

Die Änderungen im Überblick

Zurück zu den Wurzeln

Dragonflight entrümpelt gehörig die Konzepte der letzten Erweiterungen, ganz nach dem Motto: Back to the Basics. Hier der Überblick über alle Neuerungen, bevor wir mit unseren Guides ins Detail gehen. Von Stephan Zielke

Nach den letzten beiden Erweiterungen, die versuchten, mit neuen Systemen aufzutumpfen, besinnt sich Blizzard nun lieber auf alte Stärken. Vorbei sind die Zeiten von Anima, Azerit und Artefaktmacht. Stattdessen werden diesmal klassische Bestandteile des Spiels generalüberholt, die uns noch lange erhalten bleiben sollen und nicht wieder in der nächsten Erweiterung verschwinden.

Der Ruf der Drachen

Nach langem Warten könnt ihr euch wieder auf eine neue Klasse freuen: die Rufer. Und mit ihnen gibt's gleich ein komplett neues Volk. Die Dracthyr, die auf den Dracheninseln zu Hause sind, stehen Horde und Allianz offen. Klasse und Volk gibt es nur in Kombination. Alle Dracthyr sind Rufer, so wie auch alle Rufer Dracthyr sind. Doch langweilig wird dieses Volk dadurch nicht, ganz im Gegenteil: Nie zuvor gab es mehr Anpassungsmöglichkeiten. Sowohl für eure humanoide Form als auch für die Drachengestalt, denn beides ist als Dracthyr möglich.

Rufer sind Kettenrüstung tragende Magier, die genau wie Dämonenjäger nur zwei Spezialisierungen haben. Als **Verheerungs-Rufer** traktiert ihr eure Feinde aus mittlerer Entfernung mit Flammenatem, Klauenhieben und arkanen Geschossen. Als **Bewahrungs-Rufer** hingegen heilt ihr eure Verbündeten mit der Kraft des Smaragdgrünen Traums oder dreht gleich die Zeit mithilfe von Bronzemagie zurück. Dafür nutzen sie ein einzigartiges System zum Zaubern, mit dem ihr bestimmte Angriffe aufladet. Je länger ihr die Taste gedrückt haltet, desto mehr Effekte



Zusammen mit den Aspekten erkundet ihr die alte Heimat der Drachen.

entfesselt ihr. Wie ihr das Beste aus eurem brandneuen Rufer und dem Volk der Dracthyr herausholt, verraten wir im Sonderheft.

Neue Länder, alte Freunde

Eure Reise führt euch auf die geheimnisvollen Dracheninseln, denen die Schwärme vor langer Zeit den Rücken kehrten. Vier Gebiete und die Hauptstadt Valdrakken freuen sich schon auf Helden wie euch. Jedes Gebiet steht repräsentativ für einen der mächtigen Drachenschwärme.

Die Küste des Erwachens: Hier wacht Alexstrasza über die Aufzuchtbecken der Schwärme, um das Volk der Drachen in eine neue Zukunft zu führen. Ähnliches versucht Furorion, der immer noch sein Volk wiederbeleben will und dabei auf einen Rivalen trifft.

Die Ebenen von Ohn'ahra: Die mächtigen Zentauren-Stämme herrschen hier an der

Seite des Grünen Drachenschwarms. Doch der Schwarm ist seit dem Verlust von Yseras schwach. Könnt ihr zwischen den so unterschiedlichen Völkern vermitteln und alte Freundschaften aufleben lassen?

Das Azurblaue Gebirge: Im Schnee und Eis des Südens trifft ihr nicht nur die tapferen Tuskarr, sondern auch Kalecgos, der die magischen Geheimnisse des blauen Drachenschwarms sucht.

Thaldraszus: In der Hauptstadt Valdrakken haben sich die Drachen zu einem Konzil zusammengefunden, in dem sie über die Wege ihres Volkes entscheiden. Es ist auch die Heimat des Bronzenen Drachenschwarms, der mit mystischen Sanduhren die überlebenswichtigen Zeitlinien überwacht.

Wollt ihr mehr über die Gebiete erfahren und den Stadtplan von Valdrakken studieren, dann findet ihr im Sonderheft viele Infos und Karten rund um die Dracheninseln.

Fliegeralarm!

Ein Traum vieler Spieler wird wahr: von Anfang an fliegen – und das Flug-Mount selbst anpassen! Dafür erhaltet ihr direkt einige Drachen, die ihr frei stylen könnt. Hörner, Zähne, Farbe, Schuppenmuster und vieles mehr lässt sich auswählen. Noch mehr Anpassungen bekommt ihr durch allen möglichen Content auf den Dracheninseln.

Doch bevor ihr euch in die Lüfte erhebt, solltet ihr in Alexstraszas Flugschule vorbeischauen, denn die Drachen der Insel steuern sich vollkommen anders, als ihr es gewohnt seid. Ihr braucht Momentum, um zu segeln.



Die Rufer sind die erste neue Fernkampfklasse seit Vanilla.

Mit wilden Flugmanövern sammelt ihr Glyphen, um eure Drachen zu verbessern.



Mit gestaffeltem Gear und »Plündern als Gruppe« wird der neue Raid spannend.

Fliegt ihr nur stur nach oben, dann wird euer geschuppter Freund schnell aufgeben und langsam sinken. Nutzt stattdessen hohe Stellen, um abzuspringen, oder lernt neue Fähigkeiten, mit denen ihr beschleunigt, nach oben saust oder Wirbelstürme als Katapult benutzt. Wie ihr eure Drachen ans Limit bringt und zackig alle nötigen Glyphen einsammelt, verraten wir euch im Sonderheft direkt im Anschluss an diesen Artikel.

Die doppelte Rückkehr der Talentbäume

Nach einem Jahrzehnt kehren die Talentbäume in World of Warcraft zurück. Für die lange Wartezeit erhaltet ihr sogar zwei davon: einen für eure Klasse allgemein, etwa für Magier, und einen eigenen Baum für eure Spezialisierungen wie Frost, Feuer oder Arkan. Dank dieses Systems werdet ihr nun immer für Stufenaufstiege mit neuen Talentpunkten belohnt, mit denen ihr wie noch nie zuvor eure Klasse nach euren Wünschen anpassen könnt. Das funktioniert nun auch überall in der Welt und auch schnell zwischen zwei Bossen im Raid. Wie das funktioniert und welche Talente sich für eure Spezialisierung besonders lohnen, erfahrt ihr im Sonderheft.

Handwerk lohnt sich endlich!

Berufe in World of Warcraft haben in den letzten Jahren kaum noch eine nennenswerte Rolle gespielt. So hielt sogar superaufwendig hergestellte Ausrüstung schon lange nicht mehr mit Raid-Ausrüstung mit, Tränke wurden immer simpler, Juwelen bedeutungslos, und Inschriftler bekamen eine Sinnkrise, wenn der Run auf die Dunkelmond-Karten vorbei war.

Diese Zeiten sind nun Geschichte: Blizzard hat die Berufe von der Pike auf neu designt. So könnt ihr euch ab sofort in Skill-Bäumen spezialisieren, um zu einem fantastischen Schmied zu werden oder einem meisterhaften Tränkebrauer. Materialien wie Erz oder Leder haben nun eine von drei Qualitätsstufen, die von den Fähigkeiten des jeweiligen Sammlers abhängen. Bessere Ressourcen führen auch zu stärkerer Ausrüstung, wirkungsvolleren Tränken und hochwertigeren Verzauberungen.

Zusätzlich gibt es neue Ausrüstung für Handwerker und Sammler, mit denen ihr eure Werte erhöht. So könnt ihr mit etwas Glück gleich mehrere Gegenstände herstellen oder spart massenhaft Reagenzien. Wie die Crafting-Revolution genau aussieht, zeigen wir im Sonderheft für jeden einzelnen Beruf.

Viele kleine Änderungen

Auch an vielen anderen Stellen wurden die Grundlagen von World of Warcraft überarbeitet. So gibt es zum ersten Mal seit dem Release 2005 ein komplett neues Interface, das ihr nach Belieben anpassen könnt, viele Addons ersetzen sollte und einen viel besseren Überblick gewährt.

Raider werden sich über die Rückkehr von »Plündern als Gruppe« freuen. »Bedarf« und »Gier« funktionieren dabei diesmal bedeutend schlauer als zuvor. So dürft ihr nicht nochmal auf Items würfeln, die ihr bereits besitzt – es die denn, sie haben ein höheres Item-Level und das Spiel erkennt bei einem Bedarfswurf, ob es für eure primäre oder eine der sekundären Spezialisierungen ist.

Testet dies am besten direkt im neuen Raid, der am 12. Dezember hinzukam und in dem Loot vollkommen anders aufgebaut ist. Je weiter ihr im Gewölbe der Inkarnationen voranschreitet, desto bessere Ausrüstung fällt, was euch den Übergang in höhere Schwierigkeitsgrade erleichtert. ★



Mit den neuen zweigeteilten Talentbäumen könnt ihr richtig kreativ werden.



Items lassen sich auf viele Arten anpassen.