

World of Warcraft: Dragonflight

DIE RETTUNG?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **4. Quartal 2022**

Wir konnten die Alpha von Dragonflight anspielen und kommen nach etwa sieben Stunden Drachen-Action positiver gestimmt zurück, als wir zunächst befürchteten. Von Marilyn Marx



Es ist Mittwochmorgen, halb 7. Kollege Benedict von Mein-MMO.de und ich sind zum WoW-Spielen verabredet. Konkreter: zum Spielen der Alpha von World of Warcraft: Dragonflight. Alpha? Warum nicht Beta? Immerhin soll Dragonflight noch in diesem Jahr erscheinen, und bisher gab es nur wenige Infos und Blog-Postings zu den Entwicklungsfortschritten. Mit weniger als fünfzehn Monaten bis zum spätesten Release-Termin wirkte das auf dem Papier wie mit der heißen Nadel gestrickt. Aber es ist Mittwochmorgen, halb 7. Das kann alles dramatischer wirken lassen, als es ist.

Spielen konnten Benedict und ich die dritte Zone der Dracheninseln namens Azure Span sowie die neue Rassen- und Klassenkombination Dracthyr-Rufer. Auf Stufe 65 wurden wir einfach in die Zone geportet und konnten einen Teil der Kampagne sowie eine Vielzahl an Nebenquests erleben. Erste Eindrücke von neuen Features wie dem Drachenfliegen oder dem Beruf- und Talentsystem gab es ebenfalls – wenn auch eher rudimentär. Okay, für einen Alpha-Build war das aber schon recht umfangreich. Grundsätzlich spielte sich die Version – bis auf die für eine Alpha üblichen Problemchen und Bugs – recht flüssig und ließ die Stunden

viel zu schnell vergehen. Dieses Gefühl hatte ich bei WoW schon lange nicht mehr.

Horn ins Gesicht!

Unabhängig davon, ob ihr die neuen Drachenmenschen Dracthyr nun gut findet oder nicht: Der Charaktereditor ist auf jeden Fall ein echter Hingucker. Noch nie gab es so viele Optionen für uns, um einen Avatar direkt von Beginn an zu individualisieren. Von den Hörnern und dem Drachenkamm im Gesicht bis hin zu Schuppenzeichnungen und der Farbe der Unterwäsche ist alles dabei. Bisher gibt es diese ausführliche Anpassungsoption übrigens nur für die Dracthyr und nicht für die anderen Völker. Bis Release wird sich daran auch nichts mehr ändern, wie mir Game Director Ion Hazzikostas im Interview verriet. Doof!

Die heilende Glaskanone

Als Rufer machen die Dracthyr ordentlich was her. Entscheiden könnt ihr euch zwischen zwei Spezialisierungen: Heilung (mit Fokus auf Zauber des grünen Drachenaspektes) und Schadensausteilung. Bei der Damage-Dealer-Spezialisierung könnt ihr euch wiederum entscheiden, ob ihr eher auf die explosiven Fähigkeiten des roten Aspektes

vertraut oder euch à la Frostmagier mit den Zaubern des blauen Aspektes eure Gegner gefügig macht. Unabhängig davon, welchen der beiden Schadensaspekte ihr präferiert, gibt es drei interessante Besonderheiten:

- Einige Zauber könnt ihr im Schweben casten, was euch viel Bewegungsspielraum und einen deutlichen Vorteil gegenüber anderen Zauberklassen verschafft.
- Zauber wie »Lebendige Flamme« können Schaden anrichten oder heilen – je nachdem, ob ihr einen Verbündeten oder einen Gegner angewählt habt.
- Ihr habt sogenannte »Empowered«-Fähigkeiten, für die ihr eine Taste länger gedrückt haltet und dann loslasst. Ihr könnt die Fähigkeiten also aufladen.

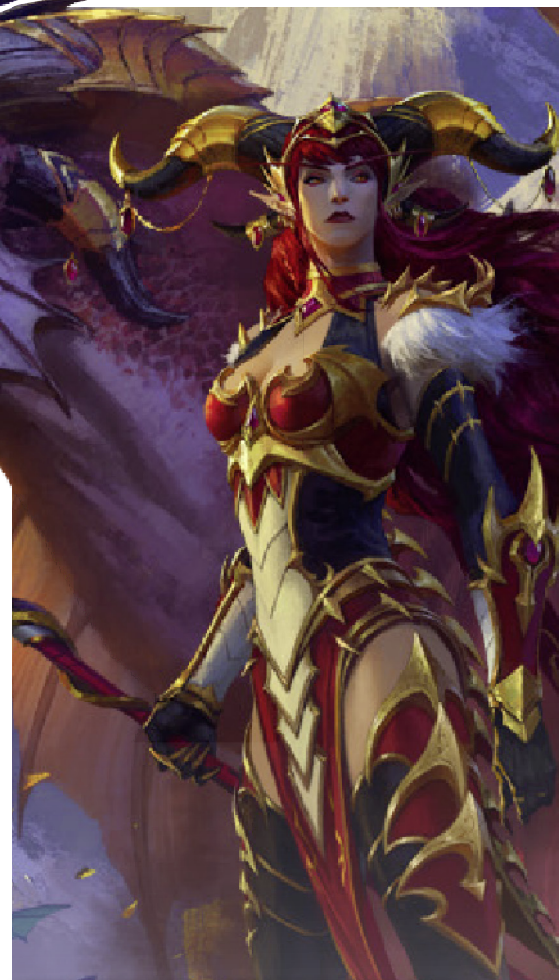
Alle drei Besonderheiten machen die Dracthyr-Rufer nicht nur mächtig, sondern im Team auch fast unbesiegbar – und einzigartig im WoW-Klassenpool. In Dungeons und Raids wird die neue Klasse bestimmt zu einem gern gesehenen Mitstreiter.

Das Drachenreiten

Eigentlich hatte ich ja damit gerechnet, dass das Drachenreiten nur wieder eine der Ideen wird, die auf dem Papier ganz unterhaltsam klingen, am Ende aber doch nur nerven. Als ich mich aber das erste Mal in die Lüfte schwang und in einem Affenzahn über das Gelände jagte, machte das schon verdammt viel Spaß. Es funktioniert so: Ein Energieballen lädt sich immer dann auf, wenn ich besonders schnell fliege oder mich auf dem Boden befinde. Ist der Balken voll, bekomme ich einen Kristall zurück, den ich wiederum für die Fähigkeiten zum Aufsteigen, Schnellfliegen oder für die Luftrolle brauche. Geht mir die Puste aus, muss ich notlanden. Das Drachenreiten soll nicht nur ein nettes Gimmick werden, sondern laut Entwicklern als eine Art Progressionssystem dienen: Je weiter ihr spielt, desto mehr Fähigkeiten und Ausdauer bekommt euer Drache, und ihr könnt neue Orte erreichen. In der Alpha bekamen wir bisher nur die Flugrolle als zusätzliche Fähigkeit hinzu, die uns für den Moment allerdings keine neuen Wege offenbarte. Im Grunde erinnert das alles sehr an



Der blaue Balken lädt sich immer dann auf, wenn ich besonders schnell fliege oder mich auf dem Boden befinde.



die Reittiere oder das Gleiten oder allgemein an die sogenannten Beherrschungen aus Guild Wars 2. Noch mehr drängte sich der Vergleich auf, als wir mit unserem Drachen Parcours abflogen, um Bestzeiten aufzustellen. Aber besser gut abgeschaut als schlecht selbst ausgedacht, nicht wahr?

Zwischen explosivem Spaß und Grind-Angst

Zum neuen Berufssystem kann ich leider noch nicht viel sagen. Wir konnten in unserer Alpha-Version die beiden Berufe Alchemie und Schmiedekunst anschauen. Praktischerweise gab es alle dafür benötigten Reagenzien beim freundlichen Hilfstauern zu kaufen. Auf den ersten Blick wirkt das neue Menü wirklich erschlagend. Es gibt Reagenzien in verschiedenen Qualitätsstufen, Werte wie Rezeptschwierigkeit, Handwerksfähigkeit und Inspiration spielen eine Rolle, und überall gibt es etwas zu optimieren. Kurzum: Ja, das neue Berufssystem wirkt auf den ersten Blick wirklich komplexer als sein Vorgänger.

Als Alchemist könnt ihr beispielsweise nicht nur Tränke herstellen und Transmutationen erschaffen, sondern auch experimentieren: Dabei bestimmt der Zufall, ob ihr ein neues Rezept oder einen neuen Trank ent-

deckt oder bei Nichtgelingen in die Luft fliegt und etwa 20 Stunden warten müsst, bis ihr erneut ein Experiment wagt. Das gibt den Berufen endlich ein wenig mehr Tiefe als nur das stumpfe »Sammle X und mach Y«.

Eine Frage kann ich noch nicht beantworten: Wie Spaßig ist das ganze Konzept am Ende wirklich und wie sehr artet es dann doch nur in Grind und Sammelwut aus? In der Alpha konnte ich für 20 Kupferstücke sämtliche Reagenzien kaufen, im finalen Spiel wird das natürlich nicht so sein. Ich hoffe, dass die Balance zwischen herausfordernden Herstellungsprozessen und lästigem Grind gehalten wird.

Ein Schritt in die richtige Richtung

Alles in allem wirken die angekündigten Änderungen und bisher spielbaren Umsetzungen durchdacht. Die einzelnen Quests im Gebiet sind abwechslungsreich und erinnern stark an den Humor und die Unbeschwertheit, die ich schon bei Classic so geliebt habe. Wenn Dragonflight jetzt noch in Bezug auf Endgame-Inhalte, Grind und Storytelling aus den Fehlern von Shadowlands lernt, könnte das neue Addon wirklich der Schritt in die richtige Richtung sein, den World of Warcraft so dringend braucht. ★

MEINUNG

Marylin Marx
@Zaizencosplay



Grundsätzlich war ich positiv überrascht, wie viel Spaß mir die einzelnen Mechaniken in der Alpha machten. Auf dem Papier oder in den ersten Beschreibungen der Entwickler klangen das Drachenreiten oder das neue Berufssystem noch nicht so erfrischend, wie es sich dann anfühlte.

Ich war nie die große Berufsenthusiastin und habe meistens nur Reagenzien gesammelt, um ein wenig Gold im Auktionshaus zu verdienen. Das könnte sich mit Dragonflight aber ändern, insofern der Grind nicht ins Unermessliche ausartet. Ein Dracthyr-Main werde ich vermutlich auch nicht werden, dafür liebe ich meine Jägerin und Schurkin zu sehr – trotzdem wünsche ich mir genau die Art von individuellem Gameplay der Rufer auch für andere Klassen.

Trotz all meiner Alpha-Euphorie ist dieses mullmige Bauchgefühl vom Anfang aber noch immer nicht weg. Es gibt noch viel zu tun, bis Dragonflight wirklich zu der Erweiterung heranwächst, die es werden will. Die echte Feuerprobe kommt in meinen Augen auch erst eine Weile nach dem Release, wenn die Frage im Raum steht, was Blizzard aus seinen Shadowlands-Fehlern gelernt hat und wie es die Zeit zwischen den großen Inhalts-Patches überbrücken will.



In der Alpha bin ich dem Pfad des roten Drachenaspekts gefolgt.