schaden an euch verursacht und zudem stapelbar ist. Da der Zauber aber recht lang ist, sollte das kein Problem darstellen.

Die Heiler müssen sich dennoch auf diesen Debuff einstellen, da er auch zufällige Ziele trifft. STINKENDES MIASMA verursacht 18 Sekunden lang leichten Schaden und wandelt sich nach dem Auslaufen in FÄULNISANFALL. Dieser Debuff läuft nur kurz, verursacht aber extrem hohen Schaden. Betroffene Spieler benötigen viel Heilung.

## Müllschlucken

In regelmäßigen Abständen aktivieren sich zwei MÜLLSCHLUCKER am Rand des Areals. Ihr solltet nicht in dem Wasserfall aus Müll stehen, da auch er den

oben genannten Debuff hinterlässt (was er in der Beta allerdings nicht tat). Im Anschluss entsteht an den beiden Positionen ein Add, welches einen langen Zauber wirkt. Diese unbeweglichen Adds müssen unbedingt sterben, bevor sie den Zauber fertig gewirkt haben. Andernfalls rennt der Boss zu ihnen, beginnt, sie zu verspeisen, und heilt sich dabei um zehn Prozent seiner maximalen Lebenspunkte pro Add.

## Große Cooldowns am Ende

Jetzt heißt es nur, diese wenigen Fähigkeiten zu beachten und maximalen Schaden zu verursachen. Eure großen Cooldowns solltet ihr euch fürs Ende aufheben, denn bei 50 Prozent Gesundheit bekommt der Boss die RANZIGE RASEREI. Dadurch verursacht er für den restlichen Kampf 25 Prozent mehr Schaden. Glücklicherweise erleidet er aber gleichzeitig auch 50 Prozent mehr Schaden von unseren Helden. Ob ihr dann Heldentum/Kampfrausch aktiviert oder bis zur sogenannten Execute-Phase wartet, in der viele Klassen weitere Fähigkeiten einsetzen dürfen,

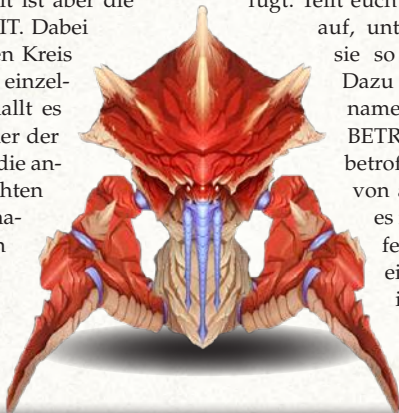


# Zek'voz, Herold von N'Zoth

Mit dem vierten Boss wartet der erste echte Brocken in Uldir auf uns. Drei verschiedene Phasen mit diversen Fähigkeiten, die euch alle schnell zum Geistheiler schicken können. Immerhin spielt die DpS zumindest am Anfang kaum eine Rolle, sodass ihr euch auf die Mechaniken konzentrieren könnt. Erst in der letzten Phase beginnt dann das Rennen gegen die Zeit.

## Viel Schaden auf Tanks und Gruppe

Die ersten paar Sekunden des Kampfes habt ihr noch eure Ruhe und der Boss konfrontiert euch mit seinen Standardfähigkeiten, die euch den gesamten Kampf über begleiten. Zum einen verursachen die Scheiben der Titanen durchgehend leichten Schaden an zufälligen, wechselnden Spielern, was eure Heiler zu durchgehendem Einsatz zwingt. Zum anderen haben es die Tanks mit einer Kombo aus mehreren Schlägen zu tun, die viel Schaden verursachen und ihre erhaltene Heilung reduzieren. Entweder teilt ihr euch diese Schläge oder, was wohl die meisten tun werden, ihr lasst einen Tank alles einstecken (mit kleinen Cooldowns), um dann den anderen Tank übernehmen zu lassen. Außer dem aktiven Tank sollte übrigens niemals jemand vor dem Boss stehen. Die gefährlichste Fähigkeit ist aber die **WOGENDE DUNKELHEIT**. Dabei teilt der Boss einen großen Kreis um sich herum in drei einzelne Ringe auf. Danach knallt es dreimal, wobei immer einer der Ringe sicher ist, während die anderen beiden dunkel leuchten und nahezu tödlichen Schaden verursachen, wenn man drinsteht. Hier ist viel Bewegung gefragt, um nicht schnell auf dem Boden zu liegen.



## Adds töten – Auge raustragen

Nach kurzer Zeit startet dann die erste Phase. Neben den normalen Fähigkeiten erscheinen jetzt kleine Adds, die zufällige Spieler fixieren. Erreichen sie sie, tut es richtig weh. Daher gilt für euch: verlangsamen, betäuben und schnell töten, denn die Adds haben relativ viele Lebenspunkte. Todesritter mit *Blutschattens Griff* sind hier Gold wert. Außerdem werden zufällige Spieler vom **AUGENSTRAHL** anvisiert. Sie müssen schnell aus der Gruppe rennen, da kurze Zeit später Schaden eintrifft, der auf nahe Spieler überspringt und sich dabei verstärkt. Steht ihr mitten in der Gruppe, sind Tote quasi vorprogrammiert.

## Adds töten – Debuff raustragen

In der zweiten Phase erscheinen statt der kleinen dann große, unbewegliche Adds. Sie wirken permanent einen Zauber, der zufälligen Spielern hohen Schaden zufügt. Teilt euch also auf die drei Adds auf, unterbrecht sie und tötet sie so schnell wie möglich. Dazu gesellt sich ein Debuff namens **AUFWÜHLENDER BETRUG**. Seid ihr davon betroffen, dann rennt so weit von allen anderen weg wie es nur geht. Beim Auslaufen platziert ihr nämlich eine Wolke unter euch, in die keinesfalls ein Spieler hineinlaufen darf und die nicht



Gegen Zek'voz ist viel Bewegung gefragt, um allen Effekten auszuweichen.

mehr verschwindet. Tritt dennoch einer eurer Mitspieler hinein, dann erscheint ein Add, welches nach kurzer Zeit massiven Flächenschaden anrichtet. Blöderweise tut es das auch, wenn ihr es tötet. Das mit gesammelter Mannschaftsstärke zu überleben, ist kaum möglich.

## Kugel abfangen – Übernommene töten

In der letzten Phase gibt es statt Adds eine Kugel, die langsam durch den Raum springt und keinesfalls den Boden berühren darf. Stellt euch in die kleinen Wirbel rein und kickt sie damit wieder nach oben. Allerdings werden es immer mehr Kugeln und ihr bekommt zudem einen Debuff beim Abfangen. Der wiederum verdoppelt euren ausgeteilten Schaden einige Zeit. Läuft der Debuff ab, übernimmt euch der Boss und euren Kollegen bleibt nichts übrig, als euch zu töten. Wartet, bis einige Spieler den Debuff haben, zündet dann *Heldentum/Kampfrausch* und tötet den Boss, bevor ihr zu wenig Spieler seid. Denkt aber daran, weitere Kugeln abzufangen, nicht vor dem Boss zu stehen und den Ringen auszuweichen.

## Die Geschichte von Zek'voz

Das Monstrum ist ein lebendes Relikt aus dem Zeitalter des Schwarzen Imperiums. Obwohl der Riesenkäfer nicht so aussieht, besitzt der Aqir aus grauer Vorzeit einen messerscharfen Verstand und verfügt über Wissen von uralter Magie, die seinen Feinden die Lebensenergie entzieht. Diese brachiale Macht bekam Zek'voz von seinem Meister, dem Alten Gott N'Zoth, persönlich. Nach dem Sieg über die Alten Götter sperrten die Titanen Zek'voz in Uldir ein, um an ihm zu experimentieren. Der Herold von N'Zoth widersetzte sich jedoch allen Tests und wartete Jahrtausende lang geduldig auf die Rückkehr seines Meisters. In BfA ist es nun soweit! N'Zoth regt sich in seinem Kerker und Zek'voz steht kurz davor, aus Uldir auszubrechen. Unsere Helden müssen den Aqir um jeden Preis aufhalten!



Adds sind wie immer das erste Ziel für alle Schadensaussteiler.

# Vectis

Der fünfte Boss im Bunde ist der DpS-Check der Instanz. Ähnlich wie Varimathras in Antorus hat der Boss kaum Fähigkeiten, aber sehr hohe Anforderungen an Heiler und Schadensaussteiler. Im Laufe des Kampfes steigt der Schaden, den eure Gruppe erleidet, nämlich permanent an, bis einzelne Spieler irgendwann unweigerlich nicht mehr zu retten sind. Ihr müsst den großen Blutstropfen also töten, bevor nach und nach eure Gruppe wegstirbt.

## Immer mehr Debuffs

Der Grund für den steigenden Schaden ist ein Debuff, der permanent im Raid hin- und herspringt. Er verursacht zehn Sekunden lang geringen Schaden und hüpft dann auf das nächste Ziel. Blöderweise hinterlässt er bei seinem Sprung einen anderen Debuff. Diese ANHALTENDE INFEKTION ist stapelbar und erhöht euren erlittenen Naturschaden um fünf Prozent. Im Laufe des Kampfes sammelt jeder einzelne Spieler immer mehr dieser Stapel, bis euch irgendwann selbst die kleinste Schadensquelle mit einem Schlag aus dem Leben tritt. Da der Debuff in der Regel auf den am nächsten stehenden Spieler springt, könnt ihr zumindest ein wenig steuern, wie ihr die Stapel verteilen wollt. Bevor ihr es enttäuscht probiert: Der Debuff läuft nicht aus und ist weder mit *Eisblock* oder *Gottesschild* entfernbar. Selbst sterben und im Kampf wiederbelebt zu werden setzt die Stapel nicht zurück.

## Phase 1 – der Tropfen

In der ersten Phase habt ihr es mit dem Boss an sich zu tun. Neben einem Tank-Debuff, der euch zum regelmäßigen Wechsel zwischen zwei Tanks zwingt, hat der Boss noch zwei weitere Fähigkeiten. Die erste ist ein regelmäßiger Flächenschaden, der zu Beginn noch recht schwach wirkt, bei vielen Stapeln von ANHALTENDE INFEKTION aber schnell tödlich wird. Hier müssen eure Heiler später ordentlich pumpen und zeigen, was in ihnen steckt. Außerdem fixiert der Boss einen zufälligen Spieler mit HERANWACHSEN. Dieser Spieler rennt daraufhin schnellstmöglich aus der Gruppe, da



er pulsierenden Schaden an allen Spielern in seiner Umgebung anrichtet. Nach wenigen Sekunden wird der Spieler dann betäubt und es wächst ein Add aus ihm. Das tötet ihr so schnell wie möglich, weil es mit seinen Zaubern euren gesamten Schlachtzug mit einem Debuff belegt, der einiges an Heilung absorbiert. Ansonsten gilt: maximaler Schaden auf den Boss!

## Phase 2 – die Pfütze

Erreicht der Boss volle Energie, dann startet Phase 2 und er verflüssigt sich. Die

daraus entstehende Blutpfütze schwimmt anschließend ziemlich zügig durch den Raum an eine zufällige Position. Ihr müsst der Pfütze dabei bestmöglich ausweichen, da jede Berührung Schaden verursacht und euch zudem einen Stapel ANHALTENDE INFEKTION verpasst. Hat die Pfütze ihre Endposition erreicht, feuert sie kleine Blutwellen ab, die sich recht schnell auf gerader Linie durch den Raum bewegen. Auch ihnen müsst ihr ausweichen, denn sie verursachen ebenfalls Schaden und steigern eure Stapel von ANHALTENDE INFEKTION. Das alleine wäre nicht schwer. Allerdings müsst ihr gleichzeitig auch noch Einschläge abfangen. In jeden der auftauchenden roten Kreise muss unbedingt ein Spieler laufen. Sie kassieren kurze Zeit später zwar Schaden, aber ohne sie würde die gesamte Gruppe sehr hohen Schaden erleiden. Da ihr blöderweise auch meistens noch ein Add mit in diese Phase nehmt, ist besonders der Beginn oft recht chaotisch. Nach ein wenig Übung ist diese Phase aber kein Problem mehr. Nach kurzer Zeit beginnt Phase 1 erneut.



Neben Vectis bekommt ihr es auch in diesem Kampf mit Adds zu tun.



Rote Blutwellen in einem roten Raum – da kann das Ausweichen schon mal schiefgehen.

# Der Wiedergeborene Zul



Nachdem die vorherigen Bosse eher gradlinig zu spielen waren, wartet mit dem Wiedergeborenen Zul der erste Boss in Uldir, der mit verschiedenen Taktiken besiegt werden kann. Vorausgesetzt, man lenkt das Chaos, welches einen erwartet, in geordnete Bahnen. Der Grund sind die vielen verschiedenen Gegner, mit denen ihr es zu tun bekommt, die zudem alle noch unterschiedliche Fähigkeiten haben.

## So viele Gegner

In der ersten Phase müsst ihr neben Zul selber auch dessen Diener beschäftigen. Der Zermalmer der Nazami muss getankt werden und verursacht hohen körperlichen Schaden an allen Zielen vor ihm. Ihr solltet ihn zudem zeitweise von seinen Kollegen wegziehen, da er bei voller Energie allen umstehenden Verbündeten einen massiven Stärkungszauber spendiert, der zudem stapelbar ist. Des Weiteren müsst ihr euch um die Bluthexerin der Nazami kümmern. Sie beschwört immer wieder Blut-Adds, die sich auf Zul zubewegen. Erreichen sie den Boss, dann heilen sie ihn. Glücklicherweise verlieren sie permanent Lebenspunkte und können zudem betäubt oder anderweitig kontrolliert

werden. Außerdem zaubert die Hexerin ihren BLUTSPLITTER, den ihr unbedingt unterbrechen müsst. Ansonsten kassiert der Spieler mit der niedrigsten Gesundheit massig Schaden, was in der Regel mit seinem Tod endet. Ihr solltet die Hexerin auf jeden Fall töten, bevor eine weitere auftaucht. Denn stehen zwei Hexerinnen zu nah zusammen, heilen sie sich gegenseitig massiv hoch. Die letzten Adds sind die Kroggs. Sie heilen sich selber bei jeden Nahkampfangriff und sollten sterben, bevor sie volle Energie erreichen, da sie sonst schlachtzugsweiten Schaden verursachen. Arbeitet hier mit Betäubungen und Verlangsamungen.

Außerdem macht noch Zul selber euch das Leben schwer. Er lässt kleine lila Kreise entstehen, in denen unbedingt Spieler stehen müssen, damit sie nicht an allen Spielern Schaden verursachen. Außerdem belegt er Spieler mit DUNKLE OFFENBARUNG, die dann schnell von allen anderen weglafen sollten. Wenige Sekunden später explodieren die Spieler und fügen allen anderen viel Schaden zu, der mit steigendem Abstand sinkt. Gleichzeitig entstehen an der Position zudem kleine Adds, die zufällige Spieler fixieren. Erreichen sie sie, dann werden alle umstehenden Helden in Furcht versetzt. Ihr müsst sie also verlangsamen, betäuben und töten. Zu guter Letzt fügt das SCHATTENSPERRFEUER permanent zufälligen Spielern moderaten Schattenschaden zu.

## Zul erwacht

Habt ihr den Propheten auf 40 Prozent Lebenspunkte heruntergebracht, greift er aktiver in den Kampf ein. Je schneller ihr in Phase 1 wart, desto besser. Denn je mehr Energie er dort sammeln

konnte, desto mehr Stapel VERDERBTES BLUT verpasst er euch jetzt. Die Stapel verursachen moderaten Schaden, der aber bis zum Ende des Kampfes auf allen Spielern tickt. Die Tanks wechseln Zul zwischen sich hin und her, da er immer wieder AUSBRECHENDES BLUT vor sich wirkt, das allen getroffenen Spieler einen harten DoT verpasst. Läuft dieser DoT aus, dann entsteht an Ort und Stelle eine Blutpfütze, die euch bei Berührung weitere Stapel von VERDERBTES BLUT verpasst.

Wegen der Pfützen wollt ihr den Boss eigentlich gerne am Rand tanken. Blöderweise verpasst Zul aber zufälligen Spielern einen TODESWUNSCH. Betroffene Spieler laufen automatisch zielstrebig auf den Rand der Plattform zu und versuchen, runterzuhüpfen. Schafft der Spieler das oder wird der Effekt von den Heilern gebannt, dann kassieren alle Spieler Schaden, der mit der Entfernung weniger wird. Jetzt wollt ihr also eigentlich in der Mitte stehen und den Spieler erst am Rand entzaubern. Zumal beim betroffenen Spieler dann auch noch die aus Phase 1 bekannten kleinen Adds entstehen, die zufällige Spieler fixieren. Außerdem habt ihr es bis zum Ende des Kampfes weiterhin mit den violetten Kreisen zu tun, in die sich Spieler hineinstellen müssen.

In beiden Phasen gibt es mehrere Möglichkeiten, wie ihr den Kampf bestreitet, welche Mini-Bosse ihr zuerst tötet, wie ihr euch positioniert und wie ihr den Boss bewegt. Daher wird es spannend zu sehen sein, welche Taktik sich nachher bei den meisten Gruppen durchsetzen wird.



## Die Geschichte von Zul

Zul, der Prophet, sorgte bereits in Cataclysm für mächtig viel Wirbel. Nachdem seine Versuche, alle Trollstämme Azeroths unter der Flagge von Zandalari wieder zu vereinen, fehlschlagen, startete Zul in Mists of Pandaria auf der Insel des Donners eine Invasion. Im Zuge eines finsternen Rituals erweckten die Zandalari Lei Shen, den Donnergott, und stifteten überall in Pandaria Tod und Zerstörung. Dabei umgab Zul immer eine Aura der Dunkelheit. In BfA verfällt der Prophet nun endgültig dem Wahnsinn und offenbart, welchen Mächten er in Wirklichkeit dient – den Alten Göttern. Nach seinem vermeintlichen Tod in Zul'dazar erwecken seine Meister Zul wieder zum Leben und verleihen ihm unvorstellbare Kraft, mit der er ganz Zandalari in den Abgrund stoßen kann. Bis dahin füttert er G'huun mit dem Blut der gefallenen Feinde.

# Mythrax der Auflöser

Der vorletzte Boss der Instanz ist ein echter Roadblocker. Er hat einige Mechaniken, die ganz schnell den kompletten Schlachtzug zu Boden schicken, und muss demnach sehr sauber gespielt werden. Gleichzeitig sind die DpS-Anforderungen aber so hoch, da Mythrax enorm viele Lebenspunkte hat. Die kann man aber durch geschicktes Spielen deutlich reduzieren.

## Vernichtung!!!

Der gesamte Kampf dreht sich um den Debuff **VERNICHTUNG**. Er verursacht permanent ein wenig Schaden und – was viel wichtiger ist – reduziert eure maximalen Lebenspunkte um ein Prozent. Da er stapelbar ist, steht ihr relativ bald mit deutlich weniger Lebenspunkten da, als es für euch gesund ist. Glücklicherweise könnt ihr das Sammeln der Stapel aber teilweise verhindern und die Stacks zudem wieder loswerden – zumindest einige. Denn wann immer ihr Stapel von **VERNICHTUNG** erhaltet, spawnnt ihr einige weiße Kugeln. Sammelt ihr die ein, dann reduziert ihr damit eure Stacks wieder ein wenig. Allerdings solltet ihr diese Kugeln vorrangig den Tanks überlassen, damit sie nicht irgendwann unheilbar wenig Lebenspunkte haben. Um euren Schadensausgleich zu erleichtern, könnt ihr die Stapel außerdem sogar auf den Boss werfen, dazu später mehr. In der Beta war das zwar nicht nötig – auf dem Live-Server könnte es aber wieder anders aussehen.

## Phase 1 – Ruf der Auslöschung

In der ersten Phase habt ihr es hauptsächlich mit dem Boss selbst zu tun. Er attackiert die Tanks mit einem kegelförmigen Angriff namens **ESSENZ ABSCHEREN**, der viel Schaden verursacht, euch einen Debuff spendiert und zudem jede Menge Stapel **VERNICHTUNG** verpasst. Hier sollten die Tanks immer wechseln, damit der inaktive Tank Kugeln sammeln kann, um seine Stapel zu reduzieren. Außerdem dreht sich der Boss immer wieder in die Richtung eines zufälligen Spielers und feuert eine große Welle vor sich, aus der alle Spieler hinauslaufen sollten. Auch sie macht Schaden und gibt euch einige Stapel **VERNICHTUNG**.

Zwei Fähigkeiten sind aber deutlich wichtiger. Hin und wieder wirkt der Boss eine **VERGESSENSSPHÄRE** auf zufällige Spieler. Betroffene Helden und alle Spieler innerhalb von fünf Metern werden dann vom Boss übernommen und bekommen konstant **VERNICHTUNG**-Stapel. Um sie zu befreien, müsst ihr die Spieler aus dem Wirkungsbereich der Sphäre befördern – entweder per Kontrolleffekten oder indem ihr Schaden an ihnen verursacht. Für jeden befreiten Spieler kassiert der gesamte Schlachtzug übrigens etwas Schaden. Die zweite gefährliche Fähigkeit ist der **NAHENDE UTERGANG**. Dabei bekommen zufälli-



ge Spieler einen verlangsamenen Debuff und explodieren kurze Zeit später, wobei sie sich und allen umstehenden Verbündeten Schaden und **VERNICHTUNG**-Stapel verpassen. Betroffene Spieler rennen weit von der Gruppe weg oder – wenn ihr den Schaden auf den Boss steigern wollt – laufen in eine der **VERGESSENSSPHÄREN** hinein. Dadurch werden sie übernommen und der Boss ist auf einmal ihr Verbündeter. Läuft der Debuff dann aus, kassiert der Boss die Stapel, womit sich seine Lebenspunkte reduzieren.

## Phase 2 – Uraltet Erwachen

Bei jeweils 25 Prozent verlorenen Lebenspunkten geht der Boss in Phase 2. Er springt in die Mitte, kassiert praktisch keinen Schaden mehr und ihr müsst euch mit Adds herumschlagen. Die **VISIONEN DES WAHN-**

**SINNS** sind Abbilder von Mitspielern, die permanent mit *Gedankenschinden* Schaden auf euch verursachen, was aber unterbrochen werden kann. Außerdem erscheinen zwei Zerstörer der N'raqi. Diese Gesichtslosen wirken hin und wieder eine unterbrechbare **LEERENSALVE** sowie eine kleine Version der Bossfähigkeit **ESSENZ ABSCHEREN**. Außerdem müssen die beiden Gesichtslosen mindestens 40 Meter auseinanderstehen,

da sie sich sonst buffen. Ihr braucht also für jeden der beiden einen Tank. In Verbindung mit **ESSENZ ABSCHEREN** müssen sie also schnell sterben, damit eure Tanks nicht ins Gras beißen. Habt ihr die beiden besiegt, geht Phase 1 erneut los. Zwischendrin wirkt der Boss zudem noch seinen tödlichen **AUSLÖSCHUNGSSTRAHL**, der stark an den Strahl von Kin'garoth erinnert.



# G'huun

Der Endboss von Uldir ist der erste Kontrahent im Schlachtzug, der euch wirklich alles abverlangen wird. Ihr benötigt sowohl viel Schaden als auch Heilung und vor allem eine extrem gute Koordination.

## Phase 1 – Adds und Ballspielen

In der ersten Phase verbleibt der Boss am Rand, da er sich sowieso permanent vollheilt. Die meisten Spieler haben es mit drei verschiedenen Adds zu tun. Die DUNKLE BRUT muss getankt werden, und erhöht bei 100 Energie den ausgeteilten und erlittenen Schaden aller umstehenden Kreaturen und Spieler um 25 Prozent. Wie und ob ihr diesen Buff einsetzt, bleibt euch überlassen. Ihr könnt damit euren Schaden steigern, was aber zu Lasten der Heiler geht. Hier müsst ihr ein wenig herumprobieren, was für euch am besten taugt. Allerdings dürft ihr euch nur einmal buffen lassen. Bekommt ihr einen zweiten Stapel, werdet ihr übernommen und eure Kollegen müssen euch leider töten. Die beiden anderen Adds – große und kleine Tentakel – unterbrecht ihr so gut es geht und tötet sie schnell.

Ein paar Spieler haben aber eine andere Aufgabe. Sie müssen eine Energiekugel auf der linken Rampe von unten nach oben bringen und später selbiges auf der anderen

Seite. Dafür klickt ihr die goldene Kugel an, die euch ziemlich schnell bis zum Stillstand verlangsamt. Ihr könnt sie aber per ExtraActionButton weiterwerfen, wo sie einer eurer Kollegen auffangen und weitertragen muss. Wie ihr das macht und wie viele Spieler ihr dafür einteilt, müsst ihr selber entscheiden. Je mobiler die Klasse, desto besser.

Gleichzeitig muss der ganze Raid mit der EXPLOSIVEN VERDERBNIS klarkommen. Dieser Debuff lässt euch nach kurzer Zeit ähnlich wie der Endboss im Oberen Karazhan explodieren und Kugeln wegfeuern. Berührt jemand anschließend diese Kugeln, kassiert er Schaden und erhält ebenfalls einen solchen Debuff.

## Phase 2 – die Macht von G'huun

Nach drei erfolgreich überbrachten Kugeln beginnt Phase 2 damit, dass der Boss 25 Sekunden lang massiven Flächenschaden verursacht, dabei alle Adds betäubt und deren erlittenen Schaden erhöht. Danach startet der eigentliche Kampf gegen den Boss. Tanks müssen den Boss zwischen sich rotieren, da seine Angriffe mit jedem Schlag härter werden, bis er ein neues Ziel hat. Zudem verursacht G'huun mit der WELLE DER VERDERBNIS regelmäßig schlachtzugsweiten Schaden, der außerdem

einen stapelbaren DoT hinterlässt. Steht dabei verteilt, denn getroffene Ziele verteilen weitere DoTs an alle Mitspieler innerhalb von fünf Metern. Den Debuff könnt ihr aber auch wieder loswerden, indem ihr euch zu Spielern stellt, die von BLUTSCHMAUS betroffen sind. Dieser Debuff explodiert nach zehn Sekunden, zehrt alle Stapel der umstehenden Spieler auf und erschafft ein Add, das mehr Lebenspunkte hat, je mehr Spieler in der Nähe waren. Da das Add viel Flächenschaden verursacht, tötet ihr es schnellstmöglich. Gleichzeitig müssen auch in dieser Phase drei goldene Kugeln gespielt und die EXPLOSIVE VERDERBNIS richtig abgelegt werden.

## Phase 3 – die Vernichtung

Bei 15 Prozent Gesundheit, beginnt die letzte Phase. Jetzt müsst ihr den Boss schnell töten, bevor ihr selber sterbt. Weicht dabei unbedingt den Brocken aus, die von der Decke fallen – je weiter ihr weg seid, desto weniger Schaden kassiert ihr davon. Außerdem erscheinen BÖSARTIGE GEWÄCHSE, die ebenfalls hohen Schaden in ihrer Nähe anrichten und von denen ihr euch fernhalten solltet. Zu guter Letzt setzt der Boss immer wieder Spieler in Angst und Schrecken, falls sie ihren Blick bei G'HUUNS BLICK nicht von ihm abwenden – ähnlich wie beim Sternendeuter in der Nachtfestung. Außerdem habt ihr es weiterhin mit EXPLOSIVE VERDERBNIS zu tun. Auch der Flächenschaden inklusive DoT kommt weiterhin, aber ihr könnt die Stacks nun nicht mehr loswerden, wodurch die letzte Phase ein Rennen gegen die Zeit wird. Immerhin müsst ihr jetzt keine goldenen Kugeln mehr herumtragen.



## Die Geschichte von G'huun

G'huun ist ein seltsames Wesen, das einst aus einer kleinen Larve, die die Wächter mit dem Blut eines Alten Gottes aufzogen, erwuchs. Diese Larve wuchs zu einem Monstrum heran, das nun nach dem Blut aller Lebewesen von Azeroth dürstet. Er war es, der die Trolle von Nazmir in blutrünstige Bestien verwandelte und in den Wahnsinn trieb. G'huuns großes Ziel ist es, zu einem wahren Alten Gott aufzusteigen und seine einstigen Schöpfer zu verschlingen, um noch mächtiger zu werden. Dafür braucht er Blut, viel Blut. So erweckte er zum Beispiel den Propheten Zul, damit er ihn mit Lebensenergie füttert. Da kommen G'huun unsere Helden als Frischfleisch natürlich ganz gelegen. Sollten wir scheitern, wird das Monster das Leben auf ganz Azeroth verschlingen!

# Die besten Haustiere

## für jede Klasse

### Teil VI

DÄMONENJÄGER UND TODESRITTER

Haustiere gibt es in WoW zuhauf. Aber welches Pet macht bei welcher Klasse am meisten her? Diese Frage klären wir in unserem mehrteiligen Guide.

Stand: Patch 7.3.5 | Autor: Sara Petzold



**M**an liebt sie oder man hasst sie: Haustiere in World of Warcraft. Als Blizzard vor Jahren das Pet-Battle-System in WoW einführte, spaltete sich die Community in diejenigen, die das Ganze für einen albernem Pokémon-Verschnitt hielten, und diejenigen, die sich über eine nette zusätzliche Nebenbeschäftigung freuten. Mittlerweile existieren in WoW hunderte unterschiedlicher Haustiere, die Spieler auf verschiedene Arten sammeln und anschließend in PvE- und PvP-Kämpfen trainieren

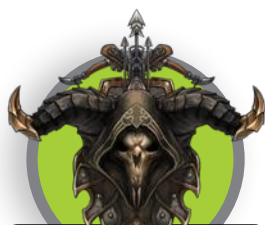
können. Mit den vielen unterschiedlichen Haustiertypen steht uns dabei ein buntes Potpourri an niedlichen, flauschigen, gruseligen und erhabenen kleinen Begleitern zur Auswahl.

Aber welche Pets passen eigentlich optisch und in Bezug auf ihre Herkunft sowie ihren Typ am besten zu welcher WoW-Klasse? Falls ihr euch diese Frage auch schon einmal gestellt habt, lest jetzt weiter. Denn in unserem mehrteiligen Guide widmen wir uns ausführlich dem Thema Pets für WoW-Klassen und stel-

len euch die coolsten Haustiere für jede einzelne Klasse im Detail vor. Wir sagen euch dabei neben diversen Details zum Pet an sich auch, wo ihr es herbekommt und warum wir glauben, dass es auf jeden Fall in die Sammlung der jeweiligen Klasse gehört. Frei nach dem Motto „Jeder bekommt ein Haustier!“ widmen wir uns auf den folgenden Seiten im sechsten und letzten Teil unseres Guides den Pets, die unserer Meinung nach am besten zueuren Dämonenjägern und zu euren Todesrittern passen.



Unsere Liste der besten Pets für Dämonenjäger beinhaltet größtenteils Haustiere, die einen direkten Bezug zu den Dämonen besitzen, die in World of Warcraft ihr Unwesen treiben.



DÄMONENJÄGER

## Die besten Dämonenjäger-Pets

Dämonenjäger jagen Dämonen – logisch. Dafür ist ihnen jedes Mittel recht, selbst der Verlust des eigenen Augenlichts. Ihre Ruchlosigkeit unterstreichen sie mit großflächigen Körpertattoos, während sie ihre Doppelklingen das Blut ihrer Feinde kosten lassen. Deswegen beinhaltet unsere Liste der besten Pets für Dämonenjäger primär Haustiere, die diesem Bild des brutalen Schlächters weltbedrohender Dämonen am besten entsprechen. Viel Spaß beim Stöbern!



### Antorische Eiterlarve

Wenn ihr euch nach Argus aufmacht, um die Brennende Legion auf ihrem eigenen Grund und Boden zu vernichten, findet ihr jede Menge potenzielle Haustiere vor, die sich perfekt als Pet für euren Dämonenjäger eignen. Stellvertretend dafür haben wir die Antorische Eiterlarve ausgesucht, die ihr überall in der Antorischen Ödnis finden könnt. Optisch

macht sich die Larve hervorragend an eurer Seite, also macht euch auf nach Argus und schnappt euch einen der kleinen Kerle, die ihr in freier Wildbahn fangt.



### Arkane Auge

Im Kampf gegen die Dämonen hat euer Dämonenjäger seine eigenen Augen geopfert – was liegt also näher, als sich ein Haustier zu sichern, das als einzelnes Auge durch die Welt wandert? Wenn ihr euch das Arkane Auge schnappen wollt, müsst ihr euch zunächst in den Gebirgspass der Totenwinde nach Karazhan begeben. Dort könnt ihr das Arkane Auge in freier Wildbahn fangen – ihr findet es rund um Karazhan oberhalb des Bodens, teilweise auch auf den Balkonen. Gegebenenfalls müsst ihr etwas Geduld mitbringen, das Auge ist recht scheu und hat einen langen Respawn-Timer.



### Abyssius

Für Dämonenjäger besitzt der Schwarze Tempel eine ganz besondere Bedeutung, diente er doch als Zitadelle für Illidan Sturmgrimm, den ersten ihrer Zunft. Passenderweise erhaltet ihr dort auch das Haustier Abyssius, den ihr über ein Fragment des Abyss Supremus beschwören könnt. Bei Supremus handelt es sich um einen blau leuchtenden Abyss der Illidari und den zweiten Boss der Raidinstanz im Schwarzen Tempel. Ihr findet ihn auf dem Ausbildungsgelände der Illidari und erhaltet von ihm nach seinem Ableben mit einer Wahrscheinlichkeit von etwa elf Prozent das besagte Fragment, mit dem ihr euren eigenen kleinen Abyssius herbeirufen könnt.



### Blutdornjungtier

Mit dem Blutdornjungtier bekommt ihr auf einfachem Weg ein exotisches Haustier, das sich mit seinem brachialen Käfer-Look perfekt an der Seite eures ruchlosen Dämonenjähgers macht. Ihr könnt das Pet bei Fanny Fallenschnapp im Haustierladen von Dalaran für 50 Haustierglücksbringer kaufen. Die erhaltet ihr wiederum unter anderem aus Haustierkampf-Weltquests und täglichen Missionen in WoW.



### Chaoswelpen

Während euch die Suche nach Abyssius zum Schwarzen Tempel führt, müsst ihr für den Chaoswelpen in eine andere Instanz aus The Burning Crusade reisen: nämlich zum Sonnenbrunnenplateau. Wenn ihr dort dem Boss Entropius im Schrein der Finsternis das Lebenslicht auspustet, lässt er für euch mit etwas Glück das Item Leerenhalsband fallen, mit dem ihr euren künftigen Begleiter dann beschwören könnt.



### Verderbter Nestwächter

Wenn ihr Dämonen jagt, warum solltet ihr sie dann immer töten statt sie zu versklaven? Im Fall des Verderbten Nestwächters funktioniert das nämlich besonders gut: Die dämonische Konstruktion könnt ihr mit etwas Glück und Mühe erfarnen, wenn ihr den Boss Schattenfürst Iskar in Grommashs Folter der Höllenfeuerzitadelle besiegt. Übrigens: Hier zählen auch Bonuswürfe zu eurem Glück.



### Zahme Himmelsflosse

Dass Dämonenjäger jede Menge großflächige Tattoos auf ihrem Oberkörper platziert haben, macht sie optisch besonders affin für einige Haustiere, die über ähnliche Verzierungen verfügen. Eines davon ist die Zahme Himmelsflosse, die an den Flügeln und auf der Brust lilafarbene Risse aufweist, die sich schön mit euren Dämonenjäger-Tattoos ergänzen können. Ihr bekommt dieses Pet mit Glück aus einem Gesprungenen teuflsgefleckten Ei, das ihr wiederum von den folgenden drei Rare-Mobs auf Argus erbeuten könnt:

- Sabuul: Mac'Aree, südlich vom Sitz des Triumvirats (etwa bei 44/49)
- Naroua: Krokuun, östlich der Nath'raxxas-Festung (etwa bei 71/33)
- Varga: Antorische Ödnis, westlich der Hoffnungslandung (etwa bei 65/51)



### Teufelswelpen

Wer es als Dämonenjäger gerne etwas niedlicher hätte, aber trotzdem nicht auf einen gewissen Dämonencharme verzichten möchte, sollte sich den Teufelswelpen einmal näher ansehen. Den süßen kleinen Kerl, der mit Sicherheit um einiges gefährlicher ist als er aussieht, bekommt ihr über die Quest „Mein eigener Teufelswelpen“. Um die Quest zu erhalten, müsst ihr zunächst in den Tanaandschungel reisen und im nordöstlichen Teil des Tempels von Sha'naar den Rare-Mob Ceraxas töten. Im Anschluss erscheint der Welp, der euch die Quest gibt. Schließt sie direkt ab, um den Teufelswelpen eurer Sammlung hinzuzufügen.



### Die Mikronax

Wo wir gerade beim Versklaven von Dämonen waren: Wie wäre es, wenn ihr euer eigenes kleines Dämonenschlachtschiff als Haustier halten könntet? Genau das ermöglicht euch die Mikronax, eine Minversion der Dämonenschiffe, die über den Verheerten Inseln kreisen. Der Haken an der Sache: Das Pet bekommt ihr nur, wenn ihr den Meta-Erfolg „Ruhm des Grabräubers“ im Legion-Schlachtzug Grabmal des Sargeras abschließt – und dafür ist ordentlich Sitzfleisch und Geduld nötig.



### Murkidan

Illidan ist der Anführer und gleichzeitig der Erste aller Dämonenjäger. Dass Letztere dabei nicht auf einen kleinen Murloc im Illidan-Outfit als Haustier verzichten können, liegt auf der Hand. Dummerweise gibt es auch bei Murkidan einen Haken: Dieses Haustier gab es nur für Käufer des Virtual Tickets zur Blizzcon 2015. Habt ihr damals das entsprechende Ticket erworben, sollte sich Murkidan in eurem Haustier-Journal befinden.



### Knurps

Ähnlich wie bei Murkidan handelt es sich auch bei Knurps um ein Promo-Haustier – diesmal aus der Collector's Edition von WoW: Legion. Wir haben es trotzdem in unsere Liste der besten Dämonenjäger-Pets aufgenommen, weil es sich einfach hervorragend an der Seite eures Klassen-Mounts macht.



Todesritter können eine ganze Reihe cooler Haustiere sammeln, die aus Blut, Eis oder Knochen bestehen und damit perfekt zu den einzelnen Spezialisierungen der ersten Heldenklasse von WoW passen.



TODESRITTER

## Die besten Todesritter-Pets

Ähnlich wie Dämonenjäger kennen auch Todesritter keine Gnade für ihre Opfer und haben ihren Körper ebenfalls einem höheren Zweck verschrieben. Allerdings setzen sie im Gegensatz zu den Dämonenjägern vor allem auf die Befähigung, über Leben und Tod zu herrschen und ihre Feinde mit finsternen Seuchen oder auferstandenen Monstrositäten heimzusuchen. Deshalb liegt der Fokus unserer Liste der besten Haustiere für Todesritter auf Pets, die entweder selbst aus dem Tod entstanden sind oder mit ihm in besonderer Verbindung stehen.



### Albinoschimmärbling

Todesritter sind unter anderem im Schnee und Eis von Eiskrone zu Hause. Der Albinoschimmärbling passt daher optisch perfekt zum Frost-Todesritter. Allerdings müsst ihr hier wieder etwas Geduld und Glück mitbringen, wenn ihr es auf dieses Pet abgesehen habt. Ihr bekommt das Haustier nämlich mit einer geringen Wahrscheinlichkeit aus einem großen Beutel mit Haustierbedarf. Den bekommt ihr wiederum für die tägliche Quest „Meister der Menagerie“ in eurer Garnison auf Draenor, für die ihr allerdings eine Menagerie auf Level 2 errichtet haben müsst.



### Faulatem

Wenn ihr in World of Warcraft als Unheilig-Todesritter unterwegs seid und auf die Beherrschung des Todes Wert legt, dann ist das Haustier Faulatem genau richtig für euch. Optisch ähnelt die Monstrosität einem Leichenflickwerk und ergänzt damit perfekt euren Ghul-Begleiter. Und weil ihr ohnehin tot seid, werdet ihr auch den beißenden Gestank von Faulatem gar nicht bemerken – eine perfekte Symbiose, wie wir finden. Faulatem bekommt ihr übrigens als Beute mit einer geringen Wahrscheinlichkeit von dem Boss Professor Seuchenmord im oberen Bereich der Eiskronenzitadelle.



### Welping der Blutbrut

In einer Liste der besten Haustiere für Todesritter darf zweifelsohne der Welping der Blutbrut, das exklusive Todesritter-Pet, nicht fehlen. Damit ihr den Welping bei Schleimi, dem Diener des Lichkönigs, in eurer Ordenshalle für 1.000 Ordensressourcen kaufen könnt, müsst ihr allerdings in paar aufwändigere Voraussetzungen erfüllen:

- Schließt mit eurem Todesritter die Kampagne der Legionsrichter an der Verheerten Küste ab, um den Erfolg „Sturm auf das Grabmal“ zu erhalten.
- Beendet die Questreihe für euer Klassen-Mount, die mit der Quest „Amal'thazads Botschaft“ an der Retterklippe der Verheerten Küste beginnt.
- Erringt den Erfolg „Ausgeschöpftes Potential“, indem ihr alle Boni eurer Blut-Todesritter-Artefaktwaffe „Schlund der Verdammten“ freischaltet.



### Siedeblut

Blut-Todesritter haben erwartungsgemäß viel mit Blut zu tun – Blut als Haustier liegt dabei also nahe. Mit dem Siedeblut bekommt ihr genau das: einen riesigen Tropfen Blut als Pet. Damit der rote Blob euch künftig folgt, müsst ihr die Truhe des Todesbringers plündern, aus der ihr mit Glück die Überreste einer Blutbestie ziehen könnt. Die Truhe erscheint, nachdem ihr Todesbringer Saurfang im Dom des Todesbringers im Schlachtzug Eiskronenzitadelle besiegt.



### Knochenwespe

Wer statt Blut eher auf Knochen steht, kommt mit der Knochenwespe voll auf seine Kosten. Das bedrohlich aussehende Insekt ergänzt besonders gut eure Knochenrüstung. Allerdings bekommen ausschließlich Angehörige der Horde dieses Haustier direkt, indem sie es für 2.000 Apexiskristalle und 1.000 Gold von Hau'tot, dem Händler der Orcs des Lachenden Schädels, in der Frostwall-Garnison kaufen. Damit Hau'tot euch das Pet verkauft, müsst ihr allerdings erst einen respektvollen Ruf bei den Orcs des Lachenden Schädels erreicht und einen Handelsposten der Stufe 2 in eurer Garnison errichtet haben. Die Knochenwespe könnt ihr übrigens in einen Käfig setzen, weshalb Allianzspieler sie im Auktionshaus kaufen können.



### Knoch

Quasi als Miniversion von Lord Mark'gar vereint Knoch die Elemente Knochen und Eis – und eignet sich deshalb hervorragend als Pet für Todesritter. Damit Knoch euch begleitet, müsst ihr das Gefrorene Knochenfragment von Lord Mark'gar in der unteren Eiskronenzitadelle erbeuten. Das Item droppt mit einer Wahrscheinlichkeit von etwa fünf Prozent, ihr müsst also wieder einmal etwas Geduld mitbringen. Die Mühe lohnt sich aber in jedem Fall, denn Knoch macht optisch unserer Meinung nach einiges her.



### Verworfenes Experiment

Wem Faulatem vielleicht ein wenig zu abstoßend oder dämlich aussieht, für den könnte das Verworfene Experiment eine veritable Alternative darstellen. Das Haustier mit dem Drachenkopf sieht immer noch monströs genug aus, um als vollwertiges Todesritter-Pet durchzugehen, verfügt aber über einen

deutlich geringeren Ekelfaktor als Faulatem. Um das Verworfene Experiment eurer Haustiersammlung hinzuzufügen, müsst ihr euch in den Pechschwingenabstieg begeben. Dort tötet ihr in der Höhle der Schattenflamme den Boss Maloriak und erbeutet mit geringer Wahrscheinlichkeit das Experiment im Glas, über das ihr dann das Verworfene Experiment beschwören könnt.



### Fossiles Jungtier

Ergänzend zur Knochenwespe haben wir ein weiteres knöchiges Haustier in unsere Liste der besten Todesritter-Pets aufgenommen: das Fossile Jungtier. Den niedlichen kleinen Beißer, der nur aus Knochen besteht, erhaltet ihr, indem ihr fleißig Archäologie betreibt. Um das Fossile Jungtier als Archäologie-Projekt zu erhalten, müsst ihr fossile Fragmente farmen und die entsprechenden Ausgrabungsstellen freilegen. Letztere wiederum findet ihr in Kalimdor und den Östlichen Königreichen an folgenden Grabungstätten:

- Verwüstete Lande: Die Roten Weiten, Schreckensfelsposten
- Brennende Steppe: Die Schlupfhügel
- Dämmerwald: Ogerhort Vul'Gol
- Östliche Pestländer: Pestilenznarbe
- Vorgebirge des Hügellands: Entlang des Flusses
- Nördliches Schlingendorntal: Nördlich von Grom'Gol
- Rotkammgebirge: Nahe Seenhain
- Sümpfe des Elends: Entlang der südöstlichen Küste
- Westliche Pestländer: Teufelssteinfeld, Sägewerk des Nordkamms
- Sumpfland: Moosfellmoor
- Desolace: Tal der Knochen, Kodofriedhof, Tal der Speere
- Düstermarschen: Südlich vom Grollhornposten, Drachensumpf, Morastwinkel
- Steinkrallengebirge: Grabstätte
- Südliches Brachland: Felder des Blutes
- Tanaris: Zwischen Gadgetzan und dem Truppenlager der Dünenbrecher, nördlich der Südmondruienen
- Krater von Un'Goro: Teergruben von Lakari, südlich von Marschalls Wehr, Terrorflucht, die Schreienden Weiten, die Wuchernde Narbe



### Naxxy

Schlotternächte-Zeit ist Gruselzeit – und die perfekte Gelegenheit, das eine oder andere schicke Haustier zu ergattern. Für Todesritter gibt es Naxxy, quasi eine Mini-Version von Naxxramas. Ein besonderes Highlight von Naxxy: Das Pet fliegt sogar neben eurem Mount durch die Luft. Eure eigene Nekropole im Mini-Format – welcher Todesritter kann sich das schon entgehen lassen? Naxxy könnt ihr übrigens für 150 Einheiten Süßes Saures während der Schlotternächte von Wuam in Tirisfal (in den Ruinen von Lordaeron bei 62/66 beziehungsweise bei Pippi im Wald von Elwynn (vor den Toren von Sturmwind bei 32/50) kaufen.



# Für alle Rückkehrer: Was brachte Legion?

Ihr habt Legion verpasst? Wir sagen euch, was sich seitdem in WoW getan hat und was euch in Battle for Azeroth erwartet.

Autor: Matthias Brückle

**N**icht jeder kann konstant 100 Prozent geben. Das ist bei einem MMORPG wie World of Warcraft auch nicht anders. Deswegen habt ihr die Erweiterung Legion übersprungen. Vielleicht hattet ihr ein neues Hobby entdeckt oder euer Computer war kaputt? Möglicherweise habt ihr euch auch nach anderen Spielen umgesehen – keiner verurteilt euch hier! Jedenfalls spürt ihr es wieder, den Ruf von Azeroth, den Reiz packender Kämpfe und fordernder Raids. Ihr wollt wieder zu Schwert und Schild, zu Bogen und Dolch, zu Zepter und Stangenwaffe greifen. Ihr habt wieder Bock auf World of Warcraft. Das einzige Problem ist, dass ihr gar keine Ahnung habt, was jetzt läuft. Was war dieses Legion? Warum kloppen sich in Battle for Azeroth wieder Allianz und Horde bis aufs Blut? Was hat es mit Azerit, Kriegsmodus, Dämonenjäger, Weltquests und vielen anderen Dingen überhaupt auf sich? Keine Panik – wir bieten euch den Crash-Kurs, der alles Nötige erklärt, damit ihr darüber im Bilde seid, was es Neues gab, gibt und in Battle for Azeroth geben wird. Fangen wir dementsprechend auch gleich mit dem wichtigen Aspekt Geschichte an. Was ist denn überhaupt

in Legion passiert? Was ist aus dem gefallenen Titan Sargeras und seiner dämonischen Armee geworden?

## Die Story von Legion

Die Geschichte von Legion knüpft nahtlos an Warlords of Draenor an. Obgleich wir Archimonde erfolgreich besiegt haben, konnte dieser noch den Orc-Hexenmeister Gul'dan durch ein Portal davonschicken. Auf den Verheerten Inseln setzte der ewige Antagonist und Meister der Teufelsmagie den Krieg gegen uns fort. Er öffnete im Grabmal des Sargeras ein Portal, durch das die Brennende Legion wieder in unsere Welt einfiel. Als dann Allianz und Horde gemeinsam zu den Verheerten Inseln aufbrachen, kam es zur Katastrophe. Die Legion hatte schon auf sie gewartet und sorgte für schwere Verluste in den Reihen der beiden Fraktionen. Besonders schmerzhaft waren diese in der Führungsrage von Allianz und Horde. Nachdem der Kriegshauptling Vol'jin tödlich verwundet wurde, blies Sylvanas als Nachfolger wider Willen zum Rückzug für die Horde – die Allianz stand plötzlich ohne Unterstützung da. Damit seine Soldaten und Freunde fliehen

konnten, opferte sich Varian Wrynn heldenhaft und starb durch die Magie Gul'dans. Was aus Sicht der Allianz und Sylvanas' Erzfeind Genn Graumähne mieser Verrat durch die Horde war, sieht aus der Sicht der Bansheekönigin gleich anders aus. Ihre Stellung wurde überrannt und sie hätte den Tod ihrer Gefolgsleute verantworten müssen, hätte sie nicht mit diesen das Weite gesucht und die Allianz sich selbst überlassen. Unser Abenteuer auf den Verheerten Inseln drehte sich aber vor allem um eines: die fünf Säulen der Schöpfung finden, mit denen wir die Legion aus Azeroth verbannen können. Die haben wir via Quests und in Dungeons erhalten, aber auch durch einen kleinen Bürgerkrieg in Suramar, der Heimat der Nachtgeborenen. Denn Gul'dan hatte mit der Legion Suramar besetzt und die Stadt unter seine Kontrolle gebracht. Er selbst zog sich mit der letzten Säule zum Nachtbrunnen zurück – das konnten unsere Helden natürlich nicht hinnehmen. Mit den Säulen im Gepäck kehrten wir zur Verheerten Küste zurück, wo wir die Relikte im Grabmal von Sargeras aktivierten. So drängten unsere Helden die Brennende Legion endlich auf ihre Hauptwelt Argus



zurück. Der anwesende Illidan sah nicht ein, dass man es dabei belassen sollte. Anstatt auf den nächsten Einfall der Dämonen-Armee zu warten, verwendete er ein Artefakt, um Argus in die Umlaufbahn Azeroths zu bringen. Wir mussten also nach Argus, um Sargeras endgültig den Gar auszumachen. In Antorus, dem Hauptsitz des Dunklen Titanen, retteten wir Sargeras' Titanen-Geschwister. Mit deren Hilfe konnten wir Sargeras schließlich einsperren. Allein Illidan bleibt zurück, um Sargeras im Auge zu behalten.

Dieser Krieg hinterließ tiefe Wunden: Bevor wir ihn stoppen konnten, ramnte Sargeras sein gewaltiges Schwert in die Oberfläche von Azeroth. Der Planet, der in Wirklichkeit eine schlafende Titanin ist, erlitt danach schreckliche Qualen. Um die Macht des Schwertes zu neutralisieren und Azeroths Schmerz zu lindern, opferten unsere Helden ihre in Legion erlangten Artefaktwaffen. Das Blut aus der Wunde kristallisierte sich schließlich zu Azerit. Um dieses magische Erz bricht in BfA ein Konflikt zwischen Allianz und Horde aus. Die Kluft zwischen den beiden Fraktionen ist größer als zuvor und sie bereiten sich auf einen blutigen Krieg vor.

## Die Weltquests

Der erneute Kampf gegen die Brennende Legion hat auch eine neue Art von Quests eingeführt, die Weltquests. Das sind Abenteuer, die ihr täglich oder wöchentlich wiederholen könnt. In der letzten Erweiterung drehte sich das Ganze vor allem um die Kontrolle der Verheerten Inseln. Mit Stufe 110 konnten wir nach Abschluss der Mission Vereinigung der Inseln zum ersten Mal Weltquests in den Zo-

nen von Legion bestreiten. Diese variieren in Schwierigkeit, Komplexität und Dauer; von einfachen Solo-Aufträgen, die wir schnell hinter uns bringen können, bis hin zu epischen Versionen, in denen wir eine Gruppe an Spielern brauchen, um siegreich zu sein. Manche Weltquests verlangen auch das Bestreiten eines Dungeons. Als Belohnung können wir außerdem täglich noch Missionen für die Abgesandten der NPC-Fraktionen auf den Verheerten Inseln erledigen. Das sind vier Aufgaben pro Fraktion (außer für die Kirin Tor, für diese mussten wir nur drei abschließen), die uns neben Artefaktmacht eine Truhe einbringen. In dieser können Ausrüstungsgegenstände, Gold, legendäre Items und Ressourcen für die sogenannte Ordenshalle sein, die auf unsere persönliche

Klasse zugeschnitten ist. Inzwischen wurden Weltquests außerhalb der Gebiete von Legion integriert, beispielsweise für Mini-Feiertage wie Tanz der Tausend Boote. Dabei könnt ihr mehrmals am Tag Missionen erledigen, die besonders beim Leveln von Charakteren helfen, weil sie einen Berg an Erfahrung bringen.

## Weltquests in Battle for Azeroth

In Battle for Azeroth wird das Konzept fortgeführt. Auch auf den neuen Kontinenten Kul Tiras und Zandalar müsst ihr zunächst einiges erledigen, bevor ihr die drei Kriegskampagnen freischaltet. Für diese reist ihr in die Zonen des Kontinents, der unter der Kontrolle eurer Gegner ist, und nehmt am Kriegsgeschehen teil. Nach Abschluss der Kampagnen bekommt ihr den Auftrag, euren Ruf mit



drei Fraktionen auf „Freundlich“ zu bringen. Als Mitglied der Allianz wollt ihr das Sturmerwachen im Sturmsangtal, die Admiralität Prachtmeer in Tiragardesund und den Glutorden in Drustvar überzeugen. Wenn ihr auf der Seite der Horde spielt, dann sind eure potenziellen Verbündeten das Imperium der Zandalari, Talanjis Expedition und die Voldunai. Sobald ihr diese davon überzeugt habt, dass ihr ihnen freundlich gesinnt seid, können die Weltquests beginnen. Außerdem erhaltet ihr die aus Legion bekannte Pfeife des Flugmeisters, einen extrem praktischen Gegenstand, der euch zum nächsten freigeschalteten Flugmeister teleportiert. Denkt also auf jeden Fall daran, diese Meister anzusprechen, damit ihr in Battle for Azeroth schnell unterwegs seid. Denn wie in Legion wird das Fliegen zu Beginn nicht möglich sein. Erst nach der Bewältigung der Kriegskampagnen eurer Fraktion und durch das Erreichen einiger Erfolge könnt ihr wieder fliegen.

## Die Azeritrüstung

In Legion drehte sich ein Großteil des Fortschritts um die sogenannte Artefaktwaffe und das Verstärken dieser. Das legendäre Item stellte die einzige Waffe dar, die man in der Erweiterung finden konnte. Mit Battle for Azeroth ist das aber vorbei, die Artefaktwaffe hat ihre Kraft verloren und wird bald wieder von stärkeren Alternativen ersetzt. Das heißt aber noch lange nicht, dass die Mechanik, die sie eingeführt hat, auch verloren ist. Denn der Kampf von Allianz gegen Horde in BfA dreht sich auch um das neue Material Azerit, das überall in der Welt aufgetaucht ist. Als Manifestation von Azeroths Leid signalisiert es, wie dringend eine Lösung für den sterbenden Planeten gefunden werden muss. Das denkt sich auch der Diamantenkönig Magni Bronzebart, der eurem Helden zu Beginn der Erweiterung ein mächtiges Amulett überreicht, das so-

genannt Herz von Azeroth, das bei der Weltenrettung helfen soll. Während eurer Abenteuer auf den beiden neuen Kontinenten Kul Tiras und Zandalari wird dieses nämlich beständig stärker, weil es Azerit in sich aufnimmt. Das erhaltet ihr, indem ihre Gegner besiegt, an Inselexpeditionen teilnimmt und in Form von Quest-Belohnungen. So schaltet das Herz nach und nach eine Auswahl an verborgenen Eigenschaften für sogenannte Azeritrüstungsteile frei. Die sind bisher für den Helm-, Brust- und Schulterlot vorgesehen. Je stärker also das Herz ist, je mehr Fähigkeiten hat die Rüstung. Dabei steigert ihr aber nur die Macht des Amuletts. Wenn ihr ein neues Azeritbrustteil ausrüsten wollt, dann verliert ihr keinen Fortschritt; der steckt im Herz. Mithilfe einer Aufholmechanik wollen die Entwickler auch denen unter die Arme greifen, die weniger Zeit zum Spielen haben oder erst später in die neue Erweiterung einsteigen können. Die Kosten für den Stufenanstieg eures Amuletts werden mit der Zeit schrumpfen. Wer also am Anfang richtig durchstartet, muss sich auch wesentlich mehr ins Zeug legen als jemand, der erst später dazu kommt, Battle for Azeroth zu spielen. Diese Spieler sollen nicht auf der Strecke bleiben, während alle anderen schon das volle Potenzial ihres Amuletts freigeschaltet haben. Die Kräfte der Azeritrüstungsteile sind vielfältig, beispielsweise könnt ihr passive Heilung freischalten, wenn kein Gegner in der Nähe ist. Es gibt auch chancenbasierte Effekte, zum Beispiel die Wahrscheinlichkeit, durch Zauber eine Wandernde Seele herbeizurufen, die euch im Kampf unterstützt.

## Der Kleiderschrank

Wer in der Zeit vor Legion oft zwischen unterschiedlichen Outfits und Looks wechseln wollte, der musste ein großes Inventar mitbringen: Für die Transmogifikation war ja immer ein Gegenstand mit den gewünschten



In BfA könnt ihr Azerit finden, das automatisch die Macht eures neuen Amuletts nährt.



Besonders viel Azerit sollen Insel-Expeditionen bieten, bei denen ihr um das Erz kämpft.

Werten und ein weiterer mit dem gewünschten Aussehen nötig. Bei der Menge an coolen Designs, die sich über die Jahre in WoW angehäuft haben, platzten bei so manchem Hobby-Model beinahe die Taschen. Mit Legion änderte sich das endlich. Wie in Diablo 3 ist jetzt ein Kleiderschrank verfügbar, für den ihr Gegenstände als Aussehen speichern könnt. Ein Low-Level-Umhang weckt bei euch Nostalgie? Kein Problem, einfach Gegenstand holen, für den Schrank freischalten. Jedoch muss das Item seelengebunden sein, damit dessen Look aufgenommen wird. Ihr könnt ihn also nicht



Dank des Kleiderschranks ist das Wechseln von Outfits ein Kinderspiel.

Das Prestige-System bietet auch nach Rang 50 Belohnungen für fleißige PvP-Spieler.



danach an Spieler verkaufen. Das Aussehen könnt ihr jetzt gegen ein wenig Gold beliebig oft anwenden. Den Umhang selbst könnt ihr entsorgen und den Platz im Inventar genießen. Das Aussehen von Quest-Belohnungen wird automatisch in eure Fashion-Sammlung aufgenommen, auch wenn beim Gegenstand selbst eine Entscheidung notwendig ist. Solltet ihr also aus zwei gleichermaßen schicken Waffen wählen müssen, ist das kein Problem. Das Aussehen schaltet ihr für beide frei. Das Geniale daran: Blizzard hat schon längst abgeschlossene Quests von euch untersucht und deren Waffen und Rüstungen für euch als Skin verfügbar gemacht. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr die vor Ewigkeiten entsorgt habt – das Spiel weiß, dass ihr sie schon bekommen habt. Das gilt aber nur für Items, die euer Charakter auch verwenden kann. Ihr könnt also mit eurem Magier keine Schilde durch Quests freischalten, die euer Krieger nutzen will. Seid ihr auf der Suche nach einem bestimmten Rüstungs-Set, einem schönen Helm oder dem perfekten Zepter, hilft euch der Kleiderschrank auch dabei. Denn ihr könnt durch alle Skins durchscrollen und herausfinden, wo diese erhältlich sind. Einfach mit der Maus über ein Item gehen und schon erklärt euch das Spiel, ob das als Loot in der freien Welt zu finden oder nur von einem bestimmten Boss zu holen ist. Wenn ihr die neuen Transmog-Funktionen nutzen wollt, müsst ihr zu einem entsprechenden NPC gehen. Nur so könnt ihr seit Legion Helme und Umhänge, aber auch (endlich) eure Schulterteile ausblenden. Das Verstecken dieser Rüstungs-Slots ist nämlich seit der Einführung des Kleiderschranks eine Transmogrifikation, für die ihr auch Gold hergeben müsst. Ebenso gibt es jetzt Transmog-Optionen für Hemden, Wapenröcke und Leucht-Effekte eurer Waffen.

## Ehre, Prestige und das neue Talent-System im PvP

PvP-Spieler, die Legion übersprungen haben, dürfen sich auf viele Änderungen gefasst machen. Talente sind jetzt in PvE- und PvP-Versionen eingeteilt, während die Ehrenpunkte als Währung abgeschafft wurden. Stattdessen wurde aus Ehre ein System mit 50 Rängen, in dem ihr nach und nach PvP-Talente freischaltet. In BfA werden diese nicht mehr durch Ränge, sondern durch grundsätzliches Leveln verfügbar gemacht, damit neue PvP-Spieler keinen Nachteil haben. Auf Ehren-Rang 50 konntet ihr in Legion von vorne anfangen, diese 50 Ränge erneut leveln und so den Prestige-Rang erhöhen. Dieser belohnte das mehrmalige Durchlaufen des Ehren-Systems mit Preisen wie Pets, Titeln und Mounts. In BfA ersetzt eine Ehren-Leiter mit 500 Stu-

fen dieses System. Der Prestige-Rang wird in BfA für diese Leiter berücksichtigt. Dabei entspricht ein Prestige-Level ungefähr fünf Ehren-Level in BfA. Wenn ihr in eine Arena steigt, dann werden eure Werte abhängig von euer Spielweise und euren Perks festgelegt. Auf diese Weise kann es sein, dass zwar eure Stärke als Krieger in der Arena geringer ist, ihr aber über mehr Rüstung und Lebenspunkte verfügt. Diese „Templates“ sollten für Blizzard auch die Balance erleichtern.

## Der Kriegsmodus

Mit BfA möchten die Entwickler den offenen Fraktionskampf wieder fördern. Dafür ist der neue Kriegsmodus gedacht, der PvP für euren Charakter aktiviert. Auf diese Weise verschwinden auch PvP-Server aus dem Spiel. Diesen Modus könnt ihr in Sturmwind und



Der Kriegsmodus lockt mit besonderen PvP-Talenten und mehr Belohnungen.

Während Inselexpeditionen trefft ihr auf besonders starke Monster, die euch große Mengen Azerit einbringen.



Orgrimmar aktivieren. Er bietet euch zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte, und wenn ihr Level 120 seid, bietet der Buff des Kriegsmodus sogar zehn Prozent mehr Belohnungen durch Weltquests. Ob das alles aber genug Anreiz für Spieler ist, sich wieder mehr an PvP in der freien Spielwelt zu wagen, bleibt abzuwarten. Das Ganze muss nicht einmal zu PvP-Kämpfen führen – die Belohnungen und nützlichen Talente für mehr Mobilität, Schaden und Heilung gibt es auch ohne die Anwesenheit feindlicher Spieler. Also ein praktisches Hilfsmittel für Quests und Erkundungstrips.

### Die Inselexpeditionen

Im Rahmen des Krieges zwischen Horde und Allianz treibt es unsere Charaktere in verschiedene Ecken der Welt. Denn Azerit ist das Schlüsselwort: Welche Fraktion am meisten davon an sich reißen kann, sitzt am längeren Hebel. Hier kommen die neuen Inselexpeditionen ins Spiel. Als Weiterentwicklung der

Szenarien aus Mists of Pandaria erkundet ihr im Rahmen dieser Ausflüge zufällig generierte Inseln, auf denen ihr das wertvolle Azerit abbauen könnt. Die Monster, die ihr dort trefft, werden jedes Mal neu bestimmt. Um Zugang zu den Expeditionen zu erhalten, müsst ihr zunächst eine bestimmte Quest abschließen, die ab Stufe 115 erhältlich ist. Dann sind diese im PvE- oder PvP-Modus bestreitbar. Dafür meldet ihr euch zunächst im Hafen von Zuldazar oder Boralus für die Mission an. Mitglieder der Horde sprechen dafür mit Rez'okun, während man auf Allianzseite Finn Schönwind aufsucht. In einem dreiköpfigen Spieler-Team eurer Wahl (keine Vorschriften bezüglich DD, Tank oder Heiler) schippert ihr danach auf eine Insel, auf der ihr versucht, als erste Gruppe 6.000 Einheiten Azerit einzuheimsen. Das erhaltet ihr von Vorkommen, die ihr abbauen könnt, aber auch von besiegten Gegnern. Das Bezingen besonders starker Elite-Versionen bringt dabei noch mehr ein. Zu Beginn müsst

ihr das Eiland noch selbst erkunden, aber mit der Zeit finden Gnome und Goblins die Azeritquellen und markieren sie auf eurer Karte. In der Community sind einige Spieler noch skeptisch, ob die Entwickler den versprochenen hohen Wiederspielwert wirklich abliefern können. Denn im Kern sei die Prügelei um Ressourcen auf einer Insel, so zufallsgeneriert sie auch ist, nicht sonderlich spannend. Die wöchentlichen Missionen, die spezielle Reittiere und andere kosmetische Gegenstände versprechen, könnten diese Expeditionen vielleicht reizvoller machen.

### Mythisch+ sorgt wieder für Dungeons mit ordentlichen Belohnungen

Seit Legion können Spieler Dungeons herausfordernder und auch ertragsreicher machen, denn mit Mythisch+ ist ein grenzenloser Schwierigkeitsgrad eingeführt worden. Jede Woche erhaltet ihr für das Abschließen eines mythischen Dungeons einen sogenannten Schlüsselstein. Ist es euer erster Stein, dann

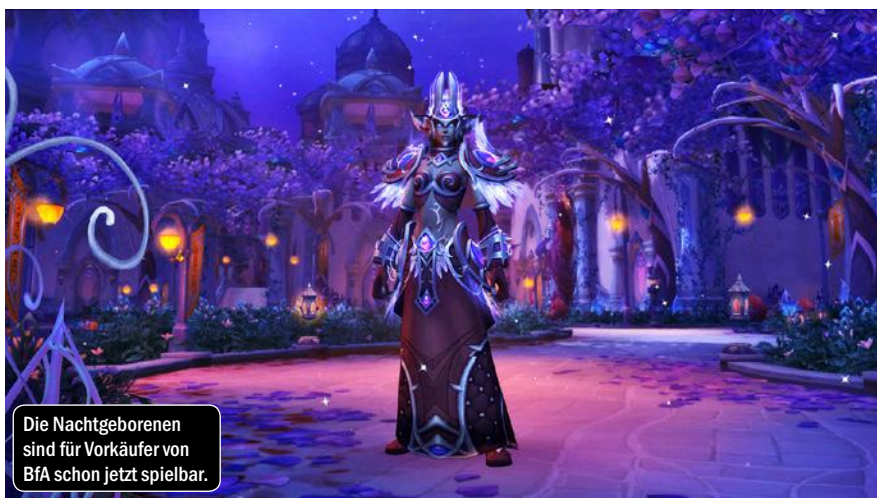


Hochstufige Schlüsselsteine erhöhen massiv den Schaden und die Lebenspunkte der Monster und verleihen ihnen gefährliche Fähigkeiten.



Auch hartgesottene Veteranen entdecken mit den entsprechenden Mythisch+-Dungeons ihre Grenzen – eine tolle Herausforderung!

hat dieser die Stufe 2. Wart ihr bereits vorher auf höheren Stufen unterwegs, dann erhaltet ihr aus einer wöchentlichen Kiste einen neuen Stein, der eine Stufe unter eurem letzten wöchigen Rekord liegt. Wenn ihr jetzt einen solchen Schlüssel verwendet, wird der nächste Dungeon Mythisch+. Ab diesem Punkt hat euer Trupp einen (anfangs großzügigen) Wettlauf mit der Zeit, um die Bosse und anderen Gegner zu besiegen. Egal ob ihr schnell genug wart, erhaltet ihr am Ende eine Truhe mit Loot. Habt ihr euch als flink erwiesen, dann steigt die Stufe eures Schlüsselsteins. Er ermöglicht jetzt die nächste Schwierigkeitsstufe. Der „Nachteil“? Gegner werden stärker und widerstandsfähiger. Außerdem erhalten die Gegner bei den Schwierigkeitsstufen 4, 7 und 10 zusätzliche Fähigkeiten. Beispielsweise können sie ihre übrigen Verbündeten mit einem Schadensbonus anstacheln, wenn sie selbst sterben. So geht es also weiter, bis ihr einen Punkt erreicht, an dem ihr den Dungeon nicht im nötigen Zeitraum schafft. Dann verliert euer Schlüsselstein die angehäuften Energie. Als Folge müsst ihr es auf einer Stufe unter der gerade versuchten noch einmal versuchen. Eine weitere Eigenart der Dungeons von Mythisch+ ist der fehlende Loot, denn Gegner lassen keinerlei Beute fallen, nur die Truhe am Ende des Dungeons wartet auf euch. Ihr erhaltet aber in der darauffolgenden Woche eine Schatzkiste, deren Inhalt sich danach richtet, was die höchste mythische Schwierigkeitsstufe war, die ihr bewältigen konntet. Ob euer Schlüssel an irgendeinem Punkt zurückgesetzt wurde, spielt dabei keine Rolle. Gewöhnungsbedürftig ist für einige Spieler die Einschränkung beim Wechsel von Talenten und Ausrüstung. Nachdem zuerst nur das Ändern der aktiven Talente in Mythisch+ deaktiviert wurde, sollen in Zukunft auch Ausrüstungsgegenstände nicht während eines Dungeons ausgetauscht werden können. Das ist bei den Spielern mit gemischten Gefühlen aufgenommen worden. Einerseits handelt es sich hier nur um die logische Weiterentwicklung, wenn Talente im Dungeon ohnehin nicht mehr gewechselt werden können. Andererseits war es bisher gang und gäbe, dass unterschiedliche Bosse auch unterschiedliche Ausrüstung erfordert haben.



Die Nachtgeborenen sind für Vorkäufer von BfA schon jetzt spielbar.

Die neuen mythischen Dungeons sind trotzdem ein Erfolg gewesen. Durch die reizvollen Belohnungen und Herausforderungen wurde so manche Instanz entstaubt, die Spieler auf Maximal-Level nicht einmal mehr eines Blickes gewürdigt hätten. Auch Blizzard hat das Potenzial dieser Herausforderungen erkannt und die Mythic Dungeon Invitational ins Leben gerufen. Dabei handelt es sich um einen Esports-Wettkampf, in dem sich Teams schwierigen Dungeons mit festgelegten Schlüsselsteinen stellen müssen. Wer am Ende die beste Leistung erbracht hat, hat ein Anrecht auf ein Stück vom Kuchen in Form eines 100.000-Dollar-Preis-Pools.

### Der Dämonenjäger

Wer schon immer neidisch auf Illidans Kriegsgleiven und seinen rebellischen Look war, der darf sich als Rückkehrer sehr über die neue Klasse aus Legion freuen. Mit den Dämonenjägern sind die prominentesten Anhänger des berüchtigten Nachtelvens spielbar. Nach dem Todesritter stellen diese Elfen-Krieger die zweite Heldenklasse im Spiel dar. Dadurch starten sie das Spiel auf einem höheren Level, ein frischgebackener Dämonenjäger ist Level 98 und erreicht am Ende seiner anfänglichen Quests schon Level 100. So können Dämonenjäger direkt die Gebiete von Legion erkunden. Die Auswahl der spielbaren Rasse ist aber beschränkt, Spieler kön-

nen nur als Nachtelv oder Blutelv in die Rolle des Dämonenjähgers schlüpfen. Gameplay-technisch kämpfen diese von Felmagie angetriebenen Elfen in Lederrüstung als DD oder als Tank, repräsentiert jeweils durch die Spezialisierungen Verwüstung und Rachsucht. Dafür sind sie mit Einhandwaffen wie Dolchen, Faustwaffen, Äxten, Streitkolben und Schwertern bewaffnet. Das Markenzeichen ist aber die ikonische Kriegsgleve, die von Illidans Anhängern gleich im Doppelpack verwendet wird. Optisch haben die Erzfeinde der Legion einzigartige Anpassungsmöglichkeiten, indem sie eine Auswahl an Hörnern (oder wahlweise keine), Augenbinden und Tattoos mit sich bringen.

### Verbündete Völker

Anstatt noch nie verfügbar gewesene Rassen spielbar zu machen, haben die Entwickler für BfA sogenannte Verbündete Völker eingeführt, die man freischalten kann. Dabei handelt es sich um Varianten schon verfügbarer Rassen: Leerenelfen und lichtgeschmiedete Draenei für Allianz-Spieler, Hochbergtauren und Nachtgeborene für Horde-Spieler. Charaktere dieser Rassen könnt ihr schon spielen, sobald ihr BfA für euren Account freigeschaltet habt. Zusätzlich erhaltet ihr nach dem Abschluss der neuen Kriegskampagne Zugang zu den Dunkeleisenzwerge auf Allianz-Seite und Mag'har-Orcs als Mitglied der Horde.



Dämonenjäger sehen nicht nur cool aus, sie spielen sich auch besonders agil.

Die prächtigen Ordenshallen sehen nach Level 110 nur noch hübsch aus, haben aber nicht mehr viel Nutzen.



Bisher nur angekündigt sind die Menschen von Kul Tiras und die Zandalartrolle. Die könnt ihr beide im Verlauf der Erweiterung freischalten. Jedes Verbündete Volk bringt neben einzigartigen Rüstungssets auch Reittiere mit sich. So erhalten Nachtgeborene einen violett leuchtenden Säbelzahntiger in schillernder Rüstung, während Dunkeleisenzwerge auf einem glühenden Dunkeleisen-Kernhund in die Schlacht reiten. Relevant für das Spielen werden vor allem die Rassefähigkeiten. Dunkeleisenzwerge können beispielsweise jederzeit nach Eisenschmiede oder Sturmwind reisen. Ihre Rassenfähigkeit ist nämlich die Maulwurfsmaschine, ein Bohrgerät, das unabhängig von eurer Position eine Teleportation zu diesen zwei Städten ermöglicht – selbst wenn ihr euch auf einem anderen Planeten befindet! Euer Team kann den Bohrer auch verwenden, solange ihr ihn noch nicht selbst genutzt habt – denn danach verschwindet die Maulwurfsmaschine wieder.

### Das Sorgenkind Handwerk

Die Entwickler führten in Legion einige theoretisch gut klingende Neuerungen für die Berufe ein. So gab es Quests für jede Disziplin, eine Upgrade-Möglichkeit schon hergestellter Items und Ränge, die Boni ermöglichten. Aber das Ganze sah in der Praxis eher mau aus. Denn in Wirklichkeit lohnten sich wieder einmal nur wenige der Disziplinen, dafür gab es zu wenige neue Rezepte und das Verbessern von Rüstungen auf ein Itemlevel 935 wirkte teilweise witzlos, wenn in der LFR-Version des Raids Antorus Gegenstände ab Itemlevel 915 zu holen waren. Vielleicht bessert sich die Situation in Battle for Azeroth, denn die Entwickler haben einen Berg an Überarbeitungen angekündigt. Das Handwerk Erste Hilfe fliegt beispielsweise komplett aus dem Spiel. Die wenigen Tränke, die Sanitäter produzieren konnten, werden dann von den Alchemisten hergestellt, während Schneider für Verbände verantwortlich sind.

Zudem ermöglicht der Schrott-o-mat 1000 in der Erweiterung das Zerlegen hergestellter Ausrüstungsgegenstände. So erhaltet ihr einen Teil der Ressourcen zurück und gelangt auch an das Material Expulsom, das essenziell für hochstufige Rezepte ist.

### Das habt ihr völlig verpasst

Viele der Aspekte, die ihr bis hierhin gelesen habt, sind auch in Battle for Azeroth nicht weniger aktuell. Features wie Weltquests, der Kleiderschrank und Mythisch+ wird es auch weiterhin geben – solange Azeroth selbst nicht in tausend Stücke zerspringt. Aber es gab auch einige temporäre Bestandteile des Spiels, die nur kurzzeitig verfügbar waren oder einfach belanglos geworden sind. Klar, ihr könnt diese Sachen noch nachholen, aber so wirklich reizvoll ist es nicht, mit alten Quests Zeit zu verbringen, wenn die neue Erweiterung vor der Tür steht und euch mit den aktuellsten Inhalten lockt. Damit ihr aber trotzdem Bescheid wisst, was während der Legion-Phase von WoW interessant war, erklären wir, was euch entgangen ist.

### Die Artefaktwaffe

In Legion gab es nur eine einzige Waffe, die ihr benutzt habt, die Artefaktwaffe. Dabei handelt es sich um klassenspezifische und teilweise aus der Warcraft-Geschichte bekannte Objekte. Beispielsweise waren darunter das mächtige Schwert Aschenbringer für Paladine und Thralls Schicksalshammer. Artefaktwaffen boten den Spielern die Möglichkeit, über längeren Zeitraum ein immer mächtiger werdendes Werkzeug gegen die Brennende Legion zu bauen. Gameplaytechnisch sorgte das aber für eine Menge Frust bei den Spielern. Denn um das vollständige Potenzial der Waffe freizuschalten, war ein Berg an Artefaktmacht nötig – die Ressource,



Durch Upgrades wurde das Artefakt zur perfekten Waffe gegen die Legion.



die für die Upgrades der Artefaktwaffe nötig war. Um auch den allerletzten Perk zu erhalten, farmten Spieler wie besessen. Das will sich Blizzard zu Herzen nehmen und bei den neuen Azeritrüstungen besser machen. Wir sind gespannt, ob das in der Praxis auch von Erfolg gekrönt ist. Völlig verabschieden müssen wir uns aber nicht von den besonderen Effekten, die durch Artefaktwaffen möglich waren. Einige wandern neben den Effekten von legendären Items zu den Talenten. Wer also ein Fan der Artefaktwaffenfähigkeit *Essenz von G'hanir* für Druiden ist, die eure Heilfrequenz erhöht, der findet sie weiterhin im Spiel als Teil des Talents *Gedeihen*. Wiederum ist das neue Talent *Unstillbarer Hunger* für Dämonenjäger nichts anderes als der Effekt des legendären Gegenstands *Zorn des Halbriesen*, der den Skill *Dämonenbiss* mehr Wut generieren lässt. Neben diesen Beispielen gibt es noch viele weitere Artefaktfähigkeiten, die zu Talenten übergehen.

### Keine Legendären Items mehr

Blizzard hat auch angekündigt, dass Battle for Azeroth keine legendären Gegenstände mit sich bringen wird. Für viele ist das ein Grund zum Feiern. In Legion war das Ergattern der mächtigen Items nämlich ein zufallsbasierter Frust, der einigen Spielern das Gefühl einer Person zweiter Klasse gegeben hat. Wer Pech hatte, konnte während der Erweiterung nicht wirklich mithalten. Denn selbst wenn man einen legendären Gegenstand finden

sollte, konnte der genauso gut nutzlos wie spielentscheidend sein. Natürlich war das Glücksgefühl groß, wenn man gegen jede Erwartung ein solches Item bekommen sollte. Die Lücke, die jetzt entstanden ist, soll vermutlich zum Teil von Azeritrüstungsteilen gefüllt werden. Frust und Freude, die es durch die Sehnsucht nach einem bestimmten legendären Item gab, sind erst einmal nicht mehr Teil des Spiels.

### Die Ordenshalle

Aus WoD kennt ihr noch die Garnison, in der ihr eure Armee aufgebaut habt und von wo aus ihr NPCs auf Missionen schicken konntet, um euch Beute zu bringen. Dieses Feature gab es in kleinerer Form auch in Legion in Form der Ordenshalle. Diese wurde als Teil der Quest für die Artefaktwaffe zugänglich. Denn durch den Erhalt des mächtigen Werkzeugs gegen die Legion wurdet ihr der Anführer eurer Klasse, ein leuchtendes Vorbild. Anstatt aber wie in Warlords of Draenor eine große Schar an Untergebenen zu rekrutieren, habt ihr mit der Ordenshalle Elite-Einheiten angeführt, Champions eurer Zunft. Die Halle verliert in BfA an Bedeutung, denn ihre Quests sind logischerweise auf den damaligen Höchstlevel von 110 ausgelegt. Das ist für angehende Kämpfer im Krieg von Horde gegen Allianz eher uninteressant. Trotzdem solltet ihr einen Aspekt der Ordenshalle nicht übersehen: Klassenreitiere. Am Ende der Kampagne eures kleinen

Hauptquartiers warten diese als Belohnung auf euch. Sie sind auch über Legion hinaus reizvoll – wer möchte nicht als Schamane auf einem Elementar reiten? Oder darf es ein stilechter Skelettdrache für Todesritter sein? Definitiv eine Überlegung wert, falls ihr noch nach einem passenden Fortbewegungsmittel für euren Helden sucht.

### Das Ende der Tier-Sets

Nach über 13 Jahren verabschiedet sich Blizzard von einem der Grundpfeiler seines Spiel-Designs – das werden vermutlich viele sagen. Fakt ist jedenfalls, dass BfA keine neuen Tier-Rüstungen mit sich bringen wird. Anstatt dass Spieler auf ein Rüstungsset hinarbeiten können, das genau auf ihre Klasse angepasst ist, wird es in Zukunft pro Raid nur noch ein Set für Stoff, Leder, Kette und Platte geben, die auch keinerlei Set-Boni bieten – nur das Aussehen verbindet die Teile dieser Rüstung. Blizzard begründet diesen Schritt mit der ungewollten Trennung von Raid-Sets und dem Thema der Raids selbst. Oftmals würden die Tier-Sets überhaupt nicht zu dem Ort passen, an dem man sie ergattert. Wieso lassen diabolische Monster nicht auch Kleidung fallen, die ebenso teuflisch aussieht? Mit dieser Design-Philosophie will Blizzard an BfA herangehen, anstatt Klassenfantasien zu entsprechen. Ob hinter dem Ganzen auch einfach Kalkül steckt – immerhin müssen die Designer so pro Raid nur noch vier Rüstungen entwerfen –, kann man nicht mit Sicherheit sagen. Auch wenn nicht jedes Tier-Set in der Vergangenheit ein echter Hit war (arme Jäger), halfen die Rüstungen dabei, unseren Charakteren ein Zugehörigkeitsgefühl zu geben. Aber die 21 alten Sets gehen ja nicht verloren. Wir bleiben gespannt, ob die neuen Raids trotzdem tolle Designs bringen – ansonsten gibt es immer noch die Transmogrifikation.



# Berufe in Battle for Azeroth

Wir zeigen euch, was sich am Handwerk in Battle for Azeroth verändert.

Stand: Beta | Autor: Sebastian Glanzer



**B**erufe werden auch in der kommenden Erweiterung Battle for Azeroth wieder eine wichtige Rolle spielen. Zwar erwarten euch wie in Legion wieder mehrere Berufe-Quests, allerdings wird sich die Anzahl der Aufträge im Vergleich zu Legion in Grenzen halten. Auf den folgenden Seiten zeigen wir euch, was sich an den jeweiligen Berufen verändert. Zunächst einmal müssen wir uns neben der Itemlevel- und Werte-Quetsche auch auf ein neues System der Fertigkeitspunkte einstellen.

## Ein neues Skill-System

Ähnlich wie bei den Itemlevels nähern wir uns auch bei der Fertigkeitenstufe unserer Berufe langsam, aber sicher der 1.000er-Marke. Daher staucht Blizzard diese Zahl ein, indem die Fertigkeitenstufen auf die verschiedenen Erweiterungen verteilt werden. In der Tabelle oben rechts auf dieser Seite seht ihr die genaue Aufteilung. Zum Start eurer Alchemie-Karriere beginnt ihr beispielsweise auf Stufe 1 mit den Classic-Rezepten. Sobald ihr euch der Fertigkeitenstufe 300 nähert, könnt ihr zu den Berufe-Lehrern in The Burning Crusade gehen und anfangen, BC-Rezepte zu erlernen und bessere Fläschchen, Elixiere und so weiter herzustellen. In Battle for Azeroth werden die Skill-Stufen eurer Berufe also nicht automatisch auf 900 erhöht, sondern ihr müsst zu den neuen NPCs in den jeweiligen Gebieten, um noch bessere Gegenstände herstellen zu können.

## Das ändert sich für Sammelberufe

Um Gegenstände herstellen zu können, benötigt ihr wie immer die erforderlichen Rohstoffe. Ähnlich wie bei den verarbeitenden Berufen werdet ihr auch als Sammler von dem in Legion eingeführten Rangsystem profitieren. Je mehr ihr beispielsweise von einem bestimmten Erz sammelt, desto schneller steigert ihr eure insgesamt drei Ränge. Mit jeder weiteren Stufe wird das Abbauen von Erzen ertragreicher. Am Sammeln von Kräutern, Erzen und Kürschnern ändert sich

nichts, für diese drei Berufe wird jedoch das Geschick des Alchemisten interessant sein. Denn dieser kann in Battle for Azeroth alle möglichen Rohstoffe in andere Rohstoffe umwandeln. Wie in vorherigen Erweiterungen auch, könnt ihr beim Sammeln von Erzen, Kräutern und so weiter gleich mit Fertigkeitenstufe 1 in den Gebieten von Zandalar und Kul Tiras anfangen.

Im Gegensatz zu Legion sammelt ihr mit einer zu niedrigen Fertigkeit nicht erst Fragmente, die ihr dann beispielsweise zu dem eigentlichen Erz formt, sondern baut das Moneliterz direkt ab. Als Verzauberer müsst ihr wie gewohnt Rüstungsgegenstände entzaubern, um an euren Staub und die Splitter

zu gelangen, während ihr als Schneider Humanoide besiegen müsst, um ihren Stoff zu ergattern. Schneider übernehmen in Battle for Azeroth übrigens auch gleich die Aufgaben von Erste Hilfe. In Zukunft werdet ihr Verbände und

die Tränke des Sanitäters von Stoffkundigen erhalten, Erste Hilfe wird nämlich ganz aus dem Spiel entfernt.

## Expulsom ist das neue Blut von Sargeras

In Legion habt ihr von allen möglichen Mobs Blut von Sargeras erhalten, welches für so gut wie alle hochstufigen Rezepte verwendet wurde.

In Battle for Azeroth werdet ihr mit Expulsom auf einen ähnlichen seltenen Rohstoff treffen, der ebenfalls beim Aufheben gebunden sein wird. Die nächste Erweiterung hält jedoch noch zwei weitere Rohstoffe bereit: Einen Hydrokern erhaltet ihr ausschließlich aus Dungeons von Zandalar und Kul Tiras, während Blutzelle nur aus dem ersten Raid Uldir erhältlich ist. Je seltener der Gegenstand, desto höher fällt der Itemlevel des hergestellten Items aus.

## Mit dem Schrottomat Items zerlegen

Wer keinen Verzauberer zur Hand hat und in der Fertigkeitenstufe seines Berufs in

## Das neue Skillsystem in Battle for Azeroth

So sind die Fertigkeitspunkte nach den verschiedenen Erweiterungen aufgeteilt.

- WoW Classic: 300
- The Burning Crusade: 75
- Wrath of the Lich King: 75
- Cataclysm: 75
- Mists of Pandaria: 75
- Warlords of Draenor: 100
- Legion: 100
- Battle for Azeroth (Kul Tiras): 150
- Battle for Azeroth (Zandalar): 150

Battle for Azeroth noch schneller vorankommen will, der kann in Battle for Azeroth die Apparatur mit dem passenden Namen Schrott-o-matik 1.000 benutzen (siehe Bild unten). Dieser Riesenhammer, der an einen Amboss geschraubt ist (eine technische Meisterleistung), zerschmettert eure hergestellten Items und gibt euch einen kleinen Anteil an Materialien zurück. Ein netter Nebeneffekt dieses Verarbeitungsprozesses ist, dass ihr dabei ab und zu Expulsom erhaltet, mit dem ihr eure seltenen Gegenstände herstellt.

## Die Rohstoffe in der Übersicht

Diese Materialien benötigt ihr für eure Berufe in Battle for Azeroth.

**BERGBAU:** Moneliterz, Sturmsilbererz, Platinerz

**KRÄUTERKUNDE:** Flussknospe, Sternmoos, Akundas Biss, Winterkuss, Sirenenpollen, Meerestängel, Ankerkraut

**KÜRSCHNEREI:** Raues Leder, Sturmbalg, Schimmerschuppe, Nebelschuppe, Blutbefleckter Knochen, Kalzifizierter Knochen

**INSCRIFTENKUNDE:** Ultramarinblaues Pigment, Blutrotes Pigment, Grünliches Pigment, Ultramarinblaue Tinte, Blutrote Tinte, Grünliche Tinte, Akazienpulver

**JUWELIERSKUNST:** Goldberyll, Granat, Kubilin, Solstein, Viridium, Kyanit, Eulenaug, Scharlachdiamant, Gezeitenamethyst, Bernsteinflamme, Laribol, Königsquarz, Krakenauge

**SCHNEIDEREI:** Gischtvernebeltes Leinen, Tiefseesatin, Bestickter Tiefseesatin

**VERZAUBERKUNST:** Dusterstaub, Umbralsplitter, Trüber Kristall

**ANGELN:** Sandschleicher, Schleimige Makrele, Rasender Tigerfisch, Spurschnapper, Großmeerswels, Tiragardebarsch, Rotflossenschmerle

**FLEISCH:** Salziges Fleisch, Zähle Lende, Fleischige Keule, Dickes Paleosteak

**SELTENE ROHSTOFFE:** Expulsom, Hydrokern, Blutzelle

## Barren ade!

Keiner der Berufe in BfA benutzt Barren. Erze müssen also nicht mehr umgewandelt werden, stattdessen nutzt ihr einfach das rohe Erz.



# Ingenieurskunst

Wie wir es aus der Vergangenheit kennen, werdet ihr als Ingenieur auch in Battle for Azeroth neben Munition, Mounts, Haustieren, Gewehren und Fernrohren alle möglichen Gimmicks herstellen können. Bei der Herstellung seid ihr auf Monelitzer, Sturm Silbererz, das etwas seltenere Platinerz und natürlich Expulsom angewiesen.

## Gürtelverzauberungen sind zurück

Ingenieure können ihre eigenen Gürtelverzauberungen herstellen, die nur sie benutzen können. Das Modifizieren eures Gürtels macht ihn seelengebunden. Die Gürtelverzauberung „Schreckenshologrammprojektor“ bringt dauerhaft ein spezialisiertes Gerät an eurem Gürtel an, mit dem ihr einen Gegner in Nahkampfreichweite für fünf Sekunden in Furcht versetzt.

Das wird vielen Klassen einen Vorteil im Open-PvP verschaffen, in der Arena wird der Effekt sehr wahrscheinlich nicht nutzbar sein. Eine weitere gute Gürtelverzauberung für PvP ist Gürtelverzauberung: Ellbogenfreiheit, mit der ihr euch alle 60 Sekunden

von allen bewegungseinschränkenden Effekten befreien könnt. Mit der defensiveren Variante „Miniaturisierter Plasmaschild“ wird bei Benutzung ein Schild vor euren Charakter projiziert, der den Schaden aller frontalen Angriffe abwehrt. Ob damit eventuell auch Spezialattacken in Raidkämpfen abgefangen werden können, ist bisher noch nicht klar.

## Bomben und Ausrüstung für Jäger

Neben Bomben mit klangvollen Namen wie B.R.U.T.Z.L., die eurem Gegner etwas Schaden zufügen, stellt ihr als Ingenieur vor allem spezielle Bomben her, mit denen ihr eure Feinde außer Gefecht setzt – vorausgesetzt ihr zielt gut. Alle Bomben und ihre Effekte seht ihr in der Tabelle unten links auf dieser Seite.

Der Rest eurer herstellbaren Gegenstände unterstützt die Jäger von Azeroth. In Battle for Azeroth könnt ihr die beiden Schusswaffen Monelitschießen (Level 110, Gegenstandsstufe 210) und Präzise abgestimmter Sturmstahlvernichter (Level 120, Gegenstandsstufe 300) herstellen.

Zum Vergleich: Eine Artefaktwaffe mit hohem Itemlevel hat mittlerweile eine Gegenstandsstufe von 250. Die Gegenstände aus heroischen Dungeons auf Stufe 120 besitzen eine Gegenstandsstufe von 325+. Jäger versorgt ihr mit Brandmunition, die für Zusatzschaden sorgt, und Frostversetzer Munition, die getroffene Gegner für drei Sekunden um 15 Prozent ihrer Laufgeschwindigkeit verlangsamt. Passend zu den Schießseisen und der Munition stellt ihr für die Waidmänner außerdem zwei Fernrohre her. Zielfernrohr des Ausgucks bewirkt, dass manchmal für zwölf Sekunden die kritische Trefferchance um 707 Punkte erhöht wird, Monelitzielfernrohr des Eifers steigert für zwölf Sekunden euer Tempo. Dabei muss man bedenken, dass diese Effekte nur durch Fernkampfangriffe ausgelöst werden können. Überlebens-Jäger schauen also in die Röhre.

## Nützliche Spielereien

Mit den sogenannten „Vorrichtungen“ könnt ihr vier nützliche Gegenstände herstellen, die euch in verschiedenen

Situationen hilfreich sind. Mit einem Elektroschocker könnt ihr beispielsweise euer Reittier schneller laufen lassen. Der Elektroschocker zur Reittiermotivierung erhöht zehn Sekunden lang die Reitgeschwindigkeit um zehn Prozent, dieser Effekt ist bis zu fünfmal stapelbar.

Je häufiger ihr den Effekt verwendet, desto höher ist die Chance, dass euer Mount desorientiert wird und nicht mehr weiterlaufen kann. Für Jäger ist das Interdimensionale Begleiterrepositorium hilfreich, da ihr somit für zwei Minuten einen Stallmeister beschwört, bei dem ihr eure Begleiter austauschen könnt. Mit dem Stationären Umkleider ruft ihr für zwei Minuten ein Gerät herbei, bei dem ihr und eure Verbündeten ihre Ausrüstung transmogrifizieren können. Beim Questen in Gebieten mit Wasser könnt ihr den XA-1000-Wellenleiter beschwören, der ein Boot herbeiruft, welches sofort losfährt und euch für 25 Sekunden über das Wasser trägt. An Land ist diese Vorrichtung nicht einsetzbar.

## So bastelt ihr euch ein Hovercraft

Für den läppischen Preis von 75 Monelitzer, 40 Sturm Silbererz, 20 Verschmorten Verkabelungen und fünf Expulsom (die einzig rare Komponente) könnt ihr einen Motor mit Turbolader basteln. Wenn ihr diesen mit einem Monelitverstärkten Chassis kombiniert, stellt ihr damit das Mount Xiwylag-Geländefahrzeug her – ein Hovercraft. Für das Chassis müsst ihr euch aber mit einem Schmied zusammentun, denn nur der kann das Monelitverstärkte Chassis herstellen. Das Mount kann auch von Nicht-Ingenieuren genutzt werden und dient dem Ingenieur damit als Goldquelle. Ein weiteres, aber nur von Ingenieuren nutzbares Mount ist der Mecha-Mogul Mk2. Was man genau für die Herstellung benötigt, ist bisher jedoch noch nicht bekannt.

## Die Bomben des Ingenieurs

### B.R.U.T.Z.L.

Fügt allen Gegnern in einem Radius von fünf Metern 1.325 Feuerschaden zu

### Elektrogezündete Schlafbombe

Peinigt das Ziel mit wilder Magie, sodass es sich 20 Sekunden lang in eine zufällige Kreatur verwandelt

### Fangwurzelsamenschleuder

Macht alle Ziele in einem Radius von fünf Metern um den Einschlagsort bewegungsunfähig; hält zehn Sekunden lang an

### Frostgranate

Friert einen Gegner ein und betäubt ihn so für zehn Sekunden

### Neurologische Lähmungsbombe

Versteint einen Gegner, betäubt ihn so und verringert seinen erlittenen körperlichen Schaden um 99 Prozent; hält zehn Sekunden lang an

### Organische Diskombulierungsgranate

Peinigt das Ziel mit wilder Magie, sodass es sich 20 Sekunden lang in eine zufällige Kreatur verwandelt

### Thermobeschleuniger/Seuchenverbreiter

Erzeugt einen vergifteten Bereich, der allen Gegnern alle drei Sekunden Schaden zufügt, solange sie sich darin aufhalten; hält 15 Sekunden lang an

Die Bomben des Ingenieurs können in BfA mehr als nur Schaden anrichten.



# Alchemie

Als Alchemist versorgt ihr eure Mitspieler weiterhin mit Fläschchen und hilfreichen Tränken, von denen in BfA noch einige hinzugekommen sind. Für das Herstellen eurer Zaubetränke benötigt ihr wie immer Pflanzen aus den insgesamt sechs verschiedenen Gebieten der neuen Erweiterung. Das Ankerkraut findet ihr deutlich seltener. Es wird unter anderem für das Herstellen von Fläschchen und der Transmutation von Expulsum benötigt. In der Tabelle unten seht ihr eine Liste der Kampftränke, die sich eine

Abklingzeit teilen. Hinzu kommen ein neuer Unsichtbarkeits- sowie Verhüllungs-Trank, ein Meeresnebeltrank, der euch kurzzeitig levitieren lässt, Trank der Leichtfüßigkeit, der eure Bewegungsgeschwindigkeit kurzzeitig erhöht, und zu guter Letzt Trank des drohenden Todes, welcher eine Schadenswelle aussendet. Die Welle nimmt an Kraft zu und verursacht umso höheren Schaden, je weiter die zurückgelegte Strecke ausfällt.

## Fläschchen und Kessel

Gilden profitieren wieder von den Gildenkesseln, für deren Herstellung man von allen Fläschchen jeweils drei benötigt. Außerdem braucht ihr fünf Expulsum und einen Hydrokern. Die normalen Fläschchen gewähren euch 59 Intelligenz, Beweglichkeit oder Stärke, die Ausdauer-Flask steigert die Ausdauer eures Charakters um 88 Punkte. Zum Vergleich, frisch auf Level 120 besitzen wir mit unseren Charakteren auf dem Beta-server knapp 75.000 Lebenspunkte und circa 4.000 Intelligenz/Beweglichkeit/Stärke.

## Transmutieren

Wie in der Tabelle unten seht, könnt ihr über die Transmutation alles in alles umwandeln – ihr könnt sogar Expulsum herstellen. Für die Transmutation von Expulsum benötigt ihr jedoch jedes Mal drei Ankerkraut, wel-

ches in Battle for Azeroth im wahrsten Sinne des Wortes rar gesät sein wird.

## Alchemie-Schmuckstücke

In den Spieldateien von Battle for Azeroth finden sich neben den zwei folgenden Trinkets noch vier weitere Varianten der Alchemie-Schmuckstücke, die jedoch dieselben Effekte wie diese beiden besitzen:



### Endlose Tinktur der bruchstückhaften Macht

+114 Vielseitigkeit  
Kopiert den Stärkungseffekt des aktuellen Fläschchens des Trägers, jedoch nur zu einem Bruchteil der Wirksamkeit; hält zwölf Sekunden lang an  
Erhöht die Effekte, die Heil- und Mana-tränke auf den Träger haben, um 40 Prozent. Dieser Effekt ist nicht stapelbar.



### Wallender Alchemistenstein

+114 Vielseitigkeit  
Bei hervorgerufener Heilung oder verursachtem Schaden besteht eine Chance, dass sich eure Stärke, Beweglichkeit oder Intelligenz 15 Sekunden lang um 224 erhöht. Es wird stets euer höchster Wert gewählt. Erhöht die Effekte, die Heil- und Mana-tränke auf den Träger haben, um 40 Prozent. Dieser Effekt ist nicht stapelbar.

## Kampftränke in Battle for Azeroth

Von diesem Gesöff werdet ihr in Battle for Azeroth so einiges zu euch nehmen.



### Kampftrank der Ausdauer

Erhöht eure Ausdauer 25 Sekunden lang um 1.100 (60 Sekunden Abklingzeit)



### Kampftrank der Beweglichkeit

Erhöht eure Beweglichkeit 25 Sekunden lang um 900 (60 Sekunden Abklingzeit)



### Kampftrank der Intelligenz

Erhöht eure Intelligenz 25 Sekunden lang um 900 (60 Sekunden Abklingzeit)



### Kampftrank der Stärke

Erhöht eure Stärke 25 Sekunden lang um 900 (60 Sekunden Abklingzeit)



### Trank der Bluteruption

Gewährt dem Trinkenden eine Chance, dass seine Angriffe einen Giftausbruch um ihn herum erschaffen. Dieser verursacht insgesamt 7.065 Schaden, der gleichmäßig auf alle Gegner innerhalb von 8 Metern aufgeteilt wird.



### Trank der Erfrischung

Versetzt den Trinkenden in einen Zustand höchster Konzentration, in welchem er im Verlauf von 10 Sekunden bis zu 11.770 Mana regeneriert, jedoch wehrlos ist, bis die Konzentration gebrochen wird



### Stahlhauttrank

Erhöht eure Rüstung 25 Sekunden lang um 641; kann nur im Szenario „Die Prüfung des Zorns“ und auf den Verheerten Inseln benutzt werden



### Manatrunk der Küste

Stellt 10.990 Mana wieder her



### Heiltrank der Küste

Stellt 32.970 Gesundheit wieder her



### Verjüngungstrank der Küste

Stellt 32.970 Gesundheit und 8.242 Mana wieder her

## Transmutationen in Battle for Azeroth

In Battle for Azeroth könnt ihr als Alchemist wirklich alles in alles umwandeln.

Icon	Transmutation/Ergebnis	Rohstoffe
	Transmutieren: Expulsum	10 x Akundas Biss 10 x Winterkuss 3 x Ankerkraut
	Transmutieren: Erz zu Edelsteinen Juwelenbeutel	5 x Moneliterz 5 x Sturmsilbererz
	Transmutieren: Erz zu Kräutern Sack mit Kräutern	5 x Moneliterz 5 x Sturmsilbererz
	Transmutieren: Erz zu Stoff Stoffhaufen	5 x Moneliterz 5 x Sturmsilbererz
	Transmutieren: Fisch zu Edelsteinen Pulsierender Sack	10 x Sandschleicher
	Transmutieren: Fleisch zu Begleiter Pulsierender Sack	10 x Salziges Fleisch
	Transmutieren: Kräuter zu Erz Moneliterz	5 x Sirenenpollen
	Transmutieren: Kräuter zu Stoff Gischtvernebeltes Leinen	5 x Sirenenpollen
	Transmutieren: Stoff zu Häuten Stapel Häute	10 x Gischtvernebeltes Leinen

# Inschriftenkunde

Inschriftenkunde versorgen Spieler auch in Battle for Azeroth mit Glyphen, Dunkelmondkarten, Schildhand-Items und Folianten, mit denen sie – wie in Legion auch – ihre Talente außerhalb von Ruhebereichen ändern können. Von den Glyphen dürft ihr nicht so viel erwarten, aber dazu später mehr. Neu sind die Fraktionsverträge, mit denen ihr den Rufgewinn bei einer Fraktion steigern könnt, wenn ihr Weltquests abschließt und sogar Klassen-Buffs in Form von Kriegsrollen (siehe Tabelle unten). Die Rollen sind jedoch eine etwas abgeschwächte Form der Klassenbuffs (sieben Prozent statt zehn Prozent Ausdauer, Intelligenz und so weiter). Für die Herstellung all dieser Gegenstände benötigt ihr Tinten, die ihr wie gewohnt über das Mahlen von Kräutern aus Zandalari und Kul Tiras erhaltet. Insgesamt gibt es drei Tinten namens Blutrote, Grüne und Ultramarinblaue Tinte, die zusammen mit Destilliertem Wasser (beim Händler erhältlich) aus ihren gleichnamigen Pigmenten hergestellt werden können.

## Bücher und Schriftrollen in Battle for Azeroth

Inschriften arbeiten in Battle for Azeroth als kleine, nützliche Buff-Bots.



### Schriftrolle des Entriegelns

Ermöglicht das Öffnen von einfachen Schlössern bis zu einer Fertigkeit im Schlossknacken von 550. Dieser Vorgang verbraucht den Dietrich.



### Kriegsrolle der Intelligenz

Erhöht die Intelligenz des Ziels 30 Minuten lang um sieben Prozent. Wenn sich das Ziel in eurer Gruppe oder eurem Schlachtzug befindet, erhalten alle Mitglieder den Effekt.



### Kriegsrolle der Seelenstärke

Erhöht die Ausdauer des Ziels 30 Minuten lang um sieben Prozent. Wenn sich das Ziel in eurer Gruppe oder eurem Schlachtzug befindet, erhalten alle Mitglieder den Effekt.



### Kriegsrolle des Schlachtrufs

Erhöht die Stärke und Beweglichkeit des Ziels 30 Minuten lang um sieben Prozent. Wenn sich das Ziel in eurer Gruppe oder eurem Schlachtzug befindet, erhalten alle Mitglieder den Effekt.



### Foliant des stillen Gemüts

Beruhigt die Gedanken und gestattet es euch für 60 Sekunden, außerhalb des Kampfes eure Talente zu ändern.



### Kodex des stillen Gemüts

Stellt einen Kodex auf, der es Spielercharakteren in der Nähe gestattet, ihre Talente anzupassen.

## Die Fraktionsverträge

Mit den Fraktionsverträgen werden Inschriftenkunde ihren Reibach machen, denn nur durch das Benutzen dieser Kontrakte wird es Spielern möglich sein, Ruf bei einer der neuen Fraktionen zu steigern. Um den Vertrag zu aktivieren, muss man jedoch über normale Quests einen freundlichen Ruf erreicht haben. Jede Weltquest, die ihr abschließt, sorgt für einen kleinen Rufschub. Wenn sich ein Spieler umentscheidet und sein Ansehen doch bei einer anderen Fraktion steigern will, muss er erneut zum Inschriftler gehen beziehungsweise das Auktionshaus aufsuchen. Die Verträge sind nicht accountübergreifend, was bedeutet, dass Spieler sie auch mit ihren Twinks kaufen werden. Wenn ihr hier früh investiert, ist euch ein Gewinn garantiert. Insgesamt gibt es acht verschiedene Verträge:

- Vertrag: Champions von Azeroth
- Vertrag: Voldunai
- Vertrag: Zandalariimperium
- Vertrag: Talanjis Expedition
- Vertrag: Tortollanische Sucher
- Vertrag: Prachtmeeradmiralität
- Vertrag: Die Sturmwatch
- Vertrag: Der Glutorden

## Schildhand-Items und Folianten

In Battle for Azeroth könnt ihr zwar keine Stäbe mehr herstellen, dafür aber Schildhand-Items mit einem Itemlevel von 300. Zum Vergleich: Items aus heroischen Dungeons haben auf Level 120 einen Itemlevel von 335+. Wie bereits erwähnt, können Spieler weiterhin ihre Talente außerhalb von Ruhebereichen mit Folianten ändern, für den Raid steht wieder der Kodex des stillen Gemüts zur Verfügung. Beim jetzigen Stand der Beta sieht es so aus, dass auch die alten Folianten und Kodizes auf Stufe 120 verwendet werden können. Folianten und Kodizes können also mit neuen und alten Reagenzien hergestellt werden.

## Nur drei neue Glyphen

Glyphen spielen seit Legion keine ausschlaggebende Rolle mehr, da sie nur noch kosmetischer Natur sind. Trotzdem konnten wir in Legion jede Menge Glyphen erlernen und teilweise auch ein bisschen Geld damit verdienen, wenn wir eine seltene Variante fanden, die nicht jeder besaß. Beim Inschriftenlehrer in Battle for Azeroth können wir derzeit nur drei Druiden-Glyphen erlernen: Einfache Fluggestalt erlaubt es Druiden, die Fluggestalt ihres Volkes anzunehmen, mit Delfin ändert ihr die Wassergestalt in einen Delfin und mit Wellenspringer ver-

ändert ihr das Aussehen der Wassergestalt in einen Wellenspringerdelfin.

## Die Dunkelmondkarten in Battle for Azeroth

Über Dunkelmondkarten stellen Inschriftenkunde einzelne zufällige Teile eines Sets her, welches sie verbinden und daraus die fertige Karte zu produzieren. Genau wie die Nebenhand-Items besitzen die Dunkelmondkarten eine Gegenstandsstufe von 300.



### Dunkelmondkartenset: Tiefen

+39 Stärke/Beweglichkeit

Erhöht den kritischen Trefferwert um 28 bis 58. Die Höhe des kritischen Trefferwerts ist von der oben liegenden Karte des Kartensets abhängig.

Mischt im Kampf regelmäßig das Kartenset.



### Dunkelmondkartenset: Sturmböen

+39 Intelligenz

Erhöht den kritischen Trefferwert um 28 bis 58. Die Höhe des kritischen Trefferwerts ist von der oben liegenden Karte des Kartensets abhängig.

Mischt im Kampf regelmäßig das Kartenset.



### Dunkelmondkartenset: Gezeiten

+39 Intelligenz

Verringert die Grundmanakosten eurer Zauberei um 25 bis 101. Die Höhe der Manakostenverringerung ist von der oben liegenden Karte des Kartensets abhängig.

Mischt im Kampf regelmäßig das Kartenset.



### Dunkelmondkartenset: Blockaden

+39 Stärke/Beweglichkeit

Erhöht Rüstung um 32 bis 96. Die Höhe der Rüstung ist von der oben liegenden Karte des Kartensets abhängig.

Mischt im Kampf regelmäßig das Kartenset.



# Schneiderei

Mit Battle for Azeroth übernehmen Schneider den Job von Erste Hilfe. Tränke und andere Spielereien fallen dabei jedoch weg. Mit Gischtnebel Leinwand und Tiefseebandage regeneriert ihr über acht Sekunden 23.000 beziehungsweise 36.000 Lebenspunkte. Um den Inventarplatz eurer Mitspieler zu erhöhen, könnt ihr mit Tiefseebeutel und Bestickter Tiefseebeutel 30er- und 32er-Taschen herstellen. Neben ein paar wenigen Spielereien (siehe Tabelle unten rechts) sind die interessantesten Items des Schneiders in Battle for Azeroth die Schlachtflaggen, die im PvP eure Mitspieler auf unterschiedlichste Weise unterstützen. Natürlich stellt ihr auch jede Menge Ausrüstungsteile für die üblichen Ausrüstungsplätze her. Auf Stufe 120 besitzen diese einen Itemlevel von 300. Als Rohstoff dient euch Geistvernebeltes Leinen, welches ihr von Humanoiden auf Zandalor und Kul Tiras erhaltet.

## Die Schlachtflaggen

Die Effekte der Schlachtflaggen wirken in einem 15-Meter-Radius um die Flagge herum, bleiben 30 Sekunden lang bestehen und haben eine Abklingzeit von einer Minute. Die Schlachtflagge Ansporn kann sogar auf dem Reittier benutzt werden und erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit von euch und euren Verbündeten um 15 Prozent.

Ihr könnt also als Kolonne herumreiten und so beispielsweise schneller an einer Basis oder dem Flaggenraum ankommen. Die Phalanx- und Freiheits-Flaggen verringern den Schaden eurer Verbündeten und befreien sie von bewegungseinschränkenden Effekten. Im Tooltip findet sich kein

Anzeichen darauf, ob jeweils immer nur eine Flagge aktiv sein kann und ob die Flaggen angreifbar sein werden. Wie es derzeit aussieht, können mehrere Spieler die Flaggen aneinanderreihen und eurem Team so einen großen Vorteil verschaffen.

## Die Zaubersfäden des Schneiders

In Battle for Azeroth habt ihr die Möglichkeit, euren Umhang mit einem von drei Bestickungen zu versehen. Für die Herstellung benötigt ihr neben dem üblichen Leinen acht Mal Tiefseesatin, die Bestickungen sind daher etwas kostspielig, zumal jeder Umhang neu bestickt werden muss. Warum wir das erwähnen? Weil die Effekte der Zaubersfäden zu vernachlässigen sind.

Der Diskrete Zaubersfaden reduziert eure hervorgerufene Bedrohung, allerdings ist der Bedrohungsaufbau von Tanks in Battle for Azeroth im Grunde genau so hoch wie in Legion. Der Federleichte Zaubersfaden gestattet es euch, tiefer zu fallen, da ihr beim Fallen später Fallschaden erleidet. Der Feste Zaubersfaden verhindert, dass ihr auf Zandalor und Kul Tiras benommen werden könnt. Vor allem beim Reiten ist das ein Vorteil, jedoch kann man sich vom Lederarbeiter einen ähnlichen Gegenstand herstellen lassen.

## Epische Ausrüstung



### Bestickte Tiefseebundhosen

Gegenstandsstufe 355  
+248 Intelligenz  
+403 Ausdauer



### Bestickte Tiefseehandschuhe

Gegenstandsstufe 355  
+168 Intelligenz  
+302 Ausdauer



Im Gegensatz zu anderen hergestellten Items wird bei den Items des Schneiders nicht angezeigt, ob zusätzlich zufällige Werte wie „Krit“ oder Tempo ausgewürfelt werden. Dabei kann es sich beim derzeitigen Stand der Beta jedoch nur um einen Fehler handeln.

Aber selbst wenn sich neben Intelligenz und Ausdauer noch Werte auf den Hosen und Handschuhen befinden, lohnt sich das Herstellen dieser beiden Items nur für Hardcore-Raider die in den ersten Raids ordentlich Progress machen wollen und dafür jedes kleine bisschen an Itemlevel mitnehmen. Mit 50 Bestickter Tiefseesatin, 75 normalem Tiefseesatin sowie satten 30 Expulsom und 15 Hydrokernen sind diese Items vor allem zu Beginn der Erweiterung extrem teuer in der Herstellung. Zum Vergleich: 355er-Items lassen bereits die Bosse in der normalen Version von Uldir (erster Raid in BfA) fallen, heroische Dungeons belohnen euch mit 325+-Beute.

## Schlachtflaggen und andere Items

In BfA zeigt der Schneider Flagge und netzt seine Gegner mit Leinnetzen ein.

### Schlachtflaggen



#### Schlachtflagge: Phalanxverteidigung

Stellt eine Flagge auf dem Schlachtfeld auf, welche den erlittenen Schaden von Verbündeten innerhalb von 15 Metern um 15 Prozent verringert; hält 30 Sekunden lang an



#### Schlachtflagge: Ansporn

Tragt eine Schlachtenflagge auf eurem Rücken, die für 15 Sekunden eure Reitgeschwindigkeit und die eurer Gruppenmitglieder innerhalb von 10 Metern um 15 Prozent erhöht; kann nur beritten eingesetzt werden



#### Schlachtflagge: Geist der Freiheit

Stellt eine Flagge auf dem Schlachtfeld auf, welche die Dauer von Gruppenkontrolleffekten auf Verbündeten innerhalb von 15 Metern verringert; hält 30 Sekunden lang an

### Besondere Items



#### Gischtnebeltes Leinnetz

Verlangsamt mit einem Netz ein bis zu 35 Meter entferntes Ziel für 5 Sekunden um 75 Prozent



#### Tiefseenet mit Haken

Macht mit einem Netz ein bis zu 35 Meter entferntes Ziel für drei Sekunden um drei Prozent bewegungsunfähig



#### Begleiter – Heißluftballon

(Haustier)



Als Schneider könnt ihr epische Gegenstände mit einem Itemlevel von 355 herstellen.

# Juwelenschleifen

Als Juwelenschleifer bezieht ihr eure Ressourcen weiterhin aus dem Sondieren von Erzen, die ihr durch Massensondierung schneller erhaltet. Mit den gewöhnlichen und seltenen Rohlingen versorgt ihr eure Mitspieler mit nützlichen Edelsteinen und stellt neben Ringen nun auch Zweihandstäbe her. Aus der Sondierung erhaltet ihr fünf verschiedene Rohlinge mit gewöhnlicher und seltener Qualität. Die besonderen Edelsteine, die ein Hauptattribut aufweisen, werden aus einem epischen Rohling namens Krakenauge hergestellt. Die Krakenaugen bilden also das Gegenstück zu den Säbleraugen in Legion.

## Zweihandstäbe und Ringe

In Battle for Azeroth übernehmen Juwelenschleifer die Aufgabe des Inschriftenkundigen und stellen auf Stufe 120 Zweihandstäbe mit einem Itemlevel von 300 her. Wie bereits bei den anderen Berufen erwähnt, lohnt sich das Herstellen dieser Stäbe in der Regel nicht, da man bereits in heroischen Dungeons an bessere Beute gelangt. Ähnlich sieht es bei den Ringen aus, wobei man in diesem Fall theoretisch so lange craften kann, bis man die gewünschte Wertekombination bekommt, die man über den Dungeon vielleicht nicht erhalten würde.

## Die neuen Edelsteine

Zwar ändert Blizzard das Werte-System in Battle for Azeroth wieder etwas und nimmt den Fokus von Werten wie Tempo, „Krit“ und so weiter, um mehr Wert auf die Hauptattribute zu legen. Bis auf die epischen Edelsteine, die ihr genau wie in Legion nur einmal sockeln könnt, steigern die Edelsteine in Battle for Azeroth jedoch ausschließlich die sekundären Werte eures Charakters.

Wer einen Blick in die Tabelle rechts wirft, wird sehen, dass es nun auch Edelsteine gibt, welche die Bewegungsgeschwindigkeit und die erhaltene Erfahrung erhöhen. Für Twinks ist die zusätzliche Erfahrung mit Sicherheit eine willkommene Änderung. Die bewegungserhöhenden Edelsteine geben euch

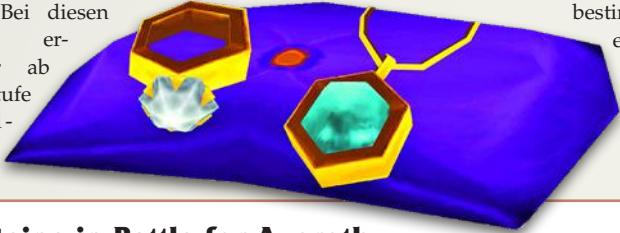
die Möglichkeit, alte oder schlechtere Ausrüstung aufzuheben und euch so ein Set zu basteln, dass ihr beim Reiten anzieht, um das Maximum aus den Sockeln herauszuholen und euch so schnell wie möglich fortzubewegen. Beim Reiten dürft ihr mit eurem schwächeren Reit-Set nach Möglichkeit nicht in einen Kampf verwickelt werden.

## Wichtige Fraktionen für den Juwelenschleifer

Die interessantesten Fraktionen für den Juwelenschleifer sind das Zandalariimperium (Horde) und die Sturmwatch (Allianz). Bei diesen Fraktionen erhaltet ihr ab der Ruf-Stufe Wohlwollend die

Vorlagen für die beiden Stäbe sowie den Ring mit Tempo. Die Vorlage für den Ring mit Meisterschaft erhaltet ihr bei Talanjis Expedition (Horde) beziehungsweise bei Prachtmeeradmiralität (Allianz).

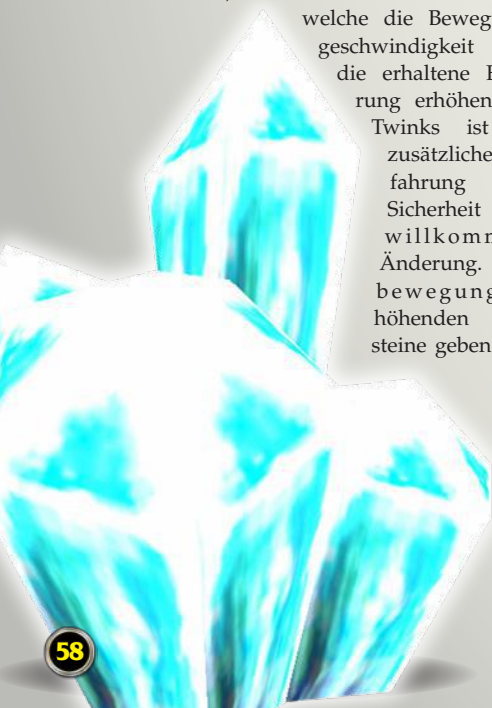
Die Version mit kritischem Trefferwert gibt es bei der 7. Legion (Allianz) respektive dem Ehrenbund (Horde). Wer den Ring mit Vielseitigkeit sucht, wird beim Glutorden (Allianz) oder Voldunai (Horde) fündig. Alle Rezepte erhaltet ihr bereits ab der Ruf-Stufe Wohlwollend, über das neue Vertragssystem (siehe Inschriftenkunde) müsst ihr euch jedoch eventuell zunächst für eine bestimmte Fraktion entscheiden, bei der ihr über Weltquests euren Ruf steigern wollt.



## Edelsteine in Battle for Azeroth

Diese Klunker packt ihr in Battle for Azeroth in eure neue Ausrüstung.

Icon	Edelstein	Rohrer Stein
	Krakenauge der Stärke +9 Stärke	Krakenauge
	Krakenauge der Beweglichkeit +9 Beweglichkeit	Krakenauge
	Krakenauge der Intelligenz +9 Intelligenz	Krakenauge
	Vielseitiger Königsquarz +7 Vielseitigkeit	Königsquarz
	Tödliche Bernsteinflamme +7 Kritische Trefferwertung	Bernsteinflamme
	Meisterlicher Gezeitenamethyst +7 Meisterschaft	Gezeitenamethyst
	Spiegelndes Eulenaugen +7 Tempo	Eulenaugen
	Tödlicher Solstein +4 Kritische Trefferchance	Solstein
	Vielseitiger Kyanit +4 Vielseitigkeit	Kyanit
	Meisterlicher Kubilin +4 Meisterschaft	Kubilin
	Spiegelnder Goldberyll +4 Tempo	Goldberyll
	Bemerkenswerter Granat +5 Prozent Erfahrungspunkte	Granat
	Kantiges Viridium +3 Prozent Bewegungsgeschwindigkeit	Viridium



# Verzauberungskunst

Verzauberer beziehen ihre Rohstoffe wie üblich über das Entzaubern von Ausrüstung. Dabei sammelt ihr Dusterstaub, Umbralsplitter und Trüber Kristall. Umbralsplitter erhaltet ihr für das Entzaubern von hochstufigen blauen Items und Splitter gibt's wie immer nur für das Entzaubern von epischen Gegenständen. Wie viele andere Berufe auch könnt ihr mit der Entzauberungsrute einen Gegenstand für einen Anhänger herstellen, der ihm eine Chance gewährt, mit Verzauberungsstaub zurückzukehren. Neben den üblichen Verzauberungen, die Sekundärwerte erhöhen, stechen die Armschienen- sowie die Waffen-Verzauberungen besonders heraus.

## Waffenverzauberungen mit neuen Effekten

Waffenverzauberungen gehören seit Classic zum Spiel dazu. In Legion empfanden die Entwickler, dass unsere Artefaktwaffen alleine schon stark genug waren, und verzichteten auf die Waffenverzauberungen. In Battle for Azeroth kehren diese nun wieder zurück und besitzen einige interessante Effekte. Wie in der Auflistung rechts zu sehen, können Heiler ihre Manaregeneration durch Küstenwoge erhöhen. Tanks setzen hingegen eher auf die Lebensraub-Verzauberung Entzug. Schadensaussteiler erhalten gleich mehrere verschiedene Verzauberungen mit unterschiedlichen Effekten, wobei manche eher für Zauberklassen und andere für Nahkämpfer ausgelegt sind. Strom der Elemente erhöht

beispielsweise den elementaren Zauberschaden, während Sturmschlagkraft ab und zu die Distanzangriffskraft für zehn Sekunden um 35 Prozent steigert. Die Spezi-

fizierung „Elementar“ soll scheinbar verhindern, dass es zu irgendeinem Zeitpunkt der Erweiterung dazu kommt, dass Schurken und andere Nahkampfklassen diese Verzauberung mit ihren teils magischen Effekten zu stark ausnutzen können.

Die vier Standard-Verzauberungen für Schadensaussteiler funktionieren alle auf dieselbe Weise: Es wird stapelweise entweder Tempo, Meisterschaft, Kritischer Trefferwert oder Vielseitigkeit um 50 Punkte erhöht. Sobald ihr fünf Stapel des Effekts erreicht habt, wandeln sich die Stapel für zwölf Sekunden in 400 Punkte des jeweiligen Wertes um. Wer schon genug Schaden verursacht und öfter Tanks dabei hat, die die Bedrohung nicht aufrechterhalten können, der greift zur Waffenverzauberung mit dem Platzhalter-Namen Bedrohungsverringerung.

## Neue Armschienen-Verzauberungen

Hals-Verzauberungen finden wir auf dem Beta-Server nicht. Vielleicht denkt sich Blizzard bei der legendären Halskette Herz von Azeroth, dass die keine Verzauberung mehr benötigt. Stattdessen kehren aktuelle Armschienen-Verzauberungen zurück, auch wenn euch diese im Kampf nicht wirklich weiterhelfen: Ruhebeschleunigung lässt euren Ruhestein schneller kanalisieren, Ruheschutz umgibt euch beim Wirken des Ruhesteins mit einem Absorptionsschild und Ruhezeit verringert die Abklingzeit eures Ruhesteins um fünf Minuten.

## Fraktionen, die ihr im Auge behalten solltet

Eure Waffen- und Ring-Verzauberungen erhaltet ihr direkt vom Lehrer. Um die Ring-Verzauberungen effektiver durchführen zu können (also weniger Rohstoffe dafür auszugeben), benötigt ihr jedoch die jeweiligen Rezepte, die über alle neuen Fraktionen in

Battle for Azeroth verteilt sind. Bis auf die

7. Legion und die neutrale Fraktion Tortollanische Sucher gibt es bei jeder Fraktion drei Rezepte, die ihr bereits ab einem wohlwollenden Ruf erhaltet. Genau wie beim Schmied sei jedoch gesagt, dass ihr über das neue Vertragssystem über Weltquests immer nur bei einer vorher ausgewählten Fraktion Ruf farmen könnt. Falls ihr nicht über die üblichen Quests einen wohlwollenden Ruf erreicht, müsst ihr nach und nach die

Rezepte zur effizienteren Herstellung farmen. Dabei könnt ihr entweder darauf schauen, welche Ring-Verzauberung für eure Spielweise am sinnvollsten ist oder mit welcher sich in den ersten Wochen mehr Gold verdienen lässt.

## Waffenverzauberungen in Battle for Azeroth

### Küstenwoge

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass manchmal die Manaregeneration erhöht wird

### Entzug

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass euer Lebensraub um 7 erhöht wird

### Strom der Elemente

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass sie eine Aura verursacht, die euren elementaren Zauberschaden um 20 Prozent erhöht

### Sturmkraftschlag

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass sie eine Aura verursacht, die euer Angriffstempo bei Nahkampf- oder Distanzangriffen und Fähigkeiten zehn Sekunden lang um 35 Prozent erhöht

### Vielseitige Navigation

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass manchmal eure Vielseitigkeit 30 Sekunden lang um 50 erhöht wird. Dieser Effekt ist bis zu 5-mal stapelbar. Beim Erreichen von fünf Stapeln werden alle Stapel aufgezehrt und eure Vielseitigkeit wird zwölf Sekunden lang um 400 erhöht.

### Schnelle Navigation

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass manchmal euer Tempo 30 Sekunden lang um 50 erhöht wird. Dieser Effekt ist bis zu 5-mal stapelbar. Beim Erreichen von fünf Stapeln werden alle Stapel aufgezehrt und euer Tempo wird zwölf Sekunden lang um 400 erhöht.

### Meisterliche Navigation

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass manchmal eure Meisterschaft 30 Sekunden lang um 50 erhöht wird. Dieser Effekt ist bis zu 5-mal stapelbar. Beim Erreichen von fünf Stapeln werden alle Stapel aufgezehrt und eure Meisterschaft wird zwölf Sekunden lang um 400 erhöht.

### Tödliche Navigation

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass manchmal euer kritischer Trefferwert 30 Sekunden lang um 50 erhöht wird. Der Effekt ist bis zu 5-mal stapelbar. Beim Erreichen von fünf Stapeln werden alle Stapel aufgezehrt und euer kritischer Trefferwert wird zwölf Sekunden lang um 400 erhöht.

### Unbeirrbare Navigation

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass manchmal eure Rüstung 30 Sekunden lang um 1 erhöht wird. Dieser Effekt ist bis zu 5-mal stapelbar. Beim Erreichen von 5 Stapeln werden alle Stapel aufgezehrt und eure Rüstung wird zwölf Sekunden lang um acht erhöht.

### Bedrohungsreduzierung (Platzhalter-Name)

Eine Waffe dauerhaft verzaubern, sodass im Kampf die gegenüber eurem Gegner erzeugte Bedrohung verringert wird



# Schmiedekunst

Als Schmied müsst ihr euch in Battle for Azeroth auf keinerlei bahnbrechende Änderungen einstellen. Mit Schmiedekunst stellt ihr neben ein paar Spielereien vor allem Rüstung und Waffen für eure Mitspieler her. Mit der Abschwächung unserer geliebten Artefaktwaffen spielt das Schmieden von Waffen wieder eine wichtige Rolle.

## Der Waffen- und Schilde-Lieferant

Vielen wird es wahrscheinlich erst beim Spielen von Battle for Azeroth klar werden, aber wir werden nach Legion wieder auf normale Weise Waffen sammeln. Die Rolle des Schmieds, der bis auf Stäbe, Schusswaffen und Zauberstäbe alle Waffen und auch Schilde herstellen kann, nimmt damit wieder eine wichtige Rolle ein – zumindest zu Beginn der Erweiterung, später werdet ihr Waffen aus Raids und Mythic-Dungeons tragen. Ob es ein ähnliches Upgrade-System wie in Legion geben wird, ist bisher noch nicht bekannt.

## Besondere Gegenstände

Zwar steht im Tooltip noch „Verheerte Inseln“ anstatt Zandalar und Kul Tiras, trotzdem könnt ihr wieder Gegenstände herstellen, mit denen ihr euer Pferd beschlagen und somit schneller reiten könnt. Wenn ihr zusätzlich ein Steigbügel nutzt, könnt ihr sogar vom Reittier aus mit Gegenständen

interagieren und müsst nicht wie andere Spieler dafür absitzen. Der Monelitdietrich erlaubt es euch, Schlösser zu knacken. Somit müsst ihr nicht einen Schurken aufsuchen. Inscriftler können in Battle for Azeroth übrigens ebenfalls Schlösser knacken und machen euch in der Hinsicht Konkurrenz. Durch den Khaz'gorischen Hammer erspart ihr euch das Reitmammut, da ihr mit diesem

Gegenstand überall reparieren könnt. Die Anfertigung von Rüstung mit diesem Gerät bietet die Möglichkeit, dem Ausrüstungsteil den Zusatz „Unzerstörbar“ zu verleihen. Gold macht ihr als Schmied mit dem Monelitverstärkten Chassis, das Ingenieure nutzen müssen, um daraus ihr Hovercraft-Reittier zu basteln. Das Chassis kann nur vom Schmied hergestellt werden.

## Besondere Schmiedekunst-Pläne in Battle for Azeroth

Neben Rüstungen, Waffen und Schilden kann der Schmied noch ein paar besondere Items herstellen.



### Khaz'gorischer Hammer

Benutzen: Gestattet es dem Benutzer, seine gesamte Ausrüstung sofort zu reparieren. Aufheben: Beim Erschaffen von Rüstung oder Waffen besteht eine Chance, dass sie mit der Eigenschaft „Unzerstörbar“ belegt werden.



### Monelitdietrich

Ermöglicht das Öffnen von einfachen Schlössern bis zu einer Fertigkeit im Schlossknacken von 600. Dieser Vorgang verbraucht den Dietrich.



### Monelitgehärtete Hufplatten

Beschlagt euer Reittier mit Hufplatten, die eure Geschwindigkeit beim Reiten auf den Verheerten Inseln

für zwei Stunden um 20 Prozent erhöhen. Die Dauer ist für Schmiede vervierfacht.



### Monelitgehärtete Steigbügel

Versieht Euer Reittier mit Steigbügeln, die Euch für zwei Stunden Interaktionen beim Reiten auf den Verheerten Inseln ermöglichen. Die Dauer ist für Schmiede vervierfacht.



### Monelitverstärktes Chassis

Kombiniert ein monelitverstärktes Chassis und einen Motor mit Turbolader (vom Ingenieur), um ein Xiwyllag-Geländefahrzeug herzustellen. Dies ist ein sehr schnelles Reittier.

# Lederverarbeitung

Raues Leder heißt der Rohstoff, den Lederarbeiter in BfA in großen Mengen benötigen. Weitere Materialien sind Sturmbalg, Schimmerschuppen, Nebelschuppen sowie Blutbefleckte und Kalzifizierte Knochen. Diese Rohstoffe erhaltet ihr alle als Nebenprodukt des Kürschnerns. Für die besonderen Rüstungsgegenstände benötigt ihr, wie viele

andere Berufe auch, Expulsom. Zu Beginn der Erweiterung versorgt ihre eure Mitspieler neben Lederklammern auch mit Schwerer Rüstung.

## Neu im Repertoire

Ingenieure sind nicht die Einzigen, die Waffen für Jäger herstellen können. Denn in Batt-

le for Azeroth fertigt ihr nun auch Bögen an. Neben den Fernkampfwaffen finden sich in den Spieldateien auch Faustwaffen wieder. Hier könnt ihr sogar epische Varianten herstellen, der Itemlevel ist allerdings noch nicht bekannt.

## Die besonderen Items des Lederarbeiters

Für Hobbytaucher bietet BfA den Lederarbeitern einen Schimmerschuppentauchhelm, mit dem euer Charakter 15 Minuten lang unter Wasser atmen kann. Mit dem passenden Schimmerschuppentaucheranzug erhöht ihr zusätzlich eure Schwimmgeschwindigkeit für 15 Minuten um 100 Prozent! Wer lieber zu Land unterwegs ist und von unliebsamen Mobs nicht betäubt werden will, kann sich mit dem Rauen Lederharnisch gegen den Betäubungseffekt immun machen. Trommeln des Krieges heißen in Battle for Azeroth Trommeln des Mahlstroms und versorgen euren Raid oder eure Mythic-Plus-Gruppe auch ohne Magier, Schamanen oder Tierherrschafts-Jäger mit dem starken *Kampfrausch/Heldentum*-Effekt.

## Besondere Lederverarbeitung-Muster in Battle for Azeroth

Lederarbeiter stellen neben Trommeln und einem Harnisch ützliche Items für Muscheltaucher her.



### Trommeln des Mahlstroms

Erhöht das Tempo aller Gruppen- und Schlachtzugsmitglieder um 25 Prozent. Hält 40 Sekunden lang an. Wenn der Effekt endet, sind die Betroffenen erschöpft und können 30 Minuten lang nicht mehr von *Kampfrausch*, *Heldentum* oder *Zeitkrümmung* profitieren.



### Rauer Lederharnisch

Verhindert zwei Stunden lang, dass der Spielercharakter beim Reiten in Kul Tiras und Zandalar benommen wird. Die Dauer ist für Lederarbeiter vervierfacht.



### Schimmerschuppentaucheranzug

Legt einen Taucheranzug an, der eure Schwimmgeschwindigkeit um 100 Prozent erhöht. Hält 15 Minuten lang an.



### Schimmerschuppentauchhelm

Legt einen Taucherhelm an, der Euch unter Wasser atmen lässt. Hält 15 Minuten lang an. Durchaus interessant, in der Beta von Battle for Azeroth sind uns bisher allerdings keine Unterwasser-Quests oder ähnliches begegnet.

# Nebenberufe in BfA

Die Nebenberufe in Battle for Azeroth sind schnell abgehandelt, da euch hier keine bahnbrechenden Änderungen erwarten. Die wohl größte Änderung betrifft Erste Hilfe, die, wie bereits erwähnt als Nebenberuf wegfällt und in Zukunft vornehmlich vom Schneider übernommen wird.

## Bergbau und Kürschnerei

Für Bergbauer und Kürschner ändert sich in Battle for Azeroth im Grunde nichts. Euer Augenmerk liegt als Bergbauer weiterhin darauf, die gelben Punkte auf der Karte abzugrasen und mit eurer Spitzhacke auf Erzvorkommen rumzuhacken.

Kürschner suchen sich einen Ort, an dem viele Tiere gekürschnert werden können und sich zusätzlich viele Spieler aufhalten, die das Töten der Vieher für euch erledigen.

Sobald ihr bewiesen habt, dass ihr ein guter Sammler seid, erhaltet ihr automatisch eine Quest für den nächsten Rang des jeweiligen Erzes, Leders und so weiter.

## Angeln

In Battle for Azeroth macht ihr euch als Angler auf die Jagd nach Sandschleicher, Rasender Tigerfisch, Schleimige Makrele, Spurschnapper, Großmeerwels, Tiragardebarsch und Rotflossenschmerle. Die Makrele, den Tigerfisch und den Spurschnapper könnt ihr benutzen, um sie in Öl umzuwandeln. Das Öl wird von Köchen genutzt, um verschiedenste Gerichte zu kreieren.

## Kochen

Als Koch versorgt ihr eure Mitspieler mit Buff-Food und Festmahlen. Genau wie in Legion erhöhen die Festmahle und andere spezielle Gerichte die Werte eines Charakters um einen kleinen Betrag. Das sieht auf den ersten Blick nach nicht viel aus, kann bei schweren Raidbossen jedoch den feinen Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen, wenn sich alles an eurem Buff-Food laben. Als Koch seid ihr auf die Fische des Anglers sowie Zähne Lende, Salziges Fleisch, Fleischige Keule und Dickes Paleosteak angewiesen. Die restliche Materialien wie Wildes Mehl, Choronig und Fusaka kauft ihr einfach beim NPC-Händler. In der Tabelle rechts oben seht ihr, was für Buff-Food und Festmahle ihr herstellen könnt.

## Archäologie

Archäologie wird in BfA etwas vernachlässigt, aber das sind die Hobby-Ausgräber ja schon gewohnt. In der kommenden Erweiterung macht ihr euch mit eurem Feldmesser auf die Suche nach gerade einmal zwei Fragmenten: Archäologisches Fragment (Zandalari) und Archäologisches Fragment (Kul Tiras). Insgesamt gibt es 20 Projekte, an denen ihr arbeiten könnt. Die interessantesten Projekte listen wir in der Tabelle rechts.

## Buff-Food und Festmahle in Battle for Azeroth

Mit diesen Leckerbissen haut ihr euch in Battle for Azeroth den Magen voll.

### Festmähler

#### Üppiger Kapitänsschmaus

Richtet einen üppigen Kapitänsschmaus her, der bis zu 35 Mitglieder eures Schlachtzugs oder eurer Gruppe sättigen kann! Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 62.052 Gesundheit und 31.028 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und ein Wert wird eine Stunde lang um 91 erhöht.

#### Kombüsenbankett

Richtet ein Kombüsenbankett her, das bis zu 35 Mitglieder eures Schlachtzugs oder eurer Gruppe sättigen kann! Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 117.744 Gesundheit und 58.872 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und ein Wert wird eine Stunde lang um 73 erhöht.

### Tier-2-Buffer-Food

#### Matrosenpastete

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 55 Meisterschaft.

#### Honigglasierte Keulen

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 55 kritischen Trefferwert.

#### Sumpffisch mit Fritten

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden insgesamt 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst dabei beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens

zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und euer Tempo wird eine Stunde lang um 55 erhöht.

#### Würziger Schnapper

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 55 Vielseitigkeit.

### Tier-1-Buffer-Food

#### Kul Tiramisu

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 41 kritischen Trefferwert.

#### Loakuchen

Dieser Geisterkuchen stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 41 Meisterschaft.

#### Rabenbeerkuchen

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 41 Tempo.

#### Mon'Dazi

Stellt im Verlauf von 20 Sekunden 24.761 Gesundheit und 12.380 Mana wieder her. Ihr müsst beim Essen sitzen bleiben. Wenn ihr mindestens zehn Sekunden mit Essen verbringt, werdet ihr satt und erhaltet eine Stunde lang 41 Vielseitigkeit.

## Besondere Archäologie-Projekte in Battle for Azeroth

Die meisten Projekte lassen euch mit grauen Gegenständen zurück. Diese hier aber nicht:

Projekt	Belohnung
Unkenurne	Spielzeug: Unkenurne – beschwört eine Krötenplage
Tanz der Toten	Spielzeug: Tanz der Toten – beschwört eine geisterhafte tanzende Hexe
Fetisch des gequälten Geistes	Schmuck: Fetisch des gequälten Geistes – verringert das Angriffs- und Zaubertempo des aktuellen gegnerischen Ziels für 5 Sekunden um 15 Prozent
Schröpfendes Totem	Schmuck: Schröpfendes Totem – entzieht einem Gegner Gesundheit und überträgt sie auf den Zaubernden
Intaktes Terrorhornjungtier	Haustier: Intaktes Terrorhornei – mit Rechtsklick euer Terrorhornjungtier beschwören oder wieder freigeben
Zusammengeflackter Wiedergänger	Haustier: Knochenhaufen – mit Rechtsklick euren Geheilten Wiedergänger beschwören oder wieder freigeben



# Der Kriegsmodus bringt PvP für alle!

Mit dem Kriegsmodus versucht Blizzard, das lange verschwundene World-PvP endlich zurückzubringen. Nach unserer Erfahrung aus der Beta von World of Warcraft könnte das diesmal tatsächlich funktionieren.

Stand: BfA-Beta | Autor: Philipp Sattler

**W**er erinnert sich nicht gerne zurück an die ausufernden Schlachten in Süderstade und Tarrens Mühle? Oder an wilde Jagdszenen im Schlingendorntal, wo einfallende Horde-Chars auf die Jagd nach niedrigstufigen Allianzlern gingen – oder andersrum am Wegekreuz im Brachland. Szenen wie diese sind aber mittlerweile schon mehr als eine Dekade her und bei vielen Spielern lange in Vergessenheit geraten. Das sogenannte World-PvP ist praktisch tot. Ein Grund dafür ist die Serverpopulation. Oft war schon zu Classic eine Fraktion auf den PvP-Servern in der Mehrzahl, was oft dafür sorgte, dass die unterlegene Fraktion kein Land mehr sah. Im Laufe der Zeit verschoben sich diese Zahlen dramatisch, denn kaum jemand schließt sich freiwillig der unterlegenen Seite an. Oft ist das Verhältnis 100 zu 1, was das faire PvP unmöglich macht.

## So viel zu tun

Außerdem gibt es in WoW mittlerweile so viel zu tun, dass kaum mehr Langeweile aufkommt. Damals waren größere Open-PvP-

Schlachten willkommen, weil sie Spaß machten und man eh nichts vorhatte. Heute aber fliegt man zwischen Raids, World-Quests und Mythisch-Plus-Dungeons hin und her, und versucht zwischendrin noch schnell das heiß ersehnte Mount zu farmen. Mal schnell ein Stündchen mit der feindlichen Fraktion rumprügeln? Dafür hat doch keiner mehr Zeit. Zumal dank schneller Flug- und Boden-Mounts kaum mehr die Chance besteht, in ein Scharmützel verwickelt zu werden. Außerdem war und ist PvP für viele Spieler nur ein Zeitvertreib, aber nicht der Hauptinhalt. Daher blühte das PvP auch regelmäßig am Ende einer Erweiterung auf. Es gab nichts mehr zu tun, und die Menschen und Orcs vertrieben sich die Zeit damit, sich gegenseitig auf die Mütze zu hauen.

## Kriegsmodus

Um das World-PvP nun doch wieder ins Laufen zu bekommen, schlägt Blizzard mit Battle for Azeroth einen komplett anderen Weg ein und schafft die PvP-Server kurzerhand komplett ab. Was erst mal nach einem

Widerspruch klingt, offenbart sich dann aber als wohldurchdachter Plan. In der heutigen Zeit von X-Realm und Phasing ist es kein Problem mehr, Spieler von verschiedenen Servern in eine Phase zu werfen – und genau das macht der Kriegsmodus. Aber der Reihe nach. Standardmäßig sind alle Spieler in WoW ab dem Release von BfA auf einem PvE-Server, auf dem die feindliche Fraktion euch nicht angreifen kann. Aktiviert ihr dann aber den Kriegsmodus in eurem Talentfenster, werft euch das Spiel in eine Phase mit ausschließlich Spielern, die ebenfalls den Kriegsmodus aktiv haben. Ihr trefft also nur noch auf Spieler, die zum PvP bereit sind und Lust auf Gekloppe haben. Da es sich dabei nicht um ausgewiesene Server handelt, gibt es auch kein großes Ungleichgewicht. Das System kann für ausgeglichene Verhältnisse in jeder Zone sorgen.

## Belohnungen

Wäre das schon alles, würde der Knopf für den Kriegsmodus, den man übrigens nur in Sturmwind oder Orgrimmar aktivieren beziehungsweise deaktivieren kann, bei den

allermeisten Spielern wohl schnell Staub ansetzen. Denn selbst eingefleischte PvP-Fans wollen ihre Weltquests eher in Ruhe machen, ehe sie anfangen, Hordler zu verhaufen. Was macht man als schlauer Entwickler also, um die Menschen zu ködern? Richtig, man gibt ihnen eine satte Belohnung. Beim Kriegsmodus sieht das wie folgt aus: Ihr bekommt aktuell zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte, was natürlich nur beim Leveln interessant ist. Außerdem bekommt ihr aber auch zehn Prozent mehr Belohnungen aus den Weltquests – mehr Gold, mehr Ruf, mehr Azerit. Spätestens jetzt überlegen auch PvP-Noobs, ob sie den Modus nicht anschalten.

## PvP-Talente

Fast noch wichtiger als die zehn Prozent, die sich in der Beta auch immer mal wieder geändert haben, ist die Tatsache, dass ihr mit aktiviertem Kriegsmodus Zugriff auf eure neuen PvP-Talente habt. Und dabei spielt es keine Rolle, ob überhaupt ein Mitglied der feindlichen Fraktion in der Nähe ist. Da die Talente



teilweise sehr stark und nicht unbedingt nur gegen andere Spieler nützlich sind, bietet euch das einen großen Vorteil beim Questen in der offenen Welt. Insgesamt vier Talente dürft ihr euch aus eurer Liste herausuchen und aktivieren, etwa Verstärkungen eurer Attacken, bessere Mobilität oder ein wenig Selbstheilung – alles praktisch beim Questen. Es gibt also durchaus handfeste Vorteile, den Kriegsmodus aktiv zu haben.

## PvE-Spieler im PvP?

Jetzt lässt sich darüber streiten, ob diese Boni nicht vielleicht sogar etwas zu stark sind. Mehr Erfahrungspunkte und mehr Azerit lassen bestimmt den einen oder anderen Spieler den Kriegsmodus aktivieren, obwohl sie eigentlich kein Interesse an PvP haben. Das wiederum kann positive oder negative Auswirkungen haben. Der Spieler kann Blut lecken und seine Freude an einer gepflegten Prügelei entdecken, oder er portet sich frustriert nach Orgrimmar zurück und ärgert sich, dass die andere Fraktion verhindert, dass er zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte bekommt.

Im Optimalfall macht man die Belohnungen so attraktiv, dass diejenigen Spieler den Kriegsmodus aktivieren, die nicht unbedingt eingefleischte PvPlers sind, aber gegen kleinere Scharmützel nichts einzuwenden haben. Gleichzeitig aber auch nicht zu attraktiv, denn Hardcore-PvE-Spieler sollen sich deswegen nicht ins PvP gezwungen fühlen. Der eine oder andere erinnert sich vielleicht noch an die legendäre Questreihe in Pandaria, die auch zwei Schlachtfelder beinhaltete, und welchen Shitstorm Blizzard dafür erntete.

## Fazit

Der neue Kriegsmodus könnte es tatsächlich schaffen, dass Open-World-PvP wieder Lebenszeichen von sich gibt. Besonders in den Gebieten der World-Quests dürfte es ordentlich knallen. Denn neben einigen unverbesserlichen Perfektionisten, die nur das zusätzliche Azerit einstreichen wollen, treffen dort dann jede Menge PvP-Interessierte aufeinander. Da kann das Abschließen der Weltquests auch schnell mal zur Nebensache werden. Dafür muss aber ein gutes Gleichgewicht herrschen. Im Gegensatz zu den PvP-Servern, wo eine Fraktion normalerweise die Oberhand hat, sind hier im Optimalfall gleich viele Spieler jeder Seite in einem Gebiet – sofern das System das ordentlich hinbekommt. Wer hingegen weiterhin keinen Bock auf PvP hat, der lässt den Kriegsmodus einfach aus und spielt weiter wie bisher. Damit gibt es eigentlich für niemanden einen Grund zum Jammern.

## Das Attentäter-System und die Boni

Damit sich das PvP in der offenen Welt auch lohnt, hat Blizzard mehrere Buffs eingebaut und spendiert euch zudem Eroberungspunkte, wenn ihr der feindlichen Fraktion auf die Mütze haut.

Zum einen gibt es natürlich weiterhin Ehre, wenn ihr Mitglieder der feindlichen Fraktion umhaut. Stürzt ihr euch aber wirklich ins Getümmel, dann werdet ihr zum Soldaten eurer Fraktion ernannt und bekommt einen gleichnamigen Buff. Der wiederum gewährt euch zusätzlich sechs Eroberungspunkte für jedes Mitglied der feindlichen Fraktion, das ihr in den Staub schickt. Außerdem bekommt ihr satte 30 Eroberungspunkte, wenn ihr einen Attentäter beseitigt.

Attentäter werdet ihr, wenn ihr innerhalb einer bestimmten Zeit mindestens zehn Feinde im PvP besiegt. In dem Moment wird quasi ein Kopfgeld auf euch ausgesetzt und eure Position wird allen Mitgliedern der gegnerischen Fraktion auf der Karte angezeigt. Sich verstecken oder wegrennen ist dann also zwecklos. Immerhin werden aber gleichzeitig euer verursachter Schaden und die gewirkte Heilung um 15 Prozent angehoben, damit ihr euch gegen die Kopfgeldjäger verteidigen könnt. So werden besonders gute PvP-Spieler schnell das Ziel anderer starker PvPlers und es entstehen, so zumindest die Hoffnung von Blizzard, interessante Kämpfe zwischen Horde und Allianz. Hier noch mal die Boni des Kriegsmodus im Überblick:

- Ein aktivierter Kriegsmodus spendiert euch 10 Prozent mehr Erfahrungspunkte aus allen Quellen.
- Ein aktivierter Kriegsmodus spendiert euch 10 Prozent mehr Gold und Azerit aus Welt-Quests.
- Tötet ihr einen gegnerischen Spieler, werdet ihr zum Soldaten der Horde/Allianz.



- Soldaten der Horde/Allianz bekommen 6 Eroberungspunkte für PvP-Kills.
- Soldaten der Horde/Allianz bekommen 30 Eroberungspunkte für das Töten von Attentätern.
- Tötet ihr innerhalb einer bestimmten Zeit zehn gegnerische Spieler, werdet steigt ihr zum Attentäter der Horde/Allianz auf.
- Attentäter der Horde/Allianz verursachen 15 Prozent mehr Schaden und Heilung.
- Attentäter der Horde/Allianz werden allen feindlichen Spielern auf der Karte angezeigt.
- Ihr verliert diesen Status allerdings wieder, sobald ihr einmal stirbt.

Die Höhe der Boni und die Zeit, in der ihr die Feinde töten müsst, variierte in der Beta immer mal wieder. Es kann also durchaus sein, dass sich hier noch etwas bis zum Release ändert. Außerdem gibt es jede Menge neue Erfolge, die sich auf das Attentäter-System beziehen. Beispielsweise für das Beseitigen einer bestimmten Anzahl an Attentätern.

# Boralus

Willkommen in der neuen Hauptstadt der Allianz! Wir zeigen euch, was euch in der Küstenstadt erwartet und wo ihr alle wichtigen NPCs und Orte findet.

Stand: Battle for Azeroth Beta | Autor: Philipp Sattler

Nachdem unsere Helden den Kampf gegen die Legion erfolgreich hinter sich gebracht haben, kehren sie der gemeinsamen Hauptstadt Dalaran den Rücken und reisen gen Kul Tiras oder Zandalar. Die Kämpfer der Allianz beziehen dabei Quartier in der Hafenstadt

Boralus. Während die meisten wichtigen Orte im Nordosten der Stadt liegen, müsst ihr hin und wieder mal raus aus der Sicherheit und in die schmierigen Viertel rund um das Hakenkap. Im Süden finden sich dort kleinere Geschäfte wie „Leinen los“, ein La-

den für Haustierbedarf, während im Norden die PvP-Spieler ihr Unwesen treiben. Um in der gewaltigen Stadt nicht den Überblick zu verlieren, zeigt euch unsere Übersicht, wo ihr was in Boralus findet.



Auf eurem Schiff findet ihr nicht nur euren Missionstisch, ihr nutzt die schwimmende Basis auch, um eure Expeditionen auf Zandalar zu starten.



Die Kriegsfront liegt zwar im Arathi-Hochland, allerdings startet ihr sie von Boralus aus.



3

Ebenfalls im Hafen befindet sich euer Tisch für die neuen Inselexpeditionen, die von dort aus gestartet werden.



4

Die Kiste für eure wöchentliche Belohnung findet ihr im Büro des Hafenmeisters in Boralus.



5

Die neue wöchentliche PvP-Kiste inklusive Quests findet ihr in der Kommandozentrale bei den Aschenwinddocks.



6

Auf dem Berufsmarkt im nördlichsten Teil von Boralus findet ihr sämtliche Arten von Berufslehren.



7

Azerit-Rüstungen neu skillen dürft ihr bei den Astralen im Norden von Boralus.



8

Auch die Bank – inklusive Gildenbank – findet ihr im Norden der Stadt.



9

Die Portalmeister haben in Boralus jede Menge Schnellreiserouten in andere Allianzstädte vorbereitet.



10

Um sich für den Kampf gegen die Horde vorzubereiten, finden sich in der Hafenstadt jede Menge Trainingspuppen.



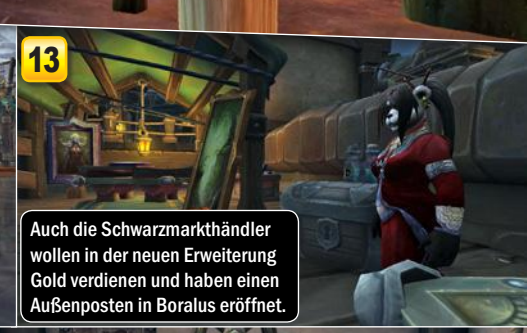
11

Kul Tiras ist groß und Reittiere sind nicht besonders schnell. Greift lieber auf die Flugrouten zurück.



12

Alternativ könnt ihr auch die Schifffahrtswege von Kul Tiras benutzen.



13

Auch die Schwarzmarkthändler wollen in der neuen Erweiterung Gold verdienen und haben einen Außenposten in Boralus eröffnet.



14

Wilbert Berghold  
«Gastwirt»

Zu Hause ist, wo mein Ruhestein mich hinbringt. Falls das Boralus sein soll, empfehlen wir euch einen Besuch im ansässigen Gasthaus.



15

Neben vielen kleineren Läden ist besonders ein Besuch im „Leinen Los“ zu empfehlen. Hier warten jede Menge knuffige Hündchen darauf, gestreichelt zu werden.

Mochi

Mango

Eli

Samson

# Dazar'alor

Willkommen in der neuen Hauptstadt der Horde. Wir zeigen euch, was euch in der Pyramidenstadt erwartet und wo ihr alle wichtigen NPCs und Orte findet.

Stand: Battle for Azeroth Beta | Autor: Philipp Sattler

Nachdem unsere Helden den Kampf gegen die Legion erfolgreich hinter sich gebracht haben, kehren sie der gemeinsamen Hauptstadt Dalaran den Rücken und reisen gen Kul Tiras oder Zandalari. Die Streiter der Horde schlägt es dabei über Umwege nach Zan-

dalar, in das uralte Königreich der Zandalari-Trolle. Die dortige Pyramidenstadt wird dabei der wichtigste Dreh- und Angelpunkt für Orcs, Untote und die weiteren Völker der Horde. Von hier aus starten sie ihre Abenteuer, um das Vertrauen der Zandalari zu gewin-

nen und den aufziehenden Krieg gegen die Allianz zu ihren Gunsten zu entscheiden. Um in der gewaltigen Stadt nicht den Überblick zu verlieren, zeigt euch unsere Übersicht, wo ihr was in Dazar'alor findet.





3

Wer auf eine Inselexpedition gehen möchte, der muss sich im Hafen von Dazar'alor einfinden.



4

Wer einmal pro Woche einen mythischen Dungeon abschließt, der darf sich auch in BfA wieder über eine tolle Belohnung freuen. Die dazugehörige Kiste findet ihr im nördlichen Teil der Stadt.



5

Neu in BfA ist dagegen die wöchentliche Kiste als Belohnung für eure PvP-Aktivitäten. Diese findet ihr, genau wie wöchentliche PvP-Quests, in eurer Kommandozentrale im Südwesten der Hauptstadt.



6

Auf dem Berufsmarkt im Nordwesten findet ihr sämtliche Arten von Berufslehrern – von Alchemie bis zu Verzauberkunst.



7

Wer seine Azerit-Rüstung neu skillen will, der muss zu den Astralen im Süden von Dazar'alor.



8

Die Bank – inklusive Gildenbank – findet ihr in der Mitte der großen Pyramide.



9

Wollen eure Helden mal die Reise in die Heimat antreten, findet ihr bei Portalmeistern jede Menge Schnellreiserouten in alle wichtigen Städte der Horde.



10

Um euch auf den Kampf gegen die Allianz vorzubereiten, stehen in der Pyramide genügend Trainingsattrappen für euch bereit.



11

Wer keine Lust auf lange Reittouren quer durch den Dschungel von Zandalar hat, der sollte sich die Position des Flugmeisters gut einprägen.

# /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:

#### **Hat Legion WoW gerettet?... S. 70**

Vor Legion wunderten wir uns, ob die Erweiterung WoW rettet - nun ziehen wir ein Fazit.

#### **Patrioten-Quests ..... S. 76**

Zum bevorstehenden Start von Battle for Azeroth stürzen wir uns in patriotische Abenteuer.

#### **Religionen in WoW Teil 4... S. 84**

Unser Report zu den Religionen in WoW widmet sich dem Druidentum.

#### **Letzte Geheimnisse ..... S. 88**

Welche Geheimnisse hat Azeroth noch vor uns? Wir geben euch einen Überblick.

#### **Zwangsrekrutiert ..... S. 92**

Ist der bevorstehende Krieg wirklich nicht von Sylvanas gewollt?

#### **Logout..... S. 96**

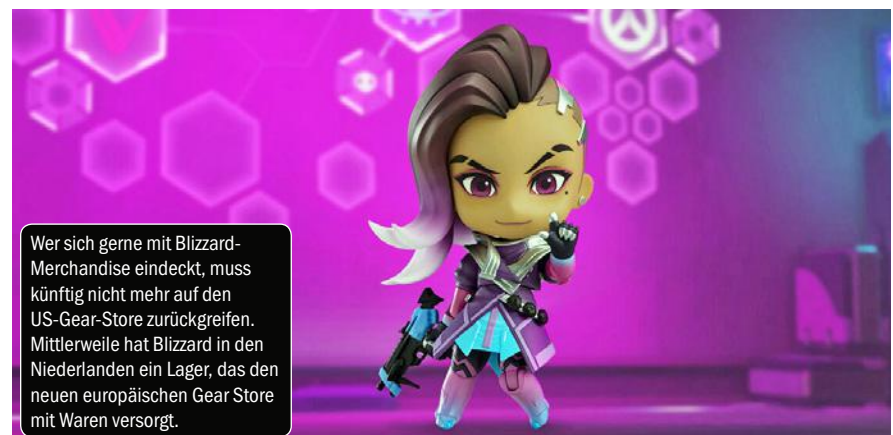
Das Beste kommt wie immer zum Schluss!

## Blizzard: Gear Store öffnet seine Pforten endlich auch in Europa

Fans von WoW und Co. können ab sofort physische Merchandise-Artikel aus dem europäischen Lager bestellen.

Ade, horrenden Versandkosten und Einfuhrzölle – ab sofort können Blizzard-Fans im offiziellen europäischen Gear Store physische Merchandise aus dem neuen Lager innerhalb der EU bestellen und müssen nicht mehr auf das Angebot des US-Shops zurückgreifen. Bislang mussten Käufer Goodies wie Shirts, Tassen, Plüschtiere, Actionfiguren und offizielles Gaming Gear im amerikanischen Gear Store bestellen, der mit hohen Versandkosten ein heftiges Loch in die Geldbörse deutscher Fans reißen konnte, und mitunter Lieferzeiten jenseits von Gut und Böse bot. Gegebenfalls kamen auch noch Einfuhrzölle hinzu. Doch damit ist jetzt Schluss, denn der europäische Gear Store mit Lager in den Nieder-

landen versorgt euch ab sofort mit allem, was das Blizzard-Fanherz begehrt. Blizzard behält sich allerdings vor, einzelne Artikel nur im US-Store anzubieten. Als Zahlungsmethoden gibt es gängige Kreditkarten sowie Paypal, die Versandkosten bestimmen sich nach dem Gewicht des Pakets – in unserem Test lagen die Kosten für ein T-Shirt bei 5,02 Euro (Expressversand) beziehungsweise 7,68 Euro (Kurierdienst), mit dem WoW-Plüsch-elekk zusätzlich im Warenkorb erhöhten sich die Kosten nicht. Übrigens: Ob Blizzard die Goodie-Bags zur Blizzcon 2018 auch im europäischen Shop anbieten wird, ist noch nicht bekannt – wegen der getrennten Lager solltet ihr euch aber nicht darauf verlassen.



Wer sich gerne mit Blizzard-Merchandise eindeckt, muss künftig nicht mehr auf den US-Gear-Store zurückgreifen. Mittlerweile hat Blizzard in den Niederlanden ein Lager, das den neuen europäischen Gear Store mit Waren versorgt.

# Blizzard vereinfacht das Missionssystem für Anhänger in BfA

Mehr Übersicht und kürzere Missionsdauer: So verbessert Blizzard mit WoW: BfA das Missionssystem. Außerdem müsst ihr Anhänger nicht mehr leveln.

Es gibt sie seit Einführung der Garnison in Warlords of Draenor – und seither sind sie innerhalb der WoW-Community höchst umstritten: die Missionen und die NPC-Champions. Für die kommende WoW-Erweiterung Battle for Azeroth hat Blizzard ein wenig Feintuning am Missionssystem betrieben und vereinfacht das Feature, um beide Seiten der Community zufriedenzustellen. Wer die Missionen liebt,

dem bleiben sie erhalten – wer sie hasst, der muss sich künftig deutlich weniger umfangreich mit ihnen beschäftigen. Konkret ändert Blizzard vor allem einiges an den Anhängern selbst sowie an der Missionsdauer. Zunächst einmal starten in Battle for Azeroth alle Anhänger, die ihr während eurer Reise durch Zandalar und Kul Tiras rekrutieren könnt, direkt auf Stufe 120. Das mühsame

Leveln der NPC-Champions entfällt mit dem nächsten Add-on also vollständig. Stattdessen sammeln die Anhänger zwar auf Missionen noch Erfahrungspunkte, diese steigern aber ausschließlich ihre Qualitätsstufe. In Battle for Azeroth gibt es davon vorerst drei Stück: selten, rar und episch – legendäre Anhänger sind zunächst nicht geplant. Ergänzend dazu gibt es auch keinen Itemlevel mehr für eure Champions, weshalb Blizzard die ganzen nunmehr überflüssigen Rüstungssets für Anhänger aus dem Missions-Feature gestrichen hat. Stattdessen kategorisieren die Entwickler eure Champions in drei neue Anhänger-Klassen: Die Techniker verfügen über die Spezialfähigkeit „Technikexperte“, die es ihnen erlaubt, verschiedene Gerätschaften zu bauen oder zu zerstören. Als Zweites kommen die Infiltratoren mit der Fähigkeit „Operative“ daher, die es ihnen erlaubt, Ziele auszumachen und Informationen zu sammeln. Zu guter Letzt gibt es noch die Kampfspezialisten, die mit der gleichnamigen Fähigkeit „Kampfspezialist“ ausgestattet sind. Diese Fähigkeit macht sie zu besonders widerstandsfähigen Kämpfern. Ergänzend dazu dürft ihr eure Anhänger mit besonderen Items ausrüsten, die ihr ausschließlich über Handwerksberufe erhalten könnt.



## Heroes of the Storm bekommt neue Heldin und Schlachtfeld

Die Warcraft-Kriegerin Yrel hält ab sofort zusammen mit dem neuen Schlachtfeld Alteracpass auf den Live-Servern des Blizzard-MOBAS Einzug.

Nachdem Blizzard mit Deckard Caine zuletzt die Fans des Diablo-Franchises in Heroes of the Storm glücklich gemacht hat, widmen sich die Entwickler aktuell wieder verstärkt der WoW-Fangemeinde: Mit der Kriegerin Yrel und dem neuen Schlachtfeld Alteracpass kommen die nämlich auf den Liveservern des MOBAs aktuell voll auf ihre Kosten. Yrel setzt vor allem auf Zähigkeit und eignet sich daher besonders gut als Tank. Die Kriegerin besitzt folgende Eigenschaften und Fähigkeiten:

- **Eigenschaft Göttliche Bestimmung (D):** Aktiviert die Eigenschaft, um Yrels nächste Grundfähigkeit sofort und ohne Manakosten aufzuladen. Außerdem verstärkt der passive Effekt Yrels Grundfähigkeiten und lädt sie innerhalb von 1,5 Sekunden auf, verringert dafür aber ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 25 Prozent.
- **Grundfähigkeit Rechtschaffene Verteidigung (Q):** Heilige Energie fügt Gegnern Schaden zu und heilt Yrel. Aufladen der Fähigkeit erhöht den Schaden.
- **Grundfähigkeit Rechtschaffener Hammer (W):** Fügt Gegnern Schaden zu und stößt sie weg. Aufladen erhöht Schaden und Rückstoß.
- **Grundfähigkeit Zornige Vergeltung (E):** Springt an einen Zielort, verursacht Schaden an Gegnern im Zielort und ver-

langsamt sie eine Sekunde um 50 Prozent. Aufladen erhöht die Reichweite.

- **Heroische Fähigkeit Unermüdlicher Verteidiger (R):** Yrel erhält für drei Sekunden eine Barriere, die sämtlichen Schaden absorbiert und sie um 50 Prozent dieses Betrags heilt.
- **Heroische Fähigkeit Geheiliger Boden (R):** Yrel weicht den Boden um sich herum, wodurch sie Panzerung erhält, bis sie den Bereich verlässt.

Das neue Schlachtfeld Alteracpass ist in drei Wege gegliedert. Helden können auf der Karte gefangene verbündete Truppen befreien und die Kavallerie rufen, um den gegnerischen General zu besiegen. Der Alteracpass besitzt die folgenden Features:

- **Generäle statt Zitadellen:** Besiegt den feindlichen General, um die Partie zu gewinnen. Die Generäle helfen beim Abwehren gegnerischer Angriffe. Sie erhalten für jede intakte verbündete Festung zusätzli-



che Panzerung und Schaden, außerdem regenerieren sie außerhalb des Kampfes ihre Gesundheit.

- Für jedes Team erscheint auf der Map ein Gefängnis, aus dem ihr Kavallerie-Einheiten befreien könnt. Dazu müsst ihr das Gefängnis für 30 Sekunden kontrollieren. Im Erfolgsfall greift verbündete Kavallerie dann auf allen drei Wegen Gegner und feindliche Gebäude an. Neue Gefängnisse erscheinen eine gewisse Zeit nachdem alle Kavallerie-Einheiten besiegt wurden.
- Als Söldner gibt es Gnolle (Belagerungscamp) und Bergriesen (Bosskamp).
- Schlammgruben auf dem Schlachtfeld verringern eure Bewegungsgeschwindigkeit.



# Hat Legion WoW gerettet?

Nach dem maroden Warlords of Draenor steuerte der leckgeschlagene WoW-Spaßtanker auf den Mahlstrom zu, mit Legion wollten die Kapitäne bei Blizzard das Ruder noch herumreißen. Hat die Rettungsaktion geklappt?

Autor: Karsten Scholz

**D**as ist nun endgültig das Ende von World of Warcraft! – wie oft wir diesen oder ähnliche Sätze in den letzten dreizehn Jahren gelesen oder gehört haben, wissen wir nicht. Einigen wir uns auf ein vorsichtiges „Sehr oft“. Häufig kamen die düsteren Vorhersagen von Veteranen, die in Classic, The Burning Crusade und/oder Wrath of the Lich King viel Spaß in Azeroth hatten, dann aber aus ganz unterschiedlichen Gründen ihr Abo kündigten – oder auch nicht, aus der Nähe lässt es sich vortrefflich schimpfen. WoW sei zu casual geworden, heißt es beispielsweise. Oder: Die Entwickler haben Features wie die Talentbäume verschlimmbessert, sukzessive sämtliche Besonderheiten der Klassen aus dem Spiel gepatcht und so weiter und so fort. Mit WoW: Cataclysm wurde aus dem nörgelnden Hintergrundrauschen erstmals ein nicht zu überhörender Orkan. Die Erweiterung katapultierte sich in vielen Umfragen aus dem Stegreif ans

hintere Ende der Beliebtheitsskala zahlreicher WoW-Recken. Die Gründe waren vielfältig. In einer buffed-Umfrage kritisierten viele Teilnehmer Ende 2010 etwa die kurze Level-Phase, das Handwerk, die Überarbeitungen an den Klassen sowie die fehlenden Neuerungen. Später sorgten dicke Content-Löcher und der eingeführte LFR-Modus für weiteren Unmut. Dass sich die Abo-Zahlen in dieser Zeit noch sehen lassen konnten, lag sicherlich auch am Jahrespass, den die Blizzard-Verantwortlichen den Spielern mit der kostenlosen Version von Diablo 3 schmackhaft machten.

## Mit jedem Add-on etwas toter

Eigentlich gibt es ja keine Steigerung von „tot“. Entweder man ist tot oder man ist es nicht. Dennoch bekamen wir nach Cataclysm das Gefühl, dass das von zig Enttäuschten bereits tot geschriebene WoW mit jeder folgenden Erweiterung einer immer noch düsteren Zukunft entgegenschau. Mists of Pandaria hatte

beispielsweise bereits mit der Ankündigung verloren: Asia-Setting, kuscheligen Pandas und pokémonesken Haustierkämpfen sei Dank. Warlords of Draenor traf die geplagte Gamer-Seele dann sogar noch kritischer. Das Zeitreise-Abenteuer fing stark an, ließ dann aber noch viel stärker nach. Zum einen aufgrund der kaum vorhandenen Inhaltspakete, die in dieser Zeit auf die Live-Server gespielt wurden. Kein anderes Add-on bot so wenig aktuelle Herausforderungen fürs monatliche Abo: Statt neue Dungeons oder PvP-Schlachtfelder brachte Patch 6.1 „Highlights“ wie die Twitter-Integration oder die S.E.L.F.I.E.-Kamera. Zum anderen haben sich die Autoren bei der WoD-Story komplett verzettelt. Mitten in der Erweiterung kamen die Verantwortlichen nämlich auf den Trichter, dass es nicht allzu sexy sein könnte, nach Garrosh erneut einen Höllschrei zum finalen Boss zu befördern. Nein, das war ein Orc zu viel des Guten. Eine Alternative musste her!

Die Entwickler haben aus Warlords of Draenor gelernt und deutlich mehr Content-Nachschub auf die Live-Server gespielt. Selbst jetzt gibt es noch mehr als genug in Azeroth zu tun.



Magni Bronzebart: Gemeinsam, Champions! Für Azeroth!

Und da Gul'dan ebenfalls eine Grünhaut ist, wühlten die Entwickler so lange im Wirbelnden Nether herum, bis sie dort über Archimonde stolperten, der es in The Burning Crusade nur zum Endboss der Schlacht um Hyjal gebracht hatte. Traurig, wer will im Finale einer Erweiterung schon einem recycelten Dämon gegenüberstehen?! Einen dritten Kritikpunkt an WoD haben wir bis zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht erwähnt: die Garnison. Die verwandelte den Hausherren mit den richtigen Gebäuden in einen autarken Einsiedler, der nur noch in Ausnahmesituationen die eigenen vier Wände verlassen musste. Ansonsten verbrachte er den ganzen Tag damit, die automatisch im Hintergrund ablaufenden NPC-Missionen zu erneuern.

### Berechtigte Kritik, aber ...

Um das an dieser Stelle auch einmal zu schreiben: Einige der bisher aufgeführten

Kritikpunkte an WoW würden wir durchaus unterschreiben. Blizzard hat in den letzten dreizehn Jahren sicherlich Fehler gemacht, auch wir waren genervt von manch einer Entscheidung oder den monatelangen Content-Lücken. Wir sind aber auch der Meinung, dass jede Erweiterung neben ihren Schwächen genauso ihre ganz eigenen Stärken besaß. Der Kataklysmus hat uns etwa mehrere fantastische Questreihen in Kalimdor und den Östlichen Königreichen sowie die gewerteten Schlachtfelder als Gegenpol zur wenig ausbalancierten Arena beschert. Und sicherlich hatten nicht nur wir in MoP viel Spaß mit den Haustierkämpfen, der Kampf Gilde, dem toll designten Pandaria, der spannend inszenierten Geschichte oder den abwechslungsreichen Boss-Kämpfen. Selbst beim harsch kritisierten WoD lässt sich Positives hervorheben. Die modernere Story-Inszenierung zum Beispiel, die überarbeiteten Charakter-

modelle oder kleine Verbesserungen wie die Sammlungen, das Materiallager sowie die aufgebohrte Inhaltssuche. Wir gehörten also nie zu der Gruppe, die WoW seit Jahren totsagt. Wir waren am Ende von WoD aber durchaus besorgt, in welche Richtung sich das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten mit Legion entwickeln wird. Vor allem was die Patches anging, zeigte der Konkurrent Square Enix mit Final Fantasy 14 in dieser Zeit, wie es deutlich, deutlich besser geht. Die Japaner sägten hochmotiviert am Thron des Genre-Königs.

### Legion als Hoffnungsträger

Legion war also nicht einfach nur die sechste Erweiterung für World of Warcraft, sondern für die Entwickler nach WoD die Chance, es besser zu machen – das hatten sie vor dem Release des Add-ons auch immer wieder in Interviews betont. Und Baustellen beziehungsweise Verbesserungsmöglichkeiten gab es in Azeroth nach WoD genug, wie vor Kurzem auch Game Director Ion Hazzikostas in einem Interview mit Forbes zugab. Gleichzeitig waren die Spieler heiß auf einen Neubeginn. Auf neue Inhalte und darauf, das Zeitreise-Wirrwarr hinter sich zu lassen und wieder im Hier und Jetzt zu kämpfen. Im Folgenden wollen wir die Einzelteile von Legion ein Stück weit sezieren und herausfinden, ob Blizzard das Wendemanöver in eine positive Zukunft mit der aktuellen Erweiterung geglückt ist oder ob die Untergangsvorzeichen in den Wochen bis zur Veröffentlichung von Battle for Azeroth Überstunden schieben müssen.

### Deutlich verbessert: die Story

Nehmen wir uns zuerst einen der größten Schwachpunkte von WoD vor und begin-



Kuschelige Pandas, Asia-Setting und pokémoneske Haustierkämpfe – für einige WoW-Nörgler war WoW: Mists of Pandaria bereits kurz nach der Ankündigung gestorben.



In Legion konnten sich die Dungeons dank des Mythic-Plus-Modus endlich wieder zu einem wichtigen Teil des hochstufigen Bereichs von World of Warcraft mausern.

nen wir mit der Geschichte von Legion, die an der Verheerten Küste sogar noch furioser begann als das Zeitreise-Abenteuer seinerzeit im Tanaandschungel. Die Invasion der von der Brennenden Legion kontrollierten Küste schlug fehl und Horde sowie Allianz zahlten dafür den Preis mit vielen Leben. Es folgten weitere emotionale Höhepunkte, die sich uns ins Gedächtnis gebrannt haben. Das Ende von Ysera zum Beispiel, der Sieg über Gul'dan in der Nachtfestung oder das Opfer von Illidan im Finale von Legion. Dazu kommen die launigen Ordenshallen-Abenteuer sowie die Handlungsstränge der Verheerten Inseln, die bei uns ebenfalls einen rundum positiven Eindruck hinterlassen haben. Einzig das Erzähltempo war nicht immer optimal, da Story-Fortschritte durch die gestaffelte Freischaltung mancher Inhalte zu stark ausgebremst wurden. Doch unterm Strich haben die Entwickler hier einen deutlich bes-

seren Job gemacht als noch in WoD. Für uns ist die Legion-Story sogar ein absolutes Highlight innerhalb der gesamten WoW-Historie.

### Ein Träumchen: die Patches

Dass Blizzard es in Legion besser machen wollte als in WoD, bewiesen die Entwickler vor allem bei den Patches der aktuellen Erweiterung. Statt zwei gab es satte sechs Content-Pakete, wobei auch die drei kleineren Zwischen-Updates deutlich mehr Fleisch auf den Rippen hatten als beispielsweise der weiter oben erwähnte Patch 6.1 von WoD. Dazu kam, dass die Entwickler Inhalte wie die Raid-Herausforderungen, die Mini-Feiertage oder die Kampagne auf der Verheerten Küste gestaffelt veröffentlichten. Sie hatten es schon oft versprochen, in Legion gelang es den Entwicklern erstmals tatsächlich: dicke Content-Löcher und Leerlauf mit regelmäßigen Updates zu verhindern. Selbst jetzt haben

viele Spieler dank der bereits veröffentlichten Verbündeten Völker oder der Magierturm-Herausforderungen noch einiges zu tun. So kann es in Zukunft gerne weitergehen!

### Dritter Frühling für Dungeons

Die Entwickler von Blizzard nahmen sich mit Legion aber auch eines weiteren Kritikpunktes an, den wir bisher nicht erwähnt hatten, der aber schon seit vielen Jahren von Spielern ausformuliert wird: Dungeons verlieren zu schnell an Attraktivität und spielen im Endgame von WoW überhaupt keine Rolle mehr. Auch hier lieferte WoD übrigens den absoluten Tiefpunkt, gerade einmal acht 5-Spieler-Instanzen erwarteten uns auf Draenor. Zum Vergleich: In Classic-WoW gab es noch satte 20, in BC sowie WoTLK je 16 und in Cataclysm immerhin noch 14. In MoP fiel die Zahl der Dungeons dann zwar auf neun, doch gab es dort dafür die diversen Szenarien für kleine Heldengruppen, die in WoD ersatzlos gestrichen wurden. Umso bemerkenswerter also, dass sich die Dungeons mit Legion dank des motivierenden Mythic-Plus-Modus endlich wieder zu einem wichtigen Teil des hochstufigen Bereiches mausern konnten. Die nach oben skalierenden Team-Herausforderungen kamen bei der Community sogar so gut an, dass um sie herum mit dem Mythic Dungeon Invitational ein erfolgreiches E-Sport-Event entstanden ist. In diesem Bereich konnte Blizzard unsere kühnsten Erwartungen um Längen übertreffen.

### Klassen im Fokus

Mit Legion haben die Entwickler an einigen Klassen-Spezialisierungen teils drastische Änderungen vorgenommen, zudem wurden aus fast allen Zauberbüchern Fähigkeiten gestrichen. Es überrascht wenig, einige



Mit Obliterum können Spieler von Handwerkern hergestellte Rüstungen zwar immer weiter aufwerten, doch der Aufwand steht in keinem Verhältnis zum Ertrag.



In Warlords of Draenor gab es einfach zu wenig Gründe, die heimische Garnison zu verlassen. Das hat Legion mit den Ordenshallen zum Glück sehr viel besser gelöst.

dieser Anpassungen sorgten für harsche Kritik. Dass das negative Feedback indes durchaus berechtigt war, zeigt die Reaktion der Verantwortlichen. Einige der Änderungen wurden noch im Laufe von Legion zurückgenommen, andere standen bei der kommenden Erweiterung Battle for Azeroth auf der To-do-Liste der Designer. Die Klassen-Balance an sich ist aber ganz gut bei der Community angekommen. In einer Umfrage im Mai gaben immerhin 77,64 Prozent der Teilnehmer auf buffed diesem Bereich die Noten „Sehr gut“, „Gut“ oder „Befriedigend“. Ein positives Fazit ziehen wir in diesem Zusammenhang jedoch aus zwei anderen Gründen: Da ist zum einen natürlich die Einführung des Dämonenjähgers als neue Klasse. Thematisch passt er wie die Heldenfaust aufs Dämonenauge zu Legion, zudem gefallen uns seine hohe Mobilität und sein Style. Zum anderen – für uns noch wichtiger – haben die Entwickler einen oft von der Community ausformulierten Wunsch umgesetzt: mehr klassenspezifische Inhalte. Tatsächlich gehören die Ordenshallen mit ihren Questreihen und dem Klassenmount als finale Belohnung zu den größten Pluspunkten der Erweiterung. Im Gegensatz zur übergeordneten Story von WoW, die sich aus dem Zeitreise-Wirrwarr befreien konnte, den Mythic-Plus-Dungeons, der neuen Patch-Politik sowie den Dämonenjägern scheinen diese Klassenherausforderungen jedoch nur die Legion-Ära zu bereichern und in der absehbaren Zukunft keine direkte Rolle mehr zu spielen. Indirekt jedoch schon. Schließlich haben die Entwickler hier gesehen, dass der Wiederspielwert von WoW spürbar steigt, wenn sie Spielern verschiedene, parallel laufende Questreihen für „kleinere“ Zielgruppen bieten. In Battle for Azeroth wird



Der Artefaktmacht-Grind für die mächtigen Waffen war zeitweise nervig, zudem schränkten die Friedensstifter unsere Waffenwahl ein. Wir freuen uns auf mehr Auswahl in BfA!



Bei der Rätselsreihe rund um das Mount Luzider Alptraum hatten wir enorm viel Spaß. Solche besonderen Herausforderungen darf es gerne auch in BfA geben!

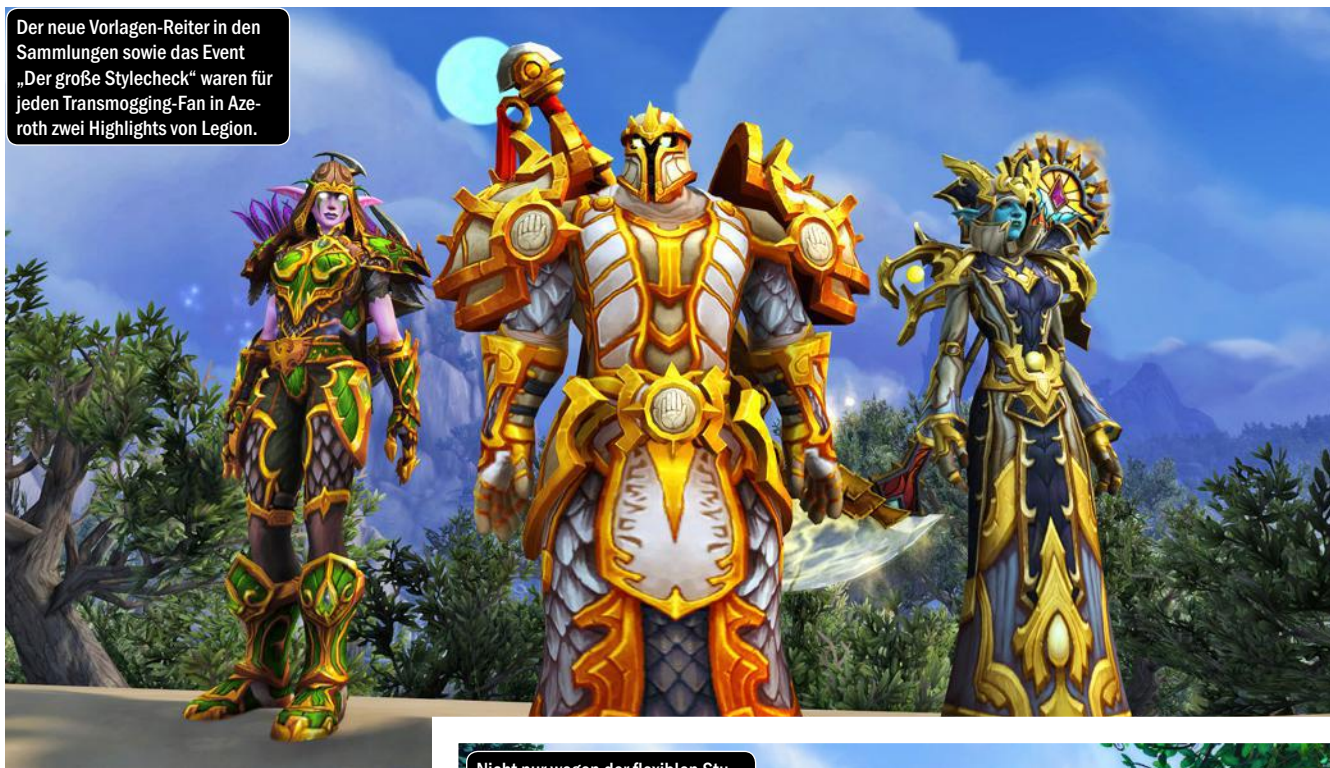
es diese ebenfalls geben, jeweils für Horde und Allianz.

### Nie wieder Garnison

Apropos Ordenshallen: Diese waren die direkte Antwort auf die harsch kritisierte Gar-

nison aus Warlords of Draenor und gefallen uns nicht nur dank der klassenspezifischen Inhalte deutlich besser als das vorherige Eigenheim. Die durch die Bank schick designten Klassenhäuser meistern nämlich auch sehr viel besser die Balance aus „Gründe

Der neue Vorlagen-Reiter in den Sammlungen sowie das Event „Der große Stylecheck“ waren für jeden Transmogging-Fan in Azeroth zwei Highlights von Legion.



haben, diese zu besuchen“ und „Gründe haben, diese auch wieder zu verlassen“. Dazu kommt, dass wir in den Ordenshallen von Legion nie alleine NPCs auf Missionen schicken, unsere Artefaktwaffen pimpen oder unsere wöchentliche Mythic-Plus-Truhe inspizieren. Stets treffen wir hier auf andere Angehörige unserer Zunft. Allzu oft sind wir mit denen zwar nicht ins Gespräch gekommen, doch fühlen wir uns in der belebten Halle der Schatten oder in den bevölkerten Höhlen des Mahlstroms dennoch sehr viel wohler als in der eisigen Ödnis des Frostfeuergrads auf Draenor. Ein vernünftiges Housing-System hätten wir aber dennoch gerne, Blizzard!

## Erst eine Insel, dann die ganze Welt

Einen positiven Einfluss hatte Legion auf die Zukunft von ganz Azeroth aber auch noch aus einem anderen Grund. Die Entwickler nutzten die Verheerten Inseln als Testballon

Nicht nur wegen der flexiblen Stufenskalierung hatten wir viel Spaß auf den Verheerten Inseln. Die Gebiete sehen allesamt auch toll aus (bis auf die Verheerte Küste).



## Sebastian meint:

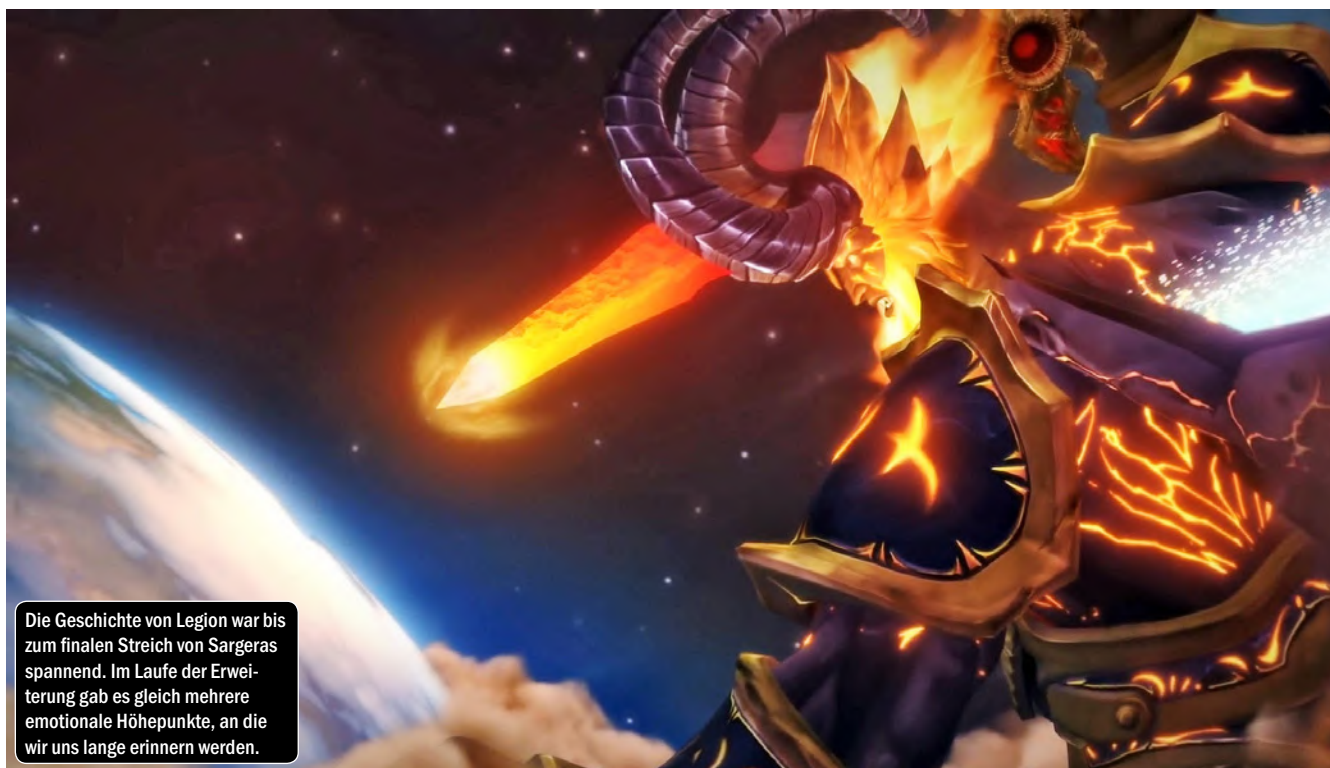
In vielen Belangen ist WoW immer noch zu Recht der Genre-Primus – vor allem wenn ich mir die Raids, die Spielwelt und die Quests ansehe. WoW bringt das Grundpaket mit, das man von einem MMORPG erwartet. Es sind die Details wie beispielsweise das Artefaktwaffen-System, lahme Features, die als Heilsbringer verkauft werden, zu langsame Patch-Zyklen, aber auch große Themen wie PvP, bei denen man ordentlich zulegen könnte und weswegen nicht mehr ganz so viele Leute dauerhaft zocken. Mit Blick auf die nächste Erweiterung Battle for Azeroth sieht die Zukunft von WoW, denke ich, recht rosig aus, solange man Spieler mit dem Azerit-Rüstungs-Feature nicht vergraut und eine Content-Flaute vermeidet.

für die flexible Level-Skalierung, die mit Patch 7.3.5 dann auch auf die alten Zonen losgelassen wurde. Klar, das System kämpfte zu Beginn mit einigen Kinderkrankheiten und ist sicherlich auch heute noch nicht fehlerfrei. Doch es wertet die Level-Phase aus unserer Sicht dennoch auf, weil wir nun die Möglichkeit haben, Zonen mit ihren Geschichten komplett zu erleben, ohne dafür zig „graue“ Quests machen zu müssen. Zudem können wir nervige Bereiche wie die Cataclysm-Gebiete oder die Scherbenwelt nun einfach ignorieren. Schade nur, dass sich viele Klassen auf dem Weg zur Maximalstufe lange Zeit sehr langweilig spielen, da sie wichtige Talente und Fähigkeiten erst spät bekommen. Doch das ist eine andere Baustelle und hat mit dem System der Level-Skalierung erst einmal nichts zu tun.

## Legendäre Fails

Auch wenn wir Legion jetzt aus verschiedenen Gründen gelobt haben: Genau wie alle anderen Erweiterungen zuvor war das aktuelle Add-on natürlich nicht perfekt.

Viele Spieler waren etwa von der Charakterprogression genervt, die gleich mehrere Schwachpunkte besaß und teils immer noch besitzt: Zu Beginn die aufwendige Artefaktmacht-Sammelei beispielsweise, die vor allem Raid-Profis, die mehrere Rollen im Schlachtzug einnehmen wollten, in den Wahnsinn trieb. Dieser Punkt wurde immerhin im Laufe der Erweiterung dank Aufholmechaniken spürbar entschärft. Für viel Unmut sorgen bis heute indes die legendären Items sowie die kriegs- und titangeschmiedeten Procs, die in Kombination einfach viel zu viel Zufall in den Entwicklungsprozess des Helden bringen. Packen wir dazu noch den unnötig komplizierten Netherlichttiegel, betrachten wir hier den vielleicht größten Schwachpunkt von Legion. Die gute Nachricht: Die Entwickler haben das Feedback der Spieler aufgenommen und reagieren in Battle for Azeroth entsprechend. Legendäre Items sollen in Zukunft wieder legendär selten werden, statt mehrere Artefaktwaffen verbessern wir in der kommenden Erweiterung nur noch das Herz von Azeroth, was Twinkern



Die Geschichte von Legion war bis zum finalen Streich von Sargeras spannend. Im Laufe der Erweiterung gab es gleich mehrere emotionale Höhepunkte, an die wir uns lange erinnern werden.

und flexiblen Raid-Fans zugutekommt, und die neuen Azeritrüstungen können nicht in kriegs- oder titangeschmiedeten Varianten auftauchen. Darüber hinaus sollen sich die zufallsbasierten Itemlevel-Proc's bei normalen Gegenständen weniger stark auswirken als bisher. Ob das neue System der nächsten Erweiterung von den Spielern tatsächlich positiver aufgenommen wird, muss dann natürlich erst die Zeit zeigen. Wir sind vorsichtig optimistisch.

### PvP und Berufe

Überhaupt nicht gut kommen bei vielen Spielern auch zwei andere Bereiche von Legion an. Zum einen bleibt das Handwerk ein Sorgenkind der World of Warcraft. Denn trotz guter Ideen wie der Questreihen für alle Berufe oder der Rezept-Ränge, die unterschiedliche Boni bieten, haben es die Entwickler erneut nicht geschafft, die Handwerke über die gesamte Erweiterung relevant zu halten. Zum anderen konnten Neuerungen wie das Prestige-System, die Ehrentalente oder die Raufereien auch das PvP nicht zu altem Glanz führen. Letzterer Part soll in Battle for Azeroth nun thematisch passend eine deutlich wichtigere Rolle einnehmen. Anpassungen bei der Ehre-Progression, den Belohnungen und den Schlachtfeld-Warteschlangen sowie Neuerungen wie der Kriegsmodus (inklusive Kopfgelder, besonderer Events und Fallschirmjäger) und die Inselexpeditionen sollen auch bei PvP-Fans endlich für mehr Zufriedenheit sorgen. Ähnlich tiefgreifende Änderungen dürfen ambitionierte Handwerker dagegen nicht erwarten. Hier bleibt nur die Hoffnung, dass die neuen Rezepte die eigenen Kassen klingeln lassen und Blizzard nach dem BfA-Launch regelmäßig Upgrades liefert, um die Produkte langfristig konkurrenzfähig zu machen. Doch auch wenn das

erneut nicht gelingen sollte: Beide Bereiche sind nicht wichtig genug, um über Wohl und Wehe von WoW zu entscheiden. Das hat die Vergangenheit sehr deutlich gezeigt.

### Kleinvieh macht nicht nur Mist

Bevor wir zu unserem Fazit kommen, wollen wir noch an ein paar Neuerungen erinnern, die wir Legion zu verdanken haben und die uns auch in der Zukunft von WoW zugutekommen werden. Kleine Komfortverbesserungen wie der Kleiderschrank oder die „Alle öffnen“-Funktion des Briefkastens zum Beispiel. Oder die zahlreichen Mini-Feiertage von Azeroth, die zwar nicht mit epischen Rüstungen, Mounts oder Waffen belohnen, die dieser riesigen Fantasywelt dafür aber Leben einhauchen und den Spielern einen kurzzeitigen Zeitvertreib bieten, in denen der Spaß an der Freude im Vordergrund steht. Besonders gut sind bei uns und vielen anderen Spielern zudem besondere Herausforderungen wie der Magierturm, das Chromie-Szenario, die Zeitwanderung-Raids oder die Rätselreihen rund um den Gedankenwurm oder den Luziden Alptraum angekommen. Von all dem darf es in Zukunft gerne mehr geben, liebe Entwickler! Diese optionalen Herausforderungen bereichern die World of Warcraft.

### Hat Legion WoW gerettet?

Fassen wir alle bisher zu Legion aufgeführten Punkte zusammen, erhalten wir eine WoW-Erweiterung, die sicherlich nicht perfekt war, aber unterm Strich deutlich besser als zuletzt Warlords of Draenor. Einige Bereiche wie die Inszenierung der Story, die Rolle der Dungeons im Endgame oder die klassenspezifischen Herausforderungen der Ordenshalle haben uns sogar besser gefallen als vergleichbare Inhalte in der bisherigen Historie von

World of Warcraft. Wir sind uns zwar sicher, dass WoW von Legion zu keiner Zeit wirklich gerettet werden musste, dafür ist die Marke einfach zu stark, dafür freuen sich zu viele Fans auf jede neue Erweiterung. Doch wir sind froh, dass es den Entwicklern rund um Ion Hazzikostas tatsächlich geglückt ist, eine Kehrtwende zu vollziehen und mit Legion nach dem enttäuschenden WoD den Weg in eine bessere Zukunft einzuschlagen. Letzteres wird so manch einen enttäuschten Ex-WoW-Spieler natürlich dennoch nicht davon abhalten, weiterhin den Untergang des Azerothlandes zu verkünden. Denn mit dem originalen World of Warcraft von 2005 hat das WoW heute kaum noch etwas gemein. Und mit Verlaub: Das ist auch gut so!



### Karsten meint:

Wenn alle Online-Rollenspiele auf dem Markt ein Abo-Modell hätten und ich mich für einen Titel entscheiden müsste, würde ich auch nach dreizehn Jahren World of Warcraft wählen. Das liegt natürlich auch ein Stück weit an dem nostalgischen Band, das WoW und mich seit vielen Jahren verbindet, aber nicht nur! Hätte Blizzard nämlich mit Legion ein erneut enttäuschendes Warlords of Draenor 2.0 abgeliefert, würde meine Antwort jetzt anders ausfallen. Legion hat mir unterm Strich jedoch über die gesamte Erweiterung hinweg sehr viel Spaß gemacht – dank klassenspezifischer Inhalte, der wiedererstarkten Dungeons, der spürbar verbesserten Patch-Politik und der durchweg spannenden Story. Zur besten Erweiterung aller Zeiten schwingt sich Legion für mich sicherlich nicht auf, aber zu einer richtig guten. Das ist nach einem Tiefpunkt wie WoD sowie über dreizehn Jahren auf dem Buckel eine ausgesprochen positive Leistung der Entwickler, die mich optimistisch in die Zukunft von WoW schauen lässt.



# Die besten Quests für Patrioten

Fraktionsstolz über alles: Pumpt euch mit unserer patriotischen Questsammlung für Battle for Azeroth auf und schwenkt die Fahnen eurer Fraktion!

Stand: Patch 7.3.5 | Autor: Christian Schmid

**N**icht mehr lange und Azeroth wird in den Flammen eines neuen Krieges untergehen – und die Vorfreude bei der Spielerschaft könnte nicht größer sein. Fahnen werden gehisst, Uniformen gebügelt und Schlachtlieder in der Taverne angestimmt. Nachdem die Fußball-WM nun vorbei ist, gelüstet es Azeroths Einwohner nach einer weiteren Art und Weise, sich sportlich zu messen und für das eigene Land einzustehen. Da kommt ein kleiner Krieg gerade recht! Doch wie vertreibt man sich am besten die Zeit, bis Sylvanas und Anduin zum Tanz aufrufen? Tägliche Quests? Langweilig. Die gegnerische Fraktion im PvP einen Kopf kürzer machen? Nicht schon wieder. Ein weiterer Überfall auf feindliche Anführer? Die Erfolge habt ihr schon alle abgearbeitet. Wer nun verzweifelt in seinem roten oder blauen Trikot vor dem Rechner sitzt, und trotzig mit einem kleinen Fraktionsfähnchen wedelt, kann beruhigt sein: Wir haben für euch die besten Quests für Patrioten zusammengetragen, sodass die Wochen bis Battle for Azeroth nicht nur schnell vorüberziehen – wenn die Erweiterung auf den Live-Servern landet, seid ihr obendrein so mit Patriotismus vollgepumpt, dass euch die

Heimatliebe in fingerdicken Strahlen aus den Ohren sprüht.

Unsere kleine Motivationsliste ist dabei so aufgebaut, dass ihr vor allem dann davon profitiert, wenn ihr eines der verbündeten Völker auf Maximalstufe levelt. Auf diese Weise verbindet ihr das Angenehme mit dem Nützlichen, und könnt am 14. August direkt mit einem nagelneuen Patrioten eurer Wahl ins Rennen gehen. Wer damals auf dem Weg zur Levelgrenze nicht wirklich alle Quests mitgenommen hat, kann sich natürlich auch mit seinem Gegenstandsstufe-Eintausend-Hauptcharakter in der Liste austoben – deutlich unterhaltsamer wird es aber natürlich, wenn ihr das Levelscaling nutzt und einen neuen Charakter verwendet. Damit der angehende Nationalist eurer Wahl auch eine angemessene Vaterlandstreue versprüht, empfehlen wir euch stark, einen Wappenrock in blauer oder roter Signalfarbe anzulegen und ein entsprechendes Reittier zu verwenden. Mehr zu einem angemessenen Styling für den kleinen Frontsoldaten findet ihr in unseren Extrakästen. Nun haben wir genug geplaudert: Tankt euer Reittier auf, füllt eure Brust mit Heimatliebe und schnappt euch eure Waffe. Wir gehen Feinde jagen!

## Orcs und Menschen

Tief in den Sümpfen des Elends versteckt sich unsere erste Anlaufstelle, denn hier könnt ihr praktisch die Geschichte erleben, mit der alles begann: Zwei Außenposten bekämpfen sich bis aufs Blut und eröffnen mitten in den Sümpfen ein Schlachtfeld, das an alte Zeiten denken lässt ... Finstere Zeiten, in denen Polygone noch Zukunftsmusik waren und sich eine Flut der Dunkelheit am Horizont abzeichnete. Die Rede ist natürlich von „Warcraft: Orcs and Humans“, welches im Jahr 1994 die Herzen von Echtzeitstrategen im Sturm eroberte. Dementsprechend klassisch fällt auch die Quest aus, die ihr auf Stufe 40 in der Sumpftidenwacht der Allianz und dem Dörfchen Steinard der Horde abholen könnt. Dort erwartet euch eure Kompanie Soldaten, die im Innenhof auf knackige Art und Weise Stellung annehmen. So muss ein Aufmarsch aussehen! Sobald ihr die Quest „Orcs und Menschen“ akzeptiert, leiten euch eure Schritte in den Blutsumpf, in dem sich euch ein auf unheimliche Art und Weise bekanntes Panorama bietet: Fußsoldaten prügeln sich mit Grunzern, Ritter bekämpfen zweiköpfige Oger und in einem Wust aus Schlamm, Feuer und zerstörtem Belagerungsgerät entfaltet sich eine heftige



Das Südliche Brachland ist für die Horde ein wahres Fest an Patriotismus und stolzem Guarillakrieg. Erhebt das Banner! Für die Horde!

Schlacht. Veteranen grinsen nun innerlich, denn die genannten Krieger wurden den Einheiten des Echtzeitstrategiespiels nachempfunden – fast erwartet man eine große Hand, die sich aus dem Himmel senkt und die einzelnen Kämpfer anklickt. Solltet ihr acht Soldaten der gegnerischen Fraktion erledigt haben, holt ihr euch die Folgequest ab, die als besonderes Bonbon tatsächlich „Flut der Dunkelheit“ genannt wurde: „Warcraft 2: Tides of Darkness“ lässt grüßen. Ein paar Oger später führt ihr eure Soldaten in einer letzten Schlacht in den Außenposten des Feindes und macht diesen dem Erdboden gleich. Ob ihr dabei die Arbeiter des Gegners ebenfalls niederstreckt, bleibt übrigens euch überlassen: Wer sich so richtig an der anderen Fraktion abreagieren will, kann hier auf Wunsch nur verbrannte Erde übrig lassen.

„Orcs und Menschen“ ist neben dem kultigen Spielgefühl vor allem deshalb ein guter Ausgangspunkt für unsere patriotische Safari, weil die Quests auf beiden Seiten exakt denselben Namen tragen und ihr euch von vornherein entscheiden könnt, welche Fraktion ihr heute zum Sieg führen wollt – denn natürlich wird an dieser Stelle Phasing eingesetzt, um euch den Eindruck eines bleibenden Erfolgs zu geben. Unser Geheimtipp: Rüstet euch in die passende Transmog-Klamotte aus der Draenor-Garnison! Für die Allianz benutzt ihr die Rüstung „Von Sturmwind“, während die Horde die Variante „Von Orgrimmar“ nutzt. Und um die ganze Angelegenheit perfekt zu machen, fragt ihr im Anschluss ein paar Gildenkollegen, ob sie Lust auf eine Reenactment-Schlacht haben. Wer sich schon einmal auf dem passenden Schlachtfeld in historischen Kostümen eine wilde Kloppelei geliefert hat, darf sich guten Gewissens als WoW-Geschichtspräsident bezeichnen – denn auch dieser Beruf wird in Azeroth natürlich mit dem Schwert ausgeübt.

### Horde: Die Angst nähren

Die Horde darf ihre Reise in Richtung des völligen patriotischen Overkills mit einer coolen kleinen Quest beginnen, die den passenden Namen „Die Angst nähren“ trägt. Ihr findet den Questgeber Holgrom nahe der Koordinaten 37.6, 16.6 im Südlichen Brachland – und wer bereits ein wenig in den niedrigeren Levelgebieten unterwegs war, weiß, dass das Brachland praktisch ein einziger großer Kriegs-Abenteuerspielplatz ist.

Dementsprechend brutal steigen wir ein: Während ihr euch mit dem Schrei „Lok'tar Ogar!“ auf den Lippen durch eine enorme Menge an blau gekleideten Schwächlingen hackt, arbeiten ein paar deutlich subtilere Kollegen im roten Rock hinter den Linien der Allianz. Als ihr Holgrom begegnet, hat die-

ser bereits einen perfiden Plan gefasst: Eine große Auswahl an Soldaten oder eine beeindruckende Ausrüstung gibt es so weit im

Feindesland nicht, also werdet ihr einfallreich ... und fies.

Im Tal unter euch hat die Allianz ein provisorisches Gefängnis errichtet, in dem Kriegsgefangene festgehalten werden. Da ein Frontalangriff aussichtslos wäre, seilt ihr euch an der Felswand ab, schleicht an den Rändern des Lagers

zwischen den Zelten umher und schaltet einen Allianzsoldaten nach dem anderen aus. Solltet ihr eine Verschnaufpause benötigen, könnt ihr die Seile an der Felswand benutzen, um euch wieder mit etwas Muskelschmalz hochzuziehen. Doch Obacht: Zu gierig solltet ihr in eurer patriotischen Rage nicht werden,

### Freiheit für die Wappenröcke

Mit aufrecht gehenden männlichen Orcs und Trollen können nun auch Patrioten auf Hordenseite endlich ihre Wappenröcke genießen, ohne dass das Hordensymbol von der Fehlbildung des eigenen Charakters in eine verknautschte Klobrille verwandelt wird.



Die Allianz führt mit großflächiger Zerstörung Krieg. Die massiven Vergeltungsfeldzüge der „Himmelsfeuer“ sind inzwischen legendär.



**Keine halben Sachen:**  
Im Teufelswald zünden wir die Ölquellen der Horden-Industrie an und metzeln panische Arbeiter nieder! Rache für Süderstade!

denn im Inneren des Camps drehen Wächter die Runde, die euch recht schnell mit euren Ahnen bekanntmachen, wenn ihr nicht vorsichtig seid – auch mit dem neuen Levelscaling. Ebenfalls klasse: Gleichzeitig könnt ihr die Quest „Die Erlösung eines Kriegers“ angehen, in der ihr entehrten Orc-Gefangenen eine Waffe in die Hand drückt und ihnen die Gelegenheit gebt, in einem letzten Kampf ehrenvoll zu sterben.

„Die Angst nähren“ ist vor allem deshalb so cool, weil hier die Themen der Horde in einer kleinen Quest hervorragend eingefangen werden: Ihr seid ein Underdog, der mit allen Mitteln kämpft und dabei mit Zähnen und Klauen um sich schlägt, wenn es sein muss – der Guerillakampf ist immerhin eine Horden-Spezialität. Die hämische Freude, die Holgrom dabei empfindet, überall „verstümmelte Leichen“ zu hinterlassen, steigert nur noch die Freude, Menschen in blauen Wappenröcken zu erlegen. Die Abseil-Animation und das geduldige Ausschalten der äußeren Lagerwachen erinnert außerdem angenehm an Rambo-Filme. Apropos Rambo-Filme ...

### Allianz: John J. Keeshan

Im Rotkammgebirge erwartet Allianzsoldaten ein Treffen mit einem Kriegshelden der besonderen Art. Im Keller des Seenheimer Gasthauses schlägt sich ein vernarbter und desillusionierter Kommandosoldat in blutigen Faustkämpfen und will seine Vergangenheit auf diese Weise im Schmerz ertränken ... Wenn sich das für euch übermäßig dramatisch anhört, dann habt ihr völlig Recht, denn der Allianz-Questgeber aus Vanilla-WoW-Zeiten hat die Zurückweisung der Zivilbe-

völkerung nicht sonderlich gut vertragen. Umso besser für euch, denn dadurch seid ihr in der Lage, ein Best-of aller Rambo-Filme zu spielen – denn der Name John J. Keeshan steht natürlich für „John Rambo“. In echter Filmmanier lehnt der knurige Keeshan den Auftrag, das Rotkammgebirge zu befreien, zunächst ab. Damit ist es euch überlassen, den zähen alten Veteranen davon zu überzeugen, dass es Dinge gibt, für die es sich zu kämpfen lohnt. Haltet euch fest und zieht euch eure blau-goldene Rüstung an, denn nun wird es sehr, SEHR patriotisch!

### Noch mehr Fahnen!

Echte Heimatliebe kennt kein „Genug“: Wem die Fahne am eigenen Reittier nicht reicht, der ersteht von seinem Gildenhändler zusätzlich einen Gildenpagen oder einen Gildenherold und eine Schlachtstandarte. Schwenkt das Banner von Allianz oder Horde!

Wie es sich für eine Rambo-Geschichte gehört, wird zunächst Keeshans alte Truppe befreit. Mit einem Krieger, Paladin, Magier und Schurken im Gepäck habt ihr nicht nur eine schlagkräftige Eliteeinheit aufgestellt, sondern auch gleichzeitig eine typische Abenteuergruppe im Schlepptau – Keeshan ist natürlich Jä-

ger. Dementsprechend wichtig ist es auch, die Ausrüstung des Veteranen zu bergen, zu der selbstverständlich ein mechanischer Bogen und ein blutrotes Stirnband gehören. Zurück im Fightclub unter dem Gasthaus in Seenhain übergibt ihr Keeshan seine alte Bravo-Kompanie und seine Ausrüstung. In einem brillanten Moment legt der alte Soldat sein Stirnband an und spricht dann die magischen Worte aus: „Lasst uns Orcs jagen.“

Was euch nun erwartet, könnte schöner nicht sein: Kommandoaktionen, die mit einem Motorboot, Blättertarnung und Sprengstoff ausgeführt werden! Geiselfreiungen! Epische Schlachten! Eine der besten Szenen über alle Quests der Cataclysm-Zeit hinweg ist der Moment, in dem ihr mit Keeshan zusammen einen Panzer der Allianz

in ein Orc-Camp hineinsteuert und alles in Schutt und Asche legt, während Keeshan das schwere Maschinengewehr bedient und an einem Stück wie ein Berserker brüllt. Kaum überraschend heißt die besagte Folgequest „AHHHHHHHHHHHHH! AHHHHHHHHHHH!“. Wer im Anschluss das Finale mit dramatischem Cliffhanger erlebt, hat danach vermutlich seinen neuen WoW-Lieblingscharakter gefunden. Klar, ihr schlachtet in Keeshans vor Patriotismus sprühendem Rachefeldzug nur Schwarzfels-Orcs ab – das tut jedoch nichts zur Sache, glaubt uns. Wer das Rotkammgebirge in einen rauchenden, blau-goldenen Krater verwandeln möchte, spricht mit Magistrat Solomon im Rathaus von Seenhain. Oh, und nur zur Beruhigung: Wer mehr von John J. Keeshan sehen möchte, findet ihn in der Brennenden Steppe – und in spätestens einem Monat in der Zandalar-Region Nazmir, wo er die Expedition der Allianz anführen wird!

### Horde: Belagerungsbrecher

Wir streifen nun den roten Wappenrock über und begeben uns wieder in das Südliche Brachland und zur Vendettakuppe. Was jetzt kommt, dürfte vor allem die Blut-und-Donner-Fraktion der Hordenfanatiker begeistern, denn wir nehmen in einem Mahlstrom aus Gewalt blutige Rache an dem Schlächter von Taurajo! Wir erinnern uns: Das Jägercamp wurde von der Allianz auf widerliche Art und Weise angegriffen und niedergebrannt. Wie durch ein Wunder entdeckten ein paar Tauren-Familien eine Lücke in den Reihen der Allianz und konnten entkommen – alle kampfesfähigen Einwohner von Taurajo wurden jedoch niedergemetzelt. Auf der Vendettakuppe angekommen, erledigen wir ein paar Aufgeben für Kriegsfürst Bluthet, der praktisch Schaum vor dem Mund hat und gar nicht weiß, wie er seinem Hass auf die Allianz Luft machen soll. Nachdem ihr ein

paar kleinere Aufgaben für ihn erledigt habt, beginnt mit der Quest „Belagerungsbrecher“ ein wilder Roadtrip in Richtung Rache. Und was ist für einen Horden-Soldaten schon patriotischer als Blutrache?

Zunächst beschäftigt ihr euch damit, die Belagerungsmaschinen vor Taurajo zu vernichten. Natürlich stilecht mit einer in teerge tränkte Socken gestopften Sprengstoffladung – das erinnert an die sogenannten „Sticky-Bombs“ der Widerstandskämpfer im 2. Weltkrieg und verdeutlicht euch sehr schön, wie die abgeschnittenen Horde-Streitkräfte im Südlichen Brachland um ihr Überleben kämpfen. Danach zeigt ihr der Allianz in den rauchenden Trümmern von Taurajo, wie die Horde mit feigen Plünderern umgeht. Doch es steht immer noch die Frage im Raum, wie die Allianz überhaupt durch die Linien der Horde brechen konnte. Und wer den Rückzug der Truppen befohlen hat.

Ihr erinnert euch daran, dass wir euch Blut und Donner versprochen haben? Das könnt ihr haben! Kriegsfürst Bluthetf schickt euch mit einer Eskorte zur Ödnisfeste, in die sich der Rest der Horde-Kompanie zurückzog. Dort angekommen, spielt sich der verantwortliche Hauptmann Gar'Dul zunächst als großer Orc auf, bevor er erfährt, dass der Kriegsfürst auf dem Weg ist. Was nun folgt, genießt ihr am besten selbst. Nur so viel sei verraten: Gar'Dul wird seines Kommandos enthoben. Die Folgequest „Krieg der Geheimdienste“ bietet euch die Gelegenheit, auf die ihr gewartet habt, seit ihr im Südlichen Brachland angekommen seid: Findet die Marschbefehle der SI:7-Spione, lauert Hawthorne auf und nehmt blutige Rache am Schlächter von Taurajo! Wer die andere Seite der Medaille sehen möchte, spielt übrigens die Brachland-Quests der Allianz, denn es ist nicht alles so, wie es auf den ersten Blick scheint ... Doch das interessiert uns heute nicht! Für die Horde!

## Allianz: Die Hölle entfesseln

Weg mit dem roten Frack und her mit dem blauen Wappenrock! Nicht nur die Horde kann blutige Rache nehmen – die Allianz ist ebenfalls ganz groß im Rache-Geschäft unterwegs. Der mit übermächtiger Feuerkraft ausgerüstete Allianz-Marinesoldat versteckt sich dabei allerdings nicht. Im Gegenteil, wenn die Allianz auf Rache aus ist, dann setzt sie im Allgemeinen eine Taktik der verbrannten Erde ein, führt einen thermomagischen Erstschlag aus und grillt hinterher auf der Asche. Lasst die Horde ruhig ihre niedlichen Guerillakriege führen. Wir verbreiten überlegene Allianz-Demokratie mit Sprengkraft, Luftschiffen und Panzern!

Diese Einstellung bekommt ihr hautnah zu spüren, wenn ihr im Schloss von Sturmwind die Intro-Quest für Mists of Pandaria annehmt: Großadmiralin Jes-Tereth gibt euch die Aufgabe „Der Befehl des Königs“, nach deren Annahme ihr erst einmal die Zwischensequenz mit unserem alten König Varian genießen dürft. Direkt danach begeben sich euch zum Luftschiff Himmelsfeuer, welches bedrohlich über dem Hafen von Sturmwind



Eine der spannendsten Quests ever: In „Blitzschnelles Attentat“ erklimmt ihr einen Turm, meuchelt einen Offizier und macht dann einen James-Bond-Abgang!

schwebt und euch durch seine brachiale Silhouette bereits mit wilder Vorfreude erfüllt. Auf dem Deck des schwer bewaffneten Helikopterträgers findet ihr Himmelsadmiral Rogers, die für kriegshungrige Allianzsoldaten, zusammen mit Genn Graumähne, eine der respektvollsten Autoritätspersonen sein dürfte: Die Befehlshaberin der Allianzflotte trägt ihren Wunsch nach Rache wie einen Umhang. Spätestens, wenn sich die Nebel von Pandaria lichten und ihr die Hordenflotte unter euch entdeckt, dürft ihr die blau-goldene Flagge hissen und eine Schlachtenhymne anstimmen. Oder wie Admiral Rogers sagen würde: „Bringt unsere Vögel in die Luft! Räumt das Deck! Gefechtsstationen! Der Krieg ruft, Männer!“

Und was für ein Krieg das ist! In dem Moment, in dem ihr die treffend benannte Folgequest „Die Hölle entfesseln“ annehmt, wird klar, dass sowohl ihr als auch Rogers

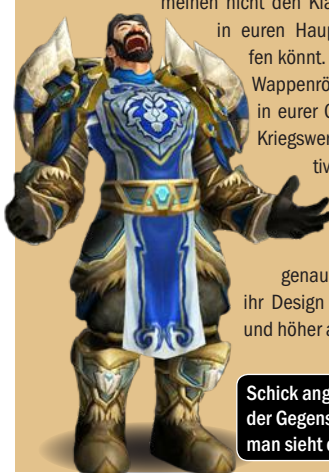
keine Gefangenen macht. Die nun folgende Rede gehört mit zum Besten, was die Kriegsrhetorik in Azeroth zu bieten hat. Rache für Theramore! Rache für Süderstade! Für! Die! Allianz! Nachdem euer Patriotenherz nun in hellen Flammen steht, steigt ihr in einen der Helikopter und entfesselt sprichwörtlich die Hölle. Durch den ständigen Funkkontakt mit dem Oberkommando und die Egoperspektive habt ihr an dieser Stelle wirklich das Gefühl, einen Kampfhelikopter zu fliegen. Ebenfalls sehr brutal sind die aufpeitschenden Staubfontänen, die euer schweres Maschinengewehr hinterlässt. Das Ganze sieht in der Tat nicht so aus wie ein Kampf, sondern wie das Ende einer Schlacht: Die Horde steht dem Angriff der Himmelsfeuer völlig chancenlos gegenüber, sodass ihr in aller Seelenruhe Orcs durchlöchern und Schiffe in flammende Wracks verwandeln könnt. Danach springt ihr mit einem Fallschirm mitten

## Bekannt Farbe!

Wappenröcke sind wieder genauso angesagt wie überbordender Patriotismus.

Wappenröcke mit den Symbolen eurer Fraktion gibt es in Azeroth wie Sand am Meer – doch ein paar wirklich hübsche und klassische Designs sind einen zweiten Blick wert. Der Patriot von Welt möchte schließlich gut aussehen, während er Staatsfeinde niederstreckt.

**Wappenrock von Sturmwind/Orgrimmar:** Nein, wir meinen nicht den Klassiker, den ihr in euren Hauptstädten kaufen könnt. Wir meinen die Wappenröcke, die euch in eurer Garnison in der Kriegswerkstatt, respektive dem Zwergebunker erwarten. Diese sehen nämlich genau so aus, nur ist ihr Design deutlich klarer und höher aufgelöst.



**Wappenrock von Wrynns Vorhut/Vol'jins Speer:** Ein weiterer Leckerbissen aus Draenor sind die PvP-Wappenröcke, die ihr euch in Sturmschild und Kriegsspeer verdienen könnt. Ihr benötigt dafür zwar einen Ehrfürchtigen Ruf, doch das Aussehen der Wappenröcke ist dafür um so schnittiger.

**Wappenrock der Ehrenfeste/von Thrallmar:** Ebenfalls rufgebunden sind die Wappenröcke, die ihr erhaltet, wenn ihr euch in die Scherbenwelt begeben. Erreicht ihr bei Thrallmar oder der Ehrenfeste einen ehrfürchtigen Ruf, erwarten euch ausgefallene Wappenröcke in Fraktionsfarbe, die garantiert kaum ein anderer Spieler zur Schau stellt.



Schick angezogen verprügelt man die Schwächlinge der Gegenseite gleich mit ganz neuer Energie – und man sieht dabei verdammt gut aus.

## Startet eure Maschinen!

Wir stellen die besten Reittiere vor, um euren Fraktionsstolz in die Welt zu tragen.

Richtig Spaß macht der Patriotismus nur, wenn man ihn anderen Leuten mit Genuss unter die Nase reiben kann – wer sitzt denn bitte still zu Hause herum und ist einfach nur stolz auf seine Fraktion? Aus diesem Grund haben wir für euch die lautesten, prächtigsten und patriotischsten Reittiere herausgesucht, die wir finden konnten. Und wenn ihr einen der reit- oder fahrbaren Untersätze noch nicht habt, umso besser! Immerhin muss man sich ja irgendwie die Zeit vertreiben, bis Allianz und Horde die Welt anzünden.

### Der Mount-Imperator: Kampf-Chopper

Im Jahr 2014 hielt Blizzard einen Wettbewerb in Zusammenarbeit mit einem der Gründungsmitglieder der legendären Motorradschmiede „Orange County Choppers“ ab. Was dabei herauskam stellt bis heute die Krönung des protzigen

Nationalstolzes dar:

Zwei Chopper, die aussehen, als ob sich ein Dampfpanzer mit einer Fraktions-

hymne gepaart hätte. Das „Kettenrad

des Champions“ auf Seite der Allianz macht mit zwei Raupenkettens und einer segmentierten Rüstung einen stolzen Eindruck, während das „Todesrad des Kriegsherrn“ der Horde mit seiner Trike-Form, einem Traktorreifen und der Grunzer-Panzerung eher wild wirkt. Leicht zu beschaffen sind die grollenden Monster allerdings nicht: Allianzspieler bezahlen Paulie in der

Altstadt von Sturmwind stolze

ehunderttausend Gold für

das Vergnügen. Horde-

Spieler bekamen den

Chopper durch

ihren Wahlsieg



damals kostenlos – können das Gefährt aber nicht käuflich erwerben und sitzen damit auf dem Trockenen, wenn sie nicht bereits seit Warlords of Draenor spielen.

### Die Königsklasse: PvP-Reittiere

Wer sich bisher

die Zeit damit

vertrieben

hat, die an-

dere Fraktion

regelmäßig ei-

nen Kopf kürzer

zu machen, wird sich

freuen, dass sich auch

hier Reittiere verstecken,

die vor Patriotismus sprühen. Die Tierchen sind den

Standardreitern des jeweiligen Volkes nachempfunden, sehen dabei aber so aus, als ob sie ein paar

Runden im Fitnessstudio eingelegt hätten. Der be-

sondere Vorteil ist, dass die Viecher nicht nur vor

Stacheln und Panzerung strotzen, sondern auch

mit einer Standarte ausgerüstet sind, die ent-

weder euer Gildenbanner oder die Flagge eurer

Fraktion zeigt. Wer sich beeilt und eine Menge

Glück hat, kann noch

den Erfolg „Jeder

gegen Jeden und

alle für mich“ er-

gattern, bei dem ihr

vier PvP-Weltquests

jeweils zwanzig Mal

abschließen müsst – die

Belohnung dafür ist ent-

weder ein Pferd oder ein Wolf, je

nach Fraktion. Wer darauf kei-



ne Lust hat, spielt einfach vs3-Arenen oder gewertete Schlachtfelder. Nach einhundert beziehungsweise vierzig Siegen erhaltet ihr einen Gegenstand namens „Schrecklicher Sattel“, der euch in die Taschen geschoben wird und mit dem ihr in eurer Hauptstadt ein Tier eurer Wahl kaufen könnt.

### Das Arbeitstier: Gildenreitertiere

Ihr habt keine Zeit oder kei-

ne Lust, hunderttausende

Gold zu farmen oder euch

in den Arenen Azeroths

die Rüstung verbeulen zu

lassen – aber trotzdem

den brennenden Wunsch,

die ganze Welt wissen zu las-

sen, wie groß eure Fraktionsstreue

ist? Kein Problem! Seit Cataclysm-Zeiten gibt es für

Patrioten mit leerer Börse und eng bemessenem

Zeitkonto eine einfache Lösung: Stattet einfach dem

Gildenhändler eures Vertrauens einen Besuch ab.

Die in jeder Hauptstadt ansässigen Verkäufer haben

nämlich ein verbotenes günstiges Reittier im Angebot,

das ebenfalls mit der coolen Standarte aufwartet

und ein einzigartiges Aussehen besitzt. Für nur ein-

tausendfünfhundert Goldmünzen erwartet euch auf

Hordenseite der Vernichter der Kor'Kron, ein riesiger

Skorpion mit gerüsteten Scheren und einem vor Gift

triefenden Stachel. Auf Seite der Allianz führt ihr den

Goldkönig ins Feld, einen riesigen Löwen mit blau-gol-

dener Panzerung und einer prächtigen Mäh-

ne. Also nichts wie auf in den Sattel – der

Krieg wartet und ihr möchtet

doch gut aussehen, wäh-

rend ihr eure Fraktion

mit der Waffe in der

Hand verteidigt.



in die Kampfzone und haltet dort ebenfalls blutige Ernte. Wie ernst es Rogers mit ihrer Rache ist, seht ihr dann, wenn die überlebenden und hilflos im Wasser herumstrampelnden Hordler mit mehreren gezielten Gewehrsalven abgeschlachtet werden. Natürlich bringt das ganz eigene Probleme mit sich ... Aber wen interessiert das schon? Haltet blutige Ernte! Für die Allianz!

### Horde: Blitzschnelles Attentat

Weg mit dem blauen Fummel! Her mit der glorreichen roten Rüstung! Die nächste Quest gehört mit zu unseren absoluten Lieblingsaufgaben in World of Warcraft – wir empfehlen euch sogar die Quest im Anschluss nicht abzugeben, sondern aus eurem Questlog zu entfernen. Auf diese Art könnt ihr sie immer wieder spielen! Aber nun zur Sache: In Azshara erwartet euch bei den Koordinaten 14,0, 64,8 der Orc Chawg, der euch mit der Eliminierung eines hochrangigen Allianzoffiziers betraut. Hauptmann Grünwald ist der Befehlshaber des Feste Nordwacht und dafür zuständig, die Bemühungen der Menschen mit denen der schwächlichen Nachtfelzen zu koordinieren. Lasst die feigen Blauröcke ruhig von der Ferne aus auf ihre Feinde schie-

ßen – echte Hordenkrieger führen nicht nur Guerillakriege, sie sehen währenddessen auch so knallhart aus, dass selbst Vin Diesel sich dabei hektisch Notizen machen würde. Bereit, ein blitzschnelles Attentat durchzuführen? Dann schnallt eure Waffen um, legt eure Ninja-Ausrüstung an und lasst die Videokamera laufen. Es wird badass! Sobald ihr euch mit Chawg unterhalten habt, verweist dieser euch an die Goblinassassinin Slinky Scharf Klinge. Euch kommt der Name bekannt vor? Kein Wunder, die Dame war die Schurkenausbilderin für Goblins auf den Verlorenen Inseln. Und das zu recht, wie ihr gleich erfahren werdet. Wenn ihr die Folgequest „Blitzschnelles Attentat“ annimmt, erfahrt ihr Slinkys Plan: Mit dem Enterhaken rauf, Menschen und Elfen töten, Sprengstoff in den Turm und wieder runterspringen. Alles klar? Dann los! Das Ganze hört sich einfach an und ist auch innerhalb von einer Minute erledigt. Während dieser sechzig Sekunden schießt ihr allerdings tatsächlich mit einer Enterhakenpistole auf den Elfenturm, hangelt euch an der Wand empor, verübt ein Attentat auf hochrangige Allianzoffiziere und springt mit einem Tiefflugfallschirm vom Turm. Während ihr langsam aber sicher

in Richtung Questgeber segelt, fliegt das Allianzgebäude hinter euch in einer Feuersäule in die Luft, während ihr mit dem Kopf von Hauptmann Grünwald in der Faust wieder vor Chawg landet. Wir empfehlen dabei übrigens den Song „Cool guys don't look at explosions“ von Lonely Island zu hören. Eine kurze, aber knackige Quest, die euch nach einem langen Arbeitstag garantiert ein schmetterndes LOK'TAR OGAR entlocken wird.

### Allianz: Blutiger Lohn

Legt schnell die roten Fetzen ab und rüstet euch in blau-gold, denn es geht ab in den Teufelswald. Dort erwarten uns die Worgen des Nachtaub-Rudels, die den Krieg gegen die Horde auf jene gewohnt-grausame Art und Weise führen, die den Werwölfen mit dem Fluch in ihr Blut übergang. Höhlenmutter Ulrica erwartet euch bei den Koordinaten 61,8, 26,6 und empfängt euch mit der für Worgen üblichen Frohnart, indem sie euch direkt ein paar Takte über Flüche, Blut und Vergeltung erzählt. Nehmt ihre Quest „Der Feind an unseren Wurzeln“ an und zückt eure Waffe. Die Goblins der Horde haben den Fehler begangen, den Wald des Rudels abzuholzen – und die Rache kommt prompt und brutal.

In den Sümpfen des Elends könnt ihr Warcraft und eure Fraktion so richtig feiern, denn hier wird es klassisch. Wetzt schon einmal die Waffen!



Nachdem ihr eurem Zorn ein wenig Luft machen konntet, indem ihr die Goblins vor dem Hauptquartier der Worgen niederstreckt, zieht ihr weiter zu Alton Redding. Der Rudel-Scout macht auch gleich unmissverständlich klar, warum ihr gerade auf die Holzverarbeitungs- und Ölförderungsanlage der Horde hinabschaut: „Die Eisenwaldlichtung muss dem Erdboden gleichgemacht werden. Wir können uns kein Mitleid leisten.“

Da es für den Worgen von Welt nicht ausreicht, den Feind einfach nur zu besiegen, hinterlasst ihr auf der Eisenwaldlichtung im wahrsten Sinne des Wortes verbrannte Erde. Euer Rachefeldzug beginnt, indem ihr die Schredder der „erbärmlichen kleinen Wesen“ vernichtet und dabei jeden Goblin abmurkst, der sich zwischen euch und eurem Ziel befindet. Nachdem ihr die Maschinen der Horde in Altmetall verwandelt habt, begeben ihr euch mit der Quest „Öl und Ironie“ im Gepäck in die Höhle direkt unter Scout Redding.

Dort sammelt ihr so viele Bomben auf wie ihr tragen könnt und verpasst dem Generator am Ende der Höhle einen kräftigen Tritt. Die Idee dahinter ist natürlich, den Druck der Ölpumpen so zu erhöhen, dass über euch die Hölle losbricht. Denn wenn ihr auf eurer kleinen patriotischen Safari inzwischen eines gelernt habt, dann, dass die Allianz Feuer und Explosionen mag. Wieder auf der Oberfläche angekommen versprüht Alton Redding eine hämische Freude über die Tatsache, dass die Goblins im Tal in völlige Panik verfallen und die Ölvorräte des Teufelswaldes unkontrolliert aus dem Boden schießen. Nun könnt ihr euch richtig austoben, denn Redding verpasst euch nun die

beiden Quests „Feuersäule“ und „Blutiger Lohn“. Atmet tief durch und lasst euer Patriotenhertz singen, denn nun dürft ihr Rache nehmen! Zündet die Ölfontänen an, metzelt panische Goblin-Arbeiter nieder und legt alles in Schutt! Und! Asche! Man kann über die Worgen sagen was man will, aber die Jungs und Mädels aus Gilneas wissen, wie man einen anständigen Vergeltungsschlag ausübt.

### Horde: Mission in Darnassus

Unsere letzten beiden Quests stellen besondere Leckerbissen dar, denn sie sind Teil einer sehr langen Questreihe, die in der Krasarangwildnis beginnt. Die Horde errichtet hierfür in mehreren Aufgaben die Herrschaftsfeste. Willkommen bei der Herrschaftsoffensive, Grunzer! Die Geschichte um den Krieg zwischen Horde und Allianz wird hier sehr spannend erzählt, doch eine Horden-Mission sticht aus allen anderen Teilaufgaben heraus: Die Quest „Mission in Darnassus“, während der ihr die Götterglocke erobert, indem ihr sie der Allianz buchstäblich unter der Nase wegschnappt. Die Horde kann eben nicht nur Blut und Donner, sondern auch mit Fingerspitzengefühl vorgehen – vor allem, wenn die Blutelfen das Ruder übernehmen. Sobald euer Ruf bei der

Herrschaftsoffensive bei Respektvoll angekommen ist, sprecht ihr als rot gewandeter Patriot mit General Nazgrim. Der General nimmt euch beiseite und verrät euch, dass die Späher der Horde herausgefunden haben, wo die Allianz die Götterglocke versteckt – und zwar mitten in Darnassus. Und dreimal dürft ihr raten, wer für diese gefährliche Mission auserkoren wurde.

### Markiert euer Revier

Lust auf ein wenig PvP? Dann besiegt einhundert gegnerische Spieler im Hochfels-Kolosseum in Draenor. Euer Preis ist eine Siegesflagge der Allianz oder Horde, die ihr nach einem PvP-Sieg in die Leiche eurer Feinde stecken könnt. Wunderhübsch!



Das Coole an der Quest: Ihr werdet nicht etwa in eine instanziierte Variante der Nachtelfen-Hauptstadt geschickt. Im Gegenteil, euch erwartet das ganz normale Darnassus, komplett mit herumhüpfenden neuen Spielern, Questgebern, Flugmeistern und allem drum und dran. Dementsprechend vorsichtig müsst ihr bei eurer geheimen Mission vorgehen, denn der Aufenthalt in einer gegnerischen Großstadt bringt immer auch mit sich, dass ihr automatisch für den Kampf Spieler gegen Spieler markiert werdet! Wer nun betreten mit dem Kopf schüttelt, darf beruhigt sein: Euer blutelfischer Kontakt Fanlyr Silberdorn verpasst euch einen extrem starken Tarnzauber, der euch sowohl vor gegnerischen Wachen als auch vor den aufmerksamen Augen eurer Mitspieler schützt – allerdings nur, solange kein Feind den Ring betritt, der um euch herum auf den Boden projiziert wird.

Wer schon immer das Horden-Fraktionsgefühl des Underdogs und des intelligent vorgehenden Freiheitskämpfers mochte, wird „Mission in Darnassus“ lieben, denn das Gefühl, sich durch die patrouillierenden Wachen zu schleichen, ist absolut phantastisch. Richtige Adrenalinspikes werden euch immer dann verpasst, wenn wieder einmal ein nichtsahnender Spieler auf euch zu rennt und ihr dem Allianzler knapp ausweicht, nur um mit pochendem Herzen im nächsten Busch zu verschnaufen. Da die Mission auch heute noch wirklich knifflig sein kann, hier ein paar Tipps: Erstens solltet ihr alle Begleiter wegschicken, denn diese erhalten den Stealth-Buff nicht. Zweitens werdet ihr sofort enttarnt, wenn ihr fliegt, reitet oder eine Fähigkeit irgendeiner Art benutzt – ihr schleicht euch entweder zu Fuß durch Darnassus oder bekommt große Probleme mit den Wachen. Drittens befindet sich die Götterglocke in einem kleinen Raum in der Enklave des Cenarius, ihr müsst also unter Umständen ein wenig suchen. Wer bei



Kaum etwas ist so schön, wie an den Mördern der Allianz blutige Rache zu nehmen! Für einen Perspektivenwechsel spielt ihr das Brachland auf Allianzseite.

der Suche gar nicht vorankommt, hält nach einer schmalen Tür bei den Koordinaten 38.2, 33.3 Ausschau. Sobald ihr an der Glocke angekommen seid, klickt ihr sie an und benutzt das Amulett, das euch Fanlyr Silberdorn gegeben hat. Verschnauft ein wenig und stimmt ein gepfeffertes „Für die Horde!“ an. Die Trottler der Allianz vorzuführen war noch nie so spaßig! Unsere Empfehlung: Lasst die klassische Titelmelodie zu Mission: Impossible im Hintergrund laufen.

### Allianz: Die Säuberung Dalarans

Sagten wir Spaß? Den kann die Allianz ebenfalls haben. Die blau-goldene Version der Krasarang-Quests beginnt ebenfalls mit dem Eintreffen eines Spähers, der Errichtung einer Festung und dem anschließenden Ruf sammeln. Von der Festung Löwenlandung aus kämpft ihr für euren König, zündet die ohnehin nicht sehr stabilen Blechhütten eurer Feinde an und beweist im Allgemeinen die absolute Überlegenheit der gut ausgebildeten Allianz-Streitkräfte. Auch hier kümmert ihr euch um die Götterglocke und darum, dass der eher eingeschränkt herrschaftsfähige Kriegshauptling Garrosh sie nicht in seine dreckigen Orcfinger bekommt. Wie ihr euch sicher denken könnt, versteht die Horde wieder einmal nicht, warum sie lieber die Finger von der Glocke lassen sollte und bricht in Darnassus ein, wie die niederen Diebe, die sie nun einmal sind. Das lasst ihr euch als blau-golden gepanzelter Soldat natürlich nicht gefallen. Sobald ihr die Rufstufe Respektvoll bei Operation Schildwall erreicht habt, sprecht ihr mit Admiral Taylor, der euch die Quest „Angriff auf Darnassus?“ gibt und euch, zusammen mit Jaina, in die Nachtelenhauptstadt schickt.

In Darnassus angekommen trifft ihr auf eine zornige und misstrauische Jaina, die sich sofort an die Arbeit macht und die magischen Spuren aufdeckt, welche die Agenten der Horde bei ihrer Aktion hinterließen. Das Interessante daran ist, dass der Kontakt der Gegenseite,

Fanlyr Silberdorn, während der Horden-Mission explizit sagt: „Ich werde nach Euch zurückkehren – ich muss vor unserem Aufbruch unsere Spuren noch etwas verwischen, damit Prachtmeer nicht herausfindet, dass wir beteiligt sind.“ Damit wäre dann wohl auch geklärt, warum Jaina während der Mists-of-Pandaria-Zeit die unangefochtene Anführerin der Kirin Tor war – niemand schlägt Jaina in Sachen Magie. Mit der immer wütenderen Magierin im Schlepptau arbeitet ihr euch durch Darnassus und verfolgt die Spur der Diebe, bis schließlich klar wird, dass die Horde sich tatsächlich an Allianz-Eigentum vergriffen hat. Das Unverschämte: Die eigentlich neutralen Sonnenhäscher halfen der Horde. Nicht mit Jaina. Nach einem einfachen „Kommt mit.“ öffnet die Dame ein Portal nach Dalaran. Akzeptiert die Quest „Jainas Entschluss“ und lasst die Knöchel knacken – denn jetzt bricht die Zeit der Abrechnung an.

Es gibt wohl kaum eine Quest in WoW, die Allianzspielern ein derartig befriedigendes Gefühl verschafft wie „Die Säuberung Dalarans“. Geleitet von Vereesa Windläufer, entfernen die Magier der Kirin Tor in einer brutalen Kommandoaktion die Sonnenhäscher und ihren Anführer aus der schwebenden Stadt. Und „entfernen“ ist dabei noch sehr nobel ausgedrückt. Wo die Horde gerne das Motto Blut und Donner vertritt, ist der Zorn der Allianz kalt und erbarmungslos: Während der gesamten Mission könnt ihr Jaina dabei beobachten, wie sie, unabhängig von euch, durch die Stadt schreitet und mit ihrer Magie die praktisch hilflosen Blutelfen niedermäht. Selbst die Namen der Quests spiegeln die Stimmung wieder, die zu diesem Zeitpunkt bei den Allianzstreitkräften in Dalaran herrscht: Aufgaben wie „Kein Ausweg“ und „Kein Versteck“ lassen nicht die Spur eines Zweifels daran offen, wie dieser Tag für die Horde enden wird. Die Bankkonten der Horde werden beschlagnahmt, ihre Reittiere werden getötet und wer sich ergibt, wird in der Violetten Festung weggesperrt. Ballt eure

Faust, brüllt „Für die Allianz!“ und reinigt Dalaran mit Feuer und Schwert! Unsere Empfehlung für Truppen der Allianz, die ihrem Zorn ein wenig unter die Arme greifen wollen: Lasst währenddessen „Requiem Dies Irae“ von Mozart im Hintergrund laufen. Ihr werdet es garantiert nicht bereuen.

### Feuer der Schlacht, Amboss des Krieges

Juhuu! Schwenkt die Fahnen und stoßt in die Hörner, denn bald haben wir Krieg! Wir hoffen, dass euch unsere kleine Exkursion in die wunderbare Welt des Fraktionsstolzes gefallen hat – immerhin hat man (ironischerweise) in World of Warcraft nicht immer die Gelegenheit, um der anderen Seite zu zeigen, dass man selbst besser, schlauer, schöner und schneller ist. Und seien wir mal ehrlich: Ohne den Fraktionskrieg und eine übertrieben große Kelle Patriotismus wäre Azeroth nicht mehr dasselbe. Klar, vielleicht würde das Land heilen, der allgemeine Lebensstandard würde sich bessern und zukünftige, welterschütternde Bedrohungen könnten viel leichter abgewehrt werden ...

Chen Sturmbräu drückte es seinerzeit hervorragend aus: „Zu fragen, warum wir kämpfen, ist zu fragen, warum die Blätter fallen: Es liegt in ihrer Natur. Vielleicht gibt es eine bessere Frage: Wofür kämpfen wir? Um Heimat und Familie zu beschützen. Um Gleichgewicht zu bewahren und Harmonie zu schaffen. Für uns ist die wahre Frage die folgende: Wofür lohnt es sich zu kämpfen?“ Nun, wir haben die Antwort darauf, Chen: Um dem Typen mit dem andersfarbigen Hemd vorzuhalten, dass man selbst Recht hat und er Unrecht. Oh, und um Azerit, immerhin kann man damit Bomben bauen. Also schärft die Schwerter, Söhne und Töchter der Allianz und Horde! Beweist, dass ihr und eure Fraktion es wert seid, von der Geschichte Azeroths als Sieger verewigt zu werden. Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld.



# devcom

August 19 – 20, 2018 - Cologne/Koelnmesse

## The game developers event at gamescom



- Talks, summits and workshops on the hottest topics of the gaming industry
- Relaxed networking thanks to MeetToMatch and separate Business Area
- Large Indie Area gives independent teams the opportunity to showcase their games

## Get your ticket now!

<https://www.devcom.global/order>

a division of



a brand of



organized by



supported by



supported by





## Die Religionen von World of Warcraft **Teil 4**

# Das Druidentum

Was wäre World of Warcraft ohne die Druiden? Hier findet ihr alle Hintergrundinfos über das Druidentum in Azeroth.

Autor: Carmen Schatz

Ihr glaubt, Druiden sind hippiemäßige Baumkuschler, die den ganzen Tag nichts anderes tun, als inmitten von Blümchen plüschige, weiße Häschen zu streicheln? Weit gefehlt! Im vierten Teil unserer Religionen-Reihe entführen wir euch in das Reich des Druidentums, in eine mythische Welt der Naturkräfte, der heilsamen Träume und des animalischen Gestaltwandels.

### Druiden, Wächter der Natur

Druiden gelten als die weisen Wächter der Natur. Sie folgen den Lehren des Halbgottes Cenarius und leben in Einklang mit der gesamten Schöpfung. Wenn irgendetwas das Land und seine Bewohner bedroht, dann können aus den friedfertigen Druiden aber auch verbissene Krieger werden, die mit Zähnen und Klauen dafür kämpfen, die natürliche Ordnung wiederherzustellen. Trotzdem sind Druiden für gewöhnlich eher für ihre heilenden und reinigenden Fähigkeiten bekannt. Wenn die Erde und der Wald verletzt sind, dann sind sie es, die ihre schützende Hand über ihre Bewohner halten, und die Wunde reinigen und das Land pflegen, bis alles wieder gut ist. Sie sind die empathischen (und sympathischen) Beschützer des Waldes, der sie im Gegenzug nährt und ihnen ihre wilden Kräfte schenkt.

### Druidenkräfte

Druiden ziehen ihre Macht aus der Natur; sie nutzen die sogenannte Lebens-Magie. Entsprechend erscheinen viele ihrer Kräfte sehr natürlich. Sie können Pflanzen wachsen lassen, haben Macht über Wind und Wetter oder besondere Heilfähigkeiten. Üblicherweise erwählt sich jeder Druide im Laufe seiner Ausbildung ein Totem-Tier, auf dessen Pfad er dann ein Leben lang wandelt. Wie nahe der Druide seinem erwählten Tier steht, zeigt sich nicht zuletzt darin, dass es ihm früher oder später gelingt, seine eigene Form zu verändern und bei Bedarf die Gestalt dieses Tiers anzunehmen. Der Gestaltwechsel ist allerdings eine permanente Herausforderung für den Druiden, denn in der Tierform muss ein Druide die animalischen Instinkte der Form niederringen und darum kämpfen, bis zu einem gewissen Grad er selbst zu bleiben. Seit einiger Zeit gibt es auch Druiden, die darauf pochen, verschiedene Wege gleichzeitig zu beschreiten und zu versuchen, die herausfordernde Beherrschung gleich mehrerer Formen zu meistern. Diese revolutionären Druiden nennen

sich Druiden der Wildnis. Die traditionelleren Druiden, die auch weiterhin lieber nur eine einzige Form erwählen, schließen sich in unterschiedlichen Organisationen zusammen. So folgen die Druiden der Klaue etwa dem Pfad des Bären-Halbgottes Ursoc und erwählen für sich die Form des Bären oder der Katze. Eine kompakte Übersicht über die verschiedenen Druiden-Organisationen und ihre Totem-Tiere findet ihr in unserem Extrakasten.

### Die Geschichte des Druidentums

Alten taurischen Mythen zufolge war es der Waldlord Cenarius höchstpersönlich, der die ersten Druiden unterrichtete und seine Liebe zum Wald und zum Leben mit ihnen teilte.

Weil diese Geschichte von den Tauren stammt, waren die fraglichen ersten Druiden natürlich Tauren-Vorfahren und zwar aus dem Volk der Yaungol. Angeblich lebte Cenarius sogar eine Zeit lang bei den Yaungol, die sich währenddessen einiges bei dem Halbgott abschauten.

Fragt man hingegen die Nachtfelken nach dem Beginn des Druidentums, dann erzählen sie voller Stolz, dass Malfurion Sturmgrim aus

### Mondfest

Das Mondfest wird von allen Bewohnern Azeroths gefeiert. Besondere Bedeutung hat es jedoch für die Druiden: Sie richten das Mondfest alljährlich aus, um ihren Sieg über die Brennende Legion zu zelebrieren.



Obwohl auch Druiden unterschiedlichen Fraktionen angehören, sind sie doch bemüht, gemeinsam für ein größeres Ziel zusammenzuarbeiten.



ihrem Volk der Erste war, der jemals in die druidischen Lehren eingeweiht wurde und daher natürlich auch der erste sterbliche Druiden sein musste. Welcher Geschichte man nun auch Glauben schenken mag, wahr ist jedenfalls, dass das Druidentum auf Azeroth auf eine wirklich lange Geschichte zurückblickt. Seine Anfänge reichen mehr als 10.000 Jahre zurück und auch die wichtigste Druiden-Organisation, der Zirkel des Cenarius, existiert bereits seit langer, langer Zeit.

### Die Lehren des Cenarius

Cenarius, der Sohn des Hirschgottes Malorne und der Mondgöttin Elune, aufgezogen von der Drachen-Herrscherin über den Smaragdgrünen Traum, Ysera, gilt als der Lehrer und Urvater aller Druiden. Seine Herkunft ist dabei nicht unwichtig: Als Sohn von Elune und

Malorne ist Cenarius sowohl ein Kind des Himmels als auch der Erde. Seine wichtigste Lehre ist der Respekt vor der Natur und vor allem vor dem Leben. Da Elune seine Mutter ist, betrachtete er die Elfen stets als seine Verwandten – obwohl die Hochelfen ihn lange Zeit für eine bloße Legende hielten. Das änderte sich erst, als er sich Malfurion, Illidan und Tyrande offenbarte, da dieses Trio ihn aus einem tiefen Herzenswunsch heraus suchte. Malfurion wurde Cenarius' Lieblingsschüler und gab sein Wissen später an andere wissbegierige Nachtelfen weiter – und derer gab es genug. Die druidische Liebe zur Natur steht nämlich in einem krassen Gegensatz zur Sucht nach dem Arkanen, der sich viele Hochelfen hingaben, und bietet einen alternativen Weg für all jene, die sich weder der Arkanmagie verschreiben wollen noch einen richtigen Zugang zu den ätherischen Lehren der Mondgöttin finden.

### Alltägliches Druidenleben

Die Wache im Traum ist fast ausschließlich die heilige Pflicht der mächtigsten aller Druiden. Der herkömmliche Wald- und Wiesendruide widmet sein Leben anderen Aufgaben, die meist mit dem Schutz des Waldes und seiner Bewohner zu tun haben. Druiden leben dazu in der freien Wildnis im Einklang mit der Natur. Gerüchten zufolge werden sogar ihre Kräfte schwächer, wenn sie sich in Gebäuden oder Städten fernab der Natur befinden. Sie ziehen umher, um das Land zu heilen und Tieren zu helfen, und dienen als Erzieher und Lehrmeister junger Dryaden. Wenn es notwendig ist, für den Schutz der Natur zu kämpfen, dann tun sie dies kompromisslos. Ihnen ist bewusst, dass der Kreislauf des Lebens nicht nur kuschelige Liebe bedeutet, sondern auch Tod und Verfall. Trotzdem würden Druiden niemals willentlich Zerstörung über das Land bringen, das sie eigentlich schützen sollten. Ihnen ist stets

bewusst, dass die empfindliche Balance der Natur nicht gestört werden darf – und wenn sie so eine Störung wittern, dann kämpfen sie darum, den Störenfried wenn schon nicht zur Vernunft, dann zumindest zum Schweigen zu bringen. Notfalls, indem sie ihm ein sehr tiefes Grab schaufeln ...

### Sind Druiden neutral?

Schon allein aus Gameplay-technischen Gründen gehören die Mitglieder der Klasse

### Nachtelfen mit goldenen Augen und Geweih

Nachtelfen, die mit goldenen Augen geboren werden, gelten als rar und besonders. Aber warum?

In sehr seltenen Fällen kommt es vor, dass ein Nachtelf mit schimmernden, goldenen Augen geboren wird. Dies wird in der Kultur der Nachtelfen auf zweierlei Weisen gedeutet: Einerseits besagen die Mythen der Kaldorei, dass diesen Elfen ein ganz besonderes Schicksal bestimmt ist, andererseits deuten die goldenen Augen auf besonders mächtige, druidische Kräfte hin. Es ist auch möglich, dass sich die Augen eines Druiden erst später während seines Studiums des Druidentums golden verfärben oder dieser besondere Farbton wieder verschwindet. Im Laufe der Geschichte gab es nicht viele Nachtelfen mit dieser besonderen Augenfarbe. Als Beispiele wären hier Illidan und Malfurion Sturmgrim, Königin Azshara und Broll Bärenfell zu nennen.

Mit dem Geweih, das einige, wenige Druiden tragen, verhält es sich ähnlich: Diese Individuen sind außergewöhnlich mächtig und extrem selten anzutreffen. Der gewöhnliche Standard-Druide hat kein Geweih. Tatsächlich existieren auf Azeroth derzeit nur zwei (!) Druiden, die stolze Geweih-Träger sind: Malfurion Sturmgrim und Broll Bärenfell, die beide auch durch ihre goldenen Augen als mächtige Druiden gekennzeichnet sind.



Ursprünglich wartete der Bewahrer Remulos in der Mondlichtung auf euch. Inzwischen siedelte er in die Ordenshalle der Druiden über.

## Die Druiden-Organisationen und ihre Formen

Ihr habt den Überblick über die unzähligen Druiden-Organisationen und Clans verloren? Diese Tabelle hilft euch zumindest an mancher Stelle weiter!

In unserer Tabelle findet ihr die bekanntesten Druiden-Organisationen und ihre gewählten Tier-Formen. Die meisten von ihnen unterstehen dem Zirkel des Cenarius; die Druiden der Sichel, der Flamme und des Giftzahns agieren jedoch vom Zirkel unabhän-

gig. Was nach dem Tod von Elerethe Renferal aus den Druiden des Hains wurde, ist unbekannt. Der besseren Übersicht wegen haben wir all jene Clan-Anführer, die inzwischen verstorben sind, mit einem Sternchen\* gekennzeichnet.

NAME	FORM	TOTEMTIER/GOTT	ANFÜHRER
Druiden der Klaue	Bär, Katze	Ursoc und Ursol	Lea Steinpfole
Druiden der Äschernen	Katze	Ashamane	Delandros Schimmermond
Druiden des Mondes	Mondkin	unbekannt	Isoraen Nachstern
Druiden des Geweihs	Hirsch	Malorne	Sylendra Hainsang
Druiden der Sichel	Wolf	Goldrinn	Ralaar Flammzahn*
Druiden der Kralle	Sturmkrähe	Aviana	Himmelsfürst Omnuron
Druiden der Flamme	diverse	Ragnaros	Fandral Hirschhaupt*
Druiden des Giftzahns	Schlange	unbekannt	Lord Serpentis*
(?) Druiden des Hains	(?) Baum des Lebens	unbekannt	Erzdruidein Elerethe Renferal*
(?) Druiden der Flosse	Orca, Seelöwe	Tortolla	unbekannt
(?) Druiden des Zweigs	unbekannt	unbekannt	unbekannt

Die Druiden des Hains, die Druiden der Flosse und die Druiden des Zweigs sind keine offizielle Druiden-Untergruppen und daher gibt es auch kaum Infor-

mationen über sie. Trotzdem tauchen in Azeroth an verschiedenen Stellen Druiden auf, die diesen Clans zuzuordnen sind.

der Druiden entweder der Horde oder der Allianz an, je nachdem, für welche Seite sich das Volk des Druiden entschieden hat. Trotzdem verfolgen die allermeisten Druiden ein größeres Ziel als die kleinen Machtkämpfe zwischen den Fraktionen und lassen sich nur sehr ungern in Fraktionskriege verwickeln. Aus der Sicht der Druiden gehen die Sicherheit und das Gleichgewicht der Natur nämlich alle etwas an – unabhängig von ihrem Volk oder ihrer Fraktion. Allerdings sind auch den harmonischsten Druiden manche (verfeindeten) Völker ein Dorn im Auge und es kommt auch immer wieder vor, dass Druiden in den Schlachten zwischen Horde und Allianz kämpfen. Meistens versuchen sie aber, ein größeres Ziel im Auge zu behalten und arbeiten auf dieses hin. Der direkte Krieg oder gar die Ausrottung eines Feindes ist nicht der Weg, den ein Druide leichtsinnig oder aus einer Laune heraus beschreiten würde.

### Die Erzdruiden

Fast alle Druiden sind Mitglieder in der fraktionsübergreifenden Gemeinschaft des Zirkels des Cenarius. Nur die mächtigsten von ihnen werden nach einer langen Zeit des Studierens vom Zirkel mit dem prestigeträchtigen Rang des Erzdruiden belohnt. In ganz Azeroth gibt es nur sehr wenige Erzdruiden, von denen die meisten Schüler von Cenarius selbst waren. Fast alle Erzdruiden gehören zum Volk der Nachtelfen, da das Druidentum hier eine sehr lange Tradition hat. Nennenswerte Ausnahmen von dieser Regel bil-

den der Taure Hamuul Runentotem oder der verdorbene Satyr Navarax. Die Erzdruiden gelten als weise und mächtige Anführer, die es gewohnt sind, Verantwortung zu übernehmen und die über Kräfte gebieten, von denen gewöhnliche Druiden nur träumen können. Sie werden entsprechend von allen anderen mit sehr viel Respekt behandelt.

### Der harte Job der Seuchenhüter

Einige wenige Druiden widmen ihr Leben einer ganz besonderen, inoffiziellen Aufgabe: Sie werden Seuchenhüter, um die Seuche des Untodes zu bekämpfen. Diese Druiden sind meisterhafte Giftmischer und kennen sich mit der Heilung oder Reinigung aller Arten von Krankheiten aus. Dieses Wissen benötigen sie dringend, denn die Seuchenhüter reisen durch das Land, um es von den Auswirkungen der Seuche

von Lordaeron zu heilen. Das ist eine riskante Berufung, denn in verseuchte Länder einzudringen ist nicht ganz ungefährlich, wie man sich denken kann. Durch ihre tiefe Verbundenheit mit der Natur und ihr exzellentes Wissen über Krankheiten erlangen viele Seuchenhüter aber eine gewisse Immunität der Verseuchung gegenüber. Die meisten von ihnen sind Tauren, aber prinzipiell könnte jeder Druide mit ausreichend Wissen und Motivation sich dieses heiklen Jobs annehmen. Seuchenhüter sind in der Lage, weiße Kreaturen zu beschwören, die an Hunde erinnern und die durch ihre bloße Berührung das Land von Verunreinigung befreien können. Außerdem haben diese Druiden eine besondere Bezie-

### Sprache und Tierform

Druiden sind prinzipiell in der Lage, in ihrer Tierform zu sprechen, obwohl nicht alle von dieser Fähigkeit Gebrauch machen. Gerüchten zufolge ist für diese Fähigkeit auch extra Training vonnöten.

## Verbunden im Traum

Obwohl der Zutritt zum Smaragdgrünen Traum über Portale prinzipiell jedem möglich ist, sind es doch hauptsächlich Druiden, die seine Weiten durchstreifen.

Der Smaragdgrüne Traum ist eine von den Titanen geschaffene Blaupause Azeroths, mit dem Zweck, die Natur selbst zu beschützen. Im Prinzip ist diese geistige Welt so, wie Azeroth es wäre, wenn dort niemals intelligente Lebewesen gewohnt und gewirkt hätten. Bereits bei der Erschaffung des Traums wurde Ysera von den Titanen zu seiner Wächterin bestimmt – trotzdem war die grüne Drachenlady niemals in der Lage, den Traum permanent zu verändern. Kleine, kurzzeitige Veränderungen am Traum können hingegen von jedem Besucher vorgenommen werden, mit der Zeit verblasen sie aber wieder und der Traum kehrt in seinen Ursprungszustand zurück.

Der Zutritt zum Traum ist prinzipiell jedem Lebewesen möglich, aber gerade mächtige Druiden perfektionieren ihre Technik, im Traumzustand in den Smaragdgrünen Traum zu reisen. Dabei lassen sie ihren realen Körper schlafend zurück und nutzen eine geistige Traumform für die Fortbewegung. Mit ein wenig Übung ist es ihnen so möglich, viel schneller durch die Regionen des Traumes zu reisen, als sie es bei einem Besuch samt echtem Körper vermocht hätten. Diese besondere Art des Traumbesuchs können Druiden deshalb erlernen, weil Ysera den Weltenbaum Nordrassil gesegnet hat, sodass er den Druiden die Kraft für den geistigen Übertritt zur Verfügung stellt. Als Gegenleistung haben sich die Druiden Ysera gegenüber dazu verpflichtet, Azeroths Natur aus dem Traum heraus zu beschützen.



Die Wache im Smaragdgrünen Traum ist eine besondere Aufgabe, die von den Druiden ein eigenes Training erfordert.

hung zur reinigenden Wassermagie und zu Wasser-Elementaren.

### Worgen: Wenn Druiden wild werden

Gestaltwandel ist wie bereits erwähnt eine heikle Angelegenheit. Durch die fremde Gestalt dringen animalische Instinkte in den Geist des Druiden ein und versuchen, ihn zu übernehmen. Die meisten Druiden kämpfen aktiv gegen diesen Prozess an. Aber was geschieht, wenn eine Gruppe von Druiden ihre triebhafte Seite nicht länger bekämpft, sondern sie voller Hochmut mit offenen Armen willkommen heißt?

Die Druiden der Sichel, die sich ursprünglich Druiden des Rudels nannten, könnten viel darüber erzählen. Während des Kriegs der

Satyrn übertrieben sie es mit ihrer Nutzung der wölfischen Rudelform, die auf den mächtigen, aber wilden Wolf Goldrinn zurückgeht. Malfurion verbot die Nutzung dieser Form, da sie gemeinhin als unkontrollierbar galt, aber die Druiden des Rudels setzten sich darüber hinweg. Als sie ihren Fehler erkannten, war es bereits zu spät. So unterwarfen sich die Druiden des Rudels freiwillig der mythischen Macht der Sichel von Elune, in der Hoffnung, dass dieses Artefakt ihnen helfen würde, zu sich selbst zurückzufinden. Aber weit gefehlt: Anstatt Kontrolle über die Rudelgestalt zu erlangen, wurden sie in Worgen verwandelt. Nicht nur wurden sie in ihrer Worgengestalt zu blutrünstigen Killern, sondern sie waren auch noch in der Lage, ihren Fluch per Biss an andere Nachtelfen zu übertragen. Um die Seinen zu schützen, verbannte Malfurion die Worgen in den Smaragdgrünen Traum, wo sie jahrtausendlang vor sich hin schmorten.

## Berühmte Druiden und Druiden-Organisationen

Bei den Druiden existieren zahlreiche Gruppierungen und Organisationen. Die wichtigste Druidengemeinschaft ist jedoch der Zirkel des Cenarius, der von Malfurion gegründet, aber nach dem Waldgott benannt wurde.

### Malfurion: Der große Lehrer

Vor rund 10.000 Jahren wurde Malfurion Sturmgrimm durch die Unterweisung von Cenarius zum ersten sterblichen Druiden der Geschichte Azeroths. Er war es, der den Nachtelfen das Druidentum nahebrachte, und bis heute gehört er zusammen mit seiner geliebten Frau Tyrande zu den bedeutendsten Anführern des Volks der Kaldorei. Sein Ehrentitel auf Darnassisch ist Shan'do, was so viel heißt wie Geehrter Lehrer. Nach dem Kampf gegen die Invasion der Brennenden Legion vor 10.000 Jahren fiel er zusammen



Zentabra war die erste Druidin aus dem Volk der Trolle. Sie ist nicht nur eine begabte Lehrerin, sondern arbeitet auch an Spezialaufträgen des Zirkels des Cenarius.

mit anderen mächtigen Druiden in einen Traumschlaf, um an ihrer Seite den Smaragdgrünen Traum zu beschützen. Erst in jüngster Vergangenheit wurde Malfurion durch Todeschwinges Kataklysmus aus seinem Traum geweckt, woraufhin er an Tyrandes Seite über die Nachtelfen herrschte. Auf den Verheerten Inseln half er erneut, die Dämonen der Brennenden Legion abzuwehren und befreite seinen Lehrmeister Cenarius aus den Klauen des verderbten Alptraums.

### Remulos und Zeatar: Söhne des Gottes

Der Druiden Remulos ist einer der beiden ersten Söhne des Cenarius. Während sein Bruder Zaetar als gerissen und schlau galt, hatte Remulos die Stärke und Schönheit seines Vaters geerbt. Zeit lebens wandelte Zaetar im Schatten seines Bruders, der stets im Mittelpunkt der allgemeinen Aufmerksamkeit stand. Irgendwann hatte Zaetar genug davon und machte sich auf die Suche nach einer Möglichkeit, seinen Bruder zu übertrumpfen. Diese fatale Reise führte schließlich zu einer verbotenen Liebe. Zaetar lernte die füllige Erdelementarin Prinzessin Theradras kennen und lieben. Gemeinsam wurden sie die Eltern des Volks der brutalen Zentauren. Schon nach kurzer Zeit fand Zaetars Vaterstolz aber ein jähes Ende, da seine Kinder ihn ermordeten. Im Gegensatz dazu wurde Remulos ein wichtiges Mitglied im Zirkel des Cenarius und fungierte hier als Fürsprecher für die Tauren, die letztlich dank ihm in die Gemeinschaft aufgenommen wurden. Remulos ist der Vater vieler freundlicher Dryaden – über deren Mutter ist nichts bekannt.

### Zen'tabra: Die erste Troll-Druidin

Unter den Trollen ist das Druidentum noch relativ wenig weit verbreitet. Trotzdem gilt die Trollin Zen'tabra hier als große Wegbereiterin. Der Raptor-Loa Gonk führte sie eines Nachts in den Smaragdgrünen Traum und zeigte ihr dort einen Weg, wie sie ihr Volk auf den Echo-Inseln vor den Verbrechen des mächtigen Hexendoktors Zalazane und seiner Anhänger beschützen konnte. Daraufhin begann Zen'tabra die Lehren des Druidentums zu

studieren und einige Hexendoktoren aus ihrem Gefolge taten es ihr gleich. Heutzutage ist Zen'tabra eine bekannte Druidenlehrerin der Dunkelspeertrolle und ihr trifft sie, wenn ihr auf der Suche nach der druidischen Artefaktwaffe G'hanir, der Mutterbaum, seid.

### Der Zirkel des Cenarius

Diese Organisation ist die berühmteste und größte Gemeinschaft für Druiden jeglicher Herkunft. Gegründet wurde der Zirkel des Cenarius von Malfurion höchstselbst, um die Bedrohung durch die blutdürstigen Worgen abzuwehren. Nachdem diese Gefahr abgewandt war, fuhr der Zirkel auch weiterhin fort, junge Druiden aufzunehmen und auszubilden. Obwohl seine meisten Mitglieder Nachtelfen sind, gibt es in den Reihen des Zirkels auch einige Tauren, Trolle und Worgen, da der Zirkel des Cenarius gemäß seiner Grundsätze fraktionsübergreifend arbeiten möchte. Weibliche Zirkel-Mitglieder gibt es indes nur wenige, da weibliche Druiden zu früheren Zeiten sehr selten waren und auch heutzutage noch nicht die Regel sind. Der Hauptstützpunkt des Zirkels des Cenarius befindet sich auf der Mondlichtung, die für alle Druiden frei zugänglich ist.

### D.E.H.T.A.

D.E.H.T.A. steht für Druids for the Ethical and Humane Treatment of Animals. Zu Deutsch bedeutet das in etwa: Druiden für einen ethischen und humanen Umgang mit Tieren aller Art – und der Name ist Programm! Dieser Tierschutzverein ist eine kleine Untergruppe der Expedition des Cenarius und ist in der Boreanischen Tundra beheimatet. Die Mitglieder der D.E.H.T.A. sind erbitterte Jagd-Gegner und hassen den berühmten Jäger Hemet Nesingwary. Weitere Ziele sind die Sicherung des Süßwassermuschelbestands (darum kümmert sich die Hierophantin Cenius) oder der Schutz von unschuldigen Murlocs durch den Nachtelfen König Mrgl-Mrgl. Am Hochberg stellen sie sich den Kieferfelsjägern in den Weg, um die ortsansässigen Wildtiere zu schützen. D.E.H.T.A. ist eigentlich ein Easter Egg und nimmt Bezug auf die realweltliche Tierschutzorganisation PETA.



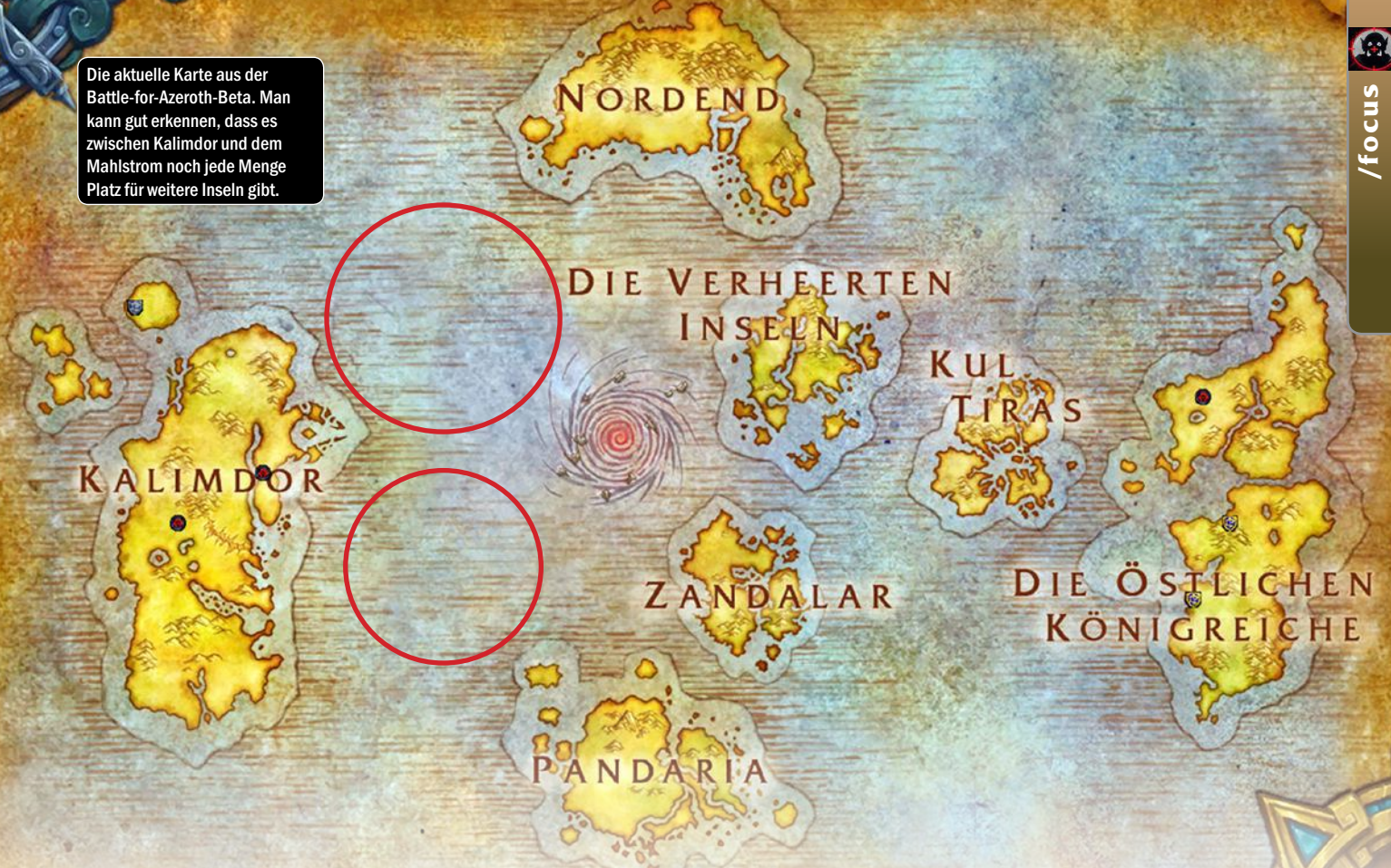
Die Seuchenhüter arbeiten fleißig daran, die Westlichen Pestländer zu heilen und die Verpestung durch die Seuche zu beseitigen.

# Die letzten Geheimnisse von **Azeroth**

Hilfe! Blizzard geht auf der Karte von Azeroth der Platz aus! Mit Battle for Azeroth kommen zwei neue Inselkönigreiche ins Spiel und bei den WoW-Fans kommt langsam die Frage auf, ob es auf Azeroth überhaupt noch was zu entdecken gibt.

Autor: Tanja Adov

Die aktuelle Karte aus der Battle-for-Azeroth-Beta. Man kann gut erkennen, dass es zwischen Kalimdor und dem Maelstrom noch jede Menge Platz für weitere Inseln gibt.



Azeroth ist ein gigantischer Planet, der seine größten Geheimnisse bis heute bewahren konnte. Auf der Karte tauchen plötzlich neue Inselreiche auf oder unsere Helden entdecken auf ihrer Abenteuerreise lang vergessene Imperien oder gar Zugänge zu fremden Welten. Mit jeder weiteren WoW-Erweiterung werden die weißen Stellen auf der Karte von Azeroth und darüber hinaus immer kleiner. Mit Battle for Azeroth wächst die Landmasse unserer Spielwelt weiter an. Die Inselreiche Kul Tiras und Zandalar tauchen nach einer gefühlten Ewigkeit wieder aus den Schatten der Geschichte auf. Ein weiteres Geheimnis wird also gelüftet und allmählich kommt bei den Fans die Frage auf, ob da draußen noch unentdeckte Länder auf uns warten oder Blizzard schon sehr bald der Platz auf der Karte ausgeht. Diese Sorgen sind jedoch unbegründet, denn – kleine Spoilerwarnung vorweg – in Azeroth gib es noch jede Menge zu entdecken!

## Fluch und Segen

Was heute wie ein Flickenteppich aus zwei großen Kontinenten und vielen kleineren Inselreichen aussieht, war ursprünglich eine riesige Landmasse namens Kalimdor. Auf diesem Urkontinent nisteten sich einst die Alten Götter ein. Mithilfe ihrer insektenhaften Diener, den Aquir, errichteten die Alten Götter das Schwarze Imperium, das erst mit der Ankunft der Titanen unterging. Der Krieg der Schöpfer forderte jedoch einen hohen Preis. Im Todeskampf riss der Alte Gott Y'Shaarj, der in der Mitte von Kalimdor thronte, eine große Wunde in das Fleisch der schlafenden Titanin Azeroth. Das Blut der Titanin floss in

## Ny'alotha und die Welten jenseits der Realität

Im Wirbelnden Nether und darüber hinaus warten Myriaden von magischen Welten auf ihre Entdeckung.

Der Smaragdgrüne Alptraum und der Riss des Aln waren nur ein kleiner Teil von Welten, die jenseits der Realität existieren. Diese Orte sind besonders spannend, weil sie oft dem Verstand eines übermächtigen Wesens entspringen und somit nicht nach üblichen Regeln der Physik funktionieren. Das beste Beispiel dafür sind der Smaragdgrüne Traum und der Fluss der Zeit, den ihr in den Höhlen der Zeit aus der Ferne beobachten könnt. Aber auch das verborgene Traumland von Ny'alotha zählt zu den bisher unerforschten Bereichen des Jenseits. Im Spiel gibt es inzwischen so viele Hinweise auf das Reich des Alten Gottes N'Zoth, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis unsere Helden tatsächlich dort landen werden.

### Der Abstieg in den Wahnsinn

Ny'alotha liefert sogar genug Stoff für eine ganze WoW-Erweiterung. Laut verschiedenen Quellen (Puzzlebox von Yogg-Saron, Il'gynoth und der Dolch Xal'atath) ist das Reich des Alten Gottes gigantisch! Es gibt Städte, die nach dem Beispiel des Schwarzen Imperiums erbaut wurden, mit Türmen, die höher sind als die Bauten von Dalaran und Suramar. In den schwarzen Wäldern von Ny'alotha hausen angeblich Bestien, die ganze Armeen spielend leicht in Stücke reißen können, während jeder Berg und sogar Steine Augen (und Tentakel!) haben. Eine Reise durch N'Zoths Zuhause hätte bestimmt etwas von Alice im Wunderland.

Der Smaragdgrüne Alptraum gab uns in Legion einen optischen Vorgeschmack auf N'Zoths Traumreich Ny'alotha.





Die Astralen begeistern die Spieler seit The Burning Crusade. Wird Blizzard ihr Geheimnis in Battle for Azeroth endlich lösen?

## Der Fluch von K'aresh und die Astralen

K'aresh war ein Planet und die Heimat der rätselhaften Astralen. Diese Spezies, die ihre zum großen Teil unsichtbaren Körper in magische Tücher hüllt, floh in den Wirbelnden Nether, als der Leerenfürst Dimensius ihre Welt angriff und die Zivilisation der Astralen durch unzählige Portale in die Leere in den Abgrund riss. Was aus K'aresh nach ihrer Flucht wurde, wissen wir bis heute nicht genau. Auf Argus fanden wir jedoch jede Menge Hinweise auf Astrale, die in ihre Heimat zurückkehrten und sich mit den Mächten der Leere einließen. Es ist möglich, dass K'aresh zu einer Welt wurde, die heute zwischen der Realität und der Leere existiert. Damit könnte dieser Planet, ähnlich Argus in WoW: Legion, zumindest inhaltlich einen ganzen Patch füllen. Mit Alleria Windläufer und ihren Leerenelfen haben wir sogar eine perfekte Überleitung nach K'aresh!

den Krater – das war die Geburtsstunde des Brunnens der Ewigkeit. Die magische Quelle sprengte mehrere Jahrtausende später im Krieg der Ahnen schließlich den Urkontinent in unzählige Bruchstücke. Diese Katastrophe war für Azeroth Fluch und Segen zugleich. Die Implosion des Brunnens forderte zwar zahllose Opfer, dennoch steckte im Untergang des Urkontinents auch etwas Gutes. Viele Nationen wie das Volk der Pandaren oder die Zandalari-Trolle konnten auf ihren abgeschiedenen Inseln abseits aller Kriege großartige Imperien errichten. Diese zwei Beispiele sollen nur veranschaulichen, dass es angesichts der Größe von Urkalimdor da draußen noch jede Menge weitere Inseln geben muss, die nur darauf warten, von unseren Helden entdeckt zu werden.

### Verlorene Heimat

Noch mehr Beispiele gefällig? Kein Problem! In Warcraft 3 stieß Thrall auf seiner Reise nach Kalimdor auf eine Inselgruppe, auf der die Sippe der Dunkelspeer-Trolle beheimatet war. Die Naga haben diese Landstriche zwar offiziell zerstört, doch keiner weiß so genau, ob die Heimat der Dunkelspeer-Trolle tatsächlich auf den Grund des Ozeans sank oder den Naga seit der Flucht der Dunkelspeere

als geheimer Stützpunkt dient. Wer weiß, vielleicht werden wir in Battle for Azeroth via Inselexpeditionen auf den Dunkelspeer-Inseln landen. Ganz so abwegig ist diese Idee übrigens nicht, schließlich kündigten die Entwickler auf der BlizzCon 2017 Vol'jins mögliche Rückkehr in BfA an. Nach allen Turbulenzen, die sein Stamm in Cataclysm und MoP überstehen musste, haben die Dunkelspeere die Rückkehr in ihre wahre Heimat mehr als verdient.

### Plünderinseln

Wer glaubt, dass die Dunkelspeer-Inseln zu klein wären, um einen Patch zu füllen, dem sei gesagt, dass irgendwo in der Nachbarschaft die berühmten Plünderinseln liegen. Laut Blizzard liegt dort der Haupthafen der legendären Blutsegelbukanieri. Diese Piraten terrorisieren die Küsten von Azeroth seit dem Ausbruch des Dritten Krieges. Auf einschlägigen WoW-Fanseiten gab es bereits mehrere Leaks,

die die Existenz dieser Inseln bestätigten. Wie die Dunkelspeer-Inseln hätte auch dieser Landstrich nicht das Zeug zur eigenen Erweiterung, auf den Plünderinseln gäbe es jedoch bestimmt genug Platz für ein Questgebiet (die Donnerinsel aus MoP lässt grüßen!), mindestens einen Dungeon und zu einem Piraten-Schlachtzug würden die Spieler bestimmt auch nicht nein sagen.

### Unter dem Meer

Aber es geht nicht nur um Landmassen über der Wasseroberfläche. Der Großteil des Urkontinents verschwand beim Untergang des Nachtelfenimperiums in den Tiefen des Meeres. Einen kleinen Teil dieser Gebiete entdeckten wir bereits in Cataclysm. Die Rede ist von Vashj'ir, dem ehemaligen Familiensitz von Lady Vashj. Die Entwickler hatten mit dieser Unterwasserzone ursprünglich sogar große Pläne! Eine spannende Naga-Kampagne, die schließlich in einem Dunge-



Das Herz von Azeroth. Es gibt noch zig unentdeckte Titanen-Festungen und ganze Städte unter der Erdoberfläche.



Das Nachtelfenimperium versank vor 10.000 Jahren auf den Grund des Ozeans. Die meisten dieser Orte werden jetzt von den Naga beherrscht.



Wie schaut das Hauptquartier der Blutsegelbukanieri wohl aus? Eine Piratenstadt wie die Beutebucht wäre bestimmt eine schöne Abwechslung zu Dalaran.

on und Raid gipfeln sollte – doch diese hat es leider nie ins Spiel geschafft. Das können die Kalifornier allerdings mit BfA und der uralten Nachtelfenstadt Zin'Azshari nachholen. Zin'Azshari war vor 10.000 Jahren die Hauptstadt der Nachtelfenzivilisation, die Königin Azshara direkt an den Ufern des Brunnens der Ewigkeit erbauen ließ. Als der Sog des Brunnens Azsharas Palast und die Hauptstadt mit in den Abgrund zog, schützte die Nachtelfenkönigin sich mit einer großen magischen Kuppel. Am Beispiel von Suramar können wir sehen, dass so eine Barriere einen großen Teil der Stadt vor der Zerstörung bewahren kann. Versunken ist Zin'Azshari zwar trotzdem, doch Azshara, die in BfA ihr Comeback feiert, wird ihre einstige Hauptstadt nicht einfach so aufgeben. Es gibt sogar Indizien für eine Verbindung zwischen Zin'Azshari und Ny'alotha, dem Albtraumreich des Alten Gottes N'Zoth. Die Puzzlebox von Yogg-Saron verrät zum Beispiel, dass die Grenzen zwischen einer versunkenen Stadt (damit ist höchstwahrscheinlich Zin'Azshari gemeint) und dem Reich des ertrunkenen Alten Gottes (also N'Zoth) fließend sind. Landete Azsharas Hauptstadt etwa in direkter Nähe zu N'Zoths Kerker? Auf der ursprünglichen Karte von Urkalimdor liegen das Titanengefängnis und Zin'Azshari gar nicht so weit auseinander. Der Strudel, der beides in die Tiefe zog, könnte beide Orte sogar näher zusammengebracht haben.

### Die dunkle Seite von Azeroth

Aber warum betrachten wir eigentlich nur das Meer zwischen Kalimdor und den Östlichen Königreichen? Laut Blizzard hat Azeroth als Planet auch eine Art „Rückseite“, die auf der Karte bisher von geheimnisvollen Nebeln verdeckt wird. Klar, man kann darauf spekulieren, dass das Verhüllte Meer nichts weiter als eine große Wassermasse ist und nicht mehr als ein paar weitere Inseln zu bieten hat. Doch blickt man auf die schiere Größe des Verhüllten Meeres und den beachtlichen Abstand zwischen den Kontinenten im Osten der Östlichen Königreiche und im Westen von Kalimdor, dann wird einem aufmerksamen Beobachter schnell klar, dass auf der besagten Rückseite theoretisch noch ein ganzer Kontinent Platz hätte. In der Lore von World of Warcraft gibt



## Nordend, Azjol-Nerub und das Volk der Neruber

In den eisigen Weiten von Nordend verbirgt sich seit Jahrtausenden das Reich der spinnenartigen Neruber.

Die Neruber sind ein uraltes Insektenvolk, das sich nach dem Fall des Schwarzen Imperiums aus den monsterhaften Aquir entwickelte. Im Gegensatz zu ihren Mantid- und Qiraji-Cousins aus dem Süden verehren die Neruber die Alten Götter nicht mit fanatischer Hingabe, sondern legen viel Wert auf weltliche Bildung und technischen Fortschritt. Fernab der Einflüsterungen ihrer Schöpfer errichtete das Spinnenvolk in Nordend ein gigantisches unterirdisches Reich namens Azjol-Nerub. Dieses Königreich, das sich über ein hochkomplexes Tunnelsystem erstreckte, war jahrtausendlang ein Hort des geheimen Wissens. Erst mit der Ankunft des Lichkönigs, der Nordend für sich beanspruchte, ging das große Reich der Neruber unter.

### Das verschollene Königreich

Fun Fact: Blizzard plante Azjol-Nerub einst als ein eigenes Gebiet für Wrath of the Lich King. Aus Zeitgründen fiel die Zone allerdings dem Rotstift zum Opfer. Allein der alte Tempel des Neruberkönigreichs hat es als Dungeon ins Spiel geschafft. Das gigantische Gebiet, das mit Sicherheit noch irgendwo in Blizzards Hauptquartier als Backupdatei existiert, wäre also die perfekte Vorlage für ein neues Abenteuer, das unsere Helden auf die Spuren der Alten Götter führen könnte. Stellt euch nur die bedrückende Stimmung vor, wenn wir durch die verfallenen Neruberruinen wandern, die uns stark an die Schrecken von Naxxramas erinnern. Eine spannende Neruber-Story gäbe es außerdem obendrauf!

es zwar keine bestimmten Passagen, die von einem bisher unentdeckten Kontinent sprechen. Dennoch gibt es jede Menge Legenden von Seefahrern, die fremde Länder bereisten, auf deren Beschreibung kein bereits entdecktes Gebiet passt. Märchen oder nicht, bedenkt, dass wir Pandaria bis MoP ebenfalls als eine Legende belächelt hatten. Außerdem haben die Entwickler uns bestimmt nicht grundlos auf die dunkle Seite von Azeroth hingewiesen. Wer weiß, welche Abenteuer und vor allem welche Gefahren dort auf uns warten? Denn

Fakt ist, dass Azeroth noch so viele unentdeckte Orte hat, dass diese Geheimnisse auf lange Sicht genügend Stoff für viele weitere WoW-Erweiterungen anbieten.

Und last but not least warten im Wirbelnden Nether zig neue Planeten, auf die uns bereits der Sterndeuter Etraeus in der Nachtfestung aufmerksam machte. Angesichts der Zerstörung, die die Dämonen der Brennende Legion und die Alten Götter auf diesen Welten anrichten, werden sie bestimmt die Hilfe unserer Helden brauchen.



Eine Zeitreise ist längst überfällig! Wie wäre es mit einer WoW-Erweiterung, die ganz im Zeichen von Nozdormu und des Bronzenen Drachenschwarms steht?



Der schöne Palast der Königin Azshara ist ein Augenschmaus. Wie viel davon konnte die Königin selbst unter der magischen Kuppel retten?

# Zwangsrekrutiert!

## Wohin steuert die Story von World of Warcraft?

Die Geschichte von BfA wird die Spieler vom Hocker reißen, so verspricht es uns zumindest Blizzard. Aber werden die Entwickler ihr Versprechen halten können?

**Autor:** Tanja Adov

**D**ie Vorfreude auf die neue WoW-Erweiterung Battle for Azeroth steigt! Die Fraktionen rüsten sich zum Krieg, und die Streitkräfte der Horde und Allianz entfachen in Kalimdor und den Östlichen Königreichen einen gewaltigen Feuersturm, der ganz Azeroth zu verschlingen droht. In diesem destruktiven Konflikt gibt es kein Gut oder Böse, versprechen uns die Entwickler, die in zahlreichen Interviews gelobten, dass die Story von BfA die Spieler vom Hocker reißen wird. Das muss sie auch, schließlich hat Legion in puncto spannende Handlung die Messlatte ziemlich hoch angesetzt. Als ich meinen ersten Rundritt in der BfA-Beta machen durfte, war ich gespannt wie ein Flitzebogen. Keine strahlenden Helden und keine Klischeebösewichte, das hörte sich für jeden Lore-Fan traumhaft an! Und nach wenigen Tagen des Questens kreuz und quer durch Azeroth musste ich desillusioniert feststellen, dass es genau das war – eben nur ein Traum.

### Horde oder Allianz?

Erst vor wenigen Monaten erläuterte ich in einem Artikel, warum ein Fraktionskrieg World of Warcraft gut tun wird. Auch wenn ich mich mit dem Vergleich weit aus dem Fenster lehne, weist der Konflikt zwischen der Horde und Allianz gewisse Ähnlichkeiten zum Endspiel in der Fußballweltmeisterschaft auf. Die Luft im Stadion brennt, zwei Herausforderer treten auf dem Feld gegeneinander an, während die Fans für den Sieg ihrer Mannschaft mitfiebern. Genau diese Stimmung würde auch WoW guttun! Und die Entwickler haben bereits alle Zutaten, um es in Azeroth ordentlich krachen zu lassen. Eine gigantische Spielwelt, zwei Fraktionen und unzählige Helden, deren Herzen für die Horde oder Allianz schlagen. Ein kleines Stück von der Begeisterung greift bei den WoW-Fans bereits vor dem Start von Battle for Azeroth. Plötzlich werden die ergreifenden „Für die Horde!“- oder „Für die Allianz!“-Kampfrufe von Sylvanas und Anduin aus dem ersten BfA-Trailer vor dem Bosskampf im Teamspeak abgespielt. Einstweilen entbrennen in den offiziellen Foren Diskussio-

nen, welche Fraktion nun die bessere wäre. Dabei führen die eingefleischten Horde- oder Allianz-Anhänger ihre Streitgespräche mit der Leidenschaft eines Fußballfans.

### Emotionen pur

Da verkommen selbst namhafte Bösewichte wie die Nagakönigin Azshara und der Alte Gott N'Zoth, die Blizzard auf der BlizzCon 2017 als Gegenspieler ankündigte, glatt zur Nebensache. Mit dem Fraktionskrieg haben die Kalifornier auf jeden Fall einen sensiblen Nerv getroffen. Die Euphorie und die Vorfreude auf die Geplänkel, in denen wir der feindlichen Fraktion zeigen können, wo der Hammer hängt, ist der beste Beweis dafür, dass Battle for Azeroth hohe Wellen schlägt, obwohl die Erweiterung noch gar nicht gestartet ist. Stellt euch nur das Drama vor, wenn Teldrassil auf den Liveservern in Flammen aufgeht und Lordaeron von der Allianz erobert wird! Was? Die Untoten und Nachtelfen haben keine Heimat mehr? Diese Schockmomente und Tragödien wecken bei den Fans nicht nur starke Emotionen, sondern schweißen die Spieler der jeweiligen Seite zumindest im Geiste wieder zu einer Gemein-

schaft zusammen. Das ist der Stoff, aus dem gute Geschichten geschrieben werden!

### Der ewige Streit

Das Ganze funktioniert allerdings nur, wenn Blizzard es tatsächlich schafft, das Gleichgewicht zwischen Horde und Allianz zu bewahren. Damit sind nicht die gleiche Anzahl an Siegen und Niederlagen gemeint. Um die Spieler auf langer Sicht für Battle for Azeroth zu begeistern, ist ein spannender Erzählstil besonders essenziell. Dabei spielen die Anführer beider Seiten eine große Rolle. Beide Fraktionen befinden sich nach dem Sieg über Sargeras in einer heiklen Lage. Die Ressourcen schwinden, die Armee ist auf eine angeschlagene Kernstreitmacht zusammengeschrunpft und die Brennende Legion hinterließ überall in Azeroth verbrannte Erde. In diesen Notzeiten voller Entbehrungen ist es logisch, dass beide Seiten es auf Azerit, den neuen kostbaren Rohstoff, abgesehen haben. Mit dem magischen Blut der schlafenden Titanen könnten die Horde und die Allianz ihre verwüsteten Städte und Siedlungen wieder aufbauen und alle Nationen von Azeroth und darüber hinaus mit Energie versorgen.



Ein Krieg, den sie nicht wollte? Sorry, großer Blödsinn! Sylvanas provoziert die Allianz am Ende von Legion bis aufs Blut und wundert sich kurze Zeit später, warum Anduin vor den Toren von Unterstadt steht.



Zu Beginn von Legion zeigte Sylvanas im Kampf an der Verheerten Küste ihren Einsatz für die Horde und rettete unzählige Leben. In BfA sind ihre Leute ihr egal.



Der neue Hochkönig Anduin Wrynn behält sein langweiliges Saubermannimage auch in Battle for Azeroth. Charakterentwicklung? Fehlangeize!

## Gut versus Böse

Das sind zwar keine noblen Gründe, um einen Streit vom Zaun zu brechen, allerdings ist Krieg um Ressourcen ein echter Klassiker, der selbst für politisch desinteressierte Spieler leicht nachvollziehbar ist. Sowohl Horde als auch Allianz wollen ihre Fraktion nach einem langen und entbehrungsvollen Krieg wieder stärken und geraten so in Streit. Aber halt! So einfach ist es nicht. Denn während Anduin, der neue Hochkönig der Allianz, das Erz zum Wohle von ganz Azeroth einsetzen will und anfänglich ganz in seiner typischen Diplomatenmanier der Horde die Hand reicht, benimmt sich Sylvanas, neuer Kriegshäuptling der Horde, wie ein kleines Kind, das sein neues Spielzeug auf keinen Fall mit anderen teilen möchte. So viel zu Blizzards Versprechen, dass in BfA keine Klischees von Gut und Böse geben wird.

## Before the Storm

Dass die Entwickler bei dieser Aussage wohl etwas geschwindelt haben, wurde mir bereits beim Lesen des Romans Before the Storm klar. Das ganze Buch strotzt nur so vor Schwarz-Weiß-Floskeln! Da ist ein junger König, der nur das Beste für alle Völker Azeroths will und sich mit aller Kraft für den Frieden einsetzt. Voller Zuversicht arrangiert Anduin ein Treffen zwischen den Verlassenen und ihren lebenden Verwandten aus Sturmwind, die einst aus Lordaeron geflohen waren. Von seinen anfänglichen Zweifeln als König, die Anduin in Legion zeigte, fehlt jede Spur. Er ist einfach perfekt ... und unglaublich langweilig. Auf der anderen Seite haben wir Sylvanas, die einfach alles doof findet – die Allianz, ihre Verbündeten und sogar ihr eigenes Volk. Bei erstbestener Gelegenheit sprengt die Bansheekönigin die heitere Feier und entledigt sich ihrer Leute, deren Verbrechen allein darin bestand, dass sie ein neues Leben fernab Unterstadt anfangen wollten. Blättert man durch das Buch, dann lässt die Autorin an Sylvanas kein gutes Haar. Sie will Krieg, Zerstörung und Tod. Warum sich die Dunkle Fürstin von einer zwielichtigen Heldin mit jede Menge Charaktertiefe in eine

blutrünstige Furie verwandelt hat, erfahren wir im Buch allerdings nicht.

## Krieg der Dornen

Wer jedoch denkt, dass Blizzards Autoren-Team mit dem Roman ein kleines Story-Malheur passiert ist, der täuscht sich. Im Spiel setzt sich der blutrote Faden der Klischees schließlich fort. Nachdem die Horde am Ende von Legion ordentlich Azerit gebunkert hatte, geht es im Pre-Event zu Battle for Azeroth den Nachtelfen an den Kragen. Warum? Es gibt eigentlich keinen triftigen Grund für einen Angriff, außer Sylvanas' Paranoia, dass die Allianz ihre Azerit-Massenvernichtungswaffen (für die sie übrigens keinerlei Beweise auf den Tisch legen kann!) über Darnassus schmuggeln könnte. Die Story rund um das Teldrassil-Event „Krieg der Dornen“ ist so plump und an den Haaren herbeigezogen, dass ich mich nicht für Sylvanas' hohle Bosheit und meine Fraktion zutiefst fremdschämen muss. Mir hat nur noch gefehlt, dass die Bansheekönigin meinem Helden ein Bild mit einer aufgemalten Bombe vor die Nase hält und erklärt, dass Anduin gerade eine hochgeheime Fabrik zur Azeritanreicherung im Himmel baut. Lächerlich!

## „Malfurion Sturmgrimm muss sterben.“

Sylvanas beim Event Krieg der Dornen

## Alles Geschichte

Frei nach „Was interessiert mich mein Geschwätz von gestern?“ wirft Blizzard seine Versprechungen über Bord und kreiert eine

lahme Geschichte nach Schema F. Was habe ich mir bei der BfA-Ankündigung ausgemalt, dass Sylvanas bestimmt zu einem Opfer einer perfiden Intrige wird und der Krieg aufgrund eines Irrtums ausbricht. In World of Warcraft gibt es aber schon lange keine Missverständnisse, keine Intrigen und auch keine spannenden Wendungen mehr. Blizzards Antwort auf die zahlreichen Fan-Theorien, wie es zum Krieg zwischen Horde und Allianz kommen konnte, ist einfach und stupide – Sylvanas ist böse. Ja, die Bansheekönigin ist böse bis ins Mark. Punkt. Sie will Darnassus niederbrennen, Malfurion töten und die Nachtelfen-Zivilisten als lebende Schutzschilde gegen die Allianz missbrauchen. Noch Fragen? Mit BfA schnipst Blizzard also einfach mit dem

Finger und aus einer sympathischen Antiheldin wird eine rachsüchtige Banshee, die, was Machthunger, Rücksichtslosigkeit und Brutalität angeht, sogar Arthas und Garrosh übertrumpft.

## Verkehrte Welt

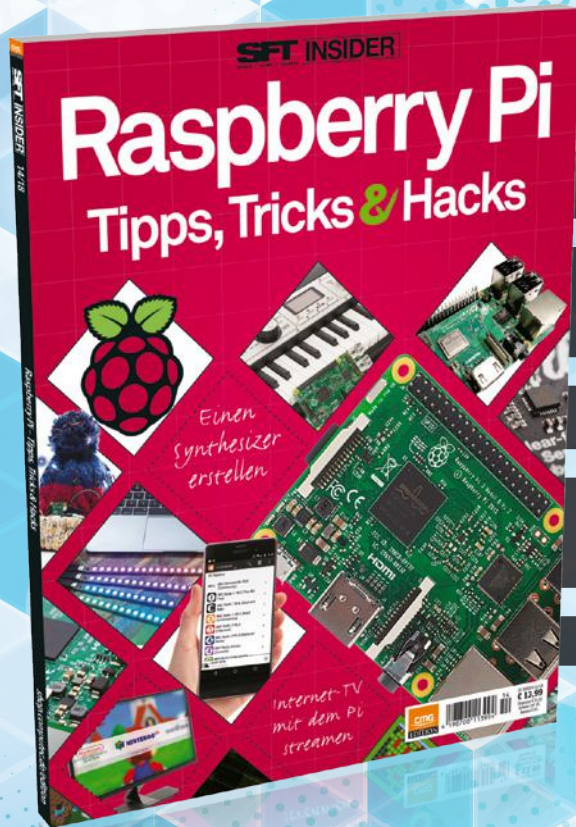
Gut, man kann von Malfurion halten, was man möchte, aber welche Botschaft sendet Blizzard mit solchen Story-Entgleisungen seinen Spielern? Warum sollte ich zum Beispiel als Druidin Malfurion töten? Weil Sylvanas es mir befiehlt? Haben unsere Horde-Helden nichts aus Garroshs Tyrannei gelernt? Genau an solchen Stellen werden die Erzählschwächen von World of Warcraft offenbart. Die Helden bekommen im Spiel nicht mal eine Option, ihr Missfallen zu äußern. Für einen Paladin gibt es eben keinen Grund, das Furbolg-Dorf, das auf dem Weg nach Darnassus liegt, auszulöschen. Genauso wenig wie Sylvanas' Kriegstreiberei zu unterstützen. Unsere Helden stolpern nicht mal in den Krieg, sondern werden zwangsrekrutiert und ich bekomme nicht mal eine Möglichkeit, Sylvanas zum Teufel zu schicken.

## Quo vadis, WoW?

Wohin steuert also die Story von WoW? Nach den zahlreichen internen Turbulenzen in den letzten Jahren weiß Blizzard scheinbar nicht genau, in welche Richtung das MMO sich in Zukunft entwickeln sollte. Statt innovativer Spielinhalte spicken die Entwickler WoW lieber mit immer mehr Komponenten aus Diablo und HoS (wer seine erste Runde an den Kriegsfrenten dreht, wird wissen, wovon ich rede!). Lore-Guru Chris Metzen ging in die wohlverdiente Rente, zig weitere Entwickler der ersten Stunde verließen Blizzard und das neue Team ist gerade dabei, zusammenzuwachsen. Mir ist durchaus bewusst, dass Blizzards Urgesteine ein schweres Erbe hinterließen, und mal ehrlich, kein Gründer rechnete 2004 damit, dass sich WoW so lange auf dem Markt halten würde. Aber: „The show must go on!“ In dieser schwierigen Lage erscheint es eben leichter, sich an bewährte Klischees von Gut und Böse zu klammern. Diese einfache Sprache verstehen sogar Spieler, die sich null für die Hintergrundgeschichte interessieren. Lore-Fans bleiben dabei auf lange Sicht jedoch auf der Strecke. Schade.

# EDLE BOOKAZI

## IM PREMIUM-FORMAT



**Auf 164 Seiten**

**Alles zum neuen Pi 3 B+**

**25 spannende Projekte  
für den Raspberry Pi 3**

**Programmieren mit Python**

**Der Pi als Desktop-PC, Spiele-  
konsole, Ad-Blocker, etc.**

**Nur € 13,99**

## WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:



**Auf 148 Seiten**

- Optimale Einstellungen
- So funktioniert 3D-Touch
- Kontakte pflegen, fit bleiben, Spaß haben
- Die besten Apps

**Nur € 11,99**



**Auf 164 Seiten**

- Bedienhilfen für eine komfortable Nutzung
- Standard-Apps erklärt
- Ihre Daten sichern
- Die besten Apps

**Nur € 12,99**

**Auf 148 Seiten**

**So funktionieren E-Autos und die Infrastruktur um sie herum**

**Aufladen: die besten Tipps**

**Die besten elektrischen Stadtflitzer, SUVs und Sportwagen im Test**

**Kostenvergleich gegenüber Benzinern**

**Nur € 12,99**



**Auf 164 Seiten**

- Die ganze Welt von Google
  - Alles über das Google Pixel 2 und Google Home
  - Chrome als Online-Büro

**Nur € 12,99**



**Auf 36 Seiten**

- Inkl. Wendeposter mit tollem Logo und Truhenübersicht!
- Gut gecraftert ist halb gewonnen!
- Gegenstände und Tränke erklärt

**Nur € 3,99**



Alle Bookazines bequem online bestellen:  
[shop.computec.de/edition](http://shop.computec.de/edition)



Oder einfach digital lesen:  
[epaper.computec.de](http://epaper.computec.de)

## Mit Battle for Azeroth werden die Klassen langweilig wie selten zuvor!

Die kommende Erweiterung Battle for Azeroth bringt zwei neue Kontinente, neue Schlachtzüge und Dungeons sowie jede Menge spannende Geschichten – nur bei den Klassen herrscht Langeweile.

**W**enn im August Battle for Azeroth startet, machen sich tausende Helden auf nach Zandalor und Kul Tiras, um neue spannende Geschichten zu erleben und die Welt von Azeroth mal wieder vor der mindestens größten Bedrohung aller Zeiten zu retten – der Horde (oder der Allianz). Wir lernen neue Völker kennen und bekommen einen Einblick in die Kulturen anderer Rassen. Einige Wochen vorher dürfen wir uns im Rahmen des Pre-Patches mit den Anpassungen an unseren Klassen beschäftigen. Was in der Vergangenheit für alle Spieler, die nicht besonders ausgiebig in der Alpha oder Beta unterwegs waren, durchaus spannend war und einige Überraschungen bereithielt, sorgt dieses Mal wohl bei einigen eher für Ernüchterung. An einem Großteil der Klassen ändert sich mit BfA nämlich so gut wie gar nichts. Viele Klassen verlieren sogar einige Fähigkeiten oder Procs, die gar nicht kompensiert werden. Viele Klassen werden in Battle for Azeroth also so langweilig wie nie zuvor.

### Keine großen Klassenänderungen

In keiner vorangegangenen Erweiterung fielen die Änderungen an den Klassen so gering aus wie in Battle for Azeroth. Es gibt weder eine neue Talentreihe noch gibt es irgendwelche neuen Fähigkeiten auf Maximalstufe. Die meisten Klassen starten mit exakt dem gleichen Toolkit in die kommende Erweiterung, mit dem sie auch in Legion losgezogen sind. Der eine oder andere kann sich vielleicht noch

erinnern, wie langweilig und unrund sich die Klassen im damaligen Pre-Patch zu Legion anfühlten. Ungefähr so fühlen sich viele Klassen auch in Battle for Azeroth an – nur haben wir jetzt keine Artefaktwaffen mehr, die unsere Spielweise mit dem Erweiterungsstart wieder verbessern und zumindest in einigen Fällen etwas komplexer machen.

### Jede Menge fällt weg

Ganz im Gegenteil sogar. Statt neue Sachen zu bekommen, verlieren wir mit Battle for Azeroth eine ganze Menge. Da wäre natürlich unsere Artefaktwaffe, die wir nur als leere Hülle mit in die kommende Erweiterung nehmen dürfen. Noch vor dem Start von BfA verliert sie sämtliche Macht und damit nicht nur ihre aktive Fähigkeit, auch die diversen passiven Boni und Effekte verschwinden komplett. Der eine leere Platz in unseren Aktionsleisten ist dabei nicht mal unbedingt der schlimmste. Viele der goldenen Perks hatten aber massiven Einfluss auf unsere Spielweise. Verschiedene Procs und Synergien haben unsere Aufmerksamkeit verlangt, um wirklich alles aus der Klasse rauszuholen. Damit ist in BfA aber Schluss. Und das ist noch lange nicht alles. Auch die Legendaries und Set-Boni fallen in BfA ersatzlos weg, und vereinfachen unsere Spielweise noch weiter. Natürlich hatte nicht jede Klasse Effekte, die spannend oder herausfordernd waren, viele Spezialisierungen verlieren durch den Wegfall aber weiter an Komplexität. Was übrig bleibt, ist eine Rumpfspielweise, die meist simpler ist als bisher.

### Passiv gewinnt

Einige Klassen bekommen ihre Artefaktwaffenfähigkeiten oder besondere Perks zwar ins Zauberbuch gepackt, die meisten aber nicht. Bei wieder anderen wandern sie in den Talentbaum, was allerdings bedeutet, dass in dem Fall andere Talente auf der Strecke bleiben.

Wer also das neu gewonnene Talent nutzen will, der verliert aller Wahrscheinlichkeit nach an anderer Stelle.

Ein weiterer Punkt sind die neuen passiven Talente. Viele Talentbäume sind mittlerweile so aufgebaut, dass ihr in den Reihen die Wahl zwischen aktiven und passiven Varianten habt. Dadurch lassen sich in einigen Fällen extrem passive Spielweisen bauen, die mit drei bis vier Fähigkeiten auskommen.

Für Einsteiger einer Klasse ist das wahrscheinlich nicht verkehrt. Wer aber sehr vertraut mit seiner Spezialisierung ist, für den stellt sich schnell gähnende Langeweile ein. Blöderweise ist Blizzard nicht unbedingt dafür bekannt, dass nach dem Balancing komplexe Spielweisen schadenstechnisch lohnenswerter wären als passive Specs. Es steht also zu befürchten, dass teilweise extrem einschläfernde Spielweisen in BfA die DpS-Charts dominieren.

### Alternativen?

Ohne die diversen Effekte von Legendaries, Set-Boni und Artefaktwaffen sind die meisten Spielweisen in Battle for Azeroth extrem langweilig und bisher sieht es nicht danach aus, als ob Blizzard das ändern möchte. Dabei wäre das jetzt die Gelegenheit für die Entwickler aus Kalifornien, einem Ausrüstungsgegenstand wieder neues Leben einzuhauchen, der früher bereits großen Einfluss auf unsere Spielweise hatte – das Schmuckstück. Mit Legion gingen viele Schmuckstücke etwas unter, da Slots von Legendaries oder dem Pantheon-Trinket belegt waren. Battle for Azeroth könnte mithilfe von ausgefallenen Schmuckstücken hier für etwas Abwechslung sorgen – Schmuckstücke quasi als T-Set-Ersatz. Andernfalls bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als uns mit den langweiligen Spielweisen anzufreunden. Vielleicht sehe ich das aber zu kritisch und es gibt bestimmt Spieler da draußen, die sich über simplere Spielweisen freuen, weil sie sich dann weniger mit der eigenen Klasse befassen müssen und öfter mal ein Auge für die schöne Welt haben, in der sie unterwegs sind. Letzteres ist vielleicht gar nicht so schlecht. Immerhin sehen die neuen Gebiete fantastisch aus und bieten tolle Geschichten.

## Vorschau

Alle Angaben ohne Gewähr!

Wenn die nächste Ausgabe der PC Games MMORE in den Handel kommt, dann ist Battle for Azeroth gerade frisch auf den Live-Servern angekommen und alle Welt ist am Leveln. In der kommenden Ausgabe beschäftigen wir uns daher mit all den wichtigen Dingen, die euch auf dem Weg zur neuen Maximalstufe begegnen werden. Weitere Themen legen wir wie gewohnt nach Redaktionsschluss fest. Wie immer ohne Gewähr.

Die nächste Ausgabe erscheint am **15.08.**



### Philipp Sattler

... vermisst jetzt schon seine Legendaries, T-Sets und die Artefaktwaffe. Die Rumpfspielweise vieler Klassen ist ihm teilweise zu eintönig. Auch wenn das bei Twinks eigentlich ganz angenehm ist.

Ihr möchtet euch zum aktuellen Logout äußern? Kritik, Lob und Anregungen bitte an: [logout@compu-tec.de](mailto:logout@compu-tec.de)

# 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. Und diesmal reizen wir den uns zur Verfügung stehenden Platz voll aus! Zuerst stürzt sich Susanne auf den Infobatsen zur Destiny-2-Erweiterung Forsaken, die kurz vor der E3 angekündigt wurde. Erfahrt, was sie von Gambit, Godrolls, Abenteuern in der Wirrbucht und Caydes scheinbarem Tod hält. Danach packen wir unsere Testkeule aus: Karsten stellt The Elder Scrolls Online: Summerset auf den Prüfstand und erklärt euch, wie gähnt die Psijik-Ordensmissionen sind. Danach schwingt Karsten noch weitaus mächtigere Keulen, denn er stürzt sich als Verdammter Hals über Kopf in das Online-Barbaren-Abenteuer Conan Exiles, das sich in der Beta spielen lässt. Schafft Funcom es wieder, Conan und seinen wilden Abenteuern gerecht zu werden? Mit den Erfahrungen einer zweistündigen Anspielsession der überarbeiteten Version von Dragon Quest 11 ist Susanne aus London zurückgekehrt. In ihrer Vorschau erklärt sie euch, was an der September-Fassung von DQ11 cool ist. Und dann ist wieder Karsten an der Reihe, denn er will euch noch unbedingt eine Einschätzung der Switch-Version von Fortnite um die Ohren hauen!

## 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](mailto:redaktion@buffed.de) mit!



## Destiny 2: Forsaken



Im Herbst 2018 gibt es für die Destiny-Jünger neue Abenteuer, nämlich im Rahmen der Erweiterung Forsaken. Was in dem kostenpflichtigen Riesen-Update steckt, erfahrt ihr in unserer Vorschau.

## TESO: Summerset

Summerset ist da und damit gibt's nicht nur die sehr schöne Insel Sommersend zu bereisen, sondern auch die Geheimnisse des Psijik-Ordens zu erkunden. Ob das Spaß macht, haben wir für euch herausgefunden.



## Conan Exiles



Funcom versucht sich mit Conan Exiles an einem neuen Online-Barbaren-Abenteuer. Wozu das Survival-Spiel in seinem aktuellen Stadium taugt, stellen wir in unserem Langzeit-test auf den Prüfstand.

## Vorschau: Dragon Quest 11



## Test: Fortnite Switch





# DESTINY 2: FORSAKEN

Eine Kehrtwende um 180 Grad erwartet die Destiny-Fans, denn mit der Erweiterung Forsaken für Destiny 2 geht's in vielen Belangen geradewegs zurück in die Spielerfahrung von Destiny 1. Ist das gut?

**N**eugierigkeiten sind eigentlich was anderes, zumindest dann, wenn die ganze Spielerschaft an und für sich nur auf das wartet, was sich Anfang Juni aus den heiligen Hallen von Entwicklerstudio Bungie vernehmen ließ. Pünktlich zur E3-Messe 2018 haben die Macher des MMO-Shooters Destiny 2 die Herbstenerweiterung angekündigt, Forsaken wurde sie getauft. Ob den Designern noch in letzter Minute ein krummer, auf Deutsch übersetzter Name einfällt, wie bei Taken King (König der Besessenen) oder Rise of the Iron Lords (Erwachen der Eiser-

nen Lords), sei mal dahingestellt. Wir finden, dass Forsaken zumindest mal ein knackiger Titel ist, dabei darf es gerne bleiben. Aber was steckt eigentlich in Forsaken drin? Was ist bereits über die Inhalte bekannt? Die neue Erweiterung erscheint am 4. September und entführt euch an den Rand des Sonnensystems, so viel ist sicher. Im Rahmen der neuen Kampagne, die wahrscheinlich einen ähnlichen Umfang wie die der Destiny-1-Erweiterung König der Besessenen haben wird, reist ihr in das aus Destiny 1 bekannte Riff. Mehr Story, neue Waffen und Rüstun-

gen, mehr Levels, Strikes, Raids, Abenteuer, Aktivitäten, das wollen euch die Leute von Bungie bieten. Sie leiten die Geschichte von Forsaken mit dem ultimativen Schock für alle Destiny-Fans ein: Dem charmanten Schlitzohr Cayde-6 wird das Lebenslicht ausgepustet! Nooooo!!!

## Das Erwachen

Die Erweiterung dreht sich um Cayde-6, der im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter ein Gefängnis errichtet hat, in dem er bereits seit geraumer Zeit gemeine Fieslinge

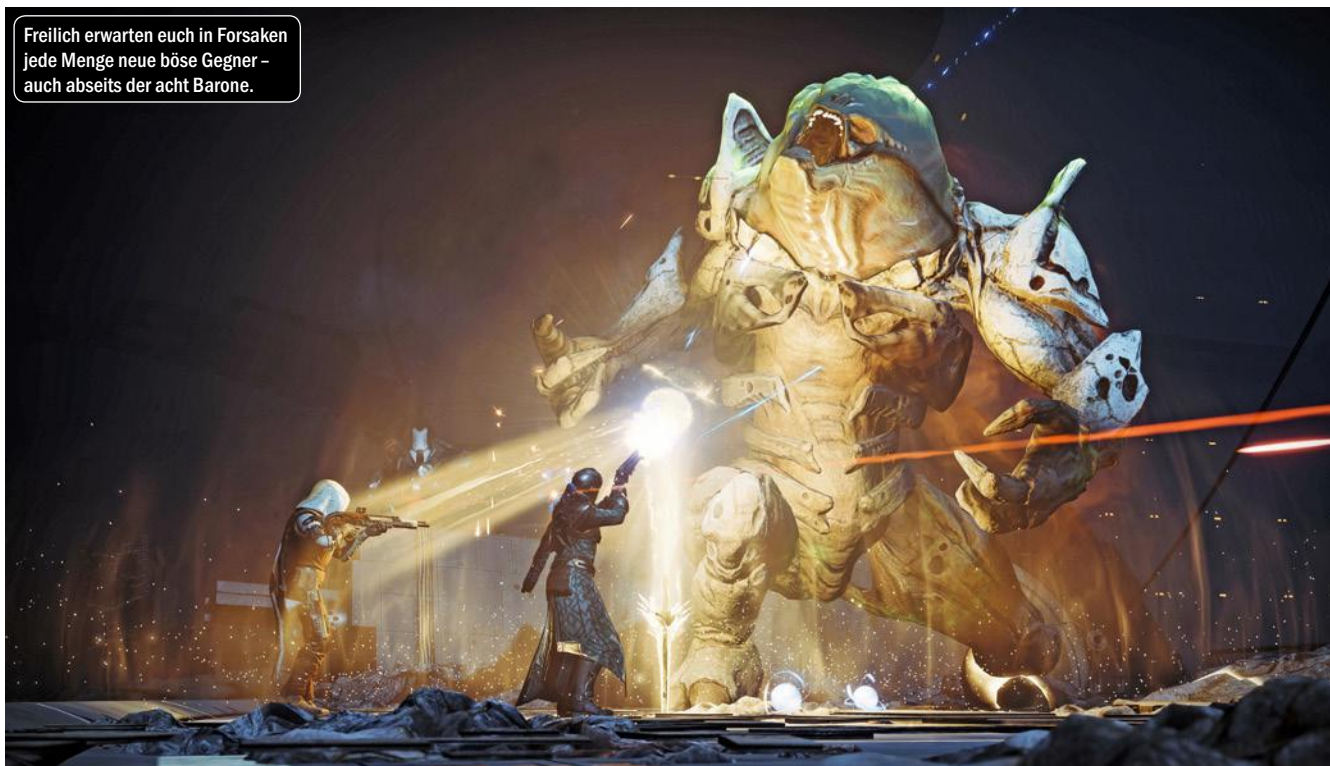


Seit Jahren schon sperrt Cayde-6 Bösewichte in das Gefängnis der Alten. Das scheint in Destiny 2: Forsaken zum Bersten gefüllt – es kommt zum großen Knall.



Bevor ihr euch in Gambit den KI-Horden stellt, dürft ihr das gegnerische Team begutachten und sie mit Emotes ein wenig tizen.

Freilich erwarten euch in Forsaken jede Menge neue böse Gegner – auch abseits der acht Barone.



einsperrt. Gemeinsam mit Cayde besucht ihr während der Western-Vibes versprühenden Handlung die Wirrbucht, einen bislang unbekannten Bereich des Riffs. Das Riff wiederum lässt diejenigen unter euch aufhorchen, die schon seit Destiny 1 bei der Space-Odyssee unserer Hüter mit an Bord sind. Bei der Wirrbucht handelt es sich um eine Ansammlung von Asteroiden und Felsen, die miteinander verbunden sind – und von den Piraten und Assassinen des Hohn, einer neuen Unterkategorie der Gefallenen, bewohnt werden. An der Spitze des Hohns sitzen acht Barone, denen ihr den Garaus machen wollt. Ihr macht Jagd auf diese acht Barone, die euch während der Kampagnenmissionen auf den unterschiedlichsten Weisen begegnen werden. Einer der Obermotze ist etwa ein Scharfschütze und lädt euch zum Sniperduell, ein anderer hingegen haut im Nahkampf mächtig rein.

Aber zurück zur Story, denn was im Rahmen der ersten Mission passiert, ist bereits bekannt. Unser E3-Reporter Lukas hat die erste Mission von Destiny 2: Forsaken anspielen dürfen und berichtet davon, dass ihr mit Cayde und Petra Venj zum Gefängnis der Alten aufbrecht. Dort herrscht das absolute Chaos, denn das Gefängnis wurde in Brand gesteckt und jede Menge Soldaten der acht Gefallenen-Barone werden euch auf den Hals gehetzt. Zu Hilfe gerufen hat euch Petra. Cayde taucht immer wieder mal an eurer Seite auf und öffnet für euch Durchgänge und Portale, während ihr durch die Ruinen des Gefängnisses hetzt. Zum Abschluss der Mission hat schließlich Uldren Sov mit einer dramatischen Zwischensequenz seinen großen Auftritt. Er tritt euch und dem schon reichlich ramponierten Cayde entgegen, bereits mit der Drohung auf den Lippen, Caydes Exo-Leben ein Ende zu bereiten. Caydes letzte Worte bringen Uldren zur Raserei, denn er

sagt: „Ich grüße deine Schwester von dir.“ Uldren, wie schon im Story-Trailer gezeigt, erschießt Cayde.

### Back to Destiny 1

Mit dieser Szene endete die etwa 15-minütige Demo auf der E3. Vor allem Veteranen unter den Destiny-Fans wissen damit einiges anzufangen. Das Gefängnis der Alten hat bereits im Destiny-1-DLC Haus der Wölfe eine Rolle gespielt, diente seinerzeit als knackiger PvE-Spielmodus für Dreier-Einsatztrupps. Petra Venj hatte ebenfalls in Haus der Wölfe ihren ersten Auftritt, denn sie ist die Stellvertreterin und Vertraute der Erwachten-Königin Mara Sov. Somit lässt sich auch die Rolle des Sov-Bruders Uldren verorten, der in Destiny 2: Forsaken augenscheinlich Cayde hinrichtet. Uldren, so viel sei gesagt, hat uns Hüttern nämlich noch nie über den Weg getraut, sich allerdings wegen seiner zur Kooperation bereiten Schwester lediglich darauf beschränkt,

## Jahrespas

Die Standard Edition für Destiny 2: Forsaken schlägt mit 39,99 Euro zu Buche und kann bereits übers PSN, über den Microsoft Store und über das Battle.net vorbestellt werden. Im Forsaken-Jahrespas-Bundle für 69,99 Euro findet ihr zudem den nächsten Jahrespas, der Premium-Inhaltsveröffentlichungen enthält. Die Releases im Rahmen des Destiny-2-Jahrespases für Jahr 2 tragen die Namen Black Armory (Winter 2018), Joker's Wild (Frühjahr 2019) und Penumbra (Sommer 2019). Die Digital Deluxe Edition von Destiny 2: Forsaken enthält zusätzlich zu Forsaken und dem Jahrespas noch ein digitales Goodie: das Erwachten-Legenden-Set. Inhalt sind das Ornament „Majestätischer Zorn“ für den legendären Bogen, das „Klagelied des Paladins“-Abzeichen und die Vestianische Geisthülle.

Uldren Sov hat in Forsaken seinen großen Auftritt und stellt sich euren Hüttern in den Weg.





Veteranen aus Destiny 1 kennen das Riff im Asteroidengürtel noch, diesmal besucht ihr in Caydes Begleitung allerdings die Wirrbucht.



Die Verträumte Stadt ändert ihr Layout mit der Zeit und Erfolge im neuen Raid haben Einfluss darauf, welche Geheimnisse wann freigeschaltet werden.

wütende Beleidigungen in seinen nicht vor-handenen Bart zu zischen, statt die Waffen sprechen zu lassen.

Als mit König der Besessenen Oryx mit seinem Grabschiff in unserem Sonnensystem anlegte, versuchte Mara Sov, die Gefahr durch den Besessenen-König mithilfe ihrer Macht abzuwenden. Ihr Angriff auf das Grabschiff scheiterte. Was damals mit Mara Sov geschah, ist nicht bekannt. Einige Hüter glauben, dass sie sich opferte, andere glauben, dass sie immer noch unter den Lebenden weilt. Auch ihr Bruder Uldren Sov hielt zu dem Zeitpunkt an diesem Gedanken fest. Vielleicht wird dieses Mysterium in Forsaken gelöst.

### Godrolls und Waffenslots

Während uns die Kampagne möglicherweise den beliebtesten Charakter der Destiny-Geschichte kostet, deuten die Zeichen auch bei technischen und spielmechanischen Details eine Zeitreise in die Vergangenheit an. Die Entwickler von Destiny 2 sagen: „Ihr mögt, wie Waffen in Destiny 2 funktionieren? Dann spielt so. Und ihr mögt, wie die Waffen in Destiny 1 funktionieren? Dann spielt

so!“ Ihr dürft nämlich drei Waffen derselben Gattung in Kinetik-, Energie- und Power-Slot nutzen, etwa drei Schrotflinten. Wie genau die Distribution von Munition in dem Fall aber aussehen soll, das konnten die Macher des Spiels noch nicht ansehnlich beschreiben – daran wird noch gefeilt. Des Weiteren kommen die Zufallsrolls auf den Waffen mit Forsaken zurück. Die „Hardcorigsten“ unter den Hardcore-Spielern können also wieder Jagd auf die Godrolls machen, um ihr

## „Wir freuen uns auf eine Rache-Story in Western-Manier.“

~ Shiek Wong, Art Director, Bungie

Waffen-Setup zu perfektionieren. Die Mods werden ebenfalls überarbeitet, allerdings sind die Entwickler von Destiny 2 an der Stelle noch nicht ins Detail gegangen. Dafür wird das Meisterwerkssystem derart angepasst, dass ihr tatsächlich mit euren Waffen auf-

steigen könnt. Schlussendlich dürft ihr euch natürlich über jede Menge neue legendäre und exotische Beute freuen – und über einen brandneuen Waffentyp: den Bogen, den ihr mit jedem Hüter im Spiel nutzen könnt, egal welcher Klasse er nun angehört.

### Gambit

Mit Forsaken wird euch ein neuer PvEvP-Spielmodus namens Gambit geboten. In zwei Hüter-Teams à vier Spielern tretet ihr in einer Arena gegeneinander an. Allerdings ballert ihr nicht einfach wild auf das Team der Kontrahenten, sondern müsst euch Gegnerwellen erwehren, um Partikel zu sammeln. Beide Teams haben eine eigene Arena, in der sie gegen die KI-gesteuerten Widersacher kämpfen. Werden diese Feinde besiegt, hinterlassen sie die genannten Partikel, die wiederum in einer Bank gebunkert werden müssen, um den Punktestand des Einsatztrupps in die Höhe zu treiben. Bunkert ihr die Partikel, sendet ihr dem gegnerischen Team einen Blocker auf den Hals, einen besonders schwierigen Gegner. Die Bank des anderen Teams ist dann so lange deaktiviert, bis der Blocker beseitigt ist.

## Super! Neue Supers!

Jeder Fokus einer jeden Klasse erhält mit Forsaken ein neues Super. Ihr könnt mit dem Release von Destiny 2: Forsaken also wählen, welcher Superskill euch besser gefällt. Nachfolgend eine Übersicht über die neuen Supers, die bereits bekannt sind.

### Warlock



**Dämmerklinge:** Noch nicht bekannt

**Leere-Läufer:** Während das Super aktiv ist, könnt ihr euch im Zickzackkurs vorwärts teleportieren und dann beim Erreichen eures Ziels eine Bodenwelle an tödlicher Leerenenergie auslösen.

**Sturmbeschwörer:** Ihr feuert einen hochkonzentrierten Strahl Arkusenergie ab, der jeden Gegner im Wirkungsbereich pulverisiert. Na ja ... vielleicht keine Raidbosse ... Wie schon bei Novabombe und Flamenschwerter solltet ihr ordentlich zielen üben!

### Titan

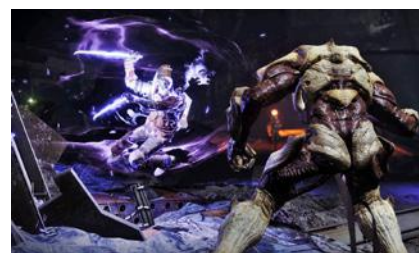


**Sonnenbezwinger:** Ihr zückt beim Zünden des Supers einen monströsen Hammer, bekannt aus Erwachen der Eisernen Lords, und entfacht damit einen Feuertornado, eine Attacke, die alle Kontrahenten direkt vor euch erwischt – und auch solche, die weiter hinten stehen.

**Sentinel:** Noch nicht bekannt

**Stürmer:** Der Titan katapultiert sich durch die Luft und beschreibt in der Luft einen Bogen bis zu seinem Ziel, wo er mit einer mächtigen Arkusattacke landet und die Feinde brutzelt.

### Jäger



**Revolverheld:** Feuermesser sind eine andere Version der Goldenen Kanone und euer Hüter wirft damit feurige Projektile auf die Gegner, die sich vor allem vor euch befinden sollten.

**Nachtpircher:** Ihr werdet zum mächtigen Nahkämpfer mit einer rot glühenden Unterdrückungsaure, damit euch die Gegner kaum etwas entgegensetzen haben.

**Arkusakrobat:** Der Arkusakrobat dreht seinen Stab so schnell, dass er damit Projektile zurück zum Feind feuert und sich mit einem Schild etwas schützt.

In der Zeit können also keine Partikel in die Bank gelegt werden. Und nach jeweils 25 eingezahlten Partikeln kann sogar ein Hüter eures Teams in die gegnerische Arena wechseln und eure Kontrahenten aufs Korn nehmen. Habt ihr insgesamt 75 Partikel gesammelt, ruft ihr einen Urzeitler-Boss herbei. Diesen gilt es zu besiegen, damit ihr die Runde abschließt. Welches Team den Urzeitler am schnellsten besiegt, ist freilich der Gewinner des Matches. Sieger der gesamten Runde Gambit ist der Einsatztrupp, der zuerst drei Urzeitler beschworen und in den Dreck geschickt hat. Euer erklärtes Ziel ist es also, das gegnerische Team so effektiv wie möglich zu stören, während ihr selbst ausreichend Partikel sammelt, um euren eigenen Urzeitler in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Aber Achtung: Während ihr euch mit eurem Urzeitler beschäftigt, kann ein Spieler des anderen Teams in eure Arena wechseln und euch nerven – und zwar den ganzen Kampf über. Wir finden, dass das ein interessantes und spannendes Konzept ist, das es so auch noch nicht in Destiny gegeben hat.

Zum Launch von Destiny 2: Forsaken gibt's im Spielmodus Gambit vier verschiedene Karten. Pro Arena findet ihr drei unterschiedliche Spawnpunkte für die KI-Monster, die sich euch im Laufe des Matches entgegenwerfen. Beide Einsatztrupps bekämpfen im Laufe einer Runde dieselbe Art von computergesteuerten Feinden, damit es eine Möglichkeit zur Vergleichbarkeit zwischen den zwei Gruppen gibt. Ihr habt lediglich Einfluss darauf, wie viele Feinde ihr gleichzeitig bekämpfen müsst. Ist euer Team beispielsweise bei der Erledigung einer Welle langsamer als das gegnerische, dann kann es vorkommen, dass ihr die Monster aus zwei Spawnpunkten gleichzeitig bekämpfen müsst, während sich die andere Gruppe lediglich mit den Widersachern aus einem Punkt herumschlagen muss. Im Hintergrund allerdings nehmen die Entwickler von Bungie durch spezifische Mechaniken Einfluss, sodass beide Teams in etwa gleich schnell sind und es bei einem nicht zu einer absoluten Dominanz kommt. Das funktionierte bei einer ersten Anspielsession bereits ganz gut, unter anderem Dank eines stapelbaren Buffs, mit dem das zurück-



Vier verschiedene Arenen sorgen in Gambit zum Release von Forsaken für optische und spielerische Abwechslung.

liegende Team mehr Schaden an seinem Urzeitler verursacht hat.

### Die Verträumte Stadt

Nachdem ihr an Bord der Leviathan eher ungewöhnlichen Bosskämpfen gegenüberstandet, geht's in der Verträumten Stadt wieder zurück zu der Art von Bosskills, die Raids von Destiny 1 Erinnerungswürdig und berühmt gemacht haben. Zumindest verraten die Macher von Destiny 2 schon einmal, dass der Raid die bislang meisten Bosse beherbergt. Die Verträumte Stadt ist mehr als nur der Raid, denn es handelt sich dabei um ein dediziertes Endgame-Spielgebiet in Destiny 2. So was gab es bislang noch nicht und wir sind schon schwer gespannt, wie sich das im Vergleich zu aktuellen Endgame-Aktivitäten bemerkbar macht und dann auch ultimativ spielt. Die Stadt selbst ist loretechnisch der Heimatort der Erwachenden (die blauen Leute in Destiny) und die Designer von Bungie bezeichnen sie gerne als „Baby von Gläserner Kammer und Grabschiff“. Das wieder wird die Veteranen unter euch aufjauchzen lassen, sind die Gläserne Kammer aus Destiny 1 und das Grabschiff aus König der Besessenen doch extrem gut designte Handlungsorte. Der Raid selbst wiederum nimmt Einfluss darauf, welche Wege ihr in der Verträumten Stadt beschreiten könnt – wöchentlich werden neue Geheimnisse und Aktivitäten frei-

geschaltet, die es zum Release von Forsaken beispielsweise noch nicht gibt. Wir sind tierisch gespannt! Wenn Forsaken das König der Besessenen von Destiny 2 wird, dann steht uns ein exzellentes Herbstvergnügen bevor, das hoffentlich allen Shooter-Fans in den Wintermonaten ausreichend Langzeitbeschäftigung bietet.

Susanne Braun

## Destiny 2: Forsaken (PS4, XBO, PC)

Anbieter: ..... Activision  
Termin/USK: ..... 4. September 2018/ab 16  
Kosten: ..... ca. 40 Euro  
Web: ..... [www.bungie.net/de](http://www.bungie.net/de)

Alle Infos auf [buffed.de](http://buffed.de)  
[www.buffed.de/Destiny2](http://www.buffed.de/Destiny2)

### Fazit Susanne Braun



„Ich bin immer leicht positiv gestimmt, was die gesamte Destiny-Saga von Bungie angeht. Schließlich habe ich auch drei Jahre lang Destiny 1 gezoxt. Ich freue mich auch bereits auf Forsaken, einige Dinge lassen mich aber skeptisch die Unterlippe schürzen. Die zufälligen Perk-Würfe auf Waffen etwa hat es meiner Meinung nach nicht gebraucht. Aber ich verstehe, dass eine solche Mechanik für einen Teil der Hardcore-Fans genau den richtigen Anreiz bietet, um länger am Ball zu bleiben. Was hingegen ich von der Ummodellung der Waffen-Slots halten soll ... Klar, ich finde es vielleicht ganz reizvoll, mit drei Handfeuerwaffen durch die Horden an Gegnern zu mähen. Aber wie genau soll das mit den Munitionsdrops funktionieren? Powerammo hat für Handfeuerwaffen schließlich bislang keine Rolle gespielt. Da müssen sich die Macher von Destiny 2 noch ordentlich in die Karten gucken lassen, um mich zu überzeugen. Als ausgesprochener Lore-Fan (ja, Destiny hat eine Lore) bin ich natürlich schockiert, Cayde zerstört am Boden liegen zu sehen. Ich hoffe inständig, dass mein geliebtes Exo-Schlitzohr nicht wirklich tot ist!“



Eure Jagd auf die acht Barone macht ihr nicht in einer bestimmten Reihenfolge. Welchen Baron ihr wann angeht, entscheidet ihr selbst.



# THE ELDER SCROLLS ONLINE

Wir haben das zweite Kapitel von TESO seit dem PC-Launch am 21. Mai ausgiebig gezockt und verraten euch, ob die Heimat der Hochelfen einen Besuch wert ist.

**A**m 06. Juni 2017 erschien mit Morrowind das erste Kapitel für The Elder Scrolls Online und durchbrach kurzerhand das starre Korsett aus kostenlosen Updates sowie kostenpflichtigen DLCs – die aber auch im optionalen ESO-Plus-Abo enthalten sind –, das wir bis dahin von Zenimax kannten. Am 21. Mai (PC) beziehungsweise 05. Juni 2018 (Xbox One und Playstation 4) ist mit Summerset nun das zweite Kapitel erschienen und das Prozedere bleibt gleich: Jeder Spieler, egal ob Abonnent oder nicht, muss das Kapitel kaufen, um neue Inhalte wie die Quests auf der namensgebenden Insel Summersend, die Fertigkeiten des Psijik-Ordens oder die neue 12-Spieler-Prüfung Wolkenruh erleben zu können. Anders als zum Beispiel ein Battle for Azeroth für World of Warcraft richtet sich Summerset aber auch an Neueinsteiger: Ihr könnt euch einen komplett neuen Helden erschaffen, die Hauptgeschichte rund um Molag Bal ignorieren und nach einem kurzen Tutorial gleich mit dem Abenteuer in Summersend einsteigen – die flexible Stufenskalierung macht es möglich. Doch ist das sinnvoll und macht das Kapitel Veteranen und Frischlingen gleichermaßen Spaß? Wir verraten es euch!

## Ärger im Paradies

Wie schon in Morrowind setzen die Entwickler von Zenimax auch in Summerset

auf Altbewährtes. Sprich: Wer bisher mit The Elder Scrolls Online viel Spaß hatte, braucht eigentlich gar nicht weiterzulesen, sondern kann sofort zum ESO-Store springen und die Bestellung raushauen. Denn auch in der Heimat der Hochelfen erwartet euch ein starker Fokus auf die mal spannenden, mal urkomischen Geschichten, die durch klasse vertonte Dialoge erzählt werden, mit Wendungen sowie Überraschungen glänzen und dank der Erinnerungswürdigen Figuren Leben eingehaucht bekommen. Allzu viel wol-

len wir an dieser Stelle über den Plot von Summerset jedoch nicht verraten, nur ein paar Worte zur Ausgangslage: Dass wir die Inselgruppe, die bis vor Kurzem noch besser abgesichert war als Fort Knox, betreten dürfen, liegt an daedrischen Mächten, die sich aus dem Schatten erhoben haben. Hochelfen verschwinden, Monster speiende Kluftgeysire brechen überall aus dem Boden heraus und ein finsterner Kult macht von sich reden. Gemeinsam mit einem alten Bekannten, Razum-dar, ein Agent des Aldmeri-Dominions,





sollen wir die Verschwörung ans Licht bringen und die Daedra stoppen. Was gar nicht so einfach ist, da uns an jeder Ecke der mal mehr, mal weniger subtile Rassismus der Hochelfen entgegen schlägt.

### Kein perfekter Start

So gewohnt unterhaltsam wie die Geschichten fallen auch viele Quests in Sommersend aus. Wir klären brutale Morde auf, meistern die Bewerbungsaufgaben einer Schaustellertruppe, kommen Experimenten im hiesigen Zoo auf die Schliche, lösen kleinere Rätsel und reisen durch die Zeit. Während sich Tamriel-Veteranen bei den abwechslungsreichen Aufgaben pudelwohl fühlen dürften, müssen sich Neulinge indes auf das eine oder andere Fragezeichen über dem Kopf einstellen. Mit Summerset spinnen die Autoren nämlich eine Geschichte weiter, die bereits im Hauptspiel ihren Ursprung genommen hat und in Erweiterungen wie Orsinium, Clockwork City und Morrowind weiter erzählt wurde. Ihr könnt der Geschichte zwar

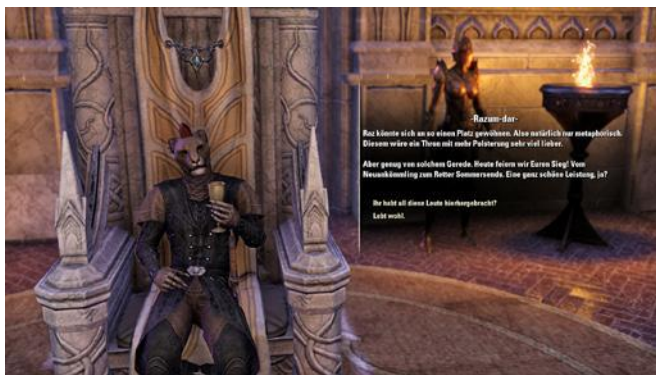
auch ohne Vorwissen folgen, doch wird euch in dem Fall das gewisse Etwas – die vielen Anspielungen nämlich sowie das Treffen bereits bekannter Figuren – verborgen bleiben. Unsere Empfehlung für jeden Story-Enthusiasten: Mit dem Summerset-Kapitel erwerbt ihr das komplette Hauptspiel. Nutzt das und erledigt dort erst einmal die Kampagne eurer Fraktion. Aktiviert dann für ein oder zwei Monate das ESO-Plus-Abo, um gezielt alle Story-DLCs durchzuspielen, und geht dann erst Sommersend an.

### Zeitspielereien

Typisch TESO sind in Summerset nicht nur Story, Story-Inszenierung, Qualität der Dialoge sowie das Quest-Design. Auch am actionreichen Kampfsystem mit dem fliegenden Waffenwechsel, der limitierten Fertigkeitenleiste sowie dem aktiven Ausweichen und Blocken hat Zenimax nichts verändert. Uns machen die Kloppereien sowohl mit dem Gamepad auf Konsole als auch mit Maus und Tastatur am PC viel Spaß. Auch wenn wir

uns nach dem Besuch anderer Online-Rollenspiele immer wieder neu daran gewöhnen müssen, leichte und schwere Angriffe aktiv zwischen den Fähigkeiten auszulösen, um einen stetigen Ressourcennachschub zu gewährleisten. Die neue Fertigkeitenlinie des Psijik-Ordens bietet hier übrigens einige spannende neue Optionen. Hinter „Zeitsperre“ verbirgt sich etwa ein frischer Kontrollzauber, der Gegner erst verlangsamt und dann betäubt. „Waffe erfüllen“ lässt auch leichte Angriffe hohen Schaden verursachen und mit „Beschleunigen“ verbessert ihr euer Lauftempo sowie den kritischen Schaden. Außerdem schaltet ihr in der Linie „Wundpflege“ frei, das eure leichten und schweren Angriffe Leben bei Verbündeten wiederherstellen lässt, „Meditieren“, mit dem ihr Leben, Magicka und Ausdauer aufbaut, sowie „Rückgängig“ als Ultimate, das euch die Zeit zurückschleusen lässt: Ihr setzt Leben, Magicka, Ausdauer sowie eure Position auf den Stand von vor vier Sekunden zurück. Was ein Spaß, vor allem im PvP!





Gemeinsam mit unserem alten Bekannten Razum-dar, ein Agent des Aldmeri-Dominions, sollen wir die Verschwörung ans Licht bringen.



Dieser gesprächige Schädel verüßt uns mit seinen launigen Kommentaren zumindest ein wenig die dröge Questreihe des Psijik-Ordens.

## Psijik-Quälerei

Die neuen Spielereien müsst ihr euch beim Psijik-Orden natürlich erst verdienen. Die Fertigkeitenlinie der Gilde schaltet ihr bereits nach

einigen Quests frei. Danach beginnt jedoch die eigentliche Arbeit: Im Zuge mehrerer Aufträge sollt ihr in verschiedenen Regionen von Tamriel Zeiträume schließen. Eine Karte verrät euch, wo ihr suchen sollt. Also peilt ihr den nächsten Wegstein an, schwingt euch auf euer Reittier und los geht's! Beim ersten Mal fanden wir die Suche nach den Rissen noch ganz nett. Doch kaum hatten wir die ersten neun Risse geschlossen, wartete bereits die nächste Quest der gleichen Machart auf uns. Und noch eine. Und ... ihr ahnt es. Selten haben wir uns in Tamriel so gelangweilt wie bei den Missionen des im Vorfeld mit viel Tamtam angekündigten Psijik-Ordens. Doch wer „Rückgängig“ und Co. nutzen will, muss da durch. Aufgelockert wird die Riss-Jagd nur vereinzelt, etwa wenn wir Bruchstücke eines Stabs finden und dafür hell leuchtenden Wegmarkierungen folgen sollen. Im Vorteil ist hier übrigens, wer bereits alle Fraktionskampagnen durchgespielt und entsprechend zahlreiche Wegpunkte in der Welt freigeschaltet hat. Einsteiger müssen sich auf lange Reisezeiten einstellen.

Himmel ragende Gebäude da, eine farbenfrohe und dicht gewachsene Flora dort – die Hochelfen-Heimat liefert Hingucker am laufenden Band. Immer wieder mussten wir beim Questen kurz innehalten und die Umgebung auf uns wirken lassen. In Kombination mit der grandiosen Soundkulisse erzeugt das malerische Gebiet eine Atmosphäre, die sich hinter Skryim oder Oblivion nicht verstecken muss. Ob Elder-Scrolls-Veteranen, die seinerzeit den ersten Teil Arena gespielt haben, alle paar Meter über Bekanntes stolpern werden, können wir euch zwar nicht sagen, der Autor dieser Zeilen hat das Rollenspiel von 1994 nie gespielt. Doch könnt ihr euch zumindest auf bekannte Orte wie den Kristallturm freuen. Außerdem ein Plus: Überall in dem Gebiet gibt es etwas zu entdecken. Die obligatorischen Himmelsscherben etwa, verschlossene Truhen oder die verschiedenen Weltbosse, die mit ein wenig Verstärkung schnell im Dreck liegen. Dazu kommen die bereits erwähnten Kluftgeysire, die im Prinzip wie die aus Tamriel bekannten Anker funktionieren: Ihr schlagt Wellen von Feinden zurück, bis der Anführer auftaucht. Haut auch ihn um und ihr dürft eine Muschel voller Beutestücke plündern. Da die Weltbosse und Geysire mit täglichen Quests verknüpft sind, mussten wir nie lange auf Mitstreiter warten.

## Neuerungen von Update 18

Parallel zu Summerset ist Update 18 erschienen, das für alle TESO-Besitzer Neuerungen im Gepäck hat. Im Folgenden findet ihr die Highlights.

### Schlachtfelder für alle

Die mit Morrowind eingeführten Schlachtfelder sind nicht mehr Teil des Kapitels, sondern stehen allen Spielern offen. Außerdem gibt es neue Belohnungskisten, die ihr euch über die PvP-Partien erspielen könnt. Neu ist zudem, dass ihr euch gezielt für die Spielmodi Todeskampf, Reliktjagd oder Landnahme anmelden könnt.

### Verbesserungen für Cyrodiil

Auch für die PvP-Zone Cyrodiil gibt es Neues, beispielsweise frische Tagesquests sowie Beutestücke, eine effizientere Verteilung der verdienten Ehre und eine Reihe von Leistungsverbesserungen am Server beziehungsweise am Client. Leider berichten Spieler weiterhin über störenden Lag in den Fraktionsschlachten.

### Tägliche Belohnungen

Mit dem Release der Konsolenversion von Summerset aktivieren die Entwickler tägliche Belohnungen, die ihr euch verdient, indem ihr euch im Spiel anmeldet. Die Belohnungen bauen dabei aufeinander auf und werden jeden Monat zurückgesetzt sowie durch neue Belohnungen ersetzt. Wer alle Belohnungen abgreifen will, sollte sich also täglich kurz einloggen.



Seit dem Release von Summerset dürfen sich alle Besitzer von TESO auf die PvP-Schlachtfelder stürzen. Eine gute Neuerung!

## Wunderschönes Sommersend

Dass uns der erste Riss-Auftrag noch Spaß machte, lag auch daran, dass sich diese Quest allein auf Sommersend beschränkt. Das Design der neuen Zone ist den Entwicklern nämlich ausgesprochen gut gelungen. Sommersend sieht tatsächlich so fantastisch aus, wie es die Trailer vermuten lassen. Herrliche Lichteffekte hier, beeindruckende, in den

## Typisch TESO

Der MMO-Teil von TESO bleibt auch mit Summerset weiterhin ein Schwachpunkt.



Nachdem wir dieses Katapult repariert haben, nutzen wir dessen Durchschlagskraft, um die verschüttete Tür aufzusprengen.



In mehreren Quests werden wir von NPC-Streitern begleitet. Der Wächteratronach wäre aber auch ohne Hilfe kein Problem gewesen.

Zum einen, weil es trotz des Story-Schwerpunkts keine vernünftige Instanzierung gibt – wenn wir uns heimlich durch eine Villa schleichen, Wachen umgehen und etwas stehlen sollen, stört es einfach die Immersion, dass gleichzeitig ein halbes Dutzend anderer Spieler in dem Gebäude umherirrt. Zum anderen, weil knackige Gruppenherausforderungen die Ausnahme sind. Erfahrene Spieler schnetzeln sich auch dieses Mal wieder solo problemlos durch die meisten Inhalte, offene Verliese inklusive. Die erwähnten Weltbosse und Geysire sind bereits mit ein paar zufällig auftauchenden Kämpfern ein Selbstläufer und für neue Dungeons müsst ihr wohl auf den nächsten DLC warten. Einzig in der 12-Spieler-Prüfung Wolkenruh gibt es in Sommersend gehobene Gruppenkost. Die fällt jedoch sehr kurz aus. Die vier Bosse lassen sich auf Wunsch sogar gleichzeitig bekämpfen, um besonders wertvolle Beute abzustauben. In der Variante erwartet euch natürlich eine deutlich knackigere Herausforderung, als wenn ihr die vier Anführer nacheinander bezwingt. Wer die besten Rüstungsteile abstauben will, muss den Raid in der noch schwereren Veteranenfassung meistern.

### Endlich Schmuck bauen!

Von der Liste der Summerset-Highlights fehlt jetzt eigentlich nur noch das neue Schmuck-

handwerk, das es euch ermöglicht, Ringe oder Halsketten herzustellen, zu verwerfen oder sie zu verbessern. Als Materialien dienen hier Edelmetalle, die ihr überall in der Welt abbauen könnt. Das Herstellungsprozedere funktioniert nach altem bekanntem Muster, auch die Handwerkschreibe gibt es nun natürlich für die Juwelenschleiferei. Falls ihr mit dem Beruf liebäugelt, weil ihr euren Schmuck maximal aufwerten wollt, richtet euch auf eine Menge Arbeit ein, um die notwendigen Materialien herbeizuschaffen. Wer Summerset nicht besitzt, darf übrigens zwar keine Ringe und Halsketten herstellen, sie jedoch von anderen Spielern kaufen und nutzen. Der Handel läuft dabei weiterhin nicht über globale Auktionshäuser. Wer Spaß am Kaufen und Verkaufen hat, muss Gilden beitreten, die sich genau darauf spezialisiert haben. Unterm Strich bekommt ihr mit Summerset also weniger Inhalte als beim letztjährigen Morrowind-Kapitel, doch fällt dafür auch der Preis deutlich niedriger aus. Allein aufgrund der gelungenen Story, den gewohnt unterhaltsamen Quests und der hübschen Spielwelt lohnt sich die Anschaffung von Summerset für jeden TESO-Veteranen. Und wer erstmals Tamriel besuchen will, macht mit Summerset ebenfalls nichts falsch. Da das Hauptspiel mit an Bord ist, stehen euch auf einen Schlag genug launige Inhalte für viele Monate zur Verfügung.

Karsten Scholz



Hier seht ihr eine der neuen Psijik-Fertigkeiten in Aktion: Zeitsperre verlangsamt Gegner erst und betäubt diese schließlich.

# TESO: Summerset (PC)

Stand/Version: ..... 05.06.2018 / Patch 4.0.8  
Anbieter: ..... Bethesda  
Termin/USK: ..... 21.05.2018 / ab 16  
Kosten: ..... 40 Euro (30 Euro als Upgrade)  
Web: ..... [www.elderscrollsonline.com/de](http://www.elderscrollsonline.com/de)

Alle Infos auf [buffed.de](http://buffed.de)  
[www.buffed.de/ESO-The-Elder-Scrolls-Online-Spiel-15582/](http://www.buffed.de/ESO-The-Elder-Scrolls-Online-Spiel-15582/)

## Pro

- Wunderschönes Sommersend
- Unterhaltsame Geschichten und Quests
- Neue Fertigkeitenlinie
- Guter Umfang (25 Stunden +)
- Klasse Dialoge, tolle Sprecher
- Kampfsystem macht immer noch Laune
- Schmuckhandwerk
- Auch für Einsteiger geeignet

## Contra

- Kleiner Raid, keine Verliese
- Langweilige Quests des Psijik-Ordens
- Kleinere Bugs
- MMO-Teil weiterhin mittelmäßig

## Fazit

### Karsten Scholz

„Da ich The Elder Scrolls: Arena nie gespielt habe, drückt Summerset – anders als Morrowind im letzten Jahr – keine Nostalgie-Knöpfe bei mir. Das Kapitel muss mich allein mit den Inhalten begeistern und es gelingt im Großen und Ganzen! Zum einen, weil die namensgebende Heimat der Hochelfen fantastisch aussieht: Es macht einfach Spaß, jeden Winkel von Sommersend und Artaeum, der Insel des Psijik-Ordens, zu erkunden. Zum anderen, weil die Hauptgeschichte mit ihren Wendungen und Überraschungen sowie einige der Nebenaufgaben mit zum Besten gehören, was ihr im MMORPG-Genre finden könnt. Schade nur, dass Neulinge, die mit Summerset einsteigen, viele Anspielungen auf das Hauptspiel oder ältere Content-Erweiterungen nicht verstehen werden. Und, dass die Questreihe rund um die neuen Psijik-Fähigkeiten einfach nur öde geworden ist. Dennoch bekommt Summerset von mir eine klare Kaufempfehlung!“



## Alternativen

WoW: Legion ..... 92  
Guild Wars 2: Path of Fire ..... 90  
Tera ..... 65

## Wertung

83



# CONAN EXILES

Im Adamskostüm haben wir uns in das Land der Verdammten begeben, um für euch herauszufinden, ob die Harten wirklich in den Garten kommen.

**D**a hängen wir nun also, wie Crom uns schuf. Ans Kreuz genagelt. Für Verbrechen angeklagt, die wir vielleicht begangen haben, vielleicht auch nicht. Mit einem Armreif an das Land der Verdammten gebunden. Wer mit dem Metall durch die grün schimmernden Grenzen läuft, fühlt sich, als wäre er vom Schlangengott Set geknutsch worden: erst angeekelt, dann mausetot. Dass wir uns überhaupt mit diesem Problem befassen dürfen und nicht als gebratener Berserker am Spieß in die Geschichte eingehen, haben wir Conan höchstpersönlich zu verdanken. Der grimmig dreinschauende

Cimmerier taucht quasi aus dem Nichts auf, befreit uns und verschwindet nach ein paar warnenden Grunzern wieder. Allein bleiben wir zurück, um die Release-Version von Conan Exiles für euch auf Herz und Nieren zu testen. Doch zuerst sollten wir uns ein paar Hosen suchen ...

## Ein Königreich für eine Hose

Irgendwo im Nirgendwo einer kargen Wüste stehen wir nun also, während uns die Sonne auf die nackte Plauze brennt, der Durst sich in unserer Kehle breit macht und ein hungriges Knurren aus unserem Magen dröhnt. Wir hät-

ten die ersten Aufgaben der in zehn Kapiteln unterteilten Verbanntenreise also nicht gebraucht, um zu wissen, wo unsere Prioritäten liegen: Ankleiden, Trinken, Essen. Dennoch finden wir es klasse, dass die Entwickler eine Art roten Faden in den Überlebenskampf eingebaut haben, der uns auch nach 60 und mehr Stunden ein klares Ziel vor die Nase setzt. Nach ein paar Metern finden wir zum Glück bei einer Leiche eine Trinkflasche mit einem letzten Schluck Wasser sowie etwas Gestrüpp, aus dem wir mit bloßen Händen einige Pflanzenfasern und Insekten rupfen. Der Hunger treibt die Sechsheimer rein, mit den Fasern we-



Links sehen wir das Inventar, in der Mitte unsere Rüstung sowie Werte und rechts die Dinge, die wir ohne Arbeitsstation bauen dürfen.



Religion, Geschlecht, Aussehen, Körperstatur sowie Volk ausgewählt und fertig ist der Mächtigen-Conan aus der Retorte.



ben wir uns aus dem Inventar heraus eine Tunika, Gamaschen und Fußwickel. Die nächste Herausforderung kann kommen!

### Barbar mit Stehvermögen

Doch bevor wir uns ins Unbekannte stürzen, wartet ein weiteres Erfolgserlebnis auf uns: ein Charakteraufstieg. Egal ob wir Dinge herstellen, Feinde erledigen, Orte entdecken oder Ziele der Verbanntenreise erfüllen, stets werden wir mit Erfahrungspunkten belohnt. Wir steigen im Level auf und erhalten Punkte jeweils für den Attribute- und Talente-Bereich. Im erstgenannten Fenster verbessern wir sieben Werte. Der Klassiker Stärke wirkt sich etwa positiv auf unseren Nahkampfschaden aus. Wenn wir genug Punkte in eines der Attribute investieren, schalten wir zudem jeweils einen Bonus frei. Der letzte Stärke-Bonus verwandelt uns zum Beispiel in einen Berserker, der schwer angeschlagen deutlich mehr Schaden verursacht. Investieren wir die Zähler wiederum in Stehvermögen, besitzen wir mehr Ausdauer und steigern sukzessive unsere Effizienz beim Klettern oder im Kampf. Im Talentfenster finden wir dagegen zahlreiche Rezepte, die wir ab einer vordefinierten Charakterstufe mit den erhaltenen Wissenspunkten freischalten dürfen. So früh im Spiel können wir uns etwa zum Steinmetzlehrling aufschwingen oder lernen, wie man einfache Kisten baut oder ein Lagerfeuer anzündet. Für beide Bereiche des Charakterfortschritts gilt: Es gibt nicht genug Punkte, um alles zu lernen, ihr müsst Prioritäten setzen. Im Laufe der Zeit erfahrt ihr jedoch, wie ihr einen Trank herstellt, mit dem ihr alle investierten Punkte zurückerhaltet. Toll finden wir das, weil wir so verschiedene Spielstile ausprobieren oder uns gezielt auf besondere Herausforderungen vorbereiten können. Die Funktion hat aber auch einen Haken: Ihr verlernt auf diesem Weg wirklich alles! Vor allem im hochstufigen Bereich dauert es, bis ihr sämtliche Schemata neu gelernt habt. Da sich jeder Charakteraufstieg spürbar auswirkt, fällt das Fortschrittssystem unterm Strich motivierend aus.

### Jäger, Sammler, Architekt

Materialien wie Holz und Steine mit den bloßen Händen zu beschaffen, würde ir-

gendwann sicherlich auch gestandene Barbaren in den Wahnsinn treiben. Mit Steinpickel und Axt fällt die Ressourcengewinnung viel entspannter aus, schnell haben wir genug Zeug zusammen, um unsere erste Waffe zu bauen und tiefer in das Land der Verdammten vorzudringen. In der Nähe eines Flusses stampfen wir ein Haus aus Sandstein aus dem Boden. Hier positionieren wir auch unser Bett als Wiederbelebungs- und Arbeitsstation sowie die verschiedenen Arbeitsstationen wie Werkbänke für Schmiede oder Rüstungsmacher, Öfen und Feuerschalenkessel. Viele der komplexeren Erzeugnisse – Attribute steigernde Kriegsbemalungen etwa, mit Stahl verstärkte Werkzeuge oder schmackhafte Gerichte – lassen sich nur hier produzieren. Doch soll unser neues Heim nicht nur funktional sein, sondern auch nach Etwas aussehen. Ehe wir uns versehen, haben wir so unser eigentliches Ziel – die Flucht aus der Gefängnisregion – vergessen und stecken tief drin im Sog aus Sammeln, Herstellen, Bauen. Wir hängen Trophäen an die Wände, dekorieren den Wohnbereich, ziehen immer neue, schönere, höhere Gebäude hoch. Auch in unserer Umgebung hinterlassen wir unsere Fußspuren: Über einen breiten Fluss bauen wir eine Brücke, Aufzüge sollen zudem Reisezeiten minimieren, indem wir schnell ganze Bergketten überwinden. Im seichten Wasser liegen unsere Fischfallen aus, im Fermentierungsfass brauen wir Met, der uns im kalten Norden den Magen wärmt. Wer verschwendet außerdem schon einen Gedanken an Flucht, wenn zu Hause ein Festmahl, ein brennender Kamin und eine heiße Tänzerin auf ihn warten?

### Vom Überlebenden zum Sklavenhalter

Moment, Tänzerin? Jap, ihr habt richtig gelesen. Ihr könnt in Conan Exiles die NPC-Bewohner der Spielwelt mit Keule, Seil und ein paar Runden im Rad der Schmerzen dazu „überreden“, in eure Dienste zu treten. Wir müssen nur darauf achten, dass wir keinen Zimmermann entführen, wenn wir einen Schmied für die Rüstungsproduktion suchen, oder einen Zuchtmeister, obwohl wir eigentlich einen Bodyguard auf unsere Reisen mit-

## Die Welt von Conan Exiles

Die Welt von Conan Exiles ist nicht nur riesig, sie ist auch hübsch abwechslungsreich. Im Folgenden seht ihr nur eine kleine Auswahl der im Spiel vorkommenden Biome.



Gut, mit „hübsch“ lässt sich die bedrückende Namenlose Stadt wohl nicht treffend beschreiben ...



Viel einladender sieht im Vergleich diese fruchtbare, von Palmen umsäumte Grassteppe aus.



In dieser Region weht ein Hauch von Afrika durchs Feld. Die Nashörner sollten Frischlinge nicht unterschätzen.



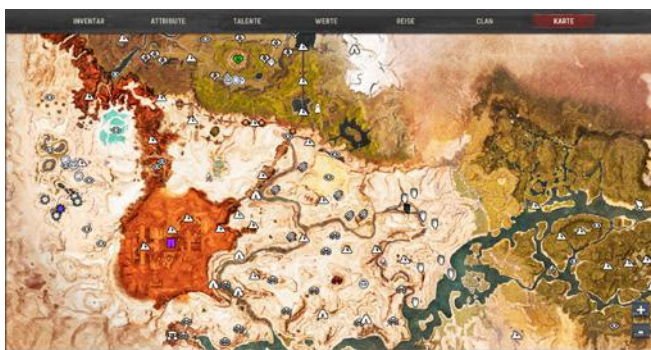
Die einzige friedliche NPC-Stadt im Spiel, zumindest wenn ihr eure Waffen stecken lasst und nichts klagt: Sepermeru.



Im Norden der Spielwelt wird es immer eisiger. Ein Schluck Met und Fellrüstungen schützen vor dem Kältetod.



Das Bausystem geht gut von der Hand. Auch als Einsteiger hat man sich schnell ein einfaches Dach über dem Kopf gezimmert.



Hier seht ihr nur einen Ausschnitt der Spielwelt und zahlreiche spannende Orte, über die wir beim Test gestolpert sind.

nehmen wollen. Die fleißigen Leibeigenen übernehmen lästige Aufgaben, steigern die Effizienz oder heilen uns, wenn wir uns an gruseligen Orten die Verderbnis eingefangen haben – womit wir erfolgreich den Bogen zur Tänzerin geschlagen hätten. Im echten Leben gehört Sklaverei auf jeden Fall verboten. In Hyboria funktioniert dieses Arbeitgeber-Arbeitnehmer-System wunderbar.

### Ein Hauch von Lore

Wie bei anderen Survival-Games setzt Conan Exiles keinen allzu großen Schwerpunkt auf die Geschichte. Die Entwickler bieten jedoch durchaus die Möglichkeit, tiefer in die Lore einzutauchen. Einige NPCs greifen uns etwa nicht bei Sichtkontakt an, sondern bringen uns Emotes oder Rezepte bei, und verraten uns im Dialog einige Hintergründe. Wir finden aber auch magische Steintafeln, Notizzettel und Tagebücher, oder erleben an besonderen Orten eine Art Echo aus der Vergangenheit, das uns zeigt, was anderen Personen widerfahren ist. Wer sich an den Zielen der Verbanntenreise entlanghangelt, wird ebenfalls einiges erfahren, zum Beispiel vom Archivar in der Namenlosen Stadt oder von einem sprechenden Stab, den wir zuerst zusammensetzen müssen. Cineastisch in-

senzierte Ingame-Sequenzen, überraschende Wendungen oder einfach nur einen spannenden Plot dürft ihr indes nicht erwarten.

### Von Krokodilen und Mumien

Nachdem wir uns bei der Sklavenjagd und als Jäger und Sammler ordentlich ausgetobt haben, wollen wir dann doch unsere Flucht vorbereiten. Den Armreif dürfen wir nur dann ohne den Verlust unseres Lebens ab-

andere Sitten. Da Schläge, genau wie das aktive Blocken und Ausweichen, Ausdauerpunkte verbrauchen, und wir während einer Ausholbewegung schnell selbst zum leichten Ziel für einen Gegenangriff werden, führt planloses Gefuchtel mit der Waffe jedoch nur bei leichten Gegnern zum Sieg. Gut gefällt uns auch, dass sich jede Waffe anders anfühlt. Sie besitzen eigene Schlaganimationen sowie -kombinationen und bie-

„Conan Exiles entfaltet eine Sogwirkung, die man bereits aus Minecraft kennt, nur eben in der Ab-18-Variante.“

~ Karsten Scholz

nehmen, wenn wir uns vorher einen Schlüsselstein besorgt haben. Dafür müssen wir diversen Bossen erst ihre Schätze abjagen. Also machen wir uns auf in die entlegensten Orte des Landes. Wir erforschen die Schwarze Feste, säubern den Tempel des Frosts von Hruqnir und seinen Riesen, und legen uns mit einer Mumie an. Auch in der offenen Welt sowie in dunklen Höhlen treffen wir immer wieder besonders gefährliche Kreaturen wie riesige Krokodile oder Spinnen. Schade, dass die nur selten spielerische Besonderheiten mitbringen. Die Hexenkönigin hetzt uns zum Beispiel zuerst zwei riesige Leibwächter auf den Hals, bevor sie selbst in den Kampf eingreift. Zudem schießen aus den Wänden immer wieder schädliche Strahlen durch den Raum, denen wir im Getümmel ausweichen. Viele andere Bosse sind indes nur groß, stark und stecken unglaublich viel ein. Wie ein bisiger Schwamm, der mehr Wasser aufsaugt, als wir auf ihn schütten können.

### Blutiges Gemetzel

Loben wollen wir, dass die Entwickler das Kampfsystem seit dem Early-Access-Start spürbar verbessert haben. Wir reihen leichte und schwere Angriffe zu verheerenden Kombos aneinander, mit denen wir unsere Opfer auch schon mal in ihre blutigen Einzelteile zerlegen. Bearbeiten wir die Leiche im Anschluss noch mit einem Werkzeug, dürfen wir sogar Arme, Beine und Schädel mit nach Hause nehmen ... andere Länder,

ten unterschiedliche Vorteile. Ein Schwert kann das Opfer verkrüppeln, ein Dolch den Gegner bluten lassen. Gut: Zu mächtig oder schwach kam uns im Test keine Waffengattung vor. Die Qualität und Tiefe eines Dark Souls erreicht das vergleichbare Kampfsystem jedoch zu keiner Zeit. Auch deshalb, weil Conan Exiles in Sachen Trefferfeedback, Animationen, KI und Feinschliff noch ordentlich Luft nach oben hat.

### Eigentlich eine Beta

Conan Exiles ist alles andere als fertig. Oft haben wir es erlebt, dass wir Gegner ohne Gegenwehr niedermähen konnten, oder dass die Kollisionsabfrage versagt: Gegner verschwinden in Treppen, Schläge treffen eigentlich das Ziel, zeigen aber keine Wirkung. Oder dass wir während eines Sandsturms einloggen, uns aber herrlicher Sonnenschein angezeigt wird. Normal dürften wir nicht einmal die Hand vor Augen sehen, die Lebenspunkte purzeln dennoch in den Keller. Ebenfalls nervt, dass Aufgaben der Verbanntenreise nicht gelöst werden können beziehungsweise Teile der Kapitelsammlung fehlerhaft angezeigt werden. Dazu kommen reihenweise Cheater auf den offiziellen Servern, Arbeitsstationen, die ohne Grund ihre Arbeit einstellen, ach, wir könnten hier noch sehr viel mehr Beispiele aufzählen. Den Beta-Eindruck verstärkt das Endgame, indem es noch zu wenig Spannendes zu tun gibt. Schnell haben hochstufige Charaktere alle



### Zam meint:

Nach knapp 160 Stunden habe ich von Conan Exiles immer noch nicht genug. Die Faszination liegt im Bauen, stetigen Verbessern der Schöpfungen und im Erkunden der großen, stimmigen Spielwelt. Viel mehr gibt es derzeit aber auch nicht zu tun. Objektiv betrachtet handelt es sich hier um eine Beta-Version mit diversen technischen Macken. Neue Missionen, Mounts, zählbare Tiere (laut Funcom in Arbeit), glaubhafte NPC-Interaktionen sowie mehr Rüstungs- und Bauoptionen würden dem Spiel gut zu Gesicht stehen. Wer die Wartezeit auf entsprechende Patches verkürzen will, kann Conan Exiles dank Mod-Integration bereits deutlich aufwerten. Sei es mit neuen Gebäudetypen, Rollenspielinhalten, Dungeons oder einer verbesserten Brustphysik – die Community ist kreativ. Der größte Spaß entfaltet sich übrigens im Multiplayer, mit Freunden, beim Hauen von Bossgegnern, Errichten von Städten und gemeinsamen Erkunden von Hyboria – ein eigener Server ist dabei empfehlenswert.



Mit etwas Fleiß stampft ihr in Conan Exiles beeindruckende Gebäude aus dem Boden. In dieses Bollwerk hat Kollege Zam etwa 160 Stunden investiert.

Dungeons besucht und die wichtigen Bosse umgehauen. Wer gerne baut, freut sich zwar mit jedem Update über neue Materialien und herstellbare Gegenstände, doch wächst dabei auch stets der Grind-Faktor mit: Es wird nur mühseliger, aber nicht spannender, die neuen Teile zu craften. Ein bisschen Auflockerung bringen immerhin die zufällig stattfindenden Säuberungen von NPC-Horden, und natürlich könnt ihr auf PvP-Servern Jagd auf andere Spieler machen und, mit Triböcken, Teerkesseln und Sprengvasen an Belagerungen teilnehmen. Alternativ opfert ihr eure Feinde an einem Altar und beschwört so einen gewaltigen Gott-Avatar herbei, der ordentlich Eindruck bei euren nervigen Widersachern hinterlässt. Features wie das Bändigen von Tieren sowie neue Dungeon-Herausforderungen sollen immerhin bald auf den Servern landen. Auf andere versprochene Inhalte wie Reittiere müssen wir hingegen wohl noch einige Zeit warten.

### Paradies der Verdammten

Lasst euch auf keinen Fall vom trostlosen Ersteindruck in der Wüste täuschen. Auf euch warten später fruchtbare Oasen, saftige Wiesen, undurchdringliche Dschungel und frostige Schneeberge. Die Performance mag nicht immer butterweich sein, die Animationen nicht immer geschmeidig und die

Textures nicht immer gestochen scharf, doch zaubert Conan Exiles dennoch am laufenden Band atemberaubende Ausblicke auf den Bildschirm, die jeden noch so langen Fußmarsch belohnen. So unterschiedlich wie das Land sind auch die mal tierischen, mal dämonischen Bewohner. Die Raubkatzen, Gorillas, Elefanten, Drachen und Skelette attackieren jedoch nicht nur uns, sondern auch die NPC-Stämme, die überall ihre Lager aufgestellt haben. In Kombination mit der realistischen Soundkulisse fühlt sich die offene Welt herrlich lebendig an. Beim Erkunden der Spielwelt hilft es übrigens, dass wir fast überall hochklettern dürfen, solange wir genug Ausdauer besitzen. Später bauen wir sogar einen Kartenraum, der es uns ermöglicht, per Knopfdruck zu magischen Steinsäulen zu reisen. Zu guter Letzt noch ein Lob für die Optionsvielfalt, die Conan Exiles mitbringt. Ihr könnt auf offiziellen PvP- oder PvE-Servern ums Überleben kämpfen oder im Einzelspieler- und Koop-Modus respektive auf privaten Servern jede noch so kleine Einstellung nach eigenem Gusto bestimmen. Der zivilisierte Schwierigkeitsgrad ist dabei so handzahn, dass auch Genre-Einsteiger ohne Frustgefahr auf ihre Kosten kommen. Wer dagegen alles auf Anschlag haut, fühlt sich tatsächlich wie im Land der Verdammten gefangen.

Karsten Scholz



Dieser riesige und zum Glück ziemlich träge Axtschwinger ist keineswegs ein Boss, sondern nur einer der beiden Begleiter der Hexenkönigin.

## Conan Exiles (PC)

Stand/Version: ..... 13.06.2018 / Update 33  
Anbieter: ..... Funcom  
Termin/USK: ..... erhältlich / ab 18  
Kosten: ..... 39,99 Euro  
Web: ..... [www.conanexiles.com/de](http://www.conanexiles.com/de)

Alle Infos auf [buffed.de](http://buffed.de)  
[www.buffed.de/Conan-Exiles-Spiel-56548](http://www.buffed.de/Conan-Exiles-Spiel-56548)

### Pro

- Anpassbares Spielerlebnis
- Riesige, abwechslungsreiche Spielwelt
- Umfangreiches/motivierendes Crafting- und Bausystem
- Enorme Freiheit
- Realistische Soundkulisse
- Große Zahl an Waffen, Rüstungen und Items
- Hoher Umfang (75 Stunden+)
- Mod-Support

### Contra

- Simple Story
- Ungelenke Animationen
- Abwechslungsarme Bosskämpfe
- Kaum spannende Inhalte im Endgame
- Cheater und toxische Spieler auf offiziellen Servern
- Zahlreiche Bugs

### Fazit

#### Karsten Scholz

„Die Early-Access-Phase von Conan Exiles flog schnell wieder von der Platte. Der Überlebenskampf zeigte Potenzial, kam aber auch noch sehr unfertig daher. Dann eben zum offiziellen Release, dachte ich mir. Leider empfing mich dann auch die Launch-Version gleich in den ersten Minuten mit mehreren Bugs! Während des Tests merkte ich zwar, dass Funcom seit meinem letzten Besuch eine Menge getan hatte, doch solltet ihr euch vor dem Kauf bewusst sein: Conan Exiles ist alles andere als fertig! Wer kein bis in die Poren feingeschliffenes Produkt für sein Geld erhalten will, der kann indes viele unterhaltsame Stunden im abwechslungsreich designten Hyboria verbringen. Allein der Mix aus Sammeln, Herstellen und Bauen entfaltet eine Sogwirkung, die viele Spieler bereits aus Titeln wie Minecraft kennen, nur eben in der Ab-18-Variante. Ihr könnt aber auch Dungeons besuchen, euch ins PvP stürzen, Götter beschwören oder eure Flucht anstreben. Wenn Funcom die Bugs ausbügelt und weiteren Content nachliefert, ist künftig locker eine höhere Wertung drin.“



### Alternativen

Ark: Survival Evolved ..... nicht bewertet  
Fortnite ..... 80  
Playerunknown's Battlegrounds ..... nicht bewertet

### Wertung

75



# DRAGON QUEST 11

Square Enix verfolgt das Ziel, das JRPG mit einer angepassten Version auch westlichen Spielern schmackhaft zu machen – uns hat's gemundet!

**S**eit Langem schon sind japanische Rollenspiele nicht mehr der ultrageheime Spieletipp für Rollenspiel-Gamer. Jüngst erschienene JRPGs wie etwa Persona 5 kommen weniger sperrig daher und das „bald“ erscheinende Kingdom Hearts 3 bietet ausreichend Features, um auch den eher bequem eingestellten westlichen Spielern zu gefallen. In diese Kerbe will der Entwickler Square Enix mit der überarbeiteten Fassung von Dragon Quest 11 schlagen. Das Spiel an sich gibt es schon seit Juli 2017, al-

lerdings wird es ab dem 4. September 2018 in einer „westernisierten“ Version noch einmal für die Playstation 4 und via Steam für den PC erhältlich sein. Irgendwann danach steht außerdem eine Ausgabe für die Nintendo Switch auf dem Programm. Wie sich die nachträglichen Anpassungen bemerkbar machen, konnten wir im Rahmen eines Anspiel-Events von Square Ende Mai 2018 selbst erfahren, indem wir für zwei Stunden kopf-über in die charmante und herzige Welt von Dragon Quest 11 eintauchten.

## All hail the Lichtbringer

Cobblestone ist ein kleines verschlafenes Örtchen weitab vom Schuss, der typische Startort eines jeden großen JRPG-Abenteuers, wie es uns scheint. Unser Held, in der Demo trägt er den Namen Eleven, ist zu dem Zeitpunkt noch allein unterwegs. Bei einer großen Zeremonie wurde bereits festgestellt, dass Eleven eine ganz große Zukunft beschert sein wird, denn in dem kleinen, gemütlichen Dorf Cobblestone wurde der Lichtbringer entdeckt – unser Held eben. Was genau das bedeutet, das wissen wir nicht, denn der eigentlichen Entdeckung des Lichtbringers durften wir nicht beiwohnen. Dafür aber erleben wir, nachdem wir im Dorf ein paar kleine Quests und damit verbundene Sprungeinlagen erledigt haben, wie unser Held sein Säckel packt und sich auf die Reise zur Hauptstadt der weiten, grünen Graslande von Heliodor macht. Denn als Lichtbringer scheint unser Held die Reinkarnation eines bekannten Weltenretters zu sein – und einen so mächtigen Menschen können wir dem Königreich schließlich nicht vorenthalten!

## Im Sauseschritt durch Heliodor

Also schwingt sich unser Eleven auf den Rücken seines treuen Pferdes, verabschiedet sich in einer umfangreichen Zwischensequenz von den Dorfbewohnern und bricht auf. Toll schon an dieser Stelle: Die Zwischensequenz



Wüstenboss Serket bot in der Demo keine große Herausforderung – aber bestimmt im Spielmodus „Draconische Spielregeln“!



Alleine treten wir nur zu Beginn unseres Abenteuers an. Nach und nach scharen wir Freunde um unseren Helden, die ihn tatkräftig unterstützen.



Klein, aber oho: Veronika mag zwar wie das nette, kleine, unschuldige Mädel erscheinen, hat es aber dank mächtiger Zaubersprüche faustdick hinter den Ohren.

liegt in englischer Sprache vor und die richtig gute Vertonung haucht den mitunter sehr unterhaltsamen Dialoge Glaubwürdigkeit und Charme ein. Der Anime-Look von Dragon Quest 11 versprüht schon genug Atmosphäre, aber die Vertonung ist das Tüpfelchen auf dem i. Das ist auch einer der großen Vorteile der „westernisierten“ Fassung von Dragon Quest 11; die japanische Version ist schließlich schon seit geraumer Zeit erhältlich. In der überarbeiteten Variante gibt's englische Sprecher, dazu kommen deutsche, französische, spanische und italienische Texte.

Während wir durch die Lande Heliodors zur Hauptstadt reiten, bewundern wir die reich gestaltete Welt. Häuser sind mit Liebe zum Detail ausgestattet und die weiten Landschaften laden zum Erkunden abseits ausgetretener Pfade ein. Immer wieder treffen wir auf Gegner, denen wir in rundenbasierten Kämpfen auf den Kopf hauen. Besonders fordernd sind diese zufallsbasierten Scharmützel, die wir alternativ auch mit einem weiten Bogen umreiten können, zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Schließlich ist Eleven allein unterwegs; erst später werden sich ihm drei weitere Abenteurer anschließen, mit denen wir die Story von Dragon Quest dann gemeinsam erleben. Kommt es zum Kampf, dann haben wir die Wahl, ganz simpel mit der Waffe auf den Kontrahenten zu schlagen, ihm einen Zauber um die Ohren zu hauen oder defensiv zu agieren. Wer sich mit den rundenbasierten Kämpfen von japanischen Rollenspielen auskennt, den erwartet da auch bei härteren Auseinandersetzungen nicht viel Neues.

### Etwas ist faul im Staate Heliodor

Die Story ist Hauptaugenmerk unserer zweistündigen Spielsession und endet nach der ersten Stunde mit einem interessanten Twist. Denn der Lichtbringer ist wohl doch nicht der gefeierte Heilsbringer, wie es uns in Cobblestone weisgemacht wurde. Als wir vorm König von Heliodor stehen, der sich auffallend ausgiebig danach erkundigt, wo wir eigentlich herkommen, werden wir in den Kerker geworfen. Was dann passiert, was uns vorgeworfen wird, und wie wir aus dem Knast entkommen, sei an dieser Stelle nicht erwähnt – denn das durften wir nicht spielen. Aber auch in dieser Situation, bei der königlichen Audienz, fällt die gute Vertonung des Spiels wieder enorm ins Gewicht.

Die zweite Hälfte unserer Demo spielt sich auf den Ebenen und in den Mauern der Pferdestadt Gallopolis ab; dieser Punkt wird üblicherweise nach etwa zehn Spielstunden erreicht. Hier fällt wie schon in Heliodors Hauptstadt auf, dass wir viele Gebäude der Ortschaft betreten können, um Nebenquests anzunehmen und zu erledigen. So kommt es beispielsweise dazu, dass wir einem Kind seine Katze zurückbringen, die sich auf einem Dach verirrt hat – aber erst nachdem wir einen Weg über die Dächer der Stadt gesucht haben und dabei durch die Häuser der Bewohner geschlichen sind. Wirklich interessant sind wir für die Grundeigentümer nicht, sie lassen uns bereitwillig passieren und schreien nicht nach der erstbesten Wache. Gut für uns, dennoch kommt uns das in Dragon Quest 11 nach den Rollenspiel-Schwergewichten, die in letzter Zeit veröffentlicht wurden, schon ein bisschen wie ein Rollenspiel light vor. In einem Pillars of Eternity wären wir wahrscheinlich von einem wütenden Mob aus der Stadt getrieben worden, wenn wir uns fremdem Eigentum nur auf fünf Meter genähert hätten.

### Wohltuend fluffig

Aber, so betonen die Macher von Dragon Quest 11, die Story ist ja der Fokus. Deswegen fallen die von uns bisher aufgestöberten Nebenmissionen eher wenig umfangreich und interessant aus. Immerhin bietet die angepasste Version des JRPGs uns in etlichen Belangen des Heldenlebens mehr Komfort. Menüs für Rüstungen und Gegenstände werden optisch ansehnlicher und übersichtlicher gestaltet, eine Sprintfunktion lässt unseren Helden schneller durch die Straßen und über die Wiesen flitzen. In Japan hält sich nämlich das nicht unberechtigte Gerücht, dass westliche Spieler gerne mal ungeduldig werden, wenn sich alles zu langsam bewegt. Dazu kommt ein Schwierigkeitsgrad namens „Draconische Spielregeln“ – denn wie erwähnt sind die Kämpfe, die uns bislang begegnet sind, wenig herausfordernd. Wer es schwieriger haben will, dreht am Regler.

In Gallopolis schließlich lernen wir auch unsere ersten Begleiter kennen: Elevens besten Freund Erik, die weise Serena und die freche Veronika – allesamt Teil einer unterhaltsamen und lustigen Truppe von Helden, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Das kommt vor allem wieder dank der Vertonung voll

zur Geltung; ebenso wie die Geschichte um den etwas faulen, aber stets bemühten Prinzen von Gallopolis und den reisenden Schausteller Rinaldo. Letzterer, etwas arrogant und ein Freund von vor Ironie triefenden Sprüchen, schließt sich den Helden schlussendlich an. Allerdings erst, nachdem sie ohne viel Mühen den Wüstenboss Serket in den Dreck geprügelt haben. Wie es von dort aus weitergeht, werden wir wohl dann im September 2018 erfahren, wenn diese neue Version von Dragon Quest 11 in den Händlerregalen steht.

Susanne Braun

## Dragon Quest 11 (PS4, PC)

Anbieter: ..... Square Enix  
Termin/USK: ..... 4. September 2018/ab 12  
Kosten: ..... ca. 60 Euro  
Web: ..... [www.dq11.com](http://www.dq11.com)

Alle Infos auf [buffed.de](http://buffed.de)  
[www.buffed.de/Dragon-Quest-11-Spiel-55890/](http://www.buffed.de/Dragon-Quest-11-Spiel-55890/)

### Fazit Susanne Braun

„Ich bin bislang noch nicht mit Dragon Quest in Berührung gekommen – aber die Entwickler von Square Enix haben mir in dieser Hinsicht jegliche Angst genommen. Dragon Quest 11 soll der ideale Einstiegspunkt für Neulinge sein, die erst jetzt zur etablierten Serie hinzukommen. Nach meiner ersten Anspielsession über zwei Stunden bin ich schon ziemlich begeistert. Sowohl der comic- und animehafte Look gefallen mir als auch die englischen Sprecher. Der Humor macht mir ebenfalls Spaß, selbst wenn er ein wenig übertrieben ist, so wie es in japanischen Rollenspielen häufiger mal der Fall ist. Ich habe mich dennoch verliebt und bin schon gespannt, das Abenteuer des Lichtbringers in seiner Gänze zu erleben. Cool ist freilich, dass Veteranen, die auf eine Vertonung verzichten wollen, auch zum altbekannten „Pipipi“ umschalten können. Was ich mir allerdings wünsche, ist ein Stummknopf für die Musik. Das etwas gleichförmige und wenig abwechslungsreiche Gedudel ging mir nämlich schon nach 15 Minuten auf dem Pferderücken auf die Nerven. Hoffentlich wirkt die Welt ohne Musik dann aber nicht zu leblos!“





# FORTNITE: BATTLE ROYALE

Wir haben uns auf der Nintendo Switch in den Überlebenskampf gestürzt und verraten euch, ob Fortnite auch auf der Hybridkonsole Laune macht.

Seit dem 26. September 2017 dürfen sich Interessierte auf den kostenlosen Battle-Royale-Modus von Fortnite stürzen und seit diesem Tag steigen die Spielerzahlen des Online-Shooters schneller, als es die Macher Epic Games wohl selbst jemals für möglich gehalten haben. Das Grinsen der verantwortlichen Entwickler dürfte in den nächsten Monaten sogar noch breiter werden, da sie ihren Goldesel kurz nach der offiziellen Ankündigung während der E3-Direct-Show von Nintendo auf die Switch losgelassen ha-

ben. Wie gut spielt sich der Shooter auf der Hybridkonsole? Wir sagen's euch.

## Nur PvP, kein Crossplay mit PS4

Fortnite besteht eigentlich aus der kostenlosen Battle-Royale-Variante sowie dem (noch) kostenpflichtigen PvE-Modus „Rette die Welt“. Wenn ihr das Spiel auf der Nintendo Switch installiert, erhaltet ihr jedoch nur Zugriff auf erstgenannten PvP-Modus. Eine Umsetzung der launigen Koop-Balgerei ist nicht geplant. Besitzt ihr bereits ein Epic-

Games-Konto, verknüpft ihr dieses nur noch mit eurem Nintendo-Zugang, um Zugriff auf euren bisherigen Fortnite-Fortschritt zu erhalten. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Falls ihr euer Fortnite-Konto bereits mit einer PS4 verbunden habt, müsst ihr euch für das Nintendo-Gerät ein neues Konto erstellen. Sony verweigert sich auch an dieser Stelle der eigentlich vorhandenen Crossplay-Funktion. Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass ihr auf der Switch „nur“ auf Gleichgesinnte trifft, die Fortnite auf PC, Mac, der Xbox One oder Mobile erleben.



## Kompaktes Battle-Royale-Erlebnis

Mit etwa zwei Gigabyte zeigt sich die Switch-Umsetzung genügsam, die Verknüpfung der Konten geht schnell von der Hand, und wenn wir uns mit Kumpels während der Partien unterhalten wollen, brauchen wir nur unser Headset in die Kopfhörerbuchse zu stecken – eine extra Smartphone-App wird nicht benötigt. Ansonsten erwartet uns auf der Switch das volle Battle-Royale-Programm, das wir derzeit auch auf PC und Konsorten geboten bekommen. Sprich: Wir stürzen uns mit 99 anderen Verrückten ohne Waffen und Munition auf eine Insel, um das Recht des Stärkeren durchzusetzen. Was wir zum Überleben benötigen, finden wir in der Kampfzone. Wer am Ende als Letzter steht, gewinnt die Runde. Ein einfaches Spielprinzip, das einen ganz



anderen Kick mitbringt als die Call of Dutys und Battlefields dieser Welt.

### Mehr als eine Kopie

Genre-Kennern fallen in den Partien gleich die offensichtlichen Parallelen zur früher erschienenen Konkurrenz ins Auge, Interface-Elemente wie der Kompass etwa oder die Sturmfront, die sich sukzessive auf der Insel ausbreitet und dadurch den sicheren Bereich verkleinert. Fortnite ist aber mehr als nur eine kostenlose PUBG-Kopie mit kunterbunter Comicgrafik. Ihr dürft in den Gefechten das Bausystem aus der „Rette die Welt“-Kampagne nutzen, was sich auf alle Bereiche einer Battle-Royale-Partie spürbar auswirkt. Beim Erkunden nutzt ihr Treppen, um blitzschnell höhere Orte zu erreichen. Oder ihr zieht beim Verarzten Wände hoch, um vor Scharfschützen geschützt zu sein. Manche bunkern sich am Ende einer Partie in ihrer eigenen Festung ein, andere nutzen ihre Konstruktion als Köder, um Feinden in den Rücken zu fallen. Und wer in einem direkten Duell in der Lage ist, blitzschnell Mauern und Treppen hochzuziehen, nur um kurz danach wieder den Kontrahenten unter Feuer zu nehmen, genießt einen spürbaren Vorteil. Überrigens veranstaltet Epic besondere Events, um etwas Abwechslung in die Partien zu bringen. Das ist auch bitter nötig, da es derzeit nur eine Karte für den Battle-Royale-Modus gibt.

### Mikrotransaktionen!

**Fortnite kommt mit einem Ingame-Shop daher. Wie fair ist das Angebot?**

In Fortnite: Battle Royale findet ihr einen Ingame-Shop, in dem sich sogenannte V-Bucks kaufen lassen. 1.000 Einheiten der Währung gibt es etwa für 9,99 Euro, fürs größte Paket (13.500 V-Bucks) werden 99,99 Euro fällig. Im Shop des PvP-Modus gebt ihr V-Bucks lediglich für kosmetische Angebote aus. Darüber hinaus gibt es noch zwei Versionen des Battle Pass, über den ihr in einer Saison durch Stufenaufstiege meist kosmetische Belohnungen verdient. Der Unterschied zwischen der kostenlosen und kostenpflichtigen Stufenleiter: In Letzterer gibt es bei jedem Level-Aufstieg eine Belohnung, außerdem sammelt ihr pro Partie deutlich mehr XP.

### Technisch okay, mit Luft nach oben

Mit Blick auf die Eigenheiten der Switch ist die wichtigste Frage natürlich, wie gut sich Fortnite auf der Nintendo-Konsole schlägt. Das Ergebnis geht in Ordnung, erreicht aber nicht die Qualität der anderen Fassungen (von Mobile abgesehen). Positiv hervorheben wollen wir die vertretbaren Ladezeiten sowie die kurzen Wartepausen von meist weniger als 30 Sekunden, die wir einlegen mussten, bis uns das Matchmaking einer Partie zugeteilt hat. Auch die Performance geht in Ordnung. Nur in Ausnahmefällen stellt die Switch die Action in weniger als 30 Bildern pro Sekunde dar. Den meist flüssigen Spielablauf erkaufte sich die Konsole jedoch mit Einbußen bei der Grafikqualität. Die Auflösung skaliert dynamisch, was für ein unruhiges Bild sorgt. Mangels optimaler Kantenglättung müsst ihr bei vielen Objekten und Modellen zudem mit Treppchenbildung leben und auch in Sachen Weitsicht sind wir von den anderen Versionen Besseres gewohnt.

### Leider kein Gyroskop

Es ist zwar eine tolle Sache, Fortnite auf der Switch überall zocken zu können, doch ihr müsst bei der mobilen Variante nicht nur mit den technischen, sondern auch mit steuerungsspezifischen Defiziten leben. Die Bedienung ist zwar okay (auch wenn wir uns zumindest fürs Menü eine Touchscreen-Unterstützung gewünscht hätten, dafür gibt es nette HD-Rumble-Effekte und zig Anpassungsmöglichkeiten), doch wenn ihr in einem direkten Duell flink zwischen Baumodus und euren Waffen hin und her wechseln, Wände hochziehen und gleichzeitig euren wild durch die Gegend hüpfenden beziehungsweise bauenden Kontrahenten aufs Korn nehmen wollt, kommen die kleinen Sticks des Joy-Con an ihre Grenzen. Schade, dass Fortnite keinen Gyroskop-Support anbietet, wie es etwa bei Splatoon der Fall ist. So könnte man mit leichten Bewegungen des Handhelds respektive Controllers schnell Zielkorrekturen vornehmen. Mit dem Pro Controller geht Fortnite übrigens deutlich besser von der Hand, so gut wie auf dem PC oder mit den Controllern der PS4 oder Xbox One fühlen sich die Schusswechsel aber auch hier nicht an.

Karsten Scholz

## Fortnite: Battle Royale (Switch)

Stand/Version: ..... 02. Juli 2018/Patch 4.5  
Anbieter: ..... Epic Games  
Termin/USK: ..... 12.06.2018/nicht geprüft  
Kosten: ..... Free2Play  
Web: ..... www.epicgames.com/fortnite

Alle Infos auf buffed.de  
www.buffed.de/Fortnite-Spiel-16272

### Pro

- Spannendes Battle-Royale-Prinzip
- Intuitives Bausystem
- Herausforderungen und Events bringen Abwechslung
- Crossplay mit PC, Mac, Xbox One und Mobile möglich
- Faire Monetarisierung

### Contra

- Nur eine Karte
- Technisch mauer Port
- Schnelle Action nicht für Joy-Cons gemacht

### Fazit

#### Karsten Scholz



„Wenn ich einem Genre-Einsteiger entweder Playerunknown's Battlegrounds oder Fortnite: Battle Royale empfehlen müsste, würde ich ihm auf jeden Fall den Epic-Shooter ans Herz legen. Nicht nur, weil dieser kostenlos ist, Fortnite fühlt sich trotz Early-Access-Status bereits wie ein fertiges Produkt an. Dazu kommt mit dem Bausystem ein spannendes Element, auf das ich im Überlebenskampf nicht mehr verzichten möchte. Mit den regelmäßigen Events und Neuerungen, die jede Saison mitbringt, kaschieren die Entwickler geschickt, dass es immer noch nur eine Karte gibt. Von dieser kenne ich mittlerweile jeden Winkel – gäh! Ob ich ihm oder ihr jedoch die Switch-Version ans Herz legen würde? Spaß macht der Shooter auf der Hybridkonsole und allein die Möglichkeit, Fortnite in der mobilen Variante überall und jederzeit in solider Qualität zocken zu können, dürfte für viele bereits den Download rechtfertigen. In Sachen Umfang, Technik und Steuerung haben wir es hier jedoch mit der klar schwächsten Version von Fortnite nach der rein mobilen Variante zu tun. Wer auf die komfortable Mobilität verzichten kann und die Möglichkeit hat, greift also besser zur PC-, PS4- oder Xbox-One-Fassung. Ein paar Runden Fortnite: Battle Royale werde ich auf der Switch vor dem Einschlafen in der nächsten Zeit aber sicherlich spielen, einfach weil es möglich ist.“

### Alternativen

Playerunknown's Battlegrounds ..... nicht bewertet  
H1Z1 ..... nicht bewertet  
Darwin Project ..... nicht bewertet

### Wertung

70

# BÄM!

**vote**

DER CMG GAMES AWARD 2018

BÄM! DER CMG GAMES AWARD 2018 WIRD PRÄSENTIERT

**DESIGN  
YOUR  
OWN  
HEAD  
PHONE**



# JETZT ABSTIMMEN UND TOLLE PREISE GEWINNEN

auf  
**www.bamaward.de**



**SNAPTAG**  
Mit dem Smartphone  
abfotografieren und  
deine Favoriten wählen!

Bis 25. Juli mitmachen!

VON BEYERDYNAMIC UND SAE INSTITUTE



*Komm  
vorbei am  
22. Sept 2018*

Tag der offenen  
Tür am SAE  
Institute

*Berufe, mit  
denen man dich  
auch morgen noch  
ernst nimmt*

Studiengänge, Aus- und Weiterbildungen  
in der Medienbranche

**SAE** INSTITUTE CREATIVE  
MEDIA  
EDUCATION  
[sae.edu/berufevonmorgen](http://sae.edu/berufevonmorgen)





gamescom

22.-25.08.2018  
Köln



10  
years of  
gamescom

Jetzt Tickets sichern!  
[gamescom.de](http://gamescom.de)

Koelnmesse GmbH  
Messeplatz 1  
50679 Köln, Deutschland  
Telefon +49 1806 016 15\*  
[gamescom@visitor.koelnmesse.de](mailto:gamescom@visitor.koelnmesse.de)

\*0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz;  
max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz

game  
Verband der deutschen  
Games-Branche

koelnmesse