

World of Warcraft: Dragonflight

EIN NEUANFANG



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **29.11.2022**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: -

Dragonflight holt unseren Tester aus einer langen World-of-Warcraft-Abstinenz. Geht es so weiter, könnte WoW ihn die nächsten Jahre wieder am Haken haben. Von Stephan Zielke

Die Ankündigung von Dragonflight sorgte bei mir für wenig Begeisterung. Ich traute Blizzard nicht mehr zu, das Ruder rumzureißen und eine Erweiterung mit Substanz herausbringen zu können. Doch im Rahmen der Beta und dieses Tests wurde ich überrascht. Denn anstatt das Blizzard einfach neue Features oder Grind auf das alte MMO klatst, wird zum ersten Mal seit langer Zeit am Fundament gerüttelt. Zudem kehrt Blizzard zu etwas zurück, was dem Unternehmen die letzten beiden Addons verloren gegangen schien: Kommunikation mit den Fans.

Skill-Baum mit Tiefgang

Der erste angenehme Schock für Kenner kommt, wenn ihr euch mit eurem bestehenden Charakter einloggt: Die Talentbäume sind zurück! Und statt uns mit langweiligen Füllerfähigkeiten zu bewerfen, sind die Bäume bis oben hin mit allerlei alten Set-Boni oder Effekten von legendären Items der letz-

ten drei Erweiterungen vollgestopft. Auch einige der beliebtesten Pakt-Fähigkeiten haben einen Platz in mindestens einem der beiden ausladenden Bäume gefunden. Moment mal, zwei Talentbäume? Ja, jede Spezialisierung erhält zwei Möglichkeiten, sich zu verbessern. In einem allgemeinen Talentbaum entwickelt ihr grundsätzliche Fähigkeiten, die eure Klasse zu dem machen, was sie ist. Hier verbessern Magier ihr Blinzeln oder lernen gleich, eine ganze Horde Gegner in Schafe zu verwandeln. Oder Krieger verbessern ihren Sprung, der beim Aufschlag alle Feinde direkt zu euch hinzieht.

Zusätzlich erhaltet ihr dann noch einen zweiten, spezialisierten Baum. Feuermagier lernen hier, wie ihr Phönix immer kritisch trifft oder alle 30 Feuerbälle ein Meteor auf ahnungslose Murlocs kracht. Bären-Druiden erlangen das Wissen, wie Mondfeuer sie heilt, sie es gleichzeitig auf mehrere Gegner verteilen und es 300 Prozent verstärken

können. Das ergibt viele Kombinationen, bei denen die Community selbst nach Wochen immer noch fleißig rumprobiert.

Solltet ihr euch doch einmal verskillen, dann ist das aber kein Problem. Ihr könnt jederzeit eure Punkte umverteilen, auch in Dungeons oder Raids. Unterschiedliche Kombinationen lassen sich dann auch abspeichern, sodass ihr für den Boss die passenden Talente ohne große Komplikationen gleich am Start habt. Zur Not könnt ihr aber auch wieder fertige Skill-Bäume von Seiten wie Icy-Veins.com importieren, indem ihr einfach einen String kopiert.



GameStar
Gold-Award



Dragonflight nimmt seit langem mal wieder fundamentale Änderungen an WoW vor.



Drachen lassen sich optisch in einem Menü anpassen.

WARTESCHLANGEN? VON WEGEN!

Der Launch von Dragonflight lief weitestgehend reibungslos. Abgesehen von kleineren Hürden, bei denen Spieler die neuen Inseln erstmal nicht erreichen konnten, waren die Probleme schon nach kurzer Zeit behoben. Das Phasing der Gebiete funktioniert sehr gut, sodass selbst beim anfänglichen Andrang alle reibungslos ihre Quests erledigen können. Am ersten Tag ist uns nur eine kaputte Nebenquest aufgefallen, die keine Markierungen auf der Karte hatte.

Drachenstarke Unterstützung

Falls ihr gar keine Lust auf euren alten Charakter habt, dann könnte vielleicht der Dracthyr-Rufer etwas für euch sein. Die Kettenrüstung tragenden Rufer haben zwei Spezialisierungen, ähnlich den Dämonenjägern aus Legion: entweder Fernkämpfer (eine Ankündigung, bei der alle Raid-Leiter kollektiv aufgeatmet haben dürften) oder Heiler. Doch die Dracthyr sind nicht nur eine neue Klasse, sondern auch ein Volk. Als von Neltharion beziehungsweise Todesschwinge erschaffene Beschützer sind sie eine kleinere Art von Drachen, die ähnlich den Worgen auch die Gestalt von Sterblichen annehmen können. Die Anpassungsmöglichkeiten der Dracthyr sind beeindruckend. Jede der beiden Formen, also Drache oder Sterblicher, haben jeweils mehr als doppelt so viele Einstellungsmöglichkeiten als die meisten anderen Völker in World of Warcraft. Von der Form der Schnauze über das Muster der Schuppen und die Art der Stacheln bis hin zu Haarsträhnen könnt ihr hier einzigartige Charaktere erstellen. Wermutstropfen: Dracthyr können nur Rufer werden, und Rufer müssen Dracthyr sein.

In ihrer Fernkampfspezialisierung namens Verheerung nutzen die Rufer die Kraft des roten und blauen Drachenschwarms. So überzieht ihr das Schlachtfeld mit Feuerstürmen und arkanen Geschossen und nutzt dabei eine komplett neue Mechanik: aufladba-

re Angriffe. Fähigkeiten wie der Feueratem werden stärker, je länger ihr die Taste gedrückt haltet. Wenn ihr nicht gerade herumsteht, um eure Angriffe aufzuladen, seid ihr unglaublich beweglich. Dank »Schweben« könnt ihr zehn Sekunden lang während der Bewegung zaubern oder mit »Tiefer Atem« abheben und eine Schneise der Verwüstung ziehen, bis ihr an eurem Zielort landet.

Als Heiler in der Bewahrungsspezialisierung heilt ihr schnell Verbündete, indem ihr Heilungen mit »Echo« verdoppelt oder Blü-

ten verteilt, die bei ihrer Explosion Lebenspunkte wiederherstellen. Zeitbasierte Bronze-Zauber hingegen stellen mit der Zeit Leben wieder her oder geben Verbündeten Schilde. Ihr könnt sogar für den gesamten Raid die Zeit zurückspulen. Unabhängig davon, welche der beiden Spezialisierungen euch mehr zusagt, werdet ihr in jeder Gruppe gern gesehen sein. Denn nicht nur bringt ihr mit »Zorn der Aspekte« eure eigene Version von Kampfbrauch beziehungsweise Heldentum mit, sondern erhaltet auch einen Gruppen-Buff, der die Abklingzeit aller Bewegungsfähigkeiten verringert, wie zum Beispiel der Sprint der Schurken.

Doof nur: die geringe Reichweite. Blizzard hat den Rufer als eine Art Mid-Range-Klasse konzipiert. Während alle anderen Fernkämpfer und Heiler eine Reichweite von 40 Yards haben, müssen Schadens-Rufer mit 25 und Heiler mit 30 Yards auskommen. Der Ausgleich dafür sollte ihre Beweglichkeit sein, doch die geringe Zauberweite stellt sich in der Praxis als echtes Hindernis heraus. Gerade wenn ihr den neuen Raid besucht, bei dem oft Abstand gefragt ist – dank fieser Debuffs, die auf befreundete Ziele überspringen. Daher seid ihr als Rufer oft mehr damit beschäftigt euch richtig zu positionieren, als auf eure Rotation zu achten.

Der Weltuntergang fällt aus

Thematisch fügen sich die Dracthyr auf jeden Fall wunderbar in die Geschichte ein. Sie erwachen auf den Dracheninseln, wo sie seit Jahrhunderten versteckt vor der Welt in einer Art Winterschlaf lagen, während die Inseln von einem Schild umgeben waren. Als



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne an eurem Charakter feilt.
- ... ihr euch viel mit Crafting beschäftigen möchtet.
- ... ihr WoW-Dramapause braucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust auf Drachen habt.
- ... ihr unbedingt neue Systeme wollt.
- ... ihr Fliegen blöd findet.

MYTHIC+-DUNGEONS

Bei Mythic+-Dungeons hat sich nicht viel verändert. Ihr müsst in einem engen Zeitlimit alle Bosse und eine gewisse Anzahl an normalen Gegnern besiegen. Im Dungeon »Angriff der Nokhud« erreicht ihr die Bosse dabei durch das Drachenfliegen, das dem Addon seinen Namen verliehen hat. Eure Teammitglieder können sich übrigens an euch dranheften und fliegen dann in Form eines kleinen roten Drachen mit – sehr niedlich!



dieser deaktiviert wird, müssen sie sich in einer neuen Welt zurechtfinden, die direkt von Primalisten angegriffen wird, Anhängern des Drachen Galakrond, die noch eine alte Rechnung mit den Aspekten offen haben. Hier kommt ihr ins Spiel. Allianz und Horde wollen den Drachen helfen ihre alte Heimat zurückzuerobern und damit auch die Kräfte wiedererwecken, die sie im Kampf gegen To-desschwinge eingebüßt haben. Dafür steht ihr Drachenanführerin Alexstrasza bei, die Gelege des Roten Drachenschwarms zu verteidigen, erforscht mit Kalecgos alte Archive des Blauen Schwarms oder legt den Konflikt zwischen Furorion und seinem Konkurrenten um den Thron Sabellian bei. Nebenbei helft ihr, zwischen den Zentauren und dem Grü-

nen Drachenschwarm zu vermitteln, die immer noch um Ysera trauern, oder geht mit Chromie auf eine verrückte Reise durch die Zeit und alternative Realitäten. Was wäre zum Beispiel, wenn Allianz und Horde nur aus Murlocs bestehen würden? Der Horror! Erzählt wird wieder in einer Mischung aus In-Game-Cutscenes und gezeichneten Animationen. Beide Varianten sind wieder einmal hervorragend vertont und visuell durchaus beeindruckend. Gerade die Animationen der In-Game-Sequenzen haben einen guten Sprung gemacht. Blizzard gibt sich sehr große Mühe mit den Gesichtsanimationen, die in den letzten Erweiterungen doch hin und wieder unfreiwillig komisch wirkten. In Dragonflight transportieren sie jedoch

sehr gut die Emotionen der Charaktere. Ihr merkt, die Geschichte fällt diesmal etwas weniger apokalyptisch aus als noch in den letzten Erweiterungen. Keine Dämonenarmee, die alle Universen erobern möchte. Kein allumfassender Weltkrieg, der den Planeten ausbluten lässt. Und auch kein auf Wish bestellter Thanos, der die Existenz von allem auslöschen möchte und dafür anscheinend alles und jeden seit den Zeiten von Warcraft 3 manipuliert hat. Die Geschichte ist bodenständiger, ohne dabei zu langweilen. Das fühlt sich prima an.

Angenehm sind auch die vielen Nebenquests, die wieder einen leichteren Ton anschlagen als das düstere Shadowlands, welches sich manchmal selbst etwas zu ernst nahm. So helft ihr einigen Kindern der Drachenexpedition, ein Drachenjunges aufzuziehen, besorgt für die Tuskaar-Version von Bob-Ross-Bildern, damit er seine Inspiration wiederfindet, oder untersucht die Vorkommnisse in einem Freibads samt Yoga, wo Primalisten sich ihrem schlimmsten Albtraum stellen: einem kleinen Hund.

Gerade in den letzten Jahren hat sich die Geschichte von World of Warcraft immer mehr verrannt. Überkomplizierte Plots, die nur wirklich nachvollziehbar waren, wenn man mindestens noch die passenden Bücher dazu gelesen hatte. Dazu der eher mäßige Versuch, alle Storystränge in einer Art von »Marvel's Avengers« inspiriertem Endgame zusammenlaufen zu lassen. Da tut es gut, dass die Geschichte nun wieder mal einen Gang runterfährt und vielleicht sogar einen richtigen Neuanfang wagt.

Drachenfliegen leicht gemacht

Einen weiteren Neuanfang wagt mit Dragonflight das Fliegen in World of Warcraft. Denn statt euch mit dem Start der Erweiterung



MEINUNG

Marylin Marx
@Zaizencosplay



World of Warcraft: Dragonflight arbeitet eine ganze Menge Fehler aus älteren Add-ons endlich auf. Fort sind die unsäglichen Legendary-Items und die Pakt-Quests, bei denen wir nur im Schneckentempo vorankamen. Stattdessen spielen wir die solide, wenn auch nicht filmreife Hauptquest an einem Stück und erfreuen uns an vielen Referenzen auf die Warcraft-Geschichte. Meine Highlights des Addons sind neben dem Drachenfliegen vor allem die Nebenquests. Denn die erzählen endlich wieder kleine und oftmals sehr emotionale Ausschnitte aus dem Leben unserer Questgeber. Dabei scheuen sie sich nicht, schwierige Themen wie Schuld, Vergebung oder unerwiderte Liebe anzusprechen.

Bei all der Lobhudelei im eher einzelspielerorientierten Bereich zeigt Dragonflight aktuell aber noch große Schwächen beim Balancing. Jegliche Krieger-Spezialisierung wirkt aktuell übermächtig, während die Heiler in jedem Raid bis aufs Äußerste zu kämpfen haben. Auch in Mythic+-Dungeons wirken die Gegner mit ihren unzähligen Crowd-Control-Effekten und Immunitäten im Zusammenspiel mit den neuen Affixen übermächtig und anstrengend. Die Entwickler arbeiten zwar schon an Balancing-Patches, so richtig durchdacht und rund wirkt das Ganze aber noch nicht.

Bis die ganzen Kinderkrankheiten behoben sind, gibt es in Dragonflight allerdings dank der Berufe, der Urstürme, der Nebenquests und Drachenrennen noch jede Menge andere Dinge zu tun, bei der vor allem Solo-spielende auf ihre Kosten kommen.

wieder auf den Boden zu zwingen, damit ihr euch in zwei Patches zum Gefühl 20. Mal das Fliegen wieder verdienen müsst, lässt euch Blizzard die Himmel über den Drachensinseln fast sofort mit ausgebreiteten Schwingen erkunden. Schon in der ersten Spielstunde von Dragonflight macht euch Alexstrasza ein Geschenk: euren eigenen Drachen. Davon haben die meisten Spieler zwar so um die 100 in der Tasche, aber dieser ist etwas Besonderes. Er erlaubt euch das Drachenfliegen, was sich ganz anders anfühlt als das WoW-Fliegen, das ihr gewohnt seid. Die Drachen unterliegen nämlich einer wirklichen Gravitation. Das heißt, dass ihr erstmal ein paar Flügelschläge hinglegen müsst, um überhaupt an Höhe zu gewinnen. Fliegt ihr dann aber nur stur nach oben, geht eurem geschuppten Freund schnell die Puste aus, und ihr segelt langsam gen Erdboden. Gleichzeitig gewinnt ihr aber auch massiv an Geschwindigkeit, wenn ihr längere Zeit einen Sturzflug macht. Das fühlt sich anfangs noch ungewohnt an, aber schon bald werdet ihr euch fragen, wie ihr



euch jemals anders fortbewegen konntet. Fähigkeiten wie der Flügelschlag oder ein Geschwindigkeitsschub, mit denen ihr in der Luft bleibt, kosten Elan. Davon habt ihr anfangs nur drei magere Pünktchen, wenn ihr auf euren Drachen steigt. Elan regeneriert sich nur langsam, während ihr am Boden verweilt. Legt ihr so zu Beginn nur geringe Strecke zurück, lassen sich eure Flugfähigkeiten mit der Zeit verbessern. Überall auf den Inseln sind Glyphen versteckt, mit denen euer Drache mehr Fähigkeiten in einem eigenen kleinen Talentbaum freischaltet. So bekommt ihr mehr Elan, erlernt Elan zu regenerieren, wenn ihr besonders schnell fliegt, oder ihr stoßt im PvP mit einer geschickten Rolle zur richtigen Zeit andere Spieler vom Drachen.

Wenn ihr immer noch nicht genug habt, dann könnt ihr in Rennen eure Freunde herausfordern, Herausforderungen abschließen oder in Weltenquests in einer Art Quidditch-Spiel Bälle durch Reifen werfen, während ihr mit über 800 Prozent Fluggeschwindigkeit gen Boden rast. Später bekommt ihr sogar noch drei weitere Drachen, die ihr genau wie den ersten nach Belieben anpassen könnt, egal ob eine andere Schnauze, Farbe, Schuppen oder neue Stacheln.

Sinnvolles Handwerk

Zwar wurden über die Jahre zwei Handwerksberufe hinzugefügt und Rezepte aktu-

alisiert, fundamentale Verbesserungen gab es aber nie. Eher im Gegenteil: Berufe verloren bis zuletzt immer mehr an Bedeutung. Damit ist jetzt Schluss. Dragonflight verändert alles an den Berufen und macht sie zu einem integralen Bestandteil eures Charakters. Die erste Neuerung, die euch auffallen wird, sind Qualitätsstufen. Fast alle herstellbaren Objekte haben nun bessere Werte, wenn ihr sie in höherer Qualität produziert. Dies erreicht ihr entweder, indem ihr hochwertigere Materialien benutzt, die Werte eurer Berufsausrüstung verbessert oder mehr Punkte in eure Berufstalentbäume packt. Falls ihr euch gerade entgeistert die Augen reibt, dann seid ihr nicht allein damit. Beginnen wir mal mit der Ausrüstung. Alle Berufe, egal ob sie sammeln oder herstellen, haben nun drei Slots für Ausrüstung: zwei Rüstungsteile und ein Werkzeug. Diese legt ihr in eurem Berufsfenster an. Sie erhöhen nicht nur eure Werte, sondern sind auch zu sehen, wenn ihr den Beruf ausübt.

Werte wie Fertigkeit erhöhen die Qualität aller hergestellten Gegenstände, während Einfallsreichtum euch immer mal wieder Ressourcen sparen lässt. Sammler hingegen brauchen zum Beispiel Wahrnehmung, mit der sie seltene Materialien finden. Bessere Werte bekommt ihr auch durch Skill-Punkte. Stellt ihr einen Gegenstand zum ersten Mal her, sammelt besonders seltene Ressourcen oder erledigt bestimmte Quests, dann könnt

MEINUNG

Stephan Zielke
@gamingundkatzen



Ich war mir eigentlich sicher, dass ich keine WoW-Erweiterung mehr anfassen würde. Die vergangenen beiden hatten mir gar nicht gefallen. Sie wirkten auf mich eher wie Beschäftigungstherapie als wie ein Spiel, das tatsächlich Spaß machen soll. Doch Dragonflight ist wieder genau mein Fall. Statt mich irgendeiner unendlich farmbaren Ressource hinterlaufen zu lassen oder mich wöchentlich nach Torghast zu knechten, vertraut das neue Addon auf etwas ganz anderes: Wenn die Leute Spaß haben, dann loggen sie sich auch ein. Und Spaß hatte ich sowohl während der Beta als auch auf den Live-Servern. Die Berufe sind sehr interessant gestaltet, und ich habe mich mehr mit der Alchemie meines Druiden beschäftigt als in den letzten fünf Erweiterungen zusammen. Die Skill-Bäume sind sehr gut durchdacht, bieten viele Entscheidungsmöglichkeiten und ermöglichen auch innerhalb einer Spezialisierung unterschiedliche Spielstile. Fraktionen fühlten sich endlich mal etwas lebendiger an als das übliche Hochgrinden auf »Ehfrüchtig«.

Doch am meisten beeindruckt hat mich das Drachenfliegen. Bei der Ankündigung hielt ich das Feature eher für ein Gimmick, das mir nach spätestens einer Stunde gar nicht mehr auffallen würde. Stattdessen verfluche ich alle Gebiete außerhalb der Dracheninseln, weil mein neuer cooler Drache dort nicht funktioniert. Dragonflight sieht wie ein echter Neuanfang aus und zeigt, dass es gar nicht so viele Features braucht, damit ein MMO Spaß macht. Sie müssen nur gut durchdacht sein. Denn manchmal ist weniger mehr.

ihr euch weiter in Talentbäumen spezialisieren. So könnt ihr als Schmied Punkte in Wafenschmiedekunst setzen, dann noch ein paar in Klingenschmied und danach in Schwerer. Mit genug Punkten könnt ihr dann ein Schwert herstellen, das nicht nur



Handwerker haben nun eigene Ausrüstung.

gleichwertig zu mythischem Loot ist, sondern auch gleich die passenden Werte und einen besonderen Effekt hat. So könnt ihr euch richtig spezialisieren und zum besten Schwertschmied eures Servers aufsteigen.

Die Sammelberufe haben ähnliche Spezialisierungen, die sich aber anders auswirken. Kräuterkundler überladen Pflanzen mit bestimmten Elementen und bekommen dadurch Buffs, während Kürschner aus Fleisch Köder herstellen können, mit denen sie legendäre Kreaturen anlocken.

Eure Waren landen dann jedoch nicht zwingend im Auktionshaus. Stattdessen nehmt ihr Aufträge bei der Handwerks Gilde an. Diese Aufträge kommen von anderen Spielern, die euch Materialien zur Verfügung stellen und Bestellungen für Handwerkswaren aufgeben. Dafür bekommt ihr dann ein Trinkgeld und mit genügend Aufträgen einen Bonus von der Gilde. Oder ihr stellt selbst einen Auftrag. Denn wenn ihr der beste Schwertschmied des Servers seid, dann braucht ihr auch vielleicht noch die passende Verzauberung dazu.

In den ersten Wochen der Erweiterung zeigt das neue System aber auch seine Schwächen. So spannend die neuen Talentbäume für Berufe auch sind, so leicht könnt ihr euch verskillen. Setzt ihr beispielsweise nicht eure Punkte in Kategorien, die euch neue Rezepte beschern, kann es sein, dass ihr ab einem gewissen Punkt nicht mehr

weiter skillen könnt. Aus diesem Grund hängen viele Spieler gerade bei 70 von 100 Punkten bei Berufen fest und hoffen auf Rezepte-Drops aus dem aktuellen Raid.

Auch die Aufträge, die ihr anderen Spielern stellen könnt, hat sich Blizzard bestimmt etwas anders vorgestellt. Aufträge können öffentlich sein, sodass jeder Spieler sie annehmen kann, aber auch gildenintern oder ein direkter Auftrag an einen bestimmten Spieler. Das Problem: Nur bei Gilden- oder privaten Aufträgen dürft ihr eine Mindestqualität angeben. Lasst ihr euch so zum Beispiel einige Tränke bei einem öffentlichen Auftrag herstellen, wisst ihr nie, in welcher Qualität ihr sie bekommt. Ausrüstung kann dabei sogar bis zu zehn Item-Levels schwanken. Aus diesem Grund gibt es so gut wie keine öffentlichen Aufträge. Stattdessen spammen Crafter den Handels-Channel voll und regeln alles über private Aufträge. Denn wenn man sich schon etwas herstellen lässt, dann möchte man auch die beste Qualität haben. Das ist zwar verständlich, lässt aber jeden, der noch nicht in den ersten Wochen seinen Beruf gemeistert hat, nun im Regen stehen.

Falls ihr neue Rezepte für eure Berufe braucht, dann solltet ihr euch mit den Fraktionen der Dracheninseln gut stellen. Die funktionieren aber bedeutend anders als bisher. Blizzard hat das Ruhmsystem der Pakte aus Shadowlands genommen und weiterentwickelt. Mit jeder Stufe erhaltet ihr interessante Belohnungen. Zum einen die üblichen Mounts, Pets und Ausrüstung. Zum anderen schaltet ihr neue Questreihen oder Aktivitäten frei. Das trägt alles zu eurem Ruhm bei, sodass ihr euch auf die Aktivitäten konzentrieren könnt, die euch Spaß machen. Dadurch fühlt sich der Aufstieg bei den Fraktionen nicht nach Grind an, und ihr freut euch eher auf die nächste Belohnung und auf das, was sich hinter ihr versteckt.

Offene Welt mit Bedeutung

Wo sich Dragonflight zu seinen Vorgängern am stärksten unterscheidet, ist jedoch das Endgame. Auf den ersten Blick gibt es gar nicht so viel zu tun, wenn ihr Stufe 70 erreicht. Aufgrund der fehlenden Systeme wie



Je besser eure Fähigkeiten, desto bessere Ausrüstung stellt ihr her.

Mit Glyphen verbessert ihr eure Reitkünste.



Artefakte oder Anima scheint es so, als bliebe nur Mythic+ und Raiden übrig, um euren Charakter auszurüsten. Jedoch bietet Dragonflight mehr Content in der offenen Welt, als ihr erwarten würdet. So schaltet ihr mit steigendem Ruhm bei den Fraktionen nicht nur neue Weltenquests frei, sondern auch Events. Diesen bieten sehr hochwertige Ausrüstung, die mit Gear aus dem aktuellen Raid konkurrieren kann. Einmal pro Woche könnt ihr die Obsidianzitadelle angreifen. Bei diesem kleinen Event erledigt ihr einige Bosse, baut ein Lager auf und verteidigt den Thron des Schwarzen Drachenschwarms. Danach könnt ihr direkt für einen der beiden Herren des Schwarms arbeiten und einige wöchentliche Quests erledigen, um bei ihren Unterfraktionen aufzusteigen. Dabei begegnen euch auch bestimmte Super-Rares, die epische Ausrüstung fallen lassen.

Interessant sind auch die Elementarstürme. Erledigt ihr darin Gegner, dann lassen diese Items fallen, die ihr für einzigartige Ausrüstung eintauschen könnt. Das ist zwar Grind, bei dem ihr tausende von Feinden tötet, aber die Events sind geschickt platziert. Sie befinden sich oft an Stellen mit Super-Rares oder an einem Ort, an dem ihr auch Ruf für eine zusätzliche Fraktion bekommen könnt. Falls das alles nichts für euch ist, kocht doch zusammen mit den Tuskaar, schnetzelt euch durch das Azur Konvent, bei dem ihr ähnlich wie in Torgast zusätzliche Kräfte bekommt, sucht nach Schätzen oder folgt den Quests für das offene PvP!

Der Blizzard-Standard im Endgame

Bei mythischen Instanzen und Raids musste man sich bei World of Warcraft eigentlich nie große Sorgen machen. Diese sind wie immer gut designt. Das Gewölbe der Inkarnation hat acht Bosse, denen ihr wie üblich in vier Schwierigkeitsgraden gegenübertraten

könnt. Hier merkt man direkt, dass sich Blizzard die Kritik aus Shadowlands zu Herzen genommen hat. Waren in den vorherigen Erweiterungen Bosskämpfe sehr chaotisch, orientiert sich Dragonflight an früheren Designs. Bosse haben nur wenige Mechaniken, diese sind aber bedeutsam und wipen euch gnadenlos, wenn ihr nicht aufpasst. Mythic+ ist das zweite Herzstück des Endgames. Hier erwarten euch aber diesmal nicht nur die Dungeons aus Dragonflight, sondern auch einige aus vorherigen Erweiterungen wie der Tempel der Jadeschlange aus Pandaria. Dabei hat sich Blizzard sogar die Mühe gemacht, einigen Bossen eine Frischzellenkur zu verpassen. Damit kommt etwas Abwechslung ins Spiel, und ihr besucht nicht mehr dieselben acht Dungeons für die nächsten zwei Jahre. Beim Balancing muss Blizzard aber noch nachlegen. Selbst niedrige Schlüsselsteine quälen die Heiler eurer Gruppe mit zufälligen Schadensspitzen, gnadenlosen Debuffs und Bossmechaniken.

Kommunikation macht Hoffnung

Während der gesamten Beta-Phase von Dragonflight war Blizzard sehr offen. Ein ungewohntes Bild, wenn man sich an Battle for Azeroth und Shadowlands erinnert. In den alten Betas wurde Feedback oft ignoriert und manchmal sogar etwas patzig abgetan. So wurde schon früh die Conduit-Energie kritisiert oder wie schwer es ist, den Pakt zu wechseln. Blizzard hingegen hielt stur an den Systemen fest. Wie das ausgegangen ist, wissen alle, die Shadowlands und Battle for Azeroth eine Weile gespielt haben.

Bei Dragonflight hingegen gab es wieder dutzende Blueposts. Dort erklärte Blizzard genau, was das Team mit den Berufen bezweckt oder welche Änderungen am Drachenfliegen vorgenommen wurden. Feedback wurde schnell umgesetzt, und dabei

wurden sogar ganze Talentbäume umgeworfen. Für mich ist deshalb klar: Blizzard scheint sich wieder dafür zu interessieren, was die Spieler und Spielerinnen von einer WoW-Erweiterung erwarten. ★

WORLD OF WARCRAFT DRAGONFLIGHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4430 / Ryzen 3 1200
GTX 950 / RX 460
8 GB RAM, 128 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 3600
RTX 2060 Super / RX 6600
16 GB RAM, 128 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- lebendige Spielwelt fantastische Soundkulisse
- abwechslungsreiche Gebiete gut vertonte Zwischensequenzen
- veraltetes Grafikgerüst

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Skill-Bäume Berufe relevant
- belohnendes Fraktionsdesign neues Fluggefühl
- Kahlschlag bei sekundären Systemen

BALANCE



- gleichwertige Ausrüstung aus unterschiedlichen Bereichen
- seltene Gegner herausfordernd
- Mythic+ hart Berufe grindig Krieger zu stark

ATMOSPHERE / STORY



- frische Story kein Weltuntergangsszenario
- Dracthyr gut eingebunden liebevoll gestaltete Spielwelt
- gut gemachte Zwischensequenzen

UMFANG



- viele Questreihen Berufe sehr umfangreich
- viel Freischaltbares für Casual- als auch Hardcore-Spieler
- PvPler gehen wieder leer aus

FAZIT

Ein gelungenes Addon, mit dem World of Warcraft an seinem Fundament arbeitet und auf viele Fan-Wünsche eingeht.

