

GEHEIMNISSE IN QUEL'DANAS
WAS PASSIERT IM GROSSEN FINALE?

PC Games

06/2026 • Ausgabe 220

MMORE
PC Games

MMORE

**WORLD OF
WARCRAFT**

www.buffed.de

WIR SAGEN SERVUS

THE END

**Nach 220 Ausgaben verabschiedet sich
euer liebstes Magazin in den Ruhestand**

ZEITLOS SCHÖN

Azeroth bringt uns immer wieder zum
Staunen – trotz uralter Engine

! EWIGE ADD-ONS

Blizzard ist gegen die Add-ons in den
Krieg gezogen ... und hat klar verloren!

DIE VERGANGENHEIT

Elf große Erweiterungen voller cooler
Features und absoluter Rohrkrepierer

DIE ZUKUNFT

Wir verraten euch, was in den kommenden
Jahren alles in WoW passiert – vertraut uns!

ANBRUCH DER MITTERNACHT

Der Marsch auf Quel'Danas

Wir verraten euch, wie ihr den Endboss besiegt!

COMPUTEC
marquard group



06

€ 8,99

Österreich € 9,70;
Schweiz sfr 14,00;
Benelux € 10,40;

PCGH - EDITION

Die nächste **Evolutionsstufe.**

BACKFORCE 

Neues Material / **Neuer Look***



LAUNCH

MITTE 2026

* Abbildung ähnlich. Änderungen in Design und Ausstattung bis zum finalen Produktlaunch vorbehalten.

Ein Abschied

Während meiner Zeit bei der PC Games MMORE hab ich nahezu eine Milliarde Zeichen buchstäblich zu Papier gebracht. Angefangen als Klassenguide-Autor habe ich in den vergangenen paar Jahren dafür Sorge getragen, dass ihr monatlich mit jeder Menge informativer und/oder lesenswerter Artikel versorgt wurdet. Mal habe ich diesen Job besser und mal sicher auch schlechter erledigt. Es ist aber auch verdammt schwer, den Geschmack von vielen tausenden Lesern gleichermaßen zu treffen. Und doch werde ich das in Zukunft schmerzlich vermissen. Denn ihr haltet gerade die finale Ausgabe der PC Games MMORE in den Händen. Unsere Reise geht hier zu Ende. Die Gründe dafür sind vielfältig. Es lässt sich aber ganz grob so zusammenfassen: immer weniger Fans von gedruckten Produkten und massiv gestiegene Papier- und Druckkosten. Aber wir gehen natürlich nicht, ohne uns gebührend zu verabschieden. Ab Seite 12 sagen wir leise Servus.

Zum Abschluss das Beste

Wir präsentieren euch zum Ende kein Heft voller Anekdoten und Abgesänge, sondern nochmal eine volle Wagenladung cooler Themen. Wir decken die letzten verbliebenen Spielweisen mit Klassenguides für Midnight ab (ab Seite 18) und reichen euch zudem noch einen Guide für den finalen Raid-Boss im Marsch auf Quel'Danas nach (ab Seite 46). Wir werfen einen letzten Blick auf Blizzards Kampf gegen die Add-ons und wie dieser vorerst gescheitert ist (ab Seite 50) und verraten euch übersichtlich, was auf Quel'Danas passiert ist (ab Seite 54). Außerdem versuchen wir das Geheimnis zu lüften, warum wir WoW so „schön“ finden, obwohl es nur ein paar Pixel sind. Wir schauen aber nicht nur in die Gegenwart, sondern auch in die Vergangenheit und die Zukunft. Wir verraten euch, was die vergangenen fast 22 Jahre WoW gebracht haben (ab Seite 76) und auch, was die nächsten 22 Jahre in World of Warcraft so passiert (ab Seite 82).

Ihr habt zum Ende noch ein paar Worte für uns? Dann geht das am schnellsten über eine E-Mail an Redaktion@MMORE.de oder Redaktion@buffed.de!

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe der MMORE und allzeit guten Loot!

Philipp Sattler



Philipp Sattler
Editorial/Brand Director
buffed.de & MMORE



Das Team der PC GAMES MMORE verabschiedet sich von euch. Es war uns allen eine Ehre und ein Privileg, euch so lange bei eurer Reise durch Azeroth begleiten zu dürfen. Gehabt euch wohl und bleibt gesund!

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 redaktion@mmore.de , redaktion@buffed.de www.buffed.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch
Editorial/Brand Director (V.i.S.d.P.)	Philipp Sattler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Tanja Barth, Matthias Brückle, Sebastian Glanzer, Norbert Rätz, Daniel Link
Ständige freie Mitarbeiter	Carmen Schatz, Eliane Hauck, Sara Petzold, Stefan Brunk, Christian Schmid, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Nico Laos Scholz-Bekiaropoulos, Kevin Willing
Layout	Tanja Barth, Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm, Matthias Schöffel, Jan Weingarten
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Tanja Barth (Illustration), Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Simon Schmid
www.buffed.de	
Leitender Redakteur	Philipp Sattler
Redaktion	Tanja Barth, Matthias Brückle, Sebastian Glanzer, Daniel Link
Entwicklung	Markus Wolny (Ltg.), Christian Strzelczyk, René Giering, Tobias Hartlehnert
Produktmanagement	Aykut Arik
Webdesign	Daniel Popa, Herbert Haida
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director	Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital	Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate	Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Benjamin Gründken, Thomas Szedlak, Stephan Wilke, Maximilian Steffen, Claus Ludewig, Tobias Billmeier, Martin Deiß
Creation & Services	Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing	Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online	Ströer Digital Media GmbH Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg Tel.: +49 40 – 468 567-100 www.stroer.de , kontakt@stroer.de
Anzeigenendisposition	Franziska Behme, Sandra Boldt anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 38 vom 01.01.2025

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

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

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Deutschland: PC Games MMORE Abonnement 95,– Euro
Österreich: PC Games MMORE Abonnement 103,– Euro
Schweiz: PC Games MMORE Abonnement 110,– Euro

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: EDS Zrínyi Zrt., Nádass utca 8., H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt
keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffent-
lichung 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.



Deutschland:
4PLAYERS, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, Golem, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN,
LINUXUSER, N-ZONE, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 5, RASPBERRY PI
GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Group Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, INSTYLE MEN, EVA, RUNNER'S WORLD



Wir sagen leise Servus

Nach vielen Jahren, die wir euch mit allerlei tollen Artikeln versorgt haben, blicken wir zurück auf diese wunderbare Zeit und verabschieden uns bei euch. Mal mit Anekdoten, mal mit lustigen Bildern und mal mit ein paar Tränen in den Augen. Wir werden euch alle vermissen.

Seite 12



Was passiert in Quel'Danas?

Sylvanas ist zurück! Am Ende des ersten Kapitels von World of Warcraft Midnight wartet eine große Überraschung auf euch. Doch was genau ist auf Quel'Danas eigentlich passiert und welche Folgen hat das für die weitere Geschichte der Weltenseelen-Saga?

Seite 54



Azeroths neue Mittelklasse

Warum modernes World of Warcraft Rückkehrer endlich ernst nimmt, Solo-Spieler belohnt und Progression ohne Raid-Zwang neu denkt – und weshalb genau darin die Zukunft des MMORPGs für ambitionierte, aber unabhängige Spieler liegt.

Seite 64



Was ist eigentlich schön in WoW?

Warum World of Warcraft bis heute durch Atmosphäre statt Grafik überzeugt. Wie Azeroth mit Stil, Musik und Erinnerung Schönheit erzeugt. Und weshalb diese Erfahrung das MMORPG zeitlos macht und bis heute emotional nachwirkt.

Seite 58



Die Schlacht gegen Add-ons

Nach der Add-on-Purge schauen wir uns an, wie Blizzards Kampf gegen Add-ons in der Praxis verlaufen ist – mit einem vernichtenden Ergebnis. **Seite 50**



Die Vergangenheit von WoW

Wir blicken auf die Vergangenheit zurück und nehmen alle Erweiterungen auseinander. Was hat uns gefallen, was waren Rohrkrepierer und was bleibt in Erinnerung? **Seite 76**



Die Zukunft von WoW

Wir haben unsere Seelen verkauft und dafür erfahren, was in den kommenden Jahrzehnten in WoW passieren wird. Schnallt euch an, es wird wild! **Seite 82**

Service

Editorial/Impressum	3
Logout	98
Das Beste kommt zum Schluss.	

Start

MMORE-Start	6
Das gibt's Neues von buffed & MMORE.	
Kochen mit Nomi	10
Diesmal: Pandarenfestmahl	

Thema des Monats

★ Die MMORE sagt leise Servus	12
--------------------------------------	-----------

Know-WoW

★ Anbruch der Mitternacht	46
----------------------------------	-----------

/focus

★ Der Krieg gegen die Add-ons	50
★ Was passiert in Quel'Danas?	54
★ Was ist schön in WoW?	58
Azeroths neue Mittelklasse	64
Die Geschichte von Azeroth - Teil 24	72
★ Die Vergangenheit von WoW	76
★ Die Zukunft von WoW	82

buffed!

Retro: Das Jahr 1993	88
Der MMonat im Rückblick	94

Klassenguides

Startseite – Das Finale	19
Dämonenjäger	20
Druide	22
Hexenmeister	24
Jäger	26
Krieger	28
Magier	30
Mönch	32
Paladin	34
Priester	36
Rufer	38
Schamane	40
Schurke	42
Todesritter	44

★ = Titel-Thema

Schmökerspaß aus dem Herzen der Redaktion, interessante MMO-Infos und vieles mehr!

World of Warcraft

Privat-Server „Turtle“ offiziell am Ende

In letzter Zeit geht Blizzard wieder vermehrt gegen WoW-Privat-Server vor. Für besonders viele Schlagzeilen sorgten die Privatserver von „Turtle WoW“ aka „AFKCraft Ltd.“, die sich monatelang rechtlich mit Blizzard im Austausch befanden. Vorausgegangen war eine Unterlassungsaufforderung seitens Blizzard. Am Ende kam es dann zu einer außergerichtlichen Einigung. Nach monatelangem Warten haben Fans des Turtle-WoW-Projekts damit Gewissheit und die Betreiber des Privatserverns haben den Termin bekannt gegeben, an dem die Server offline genommen werden.

Der letzte Tag für die Turtle-WoW-Server wird der 14. Mai sein. Am 15. Mai 2026 um 12:00 Uhr gehen dann die Server des WoW-Privatserverns offline. Das gab das Team von Turtle WoW im offiziellen Forum bekannt. Bis dahin versucht das Team noch den Ingame-Support aufrechtzuerhalten.

Die Webseite, das Forum und die Social-Media-Kanäle werden damit ebenfalls offline genommen und sind ab dem 16. Mai nicht mehr verfügbar. Im Forum dankten die Betreiber von Turtle WoW allen Spielern, die über die Jahre das Projekt begleitet haben.

Turtle WoW bestand rund acht Jahre und stach unter den WoW-Privatservern

heraus. Denn die Entwickler veränderten unter anderem die Welt und die Klassen von Blizzards Online-Rollenspiel. Bekannte Dungeons bekamen beispielsweise einen Twist und Klassen wurden im Vergleich zum Original WoW Classic abgeändert.

Turtle WoW nicht das einzige Ziel der Privat-Server-Purge

Neben Turtle WoW musste kürzlich auch das Projekt „Stormforge“ seine Server herunterfahren, nachdem man sich mit Blizzard geeinigt hatte. Das Stormforge-Projekt betrieb drei Versionen von World of Warcraft: Mists of Pandaria, Burning Crusade und Wrath of the Lich King. Letztere Version ging vor sieben Monaten online. In der Spitze waren bis

zu 30.000 Spieler auf den Realms von Stormforge aktiv, die sich ab dem 14. Mai eine neue Heimat suchen müssen.

Womöglich bekommen dadurch die Server von „Project Epoch“ Zulauf, wobei auch die Spieler dieses Classic-Plus-Projekts langsam kalte Füße bekommen. Vor kurzem teilten die Betreiber dieser WoW-Privat-Server mit, dass sie den Shop des Projekts schließen werden. Das führte zu Diskussionen in der Epoch-Community, ob Blizzard auch hier bereits vor der Tür steht. Beim Tippen dieser Zeilen soll Project Epoch jedoch wie geplant weiterlaufen.

Nach dem Ende der Saison der Entdeckungen (SdE, oder SoD) im Mai 2025 lechzen WoW-Classic-Fans nach einer neuen Art

des „Classic-Plus“. Dass an einem Nachfolger für SdE gearbeitet wird, steht seit rund einem Jahr fest, die Entwickler haben seitdem aber noch keinerlei Informationen dazu geteilt. Es deutet vieles darauf hin, dass auf der BlizzCon 2026 (am 12. September) neue Informationen zum nächsten Classic Plus verkündet werden. Wir können auch nur spekulieren, aber womöglich räumen die Verantwortlichen von Blizzard genau deshalb gerade im Privat-Server-Milieu auf, um Spieler zum Original zu locken.



WoW-Classic-Fans warten auf das nächste „Classic Plus“-Projekt von Blizzard, an dem seit rund einem Jahr gewerkelt wird. Womöglich bekommt ihr die Pläne auf der BlizzCon 2026 zu sehen.

Fehlerwichtel - Unfug in MMORE Ausgabe 06/2026

+++ Fehlerfinale - Schon witzig, wie wir dachten, dass der Fehlerwichtel bestimmt schon seine Koffer gepackt hätte und wir hier einfach ein Best Of repacken könnten. Denkste! Wir haben für die letzte Ausgabe der MMORE echt noch ein paar harte Treffer einstecken müssen. Ohne «Cooldown» gab es eine regelrechte Fehler-«Apokalypse» der Tastaturausrutscher. Nix da

mit «Shnachfest», das können wir euch «verprechen». Wir haben uns teilweise eine «Schadensämpfung» gewünscht, aber den «Aufstieg» vom Fehlerwichtel zum «Fehlerschreckenslord» «bakemn» wir voll ab. Dabei wollten wir doch «etra» schöne Artikel für den Schluss abliefern, aber



ohne helfende «Aidbosse» (was für ein Top-Fehler), «schrenkt» das die Möglichkeiten doch sehr ein. Wir hätten noch genug Grammatik-Chaos bis zum nächsten «Janaur» gehabt, aber alle schönen Dinge gehen zu Ende. Dieser Fehlerwichtel ist unser «Captstone» - gehabt euch wohl!

Die kommenden Events in WoW



In den Zeitwanderungsdungeons geht es unter anderem zurück auf die Verheerten Inseln von Legion.

Wir zeigen euch ein letztes Mal, welche Events in World of Warcraft im kommenden Monat aktiv sind. In Zukunft werdet ihr dann wohl den InGame-Kalender benutzen müssen. Das ist zwar nicht so schön, wie über diese Seiten hinwegzublättern, aber daran können wir nun leider nichts mehr ändern. Wobei wir uns immer gefragt haben, ob diese Seite eigentlich wirklich jemand liest. Drum machen wir jetzt die Probe. Wenn ihr das lest, schickt uns eine Mail mit dem Betreff „Ich lese die MMORE“ und einem Foto, wie ihr die MMORE lest, an redaktion@mmore.de – und vielleicht gewinnt ihr das eine oder andere Memorandum aus unserer Redaktion.

13.05. bis 20.05.2026

Bonusereignis Zeitwanderungsdungeons und PvP-Rauferei: Gravitationsverlust

Schaut in die Zeitwanderungs-Versionen der Warlords of Draenor Dungeons und sammelt so Zeitverzerrte Abzeichen, für die es allerlei Belohnungen gibt. PvP-Fans kämpfen im Auge des Sturms nicht nur mit anderen Spielern, sondern auch mit der verloren gegangenen Schwerkraft.

20.05. bis 27.05.2026

Bonusereignis Tiefen und PvP-Rauferei: Tiefenwindschuss

In dieser Woche stehen Valeera und ihre Tiefen im Fokus. Besucht ihr die kleinen Szenarien, erhaltet ihr dort 25 Prozent mehr Münzen, Saison-Fortschritt und Brann bekommt mehr Erfahrungspunkte. Zeigt im PvP eure Prallball-Skills in der speziellen Version der Tiefenwindschlucht und holt euch den Sieg auf diesem besonderen Schlachtfeld.

27.05. bis 03.06.2026

Bonusereignis Dungeons von Midnight und PvP-Rauferei: Shado-Pan-Kraftprobe

Besucht in dieser Woche die normalen, heroischen und mythischen Dungeons der aktuellen Erweiterung und freut euch, dass

ihr beim Endboss ein Item mehr erbeuten könnt. Betretet im PvP die Arena auf dem Tigergipfel und macht euch bereit für die Shado-Pan-Kraftprobe. Dort müsst ihr die Kontrolle über einen Punkt in der Mitte erlangen, um einen von zwei Bossen zu aktivieren.

03.06. bis 10.06.2026

Bonusereignis Zeitwanderungsdungeons und PvP-Rauferei: Kriegshymnenkeilerei

Schaut in die Zeitwanderungs-Versionen der Legion-Dungeons und sammelt so Zeitlose Abzeichen, für die es allerlei Belohnungen gibt. Im PvP führt euch das Wochenereignis in die Kriegshymnenschlucht. Was passiert, wenn man die Flagge des Gegners in der Kriegshymnenschlucht erobern kann, ohne dass sich die eigene Flagge in der Basis befinden muss?

06.06. bis 08.06.2026

Tanz der tausend Boote

Die Bürger Azeroths brauchen eine Auszeit. Wie war's mit einer Bootsfahrt in Tausend Nadeln? Na, dann ab nach Kalimdor.

07.06. bis 13.06.2026

Dunkelmond-Jahrmarkt

Auf dem Dunkelmond-Jahrmarkt winken nicht nur Punkte für eure Berufe, sondern auch Bonus-XP, die der eine oder andere noch brauchen könnte – auch mit Twinks. Und natürlich gibt es jede Menge Minispiele zu besuchen und Spaß zu haben.

10.06. bis 17.06.2026

Bonusereignis Arenageplänkel und PvP-Rauferei: Cuisino Royal

Solange dieses Ereignis aktiv ist, gewähren Arenageplänkel zusätzliche Ehrenpunkte. In einer besonderen Version der Tiefenwindschlucht müssen wir nicht die Flagge, sondern besondere Zutaten zu Nomi bringen, um vor dem gegnerischen Team das leckere Chili zu genießen.

Die Redaktion



Philipp Sattler

EDITORIAL/BRAND DIRECTOR

Lieblingsklasse: Trauerkloß

... ist stolz darauf, dass er so lange an der MMORE mitwirken durfte. Einem Magazin, das in einer Welt der sterbenden Print-Produkte länger durchgehalten hat, als es jeder „Experte“ prophezeit hat – ganz wie es bei WoW der Fall ist. Der Grund dafür seid ihr – die besten, tollsten und schönsten Leser der Welt!



Sebastian Glanzer

REDAKTEUR

Lieblingsklasse: Priester

... schwelgt in Erinnerungen an die vielen Jahre, in denen er zusammen mit tollen Kollegen an der MMORE arbeiten durfte, und ist dankbar, dass es in der ganzen Zeit so viele treue Leser unserer Artikel gab. Ich halte WoW weiter die Treue und sehe euch vielleicht ja bald auf pcgames.de wieder.



Tanja Barth

REDAKTEURIN, ILLUSTRATORIN & LAYOUTERIN

Lieblingsklasse: Todesritter

... WoW bleibt für mich natürlich die unangefochtene MMO Nummer 1 im Herzen, obwohl aktuell auch andere Spiele nach ein bisschen Liebe und Aufmerksamkeit verlangen. Wer weiß, vielleicht läuft man sich ja bald mal wieder online über den Weg und schwelgt gemeinsam in Erinnerungen an die guten alten Zeiten.



Carmen Schatz

FREIE AUTORIN

Lieblingsklasse: Meisterin

... .. blickt stolz und ein bisschen wehmütig auf 12 Jahre Schreibaarbeit für die MMORE zurück – was für ein wilder Ritt das war! Danke für die großartige Zeit – und danke vor allem auch euch, liebe LeserInnen, für eure unbeirrbar Treue. Mögen die Loot-Götter euch stets wohlgesonnen sein!



Daniel Link

REDAKTEUR

Lieblingsklasse: PC Games

... stellt sich momentan der Tatsache, dass wir als Menschen Zeit durchaus linear wahrnehmen und Veränderungen daher unausweichlich sind. Ist daher zwar ein wenig betrübt über das Ende von buffed, freut sich aber doch auf die gemeinsame Zukunft bei PC Games – wenn auch mit viel weniger WoW.



Matthias Brückle

REDAKTEUR

Lieblingsklasse: Waldläufer-Papa

... schaut aufs Ende von buffed, während der Anfang seiner Zeit als Vater ansteht. Klar, es geht auch rüber zur PCGames, aber das ist trivial im Vergleich zur Elternzeit mit einem kleinen Etwas, das erstmal lernen muss, dass GW2 immer spaßiger als WoW war. SO, JETZT IST ES RAUS, HA BYYYYYE. Hab euch lieb :)



Christian Schmid

FREIER AUTOR

Klasse: Tank-Schamane

... muss alle noch ausstehenden Prophezeiungen loswerden: Im September wird Classic+ angekündigt! Die nächste Charakterklasse in The Last Titan wird der Tinker! Schamanen bekommen eine Tank-Skillung! Dracthyr dürfen Druiden spielen! Und am wichtigsten: WoW wird auch in zehn Jahren noch laufen.

Philipp Sattler

RAIDS STERBEN LANGSAM AUS



Denken wir 20 Jahre zurück an die Anfänge von WoW und was damals das Besondere war. Klar, die Levelphase war hart, dauerte lang und jeder Stufenaufstieg war ein kleines Erfolgserlebnis. Dazu noch instanziierte Dungeons, in denen einem niemand anders die Bosse und die Beute wegschnappen konnte. Aber wirklich eindrucksvoll waren von Beginn an die Raids. 40 Spieler, die zusammen einem Oberboss in den Hintern treten. Heute haben wir uns daran gewöhnt, doch damals umgab die Schlachtzüge etwas Mystisches, etwas Magisches. Nimmt man das PvP mal raus aus der Rechnung, waren die Raids für lange Zeit die Speerspitze des kompetitiven Spiels in WoW. Hier gab es die beste Ausrüstung, die großartigsten Erfolge und Statussymbole in Form von besonderen Mounts. Nun sind wir in WoW Midnight und es ist restlos nichts mehr davon übrig. Und damit mein ich nicht mal „kaum noch was“, sondern wirklich absolut gar nichts.

Raids sind überflüssig

Die Raids in WoW haben über die Zeit, spätestens aber mit WoW Midnight alles verloren, was sie einst ausgezeichnet hat. Es gibt heute kaum noch einen Grund, die Schlachtzüge zu besuchen. Warum sollte ich versuchen, mich mit 19 anderen Spielern zu koordinieren, einen Zeitpunkt zu finden und dann Stunde um Stunde an den mythischen Raidbossen zu wipen, wenn ich die gleiche Beute in Mythisch-Plus-Dungeons bekomme? Mit den Bonus-Rolls wurde das jetzt noch krasser. Nicht falsch verstehen: Ich finde es okay, wenn es in den Dungeons ähnlich gute Beute gibt – dann aber bitte mit einem ähnlich hohen Schwierigkeitsgrad. Doch dieses Schiff hat nicht nur Schieflage, es ist gekentert. Verglichen mit einem mythischen Boss, sind 10er-M+ ein Witz. Viele Gruppen, die kaum einen heroischen Boss downbekommen, laufen vor und nach dem Raid 12er-Dungeons mit Leichtigkeit. Man bekommt seine Ausrüstung zudem so schnell, dass die Raids nicht mal mehr zum Ausrüsten der Twinks taugen. Tier-Sets gibt es aus der Schatzkammer oder dem Katalyst, und bevor ich mit meinem Itemlevel-240er-Twink (dank kriegsmeutengebundener Ausrüstung) einen heroischen Raid gefunden habe, bin ich schon fünf niedrige M+ gelaufen und hab ordentlich abgegriffen. Wenn Blizzard nun auch noch die Spielerzahlen immer weiter senkt (derzeit arbeitet man an einem Flex-Mythisch-Raid für 12.1), dann können sie die Raids auch gleich ganz schließen.

Windrose

Windrose stürmt Steam: Indie-Hit übertrifft Skull & Bones deutlich

Das Piratenspiel Windrose entwickelt sich aktuell zu einem echten Überraschungshit auf Steam und zeigt, dass das Setting deutlich mehr Potenzial hat, als zuletzt etwa Skull & Bones vermuten ließ. Der Indie-Titel ist am 14. April 2026 im Early Access gestartet und konnte innerhalb von nur sechs Tagen bereits über 1 Million Verkäufe erzielen. Gleichzeitig erreichte das Spiel am ersten Wochenende einen Peak von mehr als 222.000 gleichzeitig aktiven Spielern. Damit sicherte sich Windrose schnell den ersten Platz der Trending Games auf Steam und gehört inzwischen zu den meistgespielten Titeln auf der Plattform.

Überraschungserfolg statt Schiffbruch

Zum Vergleich: Ubisofts Skull & Bones, einst als „Quadruple-A“-Projekt angekündigt, blieb weit hinter den Erwartungen zurück und erreichte auf Steam nur wenige tausend gleichzeitige Spieler. Windrose hingegen trifft offenbar genau den Nerv vieler Spieler, die sich ein zugängli-

ches Piraten-Erlebnis mit PvE- und Survival-Elementen wünschen und dabei stärker auf Koop, Fortschritt und langfristige Motivation setzen. Die Entwickler ruhen sich dabei nicht auf ihrem Erfolg aus, sondern liefern kontinuierlich Updates und Hotfixes. Ein aktueller Patch verbessert unter anderem die Stabilität von Multiplayer-Servern. Weitere Anpassungen und Inhalte sind bereits geplant, während das Spiel aktiv weiterentwickelt wird und die Spielerzahlen weiterhin auf hohem Niveau bleiben und das Interesse an dem Titel ungebrochen ist.



Der Erfolg von Windrose hat sogar die Entwickler des Spiels überrascht. Das Piraten-Setting ist eben doch noch nicht tot.

DLive

Streaming-Dienst wird eingestellt

DLive wird nach rund acht Jahren Betrieb eingestellt: Die Livestreaming-Plattform, die unter anderem durch einen exklusiven Deal mit YouTuber PewDiePie Aufmerksamkeit erlangte, konnte sich im hart umkämpften Markt nie nachhaltig etablieren. Während YouTube mit über 50 Prozent, TikTok und Twitch den Livestreaming-Sektor klar dominieren und selbst kleinere Anbieter wie Kick noch vor DLive liegen, blieb die Plattform mit unter 0,4 Prozent Marktanteil eine Randerscheinung. Anfang April 2026 kündigten die Betreiber an, den Dienst ab Mai abzuschalten. Bereits bestehende Abonnements wurden sofort beendet, Nutzer sollen bis Ende April ihre Coins auszahlen, laufende Abos kündigen und persönliche Inhalte sichern. Trotz früher Werbeoffensiven und prominenter Unterstützung gelang es DLive nicht, eine breite und aktive Community aufzubauen. Stattdessen wurde die Plattform häufig als Ausweichort für Streamer genutzt, die auf anderen Diensten gesperrt wurden. Das Aus unterstreicht erneut, wie schwer es neue Anbieter haben, sich langfristig gegen die etablierten Marktführer im Livestreaming durchzusetzen.

New World

Zum Abschied wirts einfacher

New World: Aeternum nähert sich seinem Ende und wird von Amazon gezielt vereinfacht, um Spielern zum Abschied ein möglichst entspanntes Erlebnis zu bieten. Das MMO befindet sich klar in einer Auslaufphase, weshalb zahlreiche Systeme gelockert und mit Boni versehen werden. Mit dem kommenden Update steigen mehrere Limits deutlich: Die wöchentliche Obergrenze für Umbral-Kristalle wird auf 100.000 erhöht, während sich die täglichen Gypsum-Limits verzehnfachen. Auch beim Gold wird es großzügiger, das Inventarlimit liegt künftig bei 10 Millionen. Zusätzlich aktiviert das Team einen permanenten Doppel-EP-Bonus für Level, Waffen sowie Sammel- und Herstellungsberufe, wodurch Fortschritt deutlich schneller möglich ist. Beim Housing dürfen Spieler ab Stufe 55 nun bis zu fünf Häuser besitzen, außerdem entfällt die Zugangsbeschränkung für die Elysische Wildnis. Insgesamt zielen die Änderungen darauf ab, Hürden abzubauen und den Wiedereinstieg zu erleichtern. Besonders für Rückkehrer ist jetzt ein idealer Zeitpunkt, das MMO noch einmal auszuprobieren und Inhalte nachzuholen oder offene Ziele abzuschließen.

Deutsches MMO startet auf Xbox

Albion Online ist seit dem 21. April 2026 erstmals auf Xbox Series X|S verfügbar. Mit diesem Schritt bringt Sandbox Interactive sein Sandbox-MMORPG auf Konsole und erweitert das plattformübergreifende Angebot deutlich. Die komplette Spielwelt ist nun



Albion Online ist jetzt auch auf der Xbox spielbar und unterstützt dabei sogar Crossplay.

auch auf Xbox spielbar, inklusive nahtlosem Crossplay zwischen Konsole, PC und Mobile. Für die Konsolenversion wurde die Steuerung gezielt angepasst.

Eine verbesserte Controller-Unterstützung sowie speziell entwickelte UI- und Navigationssysteme sollen ein flüssiges Spielerlebnis ermöglichen. Bestehende Spieler können ihren Fortschritt durch Account-Verknüpfung problemlos auf die Konsolen übernehmen. Neue Spieler können direkt starten, ohne zuvor einen separaten Account erstellen zu müssen. Zusätzliche Boni gibt es für Nutzer, die ihren Xbox Game Pass Account verknüpfen. Dazu zählen exklusive Belohnungen wie das Elite Grüner Ritter Vanity-Bundle sowie Premium- und Ruhm-Vorteile.

Kingdom Come Deliverance 2

Entwickler stolz auf LGBTQ-Inhalte

Kingdom Come: Deliverance 2 wurde bei den Gayming Awards für zwei Kategorien nominiert, darunter „Fan Favourite“ sowie „Best LGBTQ+-Character“ für Sir Hans Capon. Entwickler Daniel Vávra zeigte sich darüber stolz und erklärte, dass er entsprechende Inhalte im Studio aktiv vorangetrieben habe. Gleichzeitig betonte er, dass das Spiel aus seiner Sicht nicht „woke“ sei, da LGBTQ+-Elemente bewusst optional gehalten und nicht aufdringlich integriert wurden. Ihm sei wichtig gewesen, diese Aspekte natürlich, glaubwürdig und im historischen Kontext darzustellen, ohne Spielern etwas aufzuzwingen oder die Spielwelt zu idealisieren. Ziel sei es gewesen, Spielern größtmögliche Freiheit zu lassen, sodass jeder selbst entscheiden kann,

wie er das Spiel erlebt, und entsprechende Inhalte für Desinteressierte kaum auffallen. Abschließend kritisierte Vávra „aufgezwungene“ Darstellungen in der Branche und sieht Kingdom Come 2 hier als Ausnahme.



In Kingdom Come Deliverance gibt es einige LGBTQ-Inhalte, doch diese stehen nicht im Vordergrund.

Firefly

Die SciFi-Kultserie kehrt zurück

Die Kultserie Firefly erlebt aktuell ein starkes Comeback, nachdem ein animiertes Sequel offiziell angekündigt wurde, das die Geschichte mit der Originalbesetzung fortsetzt. Die neue Serie soll zeitlich zwischen der einzigen Staffel und dem Film Serenity



Obwohl es nur eine einzige Staffel gab, schaffte es Firefly zur absoluten Kult-Serie zu werden.

spielen und neue Abenteuer der Crew um Captain Malcolm Reynolds erzählen, ohne die bestehende Handlung zu verändern. Die Ankündigung sorgte sofort für einen Hype: Firefly schoss an die Spitze der Streaming-Charts im US-Apple-TV-Store und gewinnt auch auf Hulu wieder deutlich an Aufmerksamkeit. Das ist besonders bemerkenswert, da die Serie einst früh abgesetzt wurde und nur eine Staffel umfasst, sich über die Jahre aber zum Kultphänomen entwickelte. Die Rückkehr der bekannten Darsteller gilt als großer Pluspunkt und macht das Projekt für Fans besonders attraktiv. Insgesamt zeigt der erneute Erfolg, wie groß und aktiv die Firefly-Community bis heute ist und wie stark die Vorfreude auf die neue Serie ausfällt.

Die Zahlen des Monats

10,99 Pfund kostet das WoW-Abo künftig in Großbritannien – ein spürbarer Anstieg gegenüber bisher 9,99 Pfund. Auch in Kasachstan und Georgien steigen die Preise teils deutlich, in Kasachstan sogar um über 30 Prozent. In der Türkei wird das Abo künftig in Euro statt in Lira abgerechnet. Die Änderungen treten am 22. Juni in Kraft, bis dahin können Spieler noch günstiger Spielzeit kaufen. In Deutschland bleibt der Preis vorerst stabil – seit fast 22 Jahren unverändert bei rund 13 Euro. Eine Erhöhung ist aktuell nicht angekündigt, gilt aber als möglich. Angesichts steigender Kosten und der Bedeutung des europäischen Markts könnte Blizzard langfristig nachziehen, dürfte dabei aber vorsichtig vorgehen.

19 Jahre ist Herr der Ringe Online mittlerweile alt. Der vermeintliche Nachfolger wurde hingegen von Amazon eingestampft – zumindest deutet aktuell alles darauf hin. Ein neuer Hinweis macht das Aus des MMORPGs immer wahrscheinlicher: Das Projekt ist aus der offiziellen Spieleübersicht von Amazon Games verschwunden – ohne Ankündigung oder Erklärung. Auch ein weiteres Spiel wurde zeitgleich entfernt. Offiziell bestätigt ist das Ende zwar weiterhin nicht, doch die Entwicklung passt zu Amazons neuem Kurs. Nach internen Umstrukturierungen und einem Strategiewechsel will sich das Unternehmen offenbar stärker auf andere Bereiche wie Cloud-Gaming konzentrieren. Das Herr-der-Ringe-MMO wurde 2023 angekündigt, danach wurde es jedoch still. Branchenberichte und Abgänge wichtiger Mitarbeiter verstärkten zuletzt die Zweifel.

91,9 Prozent aller Mytisch-Plus-Runs im Windläufer-turm werden aktuell erfolgreich abgeschlossen – und das steht sinnbildlich für einen deutlichen Trend: Die erste Saison kommt bei den Spielern richtig gut an. Ein Blick auf die Zahlen zeigt, dass Season 1 von Midnight klar beliebter ist als frühere Auftaktsaisons. Im Schnitt werden rund 37 Prozent mehr Schlüsselstein-Dungeons abgeschlossen als noch zu Beginn von The War Within, im Vergleich zur letzten Saison liegt der Anstieg sogar bei über 40 Prozent. Gleichzeitig sind die Spieler erfolgreicher: Die Abschlussquote klettert von früher etwa 79 Prozent auf rund 88 Prozent. Allerdings offenbaren die Details auch Probleme beim Balancing. So fällt die Akademie von Algeth'ar mit nur gut 77 Prozent deutlich ab.

Heute: Pandarenfestmahl

Rezept – Nomi packt seinen Rucksack und zieht in andere Gefilde weiter. Als letzte Geste der Freundschaft bringt er euch jedoch bei, wie ihr ein echtes Pandarenfestmahl kocht.

Text & Fotos: **Christian Schmid**

Der Frühlingsmorgen empfängt euch mit einem brillanten Sonnenaufgang, der die vereinzelt Wolken pink, violett und golden färbt. Ihr schnürt euren Ranzen, gürtet euer Schwert und zählt noch einmal, nur zur Sicherheit, eure Zaubertänke nach. Dank eurem Abenteurer-Spezial seid ihr mit einem meisterlichen Heiltrank, einem geringen Manatrank, einem Trank der Mogukraft, Noths Spezialgebräu und einem gemäßigten Trank auf alles vorbereitet. Als Proviant nehmt ihr zudem eine abgefüllte Leerenessenz mit, denn die hält sich ewig. Eure Rüstung klirrt leise, als ihr euch umschaut und, nach kurzem Zögern, kurzerhand euer halb verzehrtes Mittagessen in einer Pappschachtel einpackt. Als ihr aus der Tür heraustretet, schnappt ihr euch einen halb gegessenen Schokoriegel, stopft ihn euch in den Mundwinkel und macht euch, geduldig kauend, auf den Weg in die Tiefen Azeroths. Zeit, um Diamantbeeren zu kauen und dem Bösen in den Hintern zu treten – und ihr habt definitiv keine Diamantbeeren mehr! Eure Housing-Nachbarn grüßen euch auf dem Weg zum Eingangsportal. Als der verbeulte Mops des Nachbarn euch kläffend begrüßt, müsst ihr unwillkürlich schmunzeln. Vielleicht riecht er ja Fei-Feis Hundeleckerli, die ihr, seit ihr den kleinen Köter kennt, in liebevoller Kleinarbeit selbst backt? Ihr schmeißt dem Kleinen einen knochenförmigen Snack zu und aktiviert euren Ruhestein.

Auf dem Weg nach Silbermond haltet ihr an einem Imbissstand, um euch eine solide Verpflegung aus Eisenwein und Dreschbier zu besorgen. Der Oger hinter dem vergleichsweise winzigen Snackwagen zwinkert euch verschwörerisch zu und reicht euch auch gleich eine Ladung eigenartigen Eintopf, damit der ganze Alkohol etwas hat, in dem er es sich gemütlich machen kann. Dass der Eintopf traditionell in einem Holzeimer serviert wird, ist nicht schlimm, denn ihr schlürft das Zeug einfach auf dem Weg aus. Kurz bevor ihr die Tore von Silbermond durchschreitet, ruft euch ein fieser Blutelf irgendwas von „Rundohren“ und „Eintagsfliege“ hinterher. Ihr lasst ihn schluchzend zurück, denn für diese Fälle habt ihr immer euer, etwas angekautes, Buch der Beleidigungen mit dabei.

Endlich in Silbermond angekommen, nehmt ihr einen tiefen Atemzug Stadtluft –



Es war eine lange, seltsame Reise. Wir salutieren vor Nomi, dem feurigen Vorreiter all derer, die sich durch Ruß (und zerstörte Küchen) kämpfen, um ihre Träume zu erfüllen. Auf bald!

und hustet gleich darauf, weil irgendjemand an der nächsten Fressbude ein rußiges Frühstück für drakonische Champions vorbereitet. Zwei Meter weiter bieten ein paar Mittler aus den Schattenlanden den verwirrten Passanten Spezialitäten wie Bananenpudding mit Rind an. Kein Wunder, ihr kulinarisches Verständnis stofflicher Körper tendiert eher in Richtung einer Wildtierfütterung im Zoo. Da lobt ihr euch doch die einfache, herbeigezauberte Zimtschnecke eurer Magierfreunde. Die Dinger sind zeitlos, immer frisch und schmecken nur ganz leicht nach kosmischer Furcht, mit einer Prise verbotenen Wissens. Ihr seufzt und schüttelt den Kopf. Ihr seid immer noch ein großer Freund der klassischen Küche, darunter der Westfallmatschkuchen. Die Mineralien im Schlamm sorgen für einen gesunden Teint.

NEUE HORIZONTE

Als ihr in der Taverne Platz nehmt, lasst ihr den Blick schweifen. Ihr entdeckt alte Bekannte, wie einen gewissen Paladin mit grauem Pferdeschwanz und einem pinken Herz-Wappenrock, der sich Leeroys würziges Brathühnchen genehmigt. Einen Kobold mit leicht verwirrtem Gesichtsausdruck, der nach seinem sorgfältig versteckten Muffin sucht, und einen hochgewachsenen Blutelfen, der verzauberte Orangen anbietet – nur

echt mit einer Füllung aus süßem Schokoladenteig! In all dem Trubel seht ihr Nomi, der an seinem gewohnten Platz sitzt, mit einem gepackten Rucksack neben sich. Ihr beugt euch leicht verwirrt zu ihm und setzt gerade zu einer Frage an, da hebt der kleine Pandare die Hand. „Es wird Zeit für mich, weiterzuziehen. Diese Welt hält keine köstlichen Geheimnisse mehr für mich bereit, und so übergebe ich dir nun den Kochlöffel.“

Als er eure sinkenden Schultern sieht, umspielt ein Lächeln sein Gesicht. „Es gibt keinen Grund zur Trauer, mein alter Freund. Ich habe alles gelernt, was es zu lernen gibt, und dies ist nur eine weitere Reise von vielen. Schau!“ Seine Tatze deutet auf ein fürstliches Mahl aus Suppe, Frühlingsrollen und Baozi. „Ein echtes Pandarenfestmahl, samt des Rezeptes, nur für dich.“ Als ihr den ersten Bissen nehmt, erhebt sich der kleine Pandare, der über die Jahre hinweg von einem verzweiften Lehrling zu einem Meister seines Faches wurde. „Wie Kaiser Shaohao einst sagte: Stell dich deinen Ängsten, mein Freund. Besänftige deinen Hass. Finde Frieden in dir selbst, damit du ihn mit der Welt um dich herum teilen kannst. Das sind die größten Schätze im Leben. Dafür lohnt es sich, zu kämpfen.“ Nomis Silhouette verschwindet langsam in der Menge, bis ihr ihn ganz aus den Augen verliert. Als die Tavernentür hinter ihm zufällt, macht sich Trauer, aber auch neu gewonnene Entschlossenheit in euch breit. Wenn ein kleiner Pandare sein Lebensziel mit purem Willen erreichen konnte, dann könnt ihr das auch. Ihr seid schließlich ein Held. Im wahrsten Sinne des Wortes.



Zwei gebackene Frühlingsrollen, ein Baozi und eine leckere Seetangsuppe, im Stil von Miyeok-guk: Unser Pandarenfestmahl stellt einen würdigen Abschluss dar.



Um die Baozi in einer angemessenen Menge zu produzieren, empfehlen wir euch stark, das Hinzuziehen einiger Freunde oder Familienmitglieder.

Ein letzter Schlachtzug durch die Pandarenküche

Selbst der wildeste Ritt muss irgendwann einmal zu Ende gehen, und auch Nomi packt nun seinen Ranzen, um neue Abenteuer zu erleben. Wir lassen uns trotzdem den Spaß nicht verderben, und als große Abschiedsfeste kochen wir deshalb zusammen ein echtes Pandarenfestmahl! Wie immer orientieren wir uns auch diesmal eng an dem Tooltip aus dem Spiel, was im Umkehrschluss bedeutet, dass wir euch ein Schälchen mit ambig brauner Flüssigkeit, zwei braune Kringel und einen weißen Klops kredenzen. Der Klops ist recht einfach identifizierbar, denn dabei handelt es sich um Baozi, sprich chinesische Teigtaschen mit einer leckeren Füllung. Braune pandarische Kringel stehen bei uns für gebackene Frühlingsrollen und das Schälchen ... nun, hier wird es richtig interessant, denn dafür verwenden wir Miyeok-guk, hierzu-lande auch als koreanische Seetangsuppe bekannt. Bevor ihr das Gesicht verzieht: Der Geschmack ist, durch das enthaltene Rindfleisch sowie das Sesamöl, herzhafte würzig, ohne nach von der Sonne gebackenem Strand zu schmecken. Los geht's!

Die drei Schätze Pandarias

Für die Baozi entfernt ihr die Schwarte vom Schweinebauch und rührt danach das Fünf-Gewürze-Pulver, den Reiswein, die Sojasauce, die Hoisinsauce, die Teriyakisauce, die schwarze Bohnenpaste, das Sesamöl, das Meersalz, das Rote-Beete-Pulver und drei Teelöffel Zucker in einer Schüssel zusammen. Bestreicht das Fleisch und lasst es (wenn möglich über Nacht) ruhen. Legt das Fleisch danach auf ein Blech und schiebt es für 2 Stunden bei 100 ° Umluft oder 120 ° Ober-/Unterhitze in den Ofen. Holt das Blech raus, bestreicht das Fleisch ein weiteres Mal mit der Marinade und schiebt es für eine weitere 10-Minuten-Runde in die Röhre. Für den Teig löst ihr die Hefe und zwei Teelöffel Zucker im lauwarmen Wasser auf. Wartet dann

10 Minuten, bis die Hefe in Fahrt gekommen ist, und fügt nach und nach das Mehl hinzu, während ihr stetig knetet. Sobald der Teig nicht mehr klebt, leicht federt und glatt wie ein Babypopo ist, rollt ihr ihn zu einem Ball, deckt ihn mit einem feuchten Küchentuch ab und lasst ihn ca. 1 ½ Stunden gehen.

Während der Teig aufgeht, widmet ihr euch der Suppe. Dazu schnibbelt ihr den Seetang in mundgroße Stücke und lasst ihn für zirka 20 Minuten in einem Wasserbad einweichen. Währenddessen gebt ihr das Sesamöl zusammen mit dem Hack in einen Topf, bratet es bei mittlerer Hitze, bis es goldbraun wird, und fügt dann die gehackten Knoblauchzehen sowie die Sojasauce hinzu. Lasst das Ganze eine weitere Minute köcheln, kippt das Wasser sowie den Seetang hinterher und kocht eure Kreation einmal kurz auf. Stellt danach die Hitze herunter, setzt dem Topf den Deckel auf und lasst alles zusammen für 30 Minuten köcheln. Währenddessen sind die Baozi an der Reihe: Schneidet euer Fleisch in kleine Stücke und rollt den Teig in etwa hand- bis handtellergröße Scheiben aus. Legt den marinierten Schweinebauch in die Mitte, hackt Frühlingszwiebeln nach Geschmack und streut sie, zusammen mit den Sesamsamen, darüber. Nun kommt der lustige Teil:

Ein Salut an unsere Leser!



Es war uns stets ein besonderes Vergnügen, die Tooltips aus dem Spiel, Monat für Monat, möglichst exakt nachzukochen. Eins haben wir dabei gelernt: Wir sind toll, unsere Leser sind toll und World of Warcraft sowieso. Macht es gut, ihr glorreichen Halunken!

Versucht, die Dinger so zu schließen, dass nicht alles herausfällt! Sobald ihr bereit seid, füllt ihr zirka zwei Fingerbreit Wasser in eine große Pfanne, stellt den Steamer in die Mitte und beginnt damit, die Bambus-Etagen mit euren Baozi zu füllen. Achtet darauf, dass ihr unter jede Teigtasche einen kleinen Schnipsel Backpapier legt und sich die Baozi

nicht gegenseitig berühren. Dämpft alles zusammen für 15 Minuten, lasst eure Baozi im Anschluss 5 Minuten ruhen und nehmt erst dann den Deckel des Steamers ab.

Als Letztes bereitet ihr die Frühlingsrollen zu, indem ihr zunächst das Schweinemett anbratet, bis es sich goldbraun färbt. Streut eine Prise Fünf-Gewürze-Pulver darüber, gebt einen Schuss Sojasauce hinzu und schmeckt das Mett mit Salz ab. Schneidet während des Bratens den Weißkohl in feine Streifen und bratet diese mit Teriyakisauce zusammen in einer Pfanne an. Schneidet Frühlingszwiebeln nach Bedarf, und vermischt das Fleisch, die Zwiebeln sowie den Kohl in einer Schüssel. Die Reisblätter tunkt ihr in lauwarmes Wasser, bis sie weich sind, gebt die Füllung darauf und rollt sie dann. Danach werden sie entweder in der Pfanne frittiert oder ihr bestreicht die Röllchen großzügig mit Raps- oder Sonnenblumenöl und schiebt sie auf einem Blech bei 200 ° Umluft oder 220 ° Ober-/Unterhitze für 20 Minuten in den Ofen; Profis wenden die Röllchen nach der Hälfte der Zeit. Die Frühlingsrollen müssen sofort gegessen werden, sonst verlieren sie ihre Knusprig-

Ausrüstung für den Küchen-Schlachtzug

Für Nomis finales Rezept benötigt ihr keine komplexen Maschinen, tiefgreifende Küchenkenntnisse oder messerwetzende Teams mörderischer Bratenvorbereitungsspezialisten. Alles, was ihr im Kern braucht, sind ein paar Schüsseln, ein funktionierender Herd, ein Ofen, und ein Satz scharfer Messer. Das einzige etwas ungewöhnlichere Instrument ist ein „Steamer“, der auf Deutsch auch ganz romantisch als „Bambusdampfkorb“ bezeichnet wird. Wer keinen besitzt: Wie ein Steamer aussieht, erkennt ihr auf unseren Bildern; jeder Asiamarkt sowie der Online-Großhandel eures Vertrauens verkauft die Dinger. Alles, was ihr nun noch braucht, sind ein paar Freunde, die mit euch zusammen die Küche besetzen und eure Sake-Vorräte so ausdauernd attackieren, dass man denken könnte, sie würden an einem Party-RWF teilnehmen.

AUS WACHS GEKNETETE EINKAUFLISTE

Für die Baozi:

- 1,5 kg Schweinebauchscheiben
- 580 g Mehl
- 355 ml lauwarmes Wasser
- 4 Esslöffel Waldhonig
- 3 Esslöffel Reiswein
- 2 Esslöffel dunkle Sojasauce
- 2 Esslöffel Hoisinsauce
- 1 Esslöffel Teriyakisauce
- 1 Esslöffel schwarze Bohnenpaste
- 5 Teelöffel Zucker
- 2 Teelöffel Fünf-Gewürze-Pulver
- 2 Teelöffel Meersalz
- 1 Teelöffel helles Sesamöl
- 1 Teelöffel Rote-Beete-Pulver
- Ein Päckchen Trockenhefe

Für die Frühlingsrollen:

- 500 g Schweinemett
- 15 Reisblätter (Frühlingsrollenblätter)
- 3 Frühlingszwiebeln
- Eine Prise Fünf-Gewürze-Pulver
- Einen Kopf Weißkohl
- Einen Schuss Sojasauce
- Einen Schuss Teriyakisauce

Für die Miyeok-guk:

- 2 l Wasser
- 200 g Rindergehacktes
- 3 Knoblauchzehen
- 2 Esslöffel Sojasauce
- 1 Esslöffel Sesamöl
- Eine Packung Seetang (geröstet)

Für den Koch:

Ein Samurai Rock: Vermischt 60 ml Sake mit 15 ml frischem Limettensaft und kippt das Ganze über einen riesigen Haufen Eiswürfel. Prost!

keit, also stellt schnell alles auf den Tisch, was ihr braucht: die Baozi, die Miyeok-guk und die Frühlingsrollen, ebenso wie ein paar Gläser voll mit strammem Samurai Rock. Wir wünschen euch einen von den Naaru gesegneten Appetit und alles Gute für die Zukunft. Wir sehen uns in Azeroth. ■



Wir sagen leise Servus

Ciao Bella – Nach unzähligen Jahren, über 200 Ausgaben und Millionen geschriebenen Zeilen verabschiedet sich die MMORE von euch.

Text: **Philipp Sattler**

Alles hat ein Ende, nur die Wurst hat ... lassen wir die schlechten Wortspiele und Metaphern und schubsen erstmal den Elefanten vom Eis: Die PC Games MMORE wird nach 220 Ausgaben und gut 18 Jahren eingestellt. Ich könnte euch jetzt unzählige Stunden mit den Gründen dafür langweilen, aber die allermeisten werden es sich schon denken können. Es gibt immer weniger Menschen, die Geld für Printheftes ausgeben wollen, und gleichzeitig werden die dank massiv steigender Rohstoffkosten auch immer teurer.

Und so viel Spaß uns die MMORE auch in all den Jahren bereitet hat, so sehr wussten wir auch, dass es irgendwann zu einem Ende kommen wird. Das macht es uns aber nicht weniger leicht, nun die passenden Worte zu finden. Es war uns über all die Jahre jedenfalls eine Ehre, euch alle mit einer hoffentlich guten Mischung aus informativen Guides, lesenswerten Specials und unterhaltsamen Anekdoten versorgen zu

dürfen. Für unsere Redaktion geht der Weg übrigens weiter. Wir schließen uns in voller Gänze dem großen Bruder PC Games an und werden dort in Zukunft über WoW und alle anderen Nerd-Themen berichten, die ihr bisher hier gefunden habt.

Auch buffed sagt Farewell

Ähnlich wird es auch bei unserer Webseite weitergehen. Buffed.de, lange Jahre die Heimat aller WoW-Spieler und Nerds, wird zwar noch existieren, aber nicht mehr so wie bisher. Zwar hatten wir im vergangenen Jahr so viele Besucher wie noch nie in dieser Dekade, doch das reicht heutzutage leider nicht mehr. Die Webseite wird allerdings nicht abgeschaltet, sondern bleibt euch erhalten.

Ihr findet auf buffed.de in den kommenden Monaten und Jahren weiter ausgesuchte Artikel, die wir von der PC Games, unserer neuen Heimat, übernehmen. Wer also weiter News und Specials rund um WoW und MMORPGs lesen will, sich dabei aber von

anderen Spielen fernhalten will, der bleibt weiterhin gut aufgehoben.

Und was passiert jetzt?

Jetzt freuen wir uns darauf, euch eine letzte MMORE zu präsentieren, und beginnen mit dem Ende. Bevor wir euch auf die eigentlichen Inhalte des Hefts loslassen, wollen wir uns alle die Zeit nehmen, uns persönlich bei euch zu verabschieden. Auf den folgenden fünf Seiten findet ihr von jedem MMORE-Redakteur dessen persönliche Worte an euch und uns alle. Denn auch, wenn das in der heutigen Zeit mancher nicht mehr glauben mag – für uns war die Arbeit an diesem Magazin schon immer mehr als nur „Arbeit“. Es war stets Leidenschaft und jede Menge Spaß. Niemand von uns hätte die MMORE freiwillig aus den Händen gegeben – auch, wenn das in so mancher Schimpftrübe mal anders geklungen hat. In diesem Sinne, guten Loot und wir sehen uns sicher irgendwo wieder. ■ ►



Phil sagt Adieu

Es ist unfassbar, wie schnell die

Zeit vergeht, wenn man nicht mehr jung ist. Damals,

vor gut 20 Jahren, WoW war gerade erst gestartet, und ich hab' während des Studiums eigentlich nur zwei Dinge gemacht: WoW spielen und an der Tanke jobben. Ja, studiert habe ich in der Zeit nicht so wirklich viel. Und die Nachtschichten an der Tanke bestanden darin, ein Gaming-Magazin nach dem anderen durchzulesen. Was soll man auch sonst in der Zeit machen? Davon gab es damals noch Dutzende, sodass der Lesestoff nie ausging. Allein Magazine mit WoW- oder zumindest MMORPG-Fokus gab es mehr, als man mit einer Hand abzählen kann. Infos aus dem Internet? Ja, die gabs schon, aber so bescheiden aufbereitet und versteckt, dass ein Magazin immer noch die erste Wahl war.

20 Jahre später ist einiges passiert. Ich habe mein Studium tatsächlich zu Ende gebracht (und werde in meinem Leben ganz sicher niemals als Maschinenbauingenieur arbeiten), schrieb Klassenguides zuerst für die Gilde, dann fürs Forum, und landete so letztlich bei der MMORE. Und nun blicke ich

hier auf ein Dutzend der schönsten Jahre in meinem Leben zurück. Ich hab' für unsere Leser Nachtschichten eingelegt, meinen Horizont erweitert und bin um die halbe Welt geflogen, um an neue Infos zu kommen. Alles immer in dem Wissen, dass am Ende des Monats nicht nur ein schmaler Gehaltscheck wartet, sondern ich viele Tausend Leser ein ganz kleines bisschen glücklicher gemacht habe.

Mit einer kleinen Träne im Auge

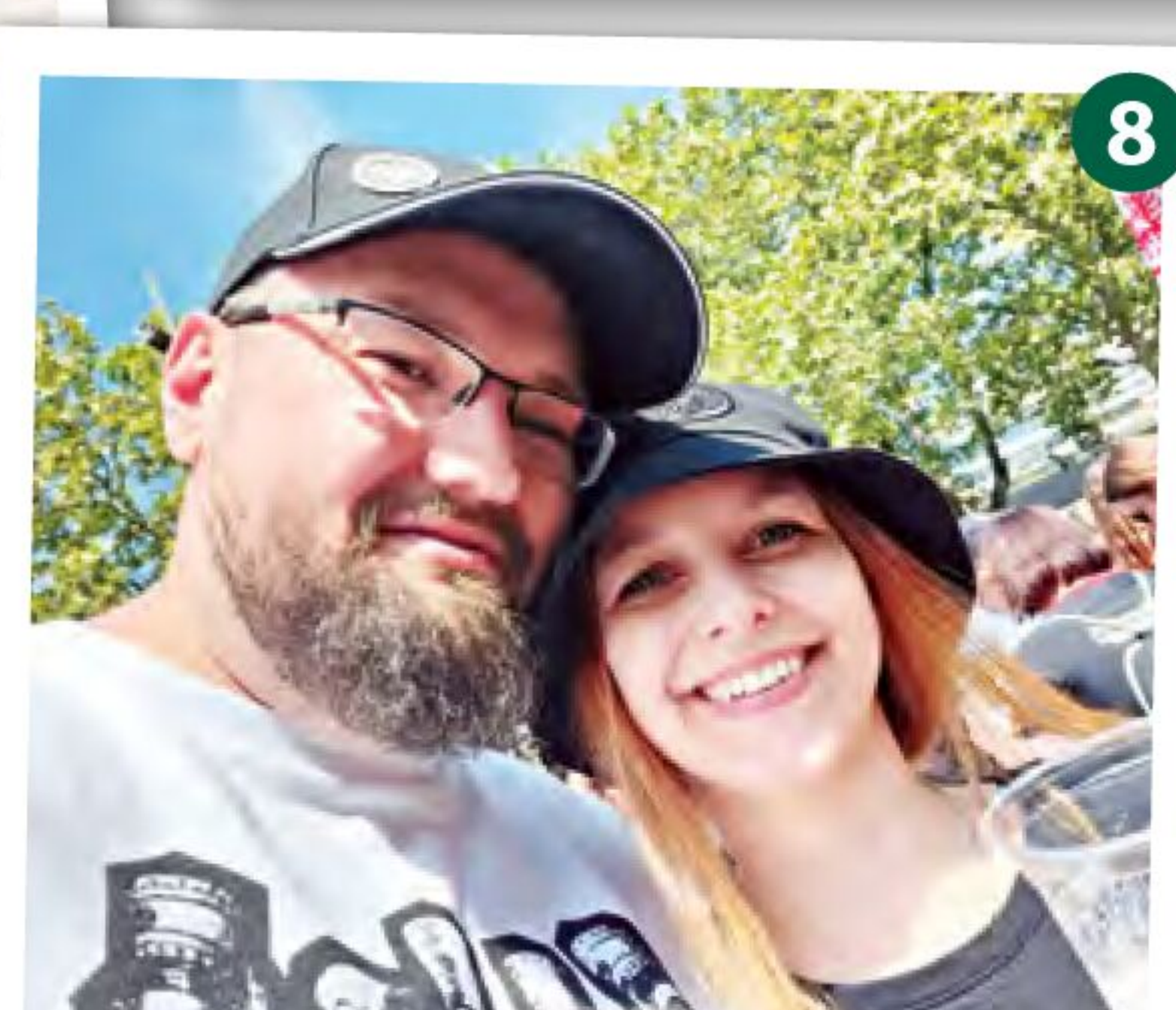
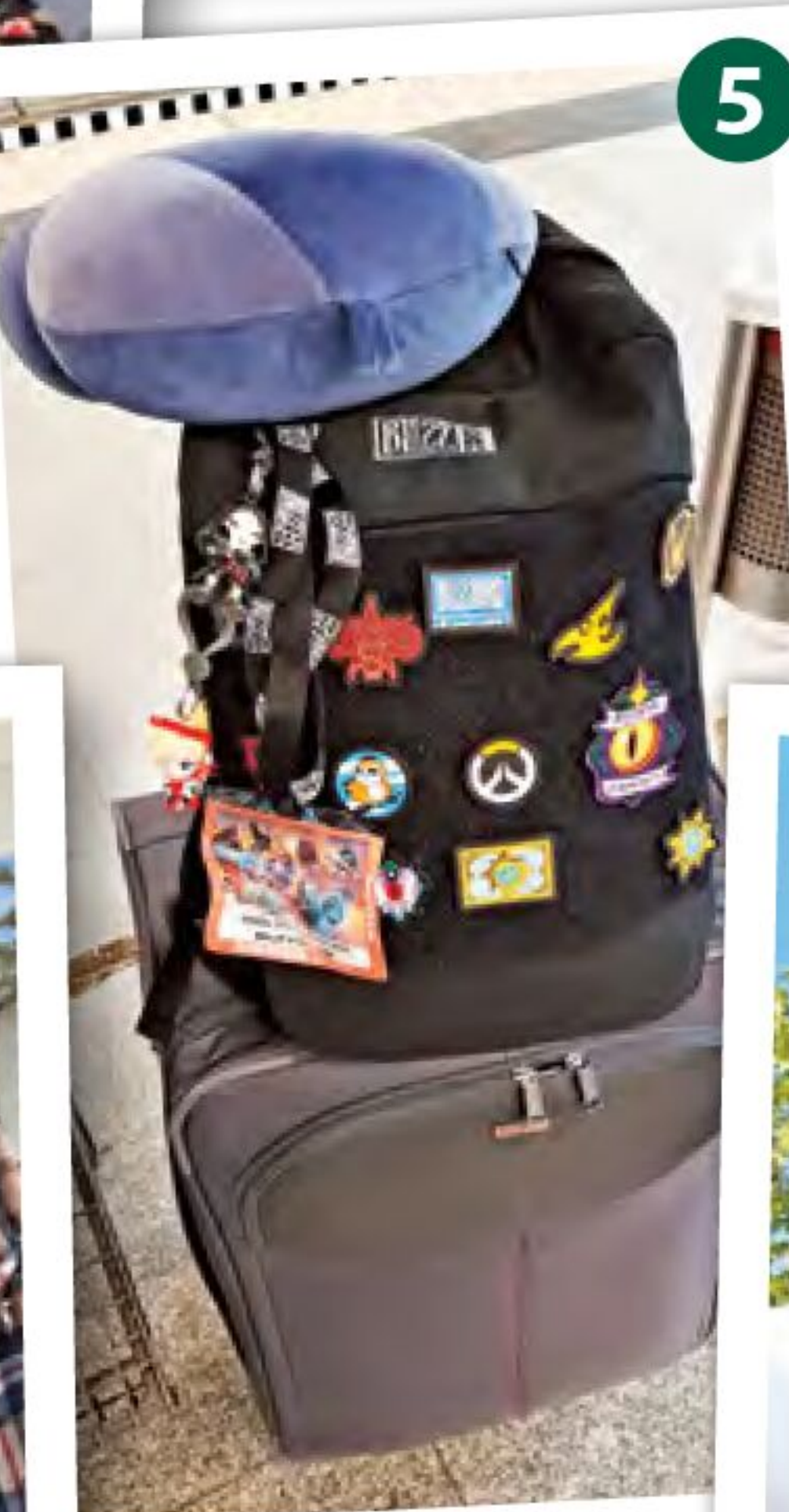
Alles, was mir jetzt am Ende noch bleibt, ist, mich in aller Ausführlichkeit bei euch zu bedanken. Denn letztlich war nicht ich es, der euch glücklich gemacht hat, sondern ihr, die schönsten Leser der Welt, habt mich glücklich gemacht. Nur dank euch durfte ich so lange so viele coole Dinge tun. Und dann auch noch die regelmäßigen Pakete voller Süßigkeiten, die uns in der Redaktion erreicht haben – mein Kardiologe verteufelt euch, aber ich liebe euch dafür.

Nun startet für uns alle ein neues Kapitel. Nachdem ich in den vergangenen Tagen aber alle klassischen Phasen der Trauer (von Unglauben über Zorn und Verhandlung bis zur Akzeptanz)

durchgemacht habe, kann ich dem mit einem Lächeln entgegenschauen. Die Welt wird sich auch ohne die MMORE weiterdrehen – wenn auch ein kleines bisschen trauriger. Die Flaggen von Horde und Allianz werde ich höchstpersönlich mit zur PC Games nehmen und dort weiter hochhalten.

An dieser Stelle müsst ihr euch jetzt vorstellen, wie die Seiten plötzlich schwarz-weiß werden, vor dem Fenster der Regen einsetzt und von irgendwoher leise „Mad World“ von Gary Jules ertönt.

Ich wünsche euch alles erdenklich Gute für die Zukunft und bedanke mich ganz herzlich bei jedem einzelnen Leser. Fühlt euch alle umarmt und feste gedrückt! Wenn ihr mögt, lesen wir uns an anderer Stelle weiter. Und sollten wir uns jemals über den Weg laufen – ob in Azeroth, auf der stickigen Gamescom, der sonnigen BlizzCon, im laut jubelnden Waldstadion, an einem der zahlreichen Motorradtreffpunkte im Taunus oder im Supermarkt um die Ecke – sagt gerne Hallo. Dann schwelgen wir gemeinsam in Erinnerungen über die schönste Zeit unseres Lebens. ■ ▸



1 Ich war damals der Nachfolger von Johann, die älteren unter euch werden sich erinnern. Optisch musste sich jedenfalls niemand umgewöhnen.

2 In all der Zeit hab ich nicht nur geschrieben, sondern hin und wieder sogar moderiert. Wer von euch kann sich noch an die RPC in Köln erinnern?

3 Im Laufe der Jahre lernt man auch die Menschen hinter den Entwicklern kennen – und trinkt nach den Terminen das eine oder andere Bierchen.

4 Pepe war übrigens in all den Jahren ein treuer Begleiter – bis in den Urlaub.

5 Die Tasche ist immer gepackt. Könnte ja sein, dass Blizzard anruft und uns einlädt.

6 Absolute Highlights waren natürlich die regelmäßigen Trips zur BlizzCon – dem absoluten Mekka aller Blizzard-Fans.

7 Letztlich durfte ich sogar ins Allerheiligste – die Studios auf dem Blizzard Campus.

8 In diesem Sinne sagen euer Lieblings-Paladin und seine persönliche Heilerin: Alles Gute, Prost und bis irgendwann!



Tanja sagt Adieu

Wow, es
f ü h l t
s i c h a n,

als wäre es gestern gewesen und gleichzeitig wie aus einem anderen Leben: mein Start am Ende von Cataclysm in der Redaktion von PC Games MMORE, damals noch als Praktikantin. Nach dem Studium war mein Einstieg in die Gamingbranche alles andere als glatt. Eigentlich wollte ich mich stärker in Richtung Design orientieren, doch gleichzeitig zog es mich immer mehr zum Schreiben. Am Ende kam es, wie es kommen musste, und ich landete irgendwo dazwischen als Autorin, Layouterin und Illustratorin zugleich.

Zu der Zeit war das Drama rund um den Untergang von Theramore und Jainas kleinen, aber eindrucksvollen Rachefeldzug gerade frisch im Gedächtnis der WoW-Community. Und dann ging alles ziemlich schnell: Mein damaliger Chef Dirk Gooding bekam mit, dass ich zeichnen kann, und zack, war mein Schicksal besiegelt.

Mein erstes Cover für die MMORE entstand quasi im Handumdrehen. Dass dieses Artwork später sogar riesengroß am

Computec-Stand auf einer Messe hing, hat mich damals echt umgehauen. Ich weiß noch genau, wie ich davorstand und einfach nur dachte: Krass, das ist wirklich von mir! Ein Moment, auf den ich bis heute sehr stolz bin.

Mit der Zeit bin ich immer mehr in die Redaktion hineingewachsen. Oft ging alles Schlag auf Schlag. Eben noch Cover gestaltet und kleine Startseiten-Artikel geschrieben, kurz darauf die ersten großen Lore-Texte verfasst. Und ehe ich mich versah, hieß es plötzlich, ich solle die Todesritter als Klassenautorin übernehmen. Das war schon ein bisschen verrückt, aber auch unglaublich spannend. Rückblickend kann ich sagen: Genau diese Mischung aus Chaos, Kreativität und Leidenschaft hat die Zeit bei der MMORE so besonders gemacht.

Heute würde ich mich definitiv als echten MMORE- und buffed-Veteran bezeichnen. Es erfüllt mich mit Stolz, so viele Jahre Teil dieser Reise gewesen zu sein, gemeinsam mit großartigen Kolleginnen und Kollegen und natürlich meinen treuen Todesrittern durch unzählige WoW-Abenteuer hinweg. Doch wie man so schön sagt: Man soll gehen, wenn es am schönsten ist. Für mich gehört Midnight schon jetzt zu den großen Highlights der WoW-Geschichte.

Vielleicht ist genau das der richtige Moment, um sich von World of Warcraft als „dem großen Thema“ zu verabschieden und dabei dieses gute Gefühl mitzunehmen.

Ob es nun Zufall, Schicksal oder einfach der nächste logische Schritt ist: Meine Reise als Redakteurin geht bei Computec weiter. Ich freue mich riesig auf die kommenden Herausforderungen und vor allem darauf, dass wir als großes Team endlich mehr Raum für all die Themen haben, die uns schon so lange unter den Nägeln brennen, für die bisher aber oft einfach die Zeit gefehlt hat.

Ich blicke auf jeden Fall mit viel Zuversicht nach vorn. Und wenn ihr Lust habt, nicht nur mehr über WoW, sondern auch über die Geschichten anderer Spiele zu erfahren, dann schaut unbedingt bei PC Games vorbei. Vielleicht lesen wir uns dort ja schon bald wieder.

Adieu!



1 Meine Lieblings-Cover, das sind die Highlights meiner Laufbahn als Illustratorin für die MMORE. Das legendäre Arsch-Cover (3) war ein echter Hit!

2 Unsere Messebesuche und Gespräche waren für mich immer etwas Besonderes. Schließlich konnten wir dort direkt mit den Entwicklern ins Gespräch kommen.

3 Ich durfte mich sogar mit dem legendären WoW-Komponisten Russell Brower als Musikerin versuchen.

4 Einer der schönsten Momente meiner Zeit als Redakteurin war das Treffen mit Chris Metzen und Jeff Kaplan auf der BlizzCon 2014 in Anaheim.





Seb sagt Adieu

Dass ein Print-Heft mit nischigen Themen wie der MMORE bis ins Jahr 2026 durchgehalten hat, ist schon erstaunlich, und ein Ende war irgendwann absehbar. Trotzdem schmerzt es natürlich, jetzt Abschied nehmen zu müssen. Rückblickend kann ich nur Danke an alle treuen Leser und die Autoren sowie Layouter sagen, die über die Jahre ihr Herzblut in WoW und andere MMO- sowie Nerdthemen gesteckt haben. Danke an die kreativen Köpfe, die auch in der Saure-Gurken-Zeit von WoW immer tolle Themen aus dem Hut gezaubert haben und es am Ende im Heft noch besser aussehen lassen haben, als man es sich selber während der Planung vorgestellt hat. Die gute Nachricht ist, dass die MMORE quasi nur umzieht. Denn wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist das Team der MMORE bereits in die Reihen der PC Games (pcgames.de) übergelaufen, wo ihr künftig unsere Guides, Specials und mehr zu WoW und anderen bekannten Themen online findet. ■ ►



- 1 Die Anfangszeit der MMORE war schon verrückt. Manchmal ist man für einen Artikel als Hordler in die Schlacht auf die Fürther Wiesen gezogen.
- 2 Manchmal musste man aber auch nur mit dem Daumen nach oben zeigen. Als professionelles Daumenhoch-Model war ich natürlich prädestiniert (siehe auch Bild unten).
- 3 Ganz so kriegerisch wie bei unseren Fotoshootings ging es in der MMORE-Redaktion aber zum Glück nie zu ...
- 4 ... Selbst wenn es mal wieder coolen Real-Life-Loot abzustauben gab ... der aber immer an euch Leser da draußen ging.
- 5 Die Schere zwischen Genie und Wahnsinn war während der Produktionen groß.
- 6 Wenn man auf seinem ersten Messebesuch für die Firma (Dreamhack 2014) vergessen hatte, ein Foto mit dem Standpersonal zu machen, musste nachträglich der Praktikant als Messemodel herhalten.

Matze sagt Adieu

Eine Tür schließt sich, eine andere öffnet sich –

für mich ist das Ende der

MMORE eine immense Zäsur, weil ich schon am Ende meiner Schulzeit sagte: Hey, ich will mal für ein Spiele-Magazin schreiben. Als ich dann 2018 hier einsteigen durfte, wurde der Traum vom Beruf als Gaming-Redakteur endlich wahr. Und das, obwohl es echt holprig begonnen hatte. Allein schon die Einladung zum Vorstellungsgespräch: Maria durfte von mir erstmal die Antwort bekommen, dass es grad schlecht wäre: „Gerade bin ich frisch in Tokyo angekommen“ – cool wie sie ist, ging aber auch ein Treffen nach meiner Rückkehr, natürlich mit Jetlag. Der machte sich dann bei einer kurzen Anspiel-Session bemerkbar. Denn, um zu sehen, wie gut sich mögliche Volontäre auch live und unter Zeitdruck schlagen, hatte ich einen simplen Task: in die Schlacht um Lordaeron vor dem Release von BfA und einen Text darüber schreiben. Klingt einfach ... blöd nur, dass ich wie ein

Reh in LKW-Scheinwerfer

wabernde Portal zur Stadt der Verlassenen startete. Mein Hirn hatte einfach, korrumpiert von GW2, völlig vergessen, dass man in WoW Portale oft anklicken muss, um sie zu benutzen. Ich dachte wirklich: Das war es jetzt. Aber dann fasste ich mir ein Herz, schaute zu einem nett aussehenden Typen namens Seb und fragte, ob er mir kurz helfen könnte. Ohne mich einfach völlig auszulachen, klickte er für mich aufs Portal. Der Rest ist Geschichte: Mein Text über die Schlacht und mein gutes Aussehen haben mir eine Position als Volontär besorgt ... oder zumindest nicht meine Chancen ruiniert.

Die letzten Jahre waren dann ein großer Spaß, auch wenn WoW für mich tatsächlich mehr „Arbeit“ als für alle anderen Autoren ist. Denn, vielleicht hatte es mancher von euch mal vermutet: WoW habe ich tatsächlich für meine Tätigkeit als Autor der MMORE und auf buffed.de angefangen. Mein primäres MMO-Zuhause ist und bleibt Guild Wars 2! Umso spaßiger fand ich es immer, wenn bei einem kritischen Artikel zu GW2 Kommentare folgten à la „Typisch buffed, immer diese

WoW-Vorliebe“. Über die Jahre habe ich aber Blizzards Welt natürlich lieben gelernt; meine Hexenmeisterin ist mein Ein und Alles, Dämonologie-Fan bleibe ich ebenfalls. Was gibt es Schöneres als Beschwörer-Spielweisen?

Von ganzem Herzen bedanke ich mich bei euch allen für eure jahrelange Treue zur MMORE, die bei vielen von euch ja meine „buffed-Karriere“ an Dauer übertrifft. Zu wissen, dass wir treue Leser haben, die sich über unsere Nischen-Themen freuen, denen wir mit ultra-spezifischen Specials und Kolumnen einen Tag versüßen können, das hat mich angetrieben. Natürlich gab es harte Heftabgaben, knappe Deadlines und hitzige Diskussionen – aber ich behalte vor allem den Gedanken im Kopf, dass ich mein Schüler-Ich stolz machen durfte: Auf gedrucktem Papier landeten meine Worte zu diversen Spielen, von 2018 bis 2026.

Und wer in Zukunft noch mehr von mir lesen will, natürlich auch mit einem breiten Bereich an Themen, den lade ich herzlich dazu ein, in Zukunft auch bei PC Games vorbeizuschauen, wo ich meinen Teil dazu beibringe, den Geist der buffed am Leben zu halten. Bis dahin: Allzeit guten Loot und viel Spaß in euren liebsten Online-Welten! ■ ►

1 Mit diesem Foto wurde ich der Welt als neues buffed-Küken vorgestellt im Juli 2018 – vielleicht erinnert sich noch wer an die Ausgabe!

2 Der wirkliche Anfang für mich war aber Ende April 2018: So happy sah ich aus, bevor ich zum Vorstellungsgespräch spazierte; das buffed-Büro war ja in Laufweite.

3 Zeitreise: So sah mein Arbeitsplatz im Jahr 2020 aus. Ganz typisch: Seiten der MMORE, die wir zur Korrektur noch ausgedruckt hatten. Später nur noch digital.

4 Äußere Umstände sorgten natürlich dafür, dass Event-Reisen für mich nicht in Frage kamen. Umso schöner war dann etwa ein Final Fantasy Rebirth Event in London.

5 Eines meiner persönlichen Highlights: Jonathan Rogers, den Game Director von Path of Exile 2, nach diversen Online-Calls auch in Person treffen und mit ihm über Loot schnacken!

6 Unvergesslich: Für buffed nach Island reisen, aufs Fan Fest von EVE Online. Sogar mit einem Live-Konzert vom isländischen Star Daði Freyr.

1



4



5



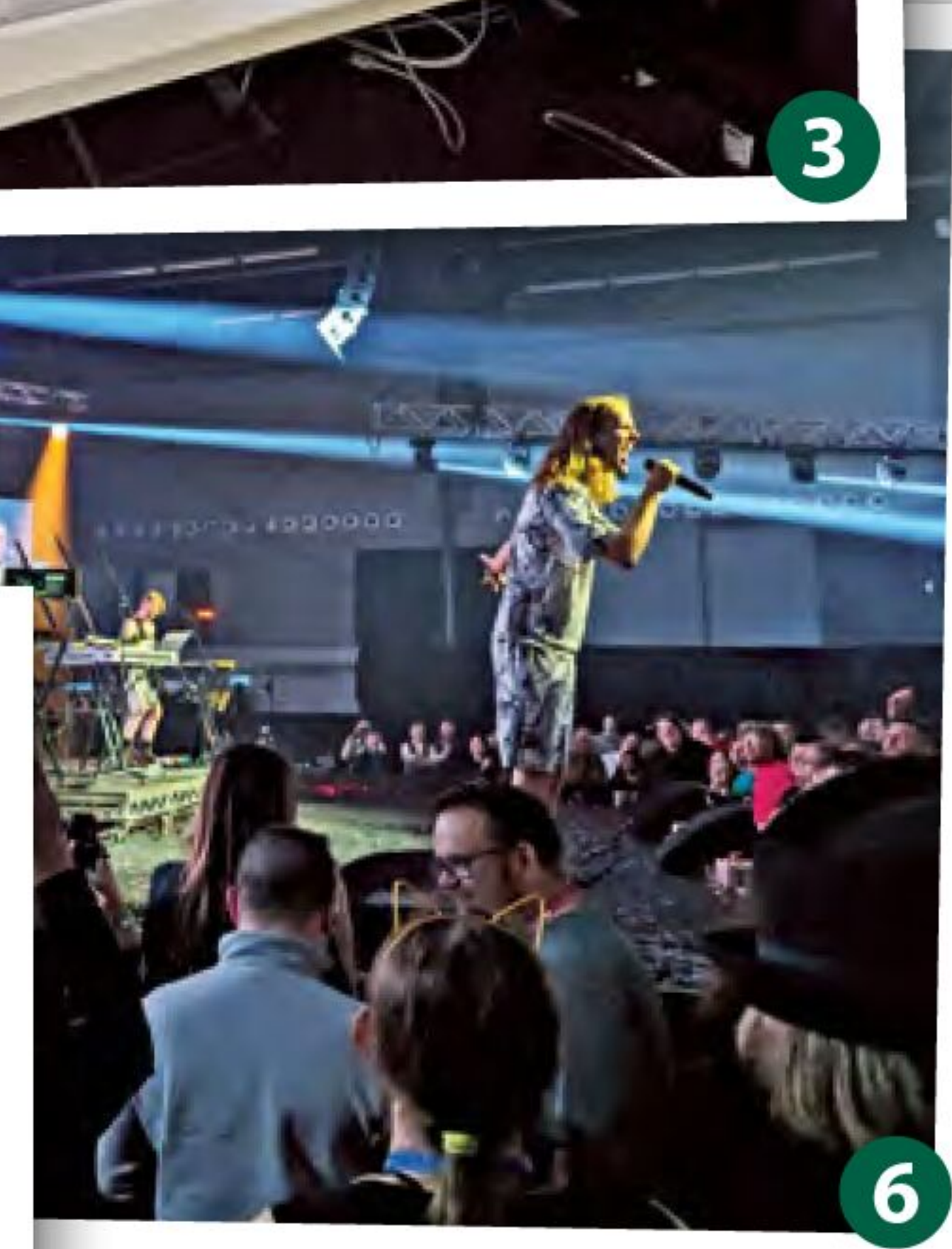
2



3



6





Daniel sagt Adieu

Hier ein kleiner Fun-Fact über mich: Ich wurde im wunderschönen Jahr 1998 geboren und bin daher ein waschechtes Kind der 90er. World of Warcraft spiele ich quasi seit Release im Jahre 2004 – damals noch auf dem PC meiner (Halb-)Schwester. Ab Mists of Pandaria hatte ich dann meinen eigenen Rechner, meinen eigenen Account und meine eigenen Sorgen, wie ich denn die 13 Euro im Monat auftreiben sollte.

Dieses verdammte Spiel begleitet mich also buchstäblich, seit ich die Kapazität zu denken entwickelt habe. Und ich erinnere mich noch genau, wie ich in meinen jungen Tagen ständig die Datenbank von buffed.de besucht habe, um Infos über irgendwelche Items und andere Dinge einzuholen – und et-

was über 20 Jahre später war ich dann selbst Teil des buffed-Teams.

Anfangen habe ich meine Karriere tatsächlich bei PC Games, Phil fand mich aber einfach so schnuffig, dass er mich unbedingt in seinem Team haben wollte. Und so kam es dann dazu, dass ich seit 2024 aktiv bei buffed arbeite. Da ich schlichtweg noch nicht so lange dabei bin wie meine ganzen Kollegen, habe ich leider keine coolen Anekdoten, Bilder oder andere Dinge zu teilen, die sich über die Jahre angesammelt hätten.

Trotzdem war meine Zeit bei buffed etwas ganz Besonderes – und damit meine ich nicht nur, dass ich meine WoW-Obsession zu meinem Beruf machen konnte. Mit meinen Texten möchte ich eigentlich immer eine von zwei Sachen erreichen: die Leser (also euch!) entweder unterhalten, oder in irgendeiner Weise zum Nachdenken anregen.

buffed war für mich die recht einzigartige Chance, diese zwei Bestreben miteinander zu verbinden. Vielleicht habt ihr ja mal eins meiner Specials auf der Website gelesen, etwa das zu Burgen in Videospielen oder meinen kollaborativen Artikel mit Kollege Matze, in dem wir die zehn größten Gaming-Red-Flags auflisten.

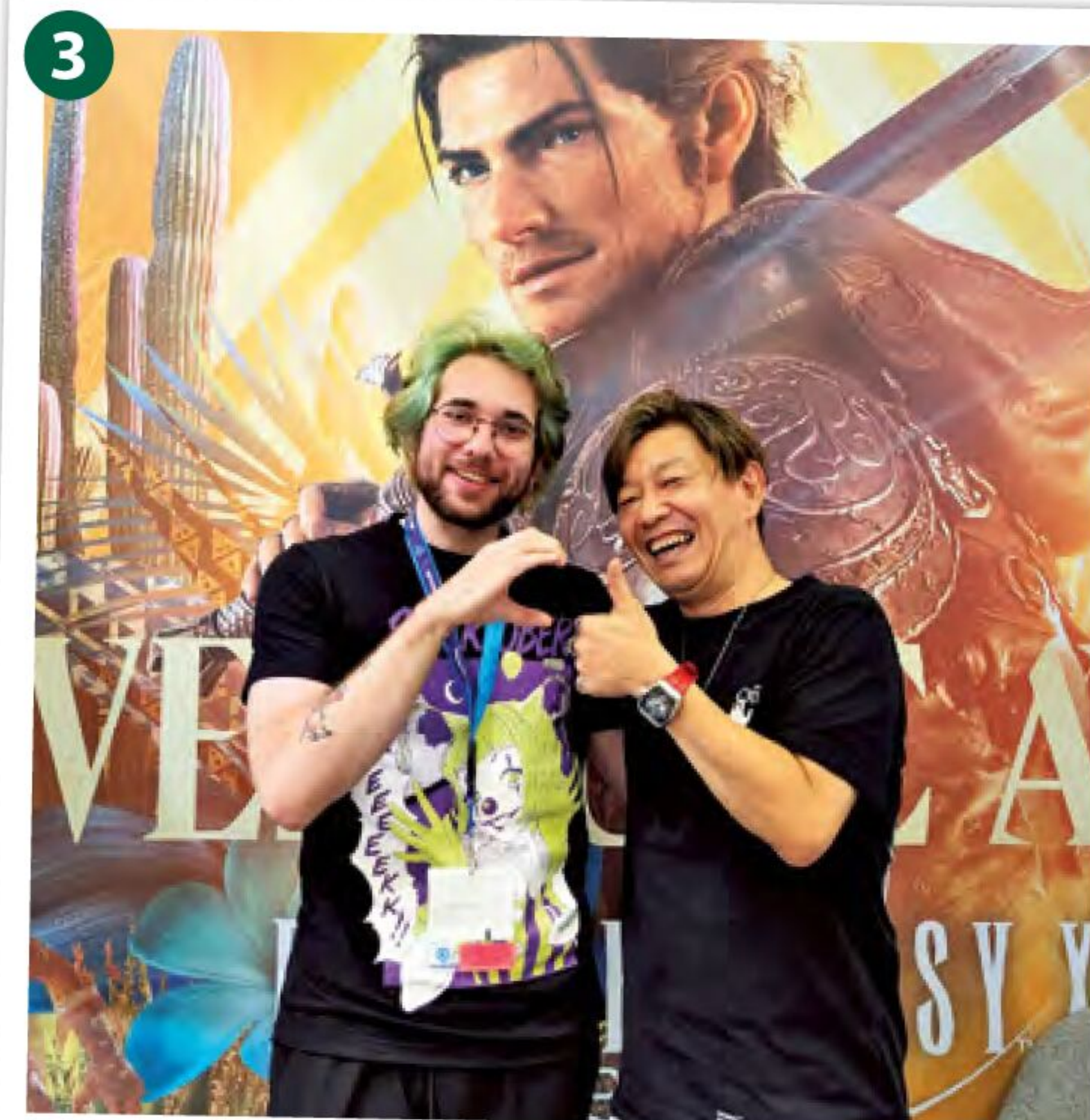
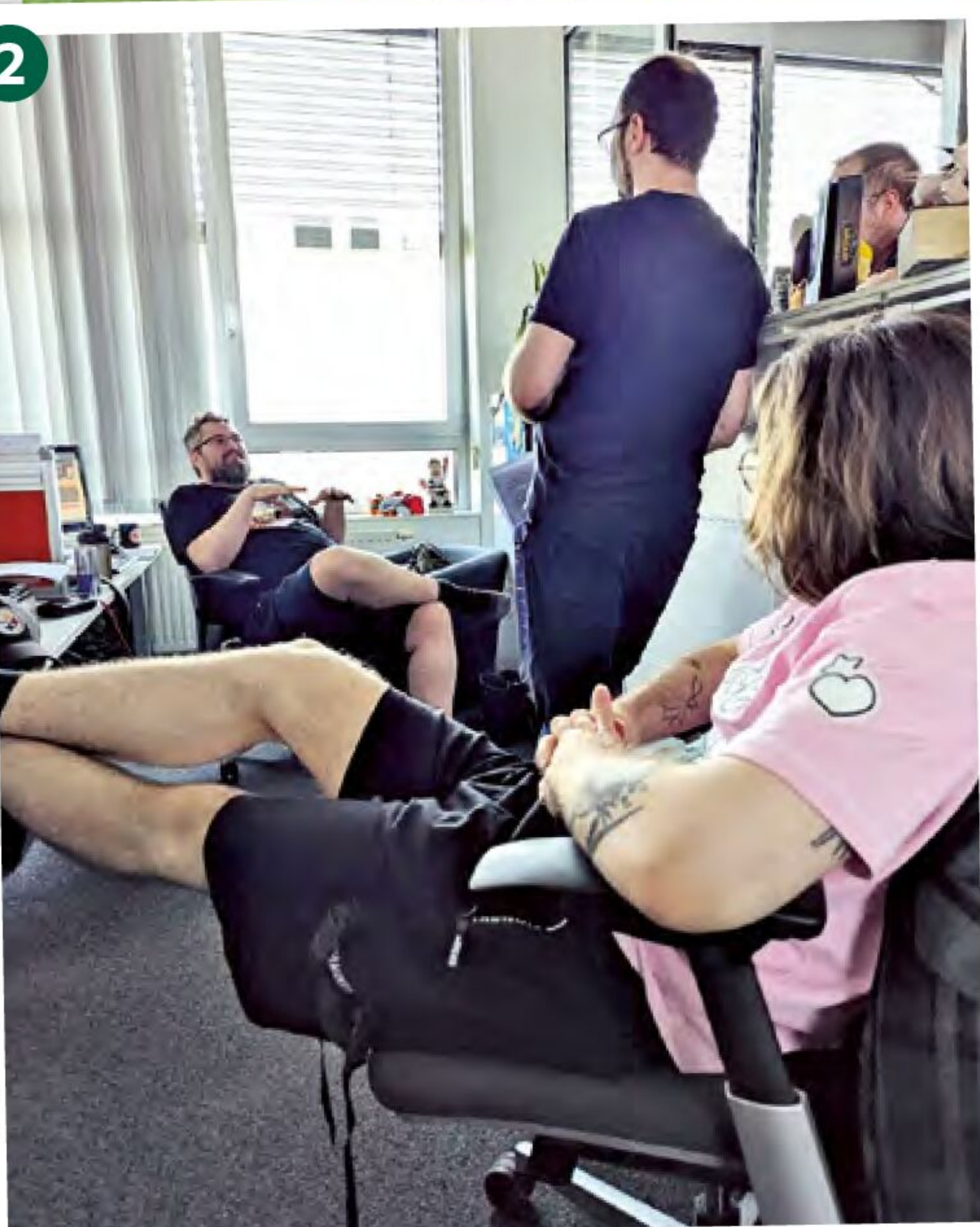
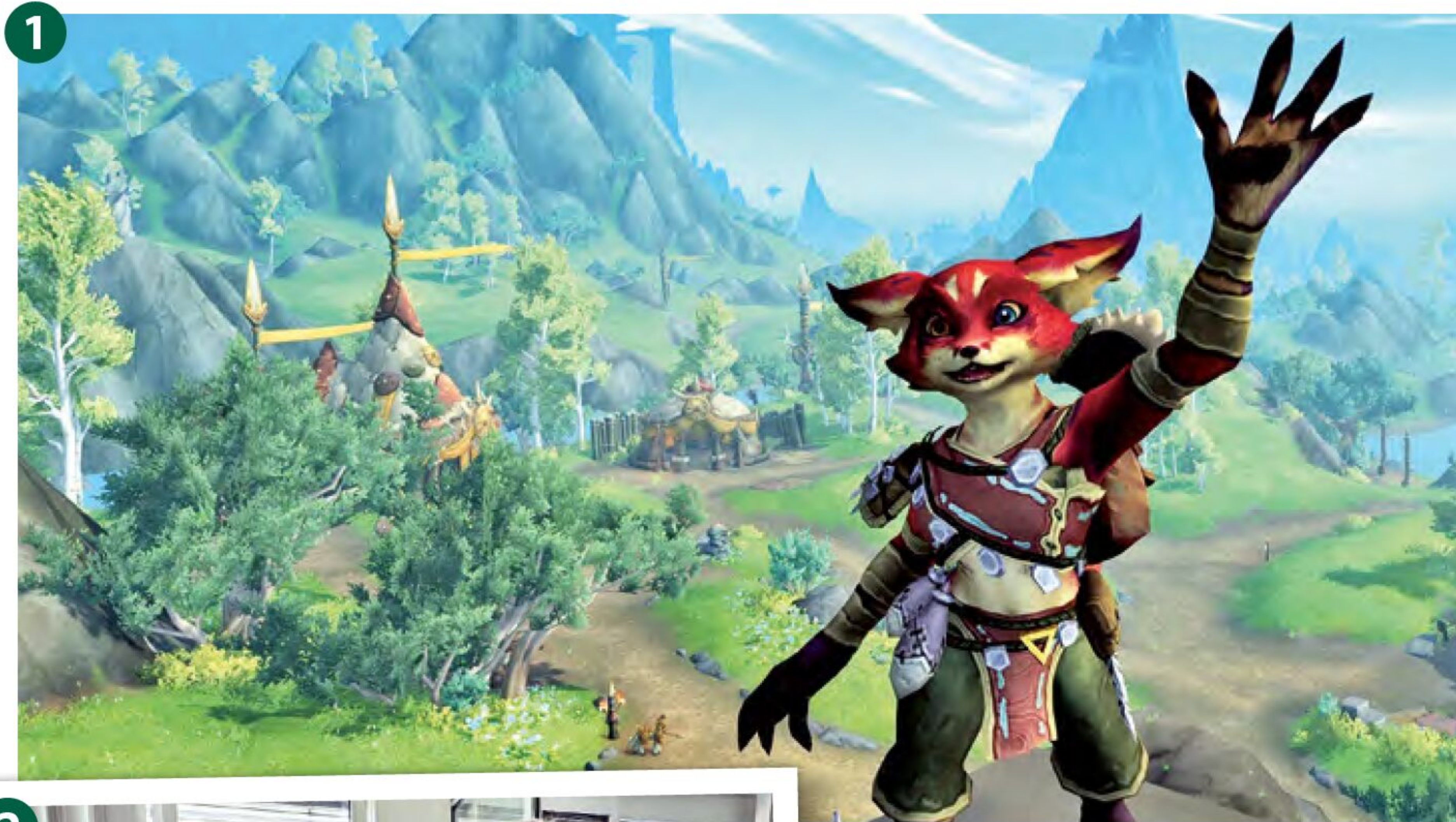
Ich war immer überzeugt, dass meine Artikel „erfolgreich“ sind, sobald ich auch nur einen Leser mal zum Schmunzeln gebracht habe oder er nach dem Lesen zumindest das Gefühl hatte, irgendetwas Interessantes, Neues gelernt zu haben.

Ich kann natürlich nur hoffen, dass mir das zumindest gelegentlich auch gelungen ist. Insofern von ganzem Herzen danke, dass ihr euch die Zeit genommen habt, meine „Werke“ zu lesen, ich habe es nie für selbstverständlich gehalten. Und auch, wenn wir uns des Öfteren mal uneinig waren, weiß ich jeden zu schätzen, der sich die Zeit genommen hat, einen Kommentar zu verfassen.

Doch obwohl buffed nun nach all den Jahren zu Ende geht, ist die Redaktion noch nicht ganz aus der Welt. Meine Kollegen und ich wechseln nämlich zu PC Games, wodurch ich quasi wieder da bin, wo ich angefangen habe.

Solltet ihr also Gefallen an meinen Texten gefunden haben und in Zukunft mehr davon wollen, natürlich mit deutlich mehr Artikeln abseits von WoW, findet ihr die auf PC Games.de, wo ich weiter alles dafür geben werde, euch mit Specials, Kolumnen, Guides und sonstigen Gedanken zu erheitern, zu informieren oder auch zum Nachdenken anzuregen.

Ich würde mich auf jeden Fall darüber freuen, in Zukunft auf PC Games.de einige bekannte Namen und Profilbilder im Kommentarbereich zu sehen. ■



1 Mit diesem Bild hier hat alles auf buffed.de angefangen. Da ist es irgendwie nur passend, dass es auch beim Abschied einen Platz erhält.

2 Das wissen viele nicht, aber buffed-Chef Phil ist tatsächlich der Erfinder des momentan sehr beliebten „67“-Memes – da hört man natürlich gebannt zu.

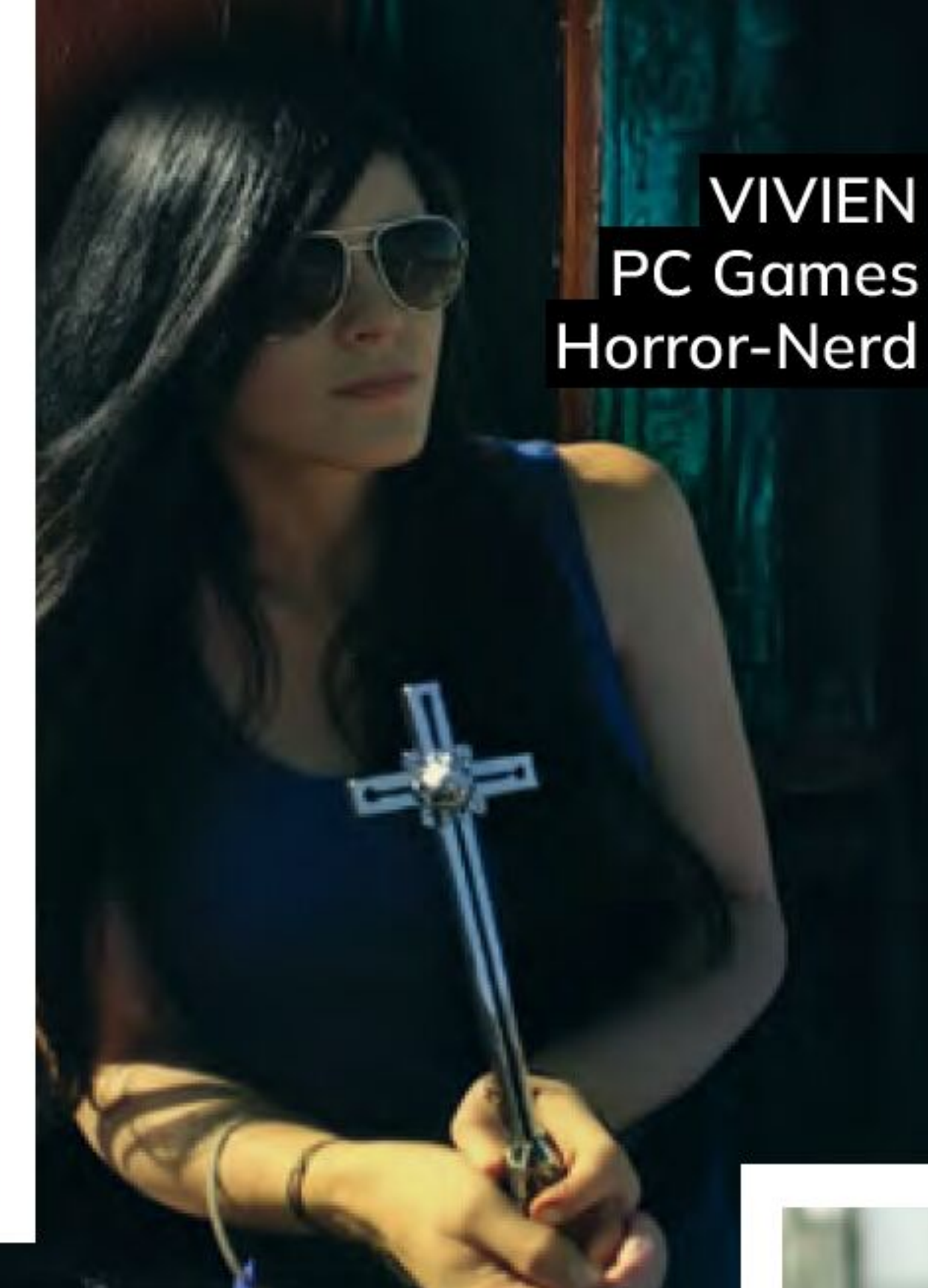
3 Ein kleines Highlight der Arbeit bei buffed waren natürlich die diversen Reisen zu Events. Darunter die Gamescom, bei der ich mit Yoshi-P quasseln durfte.



RAFF
PCGH
Grafikkarten-Nerd



LUKAS
N-ZONE
Nintendo-Nerd



VIVIEN
PC Games
Horror-Nerd



ANNIKA
play⁵
Zauber-Nerd



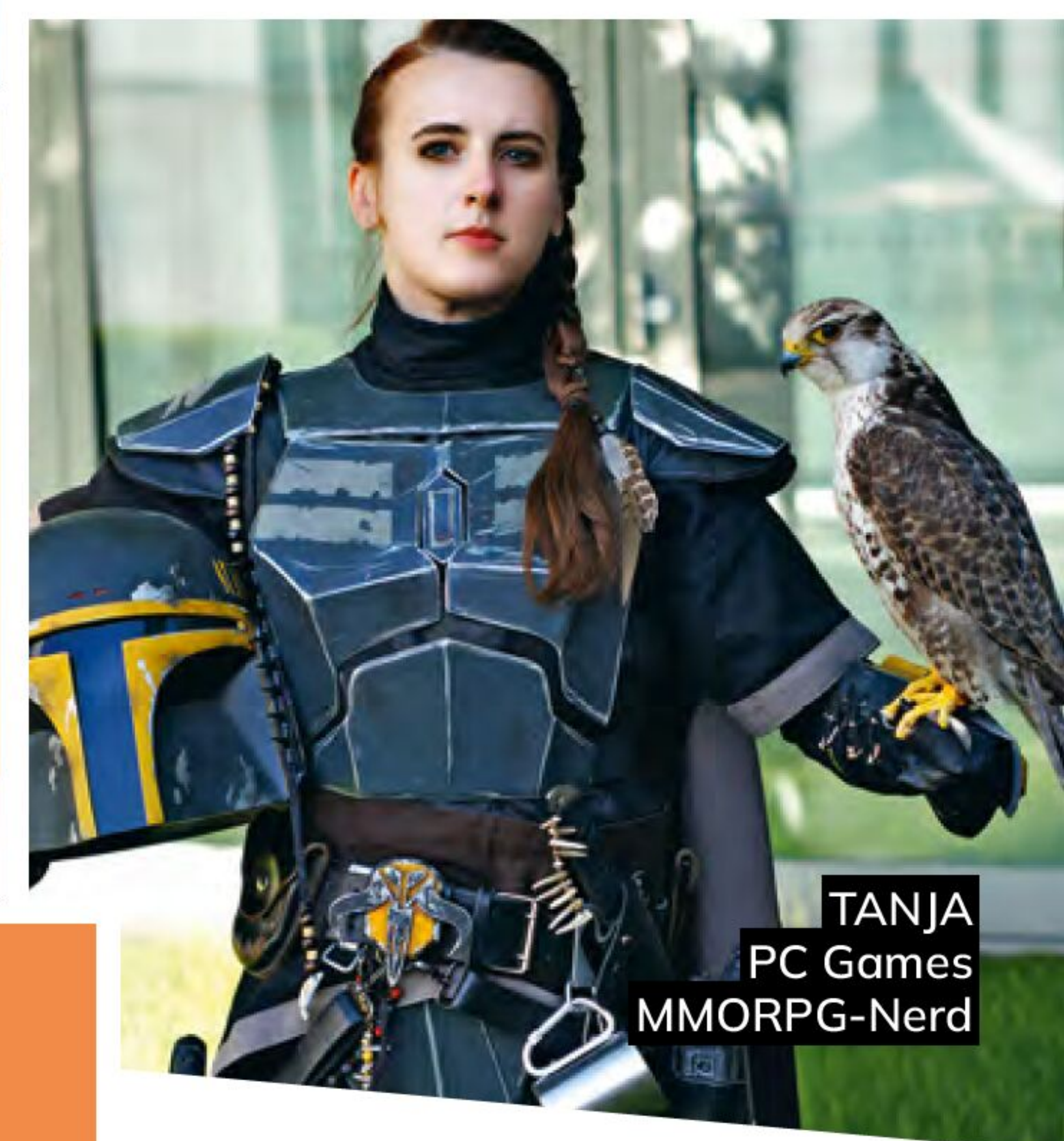
MATTHIAS
PC Games
Sci-Fi-Nerd



SANTI
PCGH
Video-Nerd



SASCHA
PC Games | play⁵
Fantasy-Nerd



TANJA
PC Games
MMORPG-Nerd

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz. ❤️
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.compute.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:



Computec Media. Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

Folgt uns:



Endlich angekündigt!

Klassenguides

Nutzt eure Talente!

Ein letztes Hurra

Mit der finalen Runde Klassenguides haben wir (fast) alle Spielweisen für Midnight abgedeckt. Die drei Katzen auf den Servern werden es uns verzeihen.

Text: **Philipp Sattler**

Wenn ihr diese MMORE in den Händen haltet, dann haben wir nun 99,4 Prozent aller Spieler mit einem passenden Klassenguide versorgt, der sie durch die Anfangsphase von Midnight trägt. Die Zahl haben wir uns übrigens nicht ausgedacht. Wer genau aufgepasst hat, der hat festgestellt, dass eine einzelne, kleine Spielweise fehlt. In den drei Ausgaben rund um den Release haben wir alle drei Specs einer jeden Klasse abgedeckt. Alle drei? Mitnichten. Eine kleine gallische Katze wehrt sich tapfer gegen die Übermacht der Eulen, Bäume und Bären und beharrt darauf, weiterhin als Wildheit-Druide durch die Lande zu streifen. Tatsächlich sind 0,6 Prozent der Spieler als Katze unterwegs. Nur mal so zum Vergleich: 13,5 Prozent der Spieler schleudern als Frost-Magier mit Schneebällen.

Da die Druiden aber leider vier Specs haben, konnten wir sie in den bisherigen drei Ausgaben nicht unterbringen. Und werden es auch nicht mehr schaffen, wie ihr sicherlich schon mitbekommen habt. Die Reise der PC Games MMORE neigt sich dem Ende entgegen. Ob wir damit die letzten Katzen passiv dazu bringen, doch Eule zu spielen? Wer weiß.

In der aktuellen Ausgabe bekommt ihr jedenfalls einen finalen Rundumschlag und kurze Klassenguides fürs Endgame in WoW Midnight. Dabei gilt zu beachten, dass diese schon auf Patch 12.0.5 ausgelegt sind. Das hat dieses Mal nicht wirklich Arbeit gemacht, da es nahezu keine relevanten Klassenänderungen mit dem Update gab. Es wurde lediglich massiv an den Zahlen gedreht.

Die Spielweise und Talentverteilung blieb dabei aber unangetastet. Zumindest gilt das bei Redaktionsschluss.

WELT OHNE KLASSENGUIDES?

Mit dem Ende der MMORE müsst ihr nun vorerst auf gedruckte Klassenguides verzichten. Da unsere Redaktion gesammelt (ja, niemand wird zurückgelassen) zur PC Games wechselt, ergibt sich ein neues Bild. Künftig werden wir dort die Religion der MMORPGs und insbesondere des einzig wahren Königs WoW verbreiten. Ob wir es schaffen, dort Klassenguides in der Tiefe wie in der MMORE unterzubringen ... wahrscheinlich nicht. Ob wir es aber schaffen, euch die wichtigsten Übersichten online auf pcgames.de zu bringen ... da sieht die Sache schon anders aus.

Noch können wir euch leider nichts versprechen, doch wir sind guter Dinge, das hinzubekommen. Schaut doch einfach in den kommenden Wochen regelmäßig mal vorbei und ihr werdet staunen, wie WoW zwischen all den lahmen Call of Battlefields, Gran Fortnites und Resident Hills Einzug hält. Am Ende steigern wir noch eigenhändig die WoW-Spielerzahlen, weil endlich auch die unwissenden Spieler mit dem Virus der MMORPGs infiziert werden.

Denn auch unter neuer Flagge ist WoW ja nicht nur unsere Arbeit, sondern auch unser absolutes Lieblingshobby. Und warum sollten wir euch nicht daran teilhaben lassen, was wir uns bei vielen Stunden TheoryCrafting hart erarbeiten?

Auf den nächsten Seiten:

Dämonenjäger 20

Druide 22

Hexenmeister 24

Jäger 26

Krieger 28

Magier 30

Mönch 32

Paladin 34

Priester 36

Rufer 38

Schamane 40

Schurke 42

Todesritter 44



Der Dämonenjäger

Endgame – Ab in die Dungeons und Raids von Midnight! Wir zeigen euch, wie ihr mit dem Verwüstung-Dämonenjäger ordentlich Schaden anrichtet und dabei mit Stil durch die Luft wirbelt.

Text: Nicolaos Scholz | WoW-Patch: 12.0.5

Der Verwüstung-Dämonenjäger bleibt auch in Midnight das, was er schon immer war: ein hochmobiler, schadensstarker Nahkämpfer mit Lederkluft, zwei Glevs und einem ausgeprägten Hang zur Theatralik. Die Spezialisierung setzt weiterhin auf kurze, rollende Cooldowns statt auf eine einzige große Burst-Phase – das bedeutet, fast immer liegt irgendein Knopf bereit, den ihr drücken könnt. Blizzard hat mit Midnight einige altbekannte Fähigkeiten gestrichen – *Teufelseruption*, *Zeichen der Flamme*, *Teufelsbeschuss* und sogar der klassische *Dämonenbiss* mussten weichen. Dafür gibt's neue Spielzeuge wie *Klingenwerk* und *Dämonische Abhärtung*. Unterm Strich spielt sich die Klasse erstaunlich ähnlich zu The War Within – nur mit ein paar frischen Spitzentalenten und einem überarbeiteten Fokus.

Talentwahl

Beim Heldentalentbaum habt ihr die Wahl zwischen Häsher der Aldrachi und Teufelsgezeichneter. Die kurze Version: In Midnight setzen wir (wie auch Ewigkeiten davor) fast überall auf Teufelsgezeichneter. Die jüngsten Anpassungen haben dafür gesorgt, dass *Dämonenwoe* wieder mit unserer Meisterschaft skaliert – das drückt das Schadensprofil der Spezialisierung spürbar nach oben und macht *Augenstrahl* zum Zentrum unserer Rotation. Der Teufelsgezeichnete bietet zudem mit *Brennende Schmerzen* oder *Verbesserter Seelenreißer* solide Defensivoptionen gegen One-Shots und liefert bessere

AoE-Performance als sein Konkurrent. Wer in Mythisch+ ordentlich Flächenschaden raushauen will, ist hier klar richtig. Häsher der Aldrachi dreht sich nach wie vor um *Gleve des Reißers*, die euer nächstes *Gleve werfen* ersetzt, sobald ihr sechs Seelenfragmente verbraucht habt. Durch *Mal des Reißers* und *Wut der Aldrachi* verändert sich eure Rotation leicht – mit Fokus auf Einzelziel oder AoE, je nach Situation. In der Theorie liefert der Häsher im reinen Single-Target leicht mehr Schaden, praktisch gibt es in Season 1 allerdings kaum Kämpfe, die diesen Vorteil ausspielen. Im spezialisierten Talentbaum gehört *Die Jagd* natürlich in den Warenkorb, ebenso *Trägheit* und *Initiative*. *Essenzbruch* ist zwar ein stabiler Cooldown, muss aber nicht unbedingt mit. Für den Raid könnt ihr *Zerschmetterte Bestimmung* und *Unerbittlicher Ansturm* mitnehmen, im Mythisch+ tauscht ihr diese gegen AoE-lastige Talente wie *Wütende Flammen* und *Ein Feuer im Inneren*. Das Tauschen zwischen Raid- und Mythisch+-Builds geht zwar schnell, kostet aber spürbar Schaden, wenn man den falschen mitschleppt – also lieber vor jedem Content-Wechsel einmal kurz den Loadout überprüfen.

Spielweise

Der Verwüstung-Dämonenjäger spielt sich nach klassischer Prioritätenliste. *Jähzorn* ist eure Ressource, die ihr vorrangig in *Chaosstoß* steckt, während ihr gleichzeitig genug davon aufhebt, um *Klingentanz* auf Cool-

down zu zaubern. Versucht, eure kurzen Cooldowns wie *Klingentanz*, *Rachsüchtiger Rückzug*, *Augenstrahl* und *Essenzbruch* möglichst konstant auszunutzen. Dauerhaft Jähzorn übercappen klingt nach Verschwendung, ist aber fein – solange ihr die Prioritäten einhaltet. Cooldown-Uptime schlägt Ressourceneffizienz – zumindest in diesem Fall. Die Prioritätenliste mit dem Teufelsgezeichneten im Einzelziel sieht folgendermaßen aus:

01. **Teufelsklinge**
(wenn *Trägheit*-Buff aktiv ist)
02. **Die Jagd**
(oder *Rachsüchtiger Rückzug*)
03. **Klingentanz**
(auf Cooldown)
04. **Feuerbrandaura**
(bei maximalen Ladungen)
05. **Rachsüchtiger Rückzug**
(wenn *Augenstrahl* verfügbar)
06. **Augenstrahl**
(komplette Dauer nutzen)
07. **Todesfeger**
(sobald verfügbar)
08. **Metamorphose**
(für den Power Spike)
09. **Vernichtung**
(sobald verfügbar)
10. **Chaosstoß**
(als Filler)
11. **Feuerbrandaura**
(Refresh)
12. **Teufelsklinge**
(als Filler)



Im Raid setzen wir auf den Teufelsgezeichneten und maximieren den Nutzen von *Augenstrahl*. Kleine Variationen im generischen Klassenbaum sind natürlich erlaubt.

Die Boni des ersten Tier-Sets


Auch beim Verwüstung-Tier-Set halten sich die Neuerungen in Grenzen. Euren Spielstil müsst ihr nicht anpassen – das Set legt einfach eine schöne Schippe Schaden obendrauf und macht eure Burst-Fenster noch knackiger. Besonders der 4er-Bonus harmoniert wunderbar mit der ohnehin hohen Prio von *Metamorphose*.


- **2er-Set:** Der Schaden von *Klingentanz* wird um 15 Prozent erhöht.
- **4er-Set:** Während *Metamorphose* ist euer Tempo um 6 Prozent erhöht.

Unverbrauchte *Dämonenwoge*-Effekte gehen verloren, wenn ihr *Metamorphose* oder *Augenstrahl* erneut zündet – also immer erst aufbrauchen, bevor ihr nachladet. *Rachsüchtiger Rückzug* sollte eng an *Augenstrahl* gekoppelt bleiben, da beide durch *Teufelskreis* auf 20 Sekunden Abklingzeit kommen. Wenn ihr das Timing mal verbockt, haltet Rückzug einfach für den nächsten *Augenstrahl* zurück und macht weiter.

Cooldowns


 **Augenstrahl** ist der zentrale Cooldown unserer Spezialisierung. Durch *Dämonisch* verwandelt ihr euch kurzzeitig in eure dämonische Form und schaltet *Vernichtung* und *Todesfeger* frei. Nutzt davor *Trägheit* und *Initiative*, um die Schadensverstärkungen zu stapeln.


 **Metamorphose** ist dank *Chaotische Verwandlung* kein simpler „Drück und vergiss“-Button. Die Fähigkeit resettet nämlich die Abklingzeiten von *Augenstrahl* und *Todesfeger* – was bedeutet, dass ein großer Teil eures Burst-Schadens vor *Metamorphose* stattfindet. Plant die Set-up-Phase sorgfältig und zündet Meta, wenn alles andere gerade abklingt.

 **Essenzbruch** folgt meistens auf *Augenstrahl* oder *Meta*, da der zusätzliche Tempo-Buff euch einen weiteren Global-Coldown im Burst-Fenster verschafft. In AoE-Situationen wird der Schaden zudem durch *Todesfeger* nahezu verdoppelt – also immer nach *Augenstrahl* setzen, wenn mehrere Gegner stehen.



Metamorphose, Klingentanz, Augenstrahl – der Verwüstung-Dämonenjäger sieht in Midnight nicht nur stark aus, sondern haut auch entsprechend rein.

 **Die Jagd** funktioniert nach wie vor angenehm unkompliziert: Auf Cooldown rausdonnern und freuen. Wunderbar als Gap-Closer oder Sturmangriff durch eine Mob-Menge hindurch.

 **Rachsüchtiger Rückzug** ist nicht nur ein Mobilitäts-Tool, sondern zentraler Bestandteil eurer Rotation. Eng an *Augenstrahl* gekoppelt, liefert der Skill dank *Trägheit* eine stabile Schadenserhöhung und Kritboosts direkt ins Burst-Fenster. Missbraucht ihn also nicht rein zum Positionieren.

Werte Verteilung

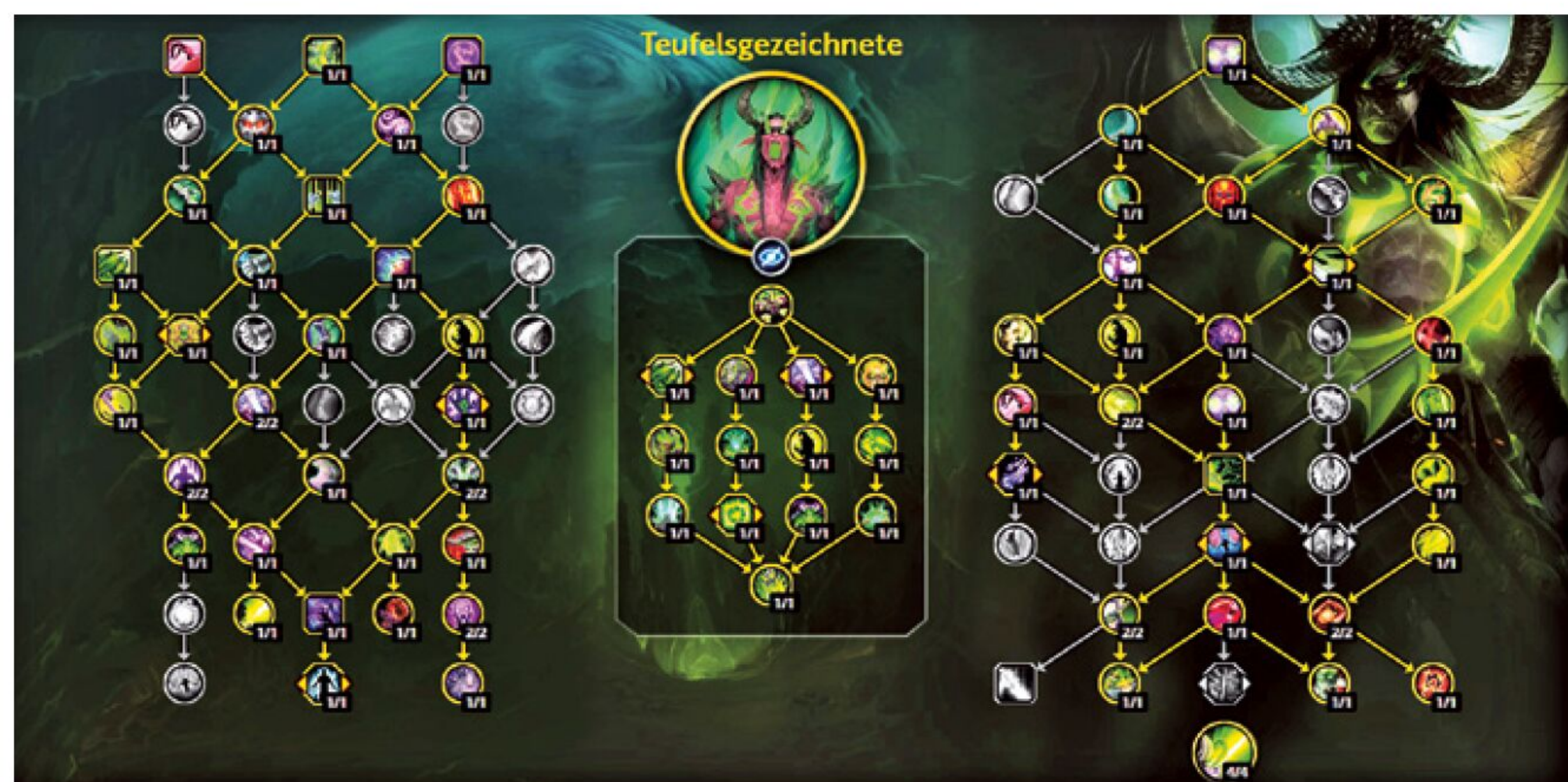
1. Beweglichkeit
2. Kritische Trefferwertung
3. Meisterschaft
4. Tempo
5. Vielseitigkeit

Beweglichkeit ist wie gewohnt euer Primärwert – Itemlevel schlägt fast alles andere.

Bei den Sekundärwerten führt *Kritische Trefferwertung* das Feld klar an, besonders in Kombination mit *Initiative* und den vielen Krit-Interaktionen in unserem Kit. *Meisterschaft* ist ein starker Allrounder. Tempo beschleunigt eure Angriffsgeschwindigkeit, verkürzt eure Cooldowns und den Global-Coldown, reicht aber nicht ganz an *Krit* und *Meisterschaft* heran. Vielseitigkeit bleibt solide, aber hinten.

Spitztalente – was ändert sich?

Das neue Apex-Talent *Ewigwährende Jagd* verändert unsere Rotation vor allem rund um *Augenstrahl* und *Klingentanz*. Auf Rang 1 ermächtigt *Die Jagd* unseren nächsten *Augenstrahl*, der dadurch 100 Prozent mehr Schaden verursacht und einen größeren Bereich trifft. Allein das ist schon ein ordentlicher Bumms. Rang 2 senkt die Abklingzeit von *Die Jagd* um bis zu 30 Sekunden, erhöht den Schaden um bis zu 30 Prozent und weitet den regelmäßigen Schadenseffekt auf zwei bis vier zusätzliche Gegner aus – was der Fähigkeit im AoE endgültig die Krone aufsetzt. Rang 3 ist der richtige Knaller: *Klingentanz* verursacht 20 Prozent mehr Schaden, und ein vollständig kanalisierter *Augenstrahl* setzt unsere nächste *Klingentanz*-Abklingzeit sofort auf null. Das bedeutet im Klartext: *Augenstrahl* lohnt sich noch mehr als ohnehin schon, und *Klingentanz* wird zum dauerhaften Begleiter unserer Rotation. Praktischerweise müssen wir dafür keine großen Umstellungen vornehmen – wir wollen *Augenstrahl* und *Die Jagd* sowieso auf Cooldown halten.



Im Mythisch+ tauscht ihr Single-Target-Talente gegen AoE-Schwergewichte wie *Wütende Flammen*. Damit verursacht ihr Flächenschaden, bis die Schwerter glühen.

Mehr zum
Dämonenjäger
findest du auf buffed.de

www.buffed.de/Guides/Wow/Daemonenjaeger





Der Druid

Heile Heile Bäumchen – In Mythic+ sind die Restos aktuell einfach fantastisch, auch wenn ihre Spielweise nicht die einfachste ist. So habt ihr Erfolg mit dieser Spec!

Text: **Matthias Brückle** | WoW-Patch: **12.0.5**

Der Wiederherstellung-Druiden erfreut sich aktuell großer Beliebtheit und das ist auch kein Wunder. Schließlich sind die lieben Bäumchen seit dem Pruning der Skills deutlich entschlackter und zugänglicher. Besonders in Mythic+ könnt ihr euch in der aktuellen Saison 1 als Retter der Gruppe entfalten. Entsprechend widmen wir uns mit diesem Endgame-Guide auch der Spielweise in den schnellen Instanzen.

Talentwahl

Beim Heldentalentbaum für die Dungeon-Spielweise wählt ihr Wildpirscher. Die Spielweise mit den *Blutsucherranken*- und *Symbiotische-Blüte*-Procs hilft euch sowohl bei Heilung als auch DpS, wodurch sich auch die Katzengestalt anbietet, sie aber nicht zur Pflicht macht. Holt euch bei den Choice Nodes *Harmonische Verfassung* für mehr Selbstheilung, *Einpflanzen* für eine zusätzliche *Symbiotische Blüte*, und *Unverwüstliches Blühen* für längere Dauer von *Blutsucherranken* und *Symbiotische Blüten*.

Für Dungeons holt ihr euch passend dazu im Resto-Baum praktische Optionen zum Schutz des Tanks und verringerte Cooldowns. *Pracht der Natur* für bessere Burst-Heilung durch *Schnelligkeit der Natur* mit *Nachwachsen* zum Beispiel, aber auch *Verbesserte Eisenborke*, um deren Cooldown zu verringern. *Wilde Synthese* ist ebenfalls ein starker Bonus mit Extra-Heilung. Haltet euch an unser Talentbaum-Bild; alternativ haben wir euch auch eine Raid-Variante abgedruckt.

Spielweise

Für die Dungeon-Spielweise eines Heilers gibt es natürlich keine strikte „Rotation“, aber die Prioritäten sehen folgendermaßen aus:

01. **Erblihen** (aktiv halten)
02. **Blühendes Leben** (aktiv halten auf Prio-Ziel)
03. **Rasche Heilung** (wann immer möglich, wegen Procs auch bei gesunder Gruppe wirken)
04. **Wildwuchs** (moderaten Schaden ausgleichen)
05. **Nachwachsen** (in Kombination mit *Schnelligkeit der Natur*, wenn jemand sehr in Gefahr ist)

Hierbei handelt es sich natürlich lang nicht um all eure Skills. Ihr wollt *Gelassenheit* und *Konvokation der Geister* etwa gut planen und für die wirklich harten Momente bereithalten. Obendrein könnt ihr natürlich in manchen Momenten immer wieder zu DpS mit *Katzengestalt*-Skills oder einfach *Sternenfeuer* und *Zorn* zurückgreifen. Dabei hilft euch *Meisterlicher Gestaltwandler* immens.

Cooldowns

Gelassenheit ist unser stärkster Cooldown. Sie heilt die ganze Gruppe enorm und verlängert anschließend alle HoT-Effekte auf dem Ziel um zwei Sekunden pro *Gelassenheit*-Tick (insgesamt zehn Sekunden via Talent *Gedeihen*). *Gelassenheit* solltet ihr also auf die gefährlichsten Momente des Kampfes

ausrichten. Ihr wollt davor primär so viele *Verjüngung* wie möglich aktiv haben und dann direkt nach *Gedeihen* noch *Nachwachsen* spammen.

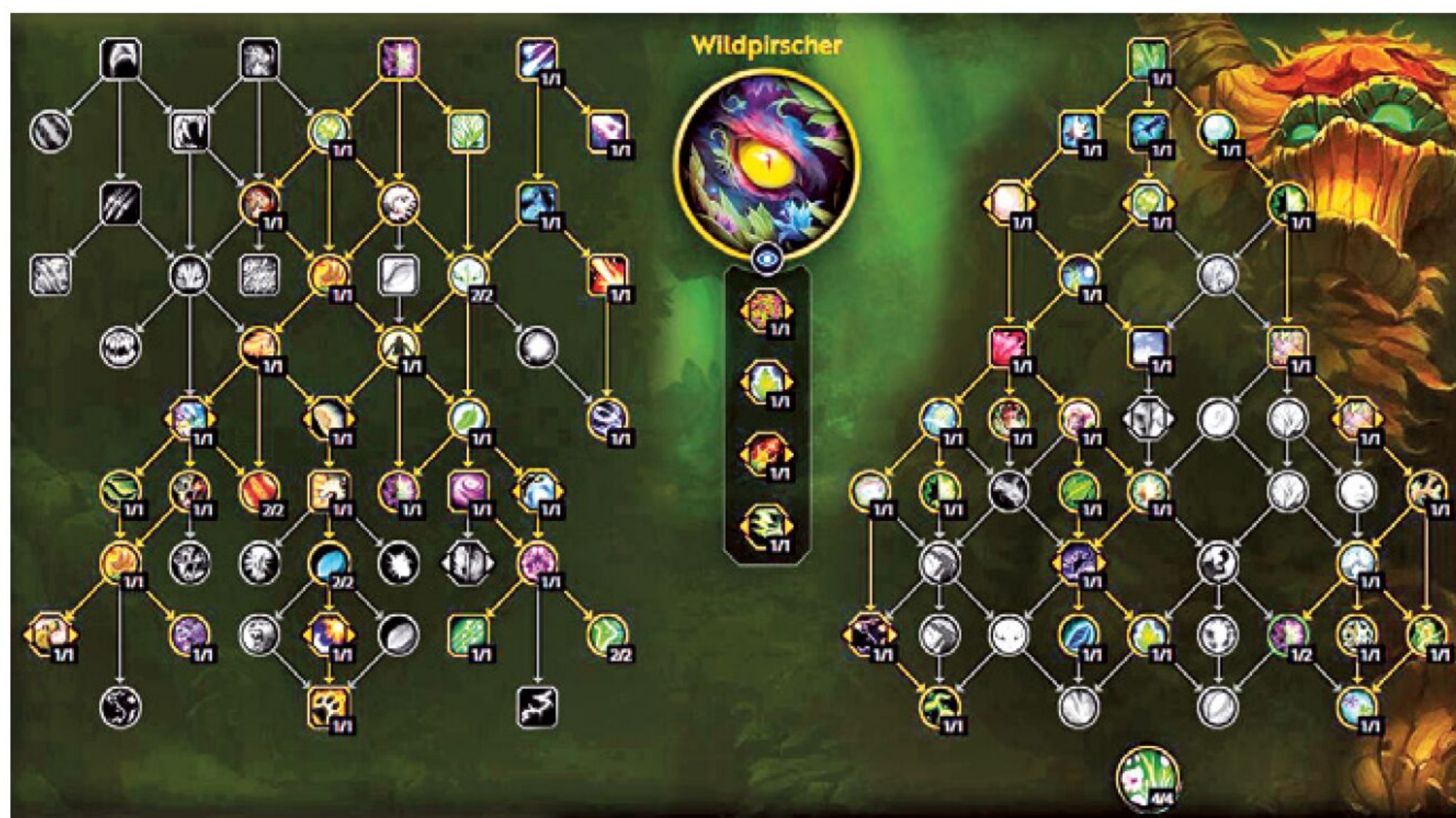
Konvokation der Geister lässt euch etwa ein Dutzend an zufälligen Zaubern automatisch spammen – darunter generelle Spells wie *Zorn*, aber auch viel Heilung. Ihr solltet den „Burst“ entsprechend planen. Beachtet dabei unbedingt, dass sich die verwendeten Zaubern an eurer Gestalt orientieren – als Katze gibt es mehr Katzen-Skills. Das lässt sich auch für DpS nutzen!

Anregen lässt einen verbündeten Heiler oder euch selbst Zaubern mit verringerten Manakosten wirken. 50 Prozent für euch, sogar 100 Prozent Ersparnis bei anderen. Der Cooldown beträgt aber drei Minuten.

Werte Verteilung

1. Intelligenz (trumpft immer)
2. Tempo
3. Meisterschaft
4. Vielseitigkeit
5. Kritischer Trefferwert

Diese Stat-Priorität gilt sowohl für AoE als auch für Einzelziel sowie für beide Talentbäume. Intelligenz bleibt euer wichtigster Wert, da sie direkt eure Heilung erhöht. Tempo sorgt dafür, dass ihr eure Zaubern schneller wirken könnt, eure HoTs häufiger ticken und der globale Cooldown reduziert wird.



Mit diesem Talentbaum meistert ihr Mythic+ und könnt sowohl eurer Gruppe mit Heilung ideal zur Seite stehen als auch immer wieder zu DpS wechseln, wenn eure Heil-Skills gerade nicht benötigt werden.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Wir haben es schon in vielen Klassenguides zur ersten Saison gesagt und es gilt auch hier: Gewaltige Experimente gibt es von Blizzard auch beim ersten Midnight-Set für die Restos nicht. Ihr erhaltet ganz einfach nur Boni für den wichtigen Zauber *Wildwuchs*, der durch ein vollständiges Set schneller verfügbar ist, weniger kostet und obendrein mehr Heilung pro Cast mit sich bringt:

- **2er-Set:** Erhöht die Heilung von *Wildwuchs* um 25 Prozent.
- **4er-Set:** *Wildwuchs* hat einen zwei Sekunden kürzeren Cooldown, obendrein sind die Manakosten um zehn Prozent verringert.



Da ihr als Resto nicht nur konstant am Heilen seid, verinnerlicht ihr auch die Möglichkeiten eurer anderen Spec-Formen: Bär, Eule und Katze sind je nach Situation Gold wert.

Meisterschaft: *Harmonie* erhöht eure Heilung auf Zielen mit aktiven HoTs und bringt selbst bei nur einem Effekt bereits einen spürbaren Bonus. Vielseitigkeit gewährt zusätzliche Heilung, Schaden und Defensive, bleibt aber eher ein solider Nebenwert. Krit bildet das Schlusslicht, da es lediglich eine zufällige Chance auf doppelte Heilung bietet und damit deutlich unzuverlässiger ist als die anderen Werte.

Wertvolle Macros

Wer es einfacher haben will, dem können wir noch Makros ans Herz legen. Allen voran ist eine „Mouseover“-Option Gold wert, da ihr Ziele nicht mehr anklicken müsst, bevor ihr Zauber auf sie wirkt. Das entsprechende Makro ist kinderleicht zu erstellen. Ein Beispiel:

```
#showtooltip
/cast [@mouseover,help] Verjüngung;
```

Tauscht *Verjüngung* natürlich einfach durch die entsprechenden Zauber aus und verwendet dann die Makros statt der manuellen Skills. Und da ihr meistens *Anregen* auf euch selbst wirken wollt, noch ein Makro:

```
#showtooltip
/cast [@player] Anregen;
```

Alternativ lässt sich viel davon mit dem Add-on „Clique“ umsetzen. Obendrein legen wir euch noch die Add-ons Platynator und Grid2 ans Herz, mit denen ihr euer Interface perfekt an eure Heiler-Bedürfnisse anpassen könnt.

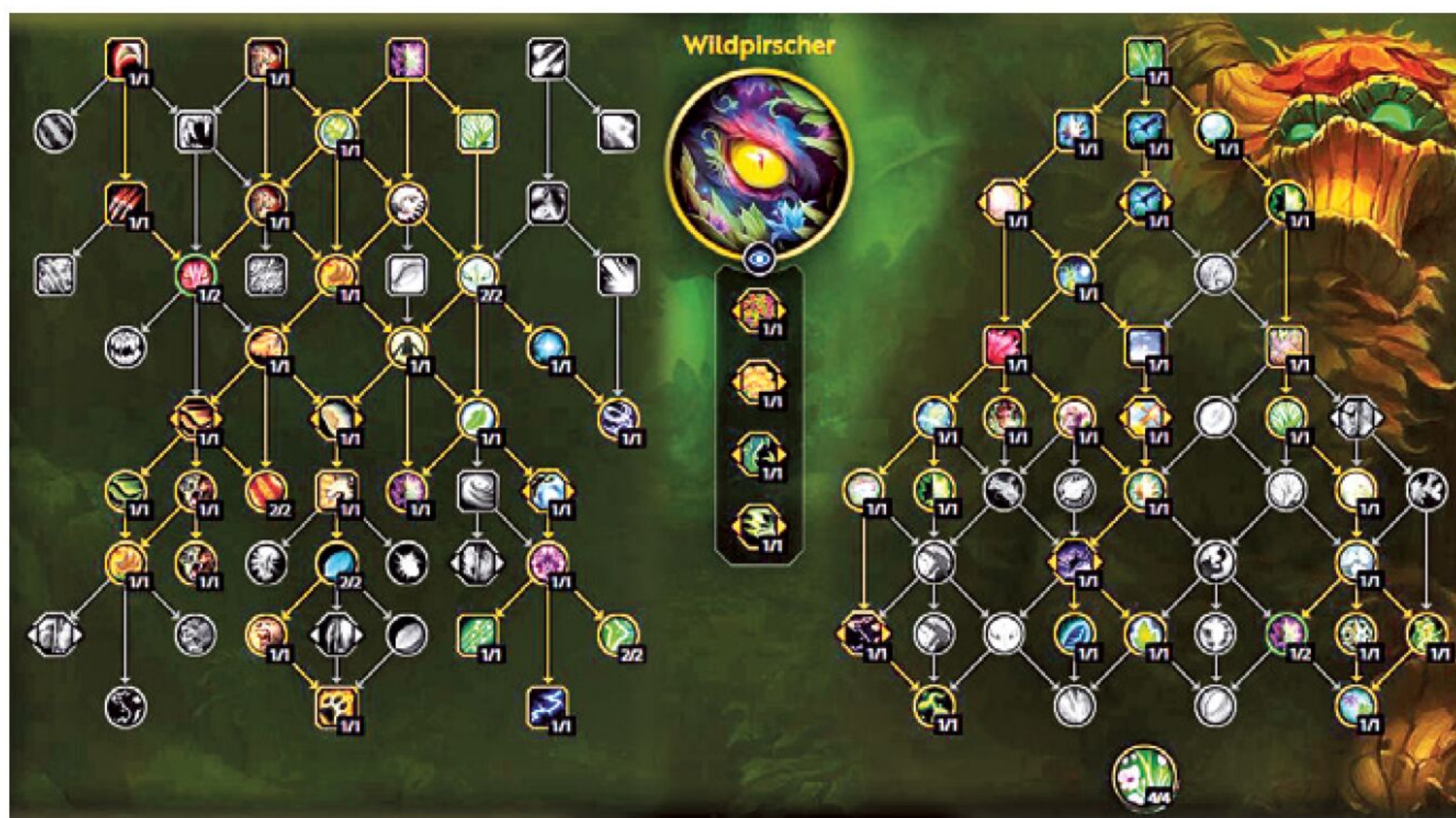
Catweaving?

Viele können es nicht leiden, doch in Mythic+ ist es inzwischen sehr geläufig: Das Wechseln in die Katzenform als Heiler sorgt dafür, dass ihr euer Team immer wieder DpS-technisch unterstützen könnt. Dabei hat diese Spielwei-

se auch etwas von ihrem „Schrecken“ verloren und ist deutlich simpler als früher. Dank des Talents *Flüssige Gestalt* bleibt ihr sehr flexibel – sobald ihr *Schreddern* und *Krallenhieb* nutzt, wechselt ihr automatisch in die Katzensgestalt. Wer aber kein Fan davon ist, darf natürlich den Talentpunkt von *Zerfetzen* auf *Sternenfeuer* packen, logischerweise dann mit *Kreis der Himmel* statt *Kreis der Wildnis* als Bonus-Talent. Wollt ihr diese Quasi-Eulen-Spielweise, castet ihr für ideale DpS übrigens *Zorn* und *Sternenfeuer*; *Mondfeuer* und *Sonnenfeuer* sind zu schwach im Vergleich.

Die Spitzentalente

Wir stecken die letzten vier Punkte beim Wildpirscher-Build in das Spitzentalent *Wilder Wächter*. Bereits der erste Talentpunkt sorgt dafür, dass der Effekt von *Blühendes Leben* bis zu dreimal gestapelt wird. Besonders spaßig wird es mit Rang 2: 30 Prozent (bei einem Talentpunkt nur 15) der Heilung durch *Blühendes Leben* fließt auf zwei Verbündete innerhalb von 30 Metern über. Dieser Effekt ist vor allem in Mythic+ prozentual ein mächtiger Bonus, schließlich ist damit ein Großteil der Gruppe abgedeckt. Für mächtige Burst-Heilung sorgt dann schließlich Rang 3: Sobald ihr *Seele des Waldes* auslöst (Proc via *Rasche Heilung*), wird *Blühendes Leben* stark geboostet und erblüht durch eine *Blütenraserei* fünfmal schnell hintereinander. Ideal für diese richtig heiklen Momente, in denen ihr eure Gruppe mit Extra-Heilung schnell vor dem Bildschirmtod bewahren wollt. ■



Alternativ könnt ihr im Raid auch zu dieser Talentwahl wechseln. Dabei verzichtet ihr etwa auf DpS-Talente wie *Kreis der Himmel* / *Kreis der Wildnis* und holt lieber noch *Verbessertes anstachelndes Gebrüll*.

Mehr zum
Druiden
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Druide





Der Hexenmeister

Brutzeln – Was macht man als Zerstörung-Hexer im Endgame? Wir verraten euch, wie ihr die simple und spaßige Spec im Raid voll ausnutzt.

Text: **Matthias Brückle** | WoW-Patch: **12.0.5**

Die Zerstörung-Hexenmeister sind auch im Endgame von Midnight eine sichere Wahl für die Warlocks, die es simpel mögen, also einfach ihre Zaubers spammen und Gegner einäschern möchten. Da bieten sich vor allem große Raidbosse als Ziele für *Chaosblitz* & Co. an, weswegen wir euch auf dieser Seite primär die Raid-Spielweise für Einzelziele vorstellen. Optional gibt es aber auch einen Talentbaum für Mythic+, wo AoE-Schaden logischerweise wichtiger wird.

Hinsichtlich des Heldentalentbaums macht ihr weder mit Diaboliker noch mit Höllenrufer viel verkehrt, wobei für reine Single-Target-Fights der Diaboliker schon die Nase vorn hat. Über diesen Heldentalentbaum erhaltet ihr immer wieder Zugang zu mächtigen Dämonen, die nach Ablauf von *Diabolisches Ritual* auftauchen, was ihr durchs Casten von *Chaosblitz*, *Feuerregen* oder *Schattenbrand* beschleunigt. Die Dämonen machen nicht nur aus *Verbrennen* manchmal den deutlich mächtigeren *Höllensplitter*, sondern auch aus *Chaosblitz* den extrem starken Angriff *Verwüstung* (im engl. „*Ruination*“, so nennen wir es im Artikel als Unterscheidung vom gleichnamigen Destro-Talent *Verwüstung*). Für viel Freude sorgt auch *Abgründige Herrschaft*: Sie lässt eure Höllenbestie 40 Prozent mehr Schaden anrichten und nach Ende der Effektdauer in zwei kleine Höllenbestien mit 50 Prozent Effektivität zerbrechen; diese kämpfen dann noch zehn Sekunden für euch weiter. An-

sonsten ist die Spielweise an sich dadurch aber relativ unverändert – wer Destro bisher kennt, der tut das auch, wenn er im Endgame von Midnight loslegen will.

Talentbaum

Für die reine Einzelspiel-Spielweise schnappt ihr euch im Baum des Destros simple Schadensboni wie *Personifiziertes Chaos* (weniger Zufall bei Meisterschaftsbonus), *Ruin* (stärkere Krits), *Verbrühende Flammen* (besserer *Feuerbrand*), *Loderndes Feuer* (bessere *Feuersbrunst*), *Chaotisches Inferno* (besserer *Chaosblitz*), *Umarmung des Beschwörers* (reiner Extra-Schaden) und *Geübtes Chaos* (mehr Meisterschaft). Auch die Extra-Schadenszauber *Schattenbrand* und *Seelenfeuer* sind dabei, aber auch Quellen für mehr Seelensplitter wie *Dimensionsriss*, *Avatar der Zerstörung*, *Diabolische Glut* und natürlich der Cooldown *Höllensplitter beschwören*. Letztere verbessert ihr für Einzelzielschaden mit *Chaosregen* (für extra Bestien), während ihr bei Cleave stattdessen zu *Hereinbrechendes Chaos* greift (extra starke *Chaosblitze* möglich). Bei der Cleave-Spielweise darf auch *Verwüstung* samt Upgrade *Verbesserte Verwüstung* nicht fehlen.

Rotation und Spielweise

Der Zerstörung-Hexenmeister hat eine übersichtliche und simple Rotation, die leicht von der Hand geht. Im Zentrum steht ganz klar das Generieren und Verbrauchen von Seelensplittern, was bei Einzelzielgegnern

mit *Chaosblitz* passiert. Wichtig dabei: Selbst in Gruppenkämpfen ist das für Diaboliker-Destros der Fall, ihr nutzt dann niemals *Feuerregen*. Folgendermaßen ist eure Einzelziel-Prio-Liste:

01. **Feuerbrand**
(aktiv halten)
02. **Schattenbrand**
(wann immer möglich)
03. **Höllensplitter beschwören**
(flexibel einsetzbar, generell aber auf Abklingzeit)
04. **Chaosblitz** (um Seelensplitter-
Maximum zu vermeiden)
05. **Seelenfeuer** (bei weniger als vier
Splittern)
06. **Feuersbrunst**
(für Splitter und *Pyrolyse*; letztere
perfekt für *Chaosblitz*)
07. **Verbrennen**
(Füllzauber für Splitter)

Die Höllenbestie ist für euch immer ein klarer DpS-Bonus, weswegen ihr sie jederzeit casten, oder auch für bestimmte „perfekte“ Momente eures Raids aufheben könnt. Behaltet dabei nur im Kopf, ob sich die Menge an Beschwürungen im kompletten Kampf dadurch verringert; das sollte natürlich nicht passieren.

Abgesehen davon jongliert ihr eure Seelensplitter und investiert sie konsequent in *Chaosblitz*, welcher sich am besten mit *Pyrolyse*-Stapeln casten lässt. Sollte dank des Diaboliker-Baums aus eurem *Verbrennen* ein *Höl-*



Mit diesem Build seid ihr auf Einzelziele ausgelegt, doch mit ein paar Handgriffen wird daraus ein Cleave-Build. Tauscht einfach *Seelenfeuer* mit *Dimensionsriss* und streicht *Chaotisches Inferno* sowie *Geübtes Chaos*.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Bei einer simplen Spielweise wie *Zerstörung* und obendrein dem ersten Set von Midnight dürfte es niemanden wundern: Die Entwickler haben sich kein Experiment erlaubt, sondern eine völlig banale Boni-Bonanza umgesetzt. Freut euch also einfach darüber, dass ihr an mehr Seelensplitter kommt und euer wichtigster Zauber *Chaosblitz* noch stärker wird:

- **2er-Set:** Der Schaden von *Chaosblitz* und *Feuerregen* wird um fünf Prozent erhöht.
- **4er-Set:** *Feuersbrunst* erzeugt zwei zusätzliche Seelensplitterfragmente und richtet zehn Prozent mehr Schaden an.

lenblitz werden, verbraucht ihr natürlich auch mit *Chaosblitz* zwei Extra-Splitter, wenn ihr bei mehr als 4 Seelensplittern seid – sonst würdet ihr übers Splitter-Limit hinausschießen. Generell: Meidet die „Verschwendung“ von Splittern und castet *Chaosblitz*; mehr ist es eigentlich nicht. Manchmal wird eben ein *Chaosblitz* noch zu „Ruination“ und ihr freut euch besonders!

Cooldowns

Verwüstung (Destro-Talent) ist zwar für reine Einzelzielkämpfe nutzlos, aber ab zwei Gegnern direkt ein Muss.

Markierte Gegner werden von einer etwas schwächeren Kopie eurer Einzelzielzauber getroffen, wobei durch das Heldentalent *Düsternis von Nathreza* und das Talent *Verbesserte Verwüstung* der erlittene Schaden der Ziele noch weiter erhöht wird.

Höllenbestie beschwören gehört in jede Spielweise der Destros und ist euer großer Cooldown-Dämon. Die Bestie betäubt beim Einschlag ihre Gegner, kämpft für euch und pulsiert sogar in ihrer Nähe Schaden auf alle Gegner. Obendrein bringt sie euch einen Fluss an Seelensplittern ein, die ihr wie immer in *Chaosblitz* investiert.

Erbarmungslose Entschlossenheit bleibt neben Dunkler Pakt euer klassischer „Notfall“-Knopf. Für acht Sekunden erleidet ihr 40 Prozent weniger Schaden und seid immun gegen Unterbrechungen, Stille-Effekte sowie Zauberverzögerung.



Eine Höllenbestie ist ja nett, aber was ist mit einer zweiten Höllenbestie? Nicht nur das Talent *Chaosregen* bringt euch zusätzliche Spawns ein – der Heldentalentbaum des Diabolikers sorgt dafür, dass eine Höllenbestie beim Ende ihrer Effektdauer zu zwei kleineren wird.

Werteverteilung

1. Intelligenz
2. Tempo
3. Meisterschaft
4. Kritischer Trefferwert
5. Vielseitigkeit

Ihr setzt wie praktisch jede andere Klasse auf euren Primärwert (Intelligenz), den ihr am einfachsten über höheres Itemlevel voranbringt. Das sorgt einfach für höhere DpS. Darüber hinaus sitzt souverän das Tempo auf Platz 2, da ihr dadurch schneller casten könnt, DoT-Effekte schneller ticken und ihr so auch Burst-Fenster mit möglichst vielen Zaubern ausnutzen könnt. Die Meisterschaft der Destros setzt weiterhin auf einen Teil direkt erhöhten Schaden und einen Teil zufälligen Bonus-Schaden, der gleichermaßen von der

Meisterschaft erhöht wird. Sehr nah in der Prio ist Kritischer Trefferwert, da die Zerstörung-Hexenmeister auf diverse Synergien mit kritischen Treffern setzen. Das Schlusslicht ist dann, wie so oft, die Vielseitigkeit, die euch mit etwas Extra-Schaden und Extra-Defensive natürlich hilft, aber eigentlich nie besser als die anderen Werte ausfällt.

Spitzentalente

Eure letzten vier Talentpunkte steckt ihr ganz klar in euer Spitzentalent: *Glut von Nihilam* ist ein fantastischer DpS-Bonus, was schon direkt mit Rang 1 beginnt. Denn über diesen erhaltet ihr bereits Zugang zum Proc *Echo von Sargerass*, wenn ihr manchmal *Verbrennen* castet. Der dadurch ausgelöste Zauber trifft das aktuelle Ziel mit hohem Schattenflammschaden und Gegner in der Nähe eures Opfers mit nur etwas geringerem Schaden. Rang 2, in den ihr zwei Talentpunkte stecken müsst, gewährt euch bei einem Proc von *Echo von Sargerass* zusätzlich noch einen Bonus für Krit und Tempo – beide steigen dann für sechs Sekunden um acht Prozent. Das krönende „Finale“ des Spitzentalents ist dann Rang 3, denn so löst ihr mit einer gewissen Chance auch mit jedem *Chaosblitz* (50 Prozent), *Schattenbrand* (50 Prozent) oder *Feuerregen* (60 Prozent) ein *Echo von Sargerass* aus. Das Ganze ergänzt natürlich prima den Heldentalentbaum des Diabolikers, der ohnehin über *Chaosblitz*, *Feuerregen* und *Schattenbrand* seine dämonischen Begleiter aufs Feld schickt, die euch mit Boni versorgen. ■

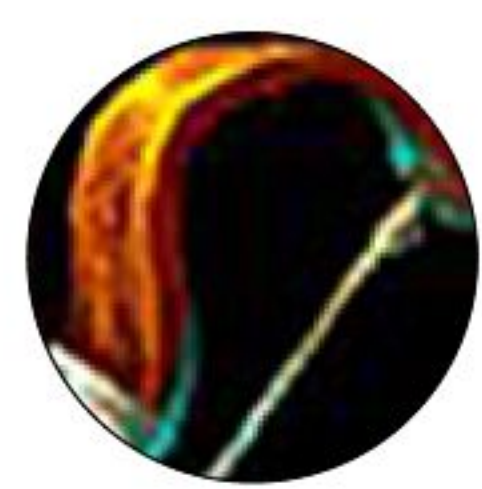


Diese Talente sind perfekt auf Mythic+ ausgelegt, weswegen ihr nicht nur Zugang zu *Verwüstung* habt, sondern auch *Kataklysmus*, um Gegnergruppen richtig Feuer unterm Hintern zu machen. *Seelenfeuer* weicht für *Dimensionsriss*.

Mehr zum
Hexenmeister
findest du auf buffed.de

www.buffed.de/Guides/Wow/Hexenmeister





Der Jäger

Saison 1 – Wir stürzen uns für euch mitten ins Getümmel der Dungeons und Raids von Midnight und geben euch hilfreiche Tipps zum Überleben-Jäger.

Text: **Tanja Barth** | WoW-Patch: **12.0.5**

Die erste Saison von WoW: Midnight ist mittlerweile in vollem Gange – höchste Zeit also, mal einen genaueren Blick auf eine der eher ungewöhnlichen Spezialisierungen zu werfen: den Überleben-Jäger. Der Nahkampf-Jäger ist in Raids und Dungeons nach wie vor eher eine Seltenheit, obwohl sich sein Schaden absolut sehen lassen kann.

Wenn ihr schon länger überlegt, die Spezialisierung mal auszuprobieren, seid ihr hier genau richtig. Auf der folgenden Doppelseite findet ihr alles, was ihr wissen müsst: von Talenten über Rotation und Cooldowns bis hin zu den Infos zu den Tier-Set-Boni der ersten Saison. Und natürlich schauen wir uns auch an, welche Tiergefährten ihr am besten an eurer Seite haben solltet.

Talente

Auch wenn der Überleben-Jäger dank *Harpune* ohnehin schon ordentlich mobil unterwegs ist, lohnt sich ein Blick in den Jäger-Talentbaum. Alles, was euch noch beweglicher macht, ist hier Gold wert. Gleichzeitig gilt aber auch: Ihr seid nicht gerade die stabilste Klasse im Nahkampf. Entsprechend solltet ihr Talente, die euer Überleben sichern, auf keinen Fall liegen lassen. Die Mischung aus zusätzlicher Mobilität und defensiven Talenten ist hier genau das, was ihr wollt. Diese Kombi funktioniert dafür besonders gut: *Impromptu*, *Verbesserter Aspekt des Geparden*, *Vermeidung des Jägers*, *Gefütterte Rüstung*, *Natürliche Heilung* und *Fell des Wächters*.

Natürlich solltet ihr auch eure CC-Zauber nicht vernachlässigen. *Gegenschuss* und *Einschüchterung* gehören zu jedem Jäger-Repertoire, ganz egal, ob ihr im Raid oder in Dungeons unterwegs seid. Für größere Mob-Gruppen, vor allem in mythischen Dungeons, lohnen sich außerdem die Kombinationen aus *Einlullender Schuss* und *Betäubungsmittel für Kodos* sowie *Bindender Schuss* und *Pferdehaarleine*. *Notfallsalbe* ist für eure Dungeon-Abenteuer ebenfalls eine gute Wahl.

Im Überleben-Baum setzt ihr für den Schlachtzug zunächst auf die bewährten Kern-Talente, die euren Bomben ordentlich Wumms verleihen. *Schrotbüchse* steht dabei ganz oben auf der Liste. Ein ziemlich spaßiges Talent, mit dem ihr im Nahkampf kurzerhand zur Schrotflinte greift. Passend dazu nehmt ihr *Schrapnellbombe*, *Schnelles Laden* und *Panzerschock* mit. Vor allem Letzteres ist im Raid Pflicht, denn es erhöht den Schaden von *Schrotbüchse* um satte 40 Prozent, wenn ihr ein einzelnes Ziel trifft. Bei der Talentwahl solltet ihr aber auch euren Tiergefährten nicht aus den Augen verlieren. Greift hier zu *Blutsucher*, *Flankenvorteil* und *Tödlicher Gefährte*. Mit diesen Talenten treibt ihr den Schaden eurer Pets noch einmal spürbar nach oben.

Schließlich gibt es noch Talente, die die Symbiose zwischen euch und eurem Begleiter deutlich stärken. Dazu zählen *Vereinter Stoß*, *Fass!* und als echtes Highlight – *Ausschalten*. Dieses neue Talent beschert euch einen starken Zauber, der euch sowohl in Raids

als auch in Dungeons gute Dienste leistet. Apropos Dungeons! Für Mythic-Plus-Dungeons setzt ihr auf Talente, die euren Flächenschaden ordentlich ankurbeln. Besonders stark sind hier *Weitreichender Speer* sowie das Talenttrio aus *Lauffeuerinfusion*, *Tödliche Kalibrierung* und *Urtümliche Woge*. Ganz zum Schluss verteilt ihr den Rest auf euer Spitzentalent *Raptorhieb*.

Warum Rudelführer?

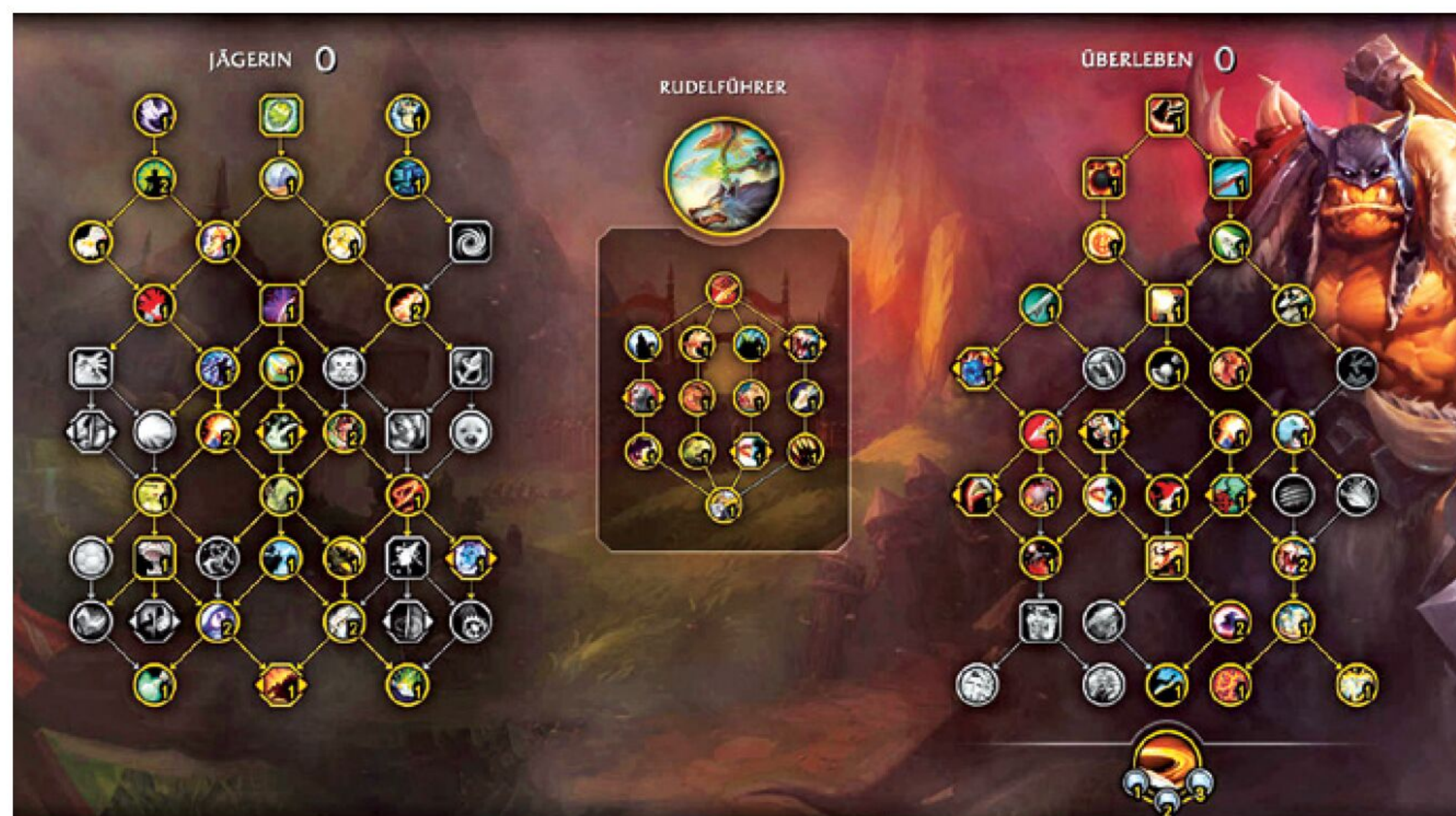
Rudelführer macht optisch vielleicht nicht ganz so viel her wie die Schildwache, ist in den meisten Situationen aber die stärkere Wahl, egal ob in Raids, Dungeons oder Tiefen. Mit Rudelführer entscheidet ihr euch im Grunde für eine solide Spielweise, die einfach zuverlässig funktioniert. Vor allem die Heldentalente wie *Stampede* stechen hier hervor und sind vom Schaden her ein echtes Highlight.

Im Heldentalentbaum wählt ihr bei Knotenpunkten die Talente: *Polierte Schuhe*, *Bärenzorn* und *Wyvernblick*.

Spielweise

Denkt daran, vor Kampfbeginn euer Hauptziel mit *Mal des Jägers* zu markieren. Hier sind eure Prioritäten:

- 01. Ausschalten**
(immer auf Abklingzeit nutzen)
- 02. Lauffeuerbombe**
(auf Abklingzeit)
- 03. Schrotbüchse**
(auf Abklingzeit)



Dieses Talent-Build ist ideal für den Schlachtzug, denn hier stehen vor allem die Talente rund um *Schrotbüchse* im Mittelpunkt. Für Dungeons setzt ihr stattdessen auf *Lauffeuerinfusion*, *Urtümliche Woge* und *Tödliche Kalibrierung*.

Das erste Tier-Set

Wer bei den Set-Boni der ersten Saison von Midnight auf frischen Wind für die sonst eher monotone Spielweise des Überlebenkünstlers gehofft hat, wird wohl etwas enttäuscht sein. Das Team von WoW geht hier lieber auf Nummer sicher und liefert überwiegend solide, aber recht generische Boni. Sowohl der 2er- als auch der 4er-Bonus greifen kaum in eure Spielweise ein. Dennoch solltet ihr versuchen, die neuen Set-Teile aus den ersten Raids so schnell wie möglich zu sammeln:

- 2er-Set:** Erhöht den Schaden von *Lauffeuerbombe* um zehn Prozent.
- 4er-Set:** *Lauffeuerbombe* verursacht einen weiteren Einsatz von *Vereinter Stoß* mit 100 Prozent Effektivität.



Den Rudelführer mit einer Zweihandwaffe zu spielen, ist in der Regel keine gute Wahl. Wenn ihr es trotzdem ausprobieren wollt, solltet ihr auf *Weitreichender Speer* verzichten und stattdessen *Flankenvorteil* wählen.


- 04.  **Tötungsbefehl**
(für *Speerspitze*)
- 05.  **Raptorstoß**
(um Fokus zu verbrauchen)
- 06.  **Kriegsbeilwurf**
(als Lückenfüller)


Im Grunde dreht sich im Kampf alles um das Zusammenspiel zwischen *Tötungsbefehl* und *Speerspitze*: Ihr nutzt *Tötungsbefehl* so oft wie möglich, um Stapel von *Speerspitze* aufzubauen und damit eure anderen Fähigkeiten ordentlich zu verstärken. Aber wie so oft steckt der Teufel im Detail. Wenn ihr *Tötungsbefehl* zu oft spammt, verschwendet ihr Fokus und lasst wertvolle *Speerspitze*-Stapel verpuffen.


Genauso wichtig ist auch, dass ihr euren Fokus genau im Auge behaltet und so oft wie möglich mit *Raptorstoß* angreift. Durch eure Spitzentalente gilt nämlich: Mehr *Raptorstöße* bedeuten mehr *Raptorhiebe* und damit ordentlich Extra-Schaden. Wenn ihr mit eurem Fokus nicht gut haushaltet, geht euch schnell viel Schaden durch die Lappen.


Und dann sind da noch eure Zauber: *Lauffeuerbombe* und *Schrotbüchse* gehören zu euren stärksten Angriffen. Achtet darauf, sie möglichst oft zu nutzen. Wenn ihr zögert, kostet euch das spürbar Schaden, besonders wenn es um Flächenschaden in hochstufigen mythischen Dungeons geht. Und noch ein Tipp für den AoE-Kampf: Um möglichst viele Gegner mit *Lauffeuerbombe* zu treffen, solltet ihr darauf achten, welches Ziel ihr genau anvisiert. Am besten greift ihr möglichst den Gegner in der Mitte der Gruppe an.


Cooldowns im Detail


 **Ausschalten:** Ihr und euer Pet springt gemeinsam auf das Ziel, verursacht hohen Schaden auch an mehreren Gegnern und befreit euer Pet dabei von Bewegungsunfähigkeitsseffekten. Danach sorgt der Zauber kurzzeitig für mehr Schaden und generiert nebenbei extra Fokus für eure nächsten Angriffe.


 **Aspekt der Schildkröte** reduziert acht Sekunden lang den eingehenden Schaden um 30 Prozent. Während der Effekt aktiv ist, könnt ihr jedoch nicht angreifen. Setzt diesen Schutz-Cooldown daher gezielt und nur in brenzligen Situationen ein.

 **Freudentaumel** ist euer wichtigster Heilzauber. Es heilt euch um 30 Prozent und euren tierischen Begleiter um ganze 100 Prozent Lebenspunkte.

 **Überleben des Stärkeren** verringert sechs Sekunden lang sämtlichen von euch und eurem Tierbegleiter erlittenen Schaden.

 **Rückzug** setzt ihr in erster Linie ein, um aus allerlei Gefahrenbereichen wie Feuerflächen herauszuspringen. Ihr könnt den Sprung aber auch als Mobilitätsschub nutzen, indem ihr euch in der Luft in die richtige Richtung umdreht und dann springt.

 **Aspekt des Geparden** lässt euch für zwölf Sekunden schneller laufen. Der Zauber ist perfekt, um agile Gegner abzuschütteln und aus feindlichen Flächenzaubern zu entkommen.

 Wenn alle Stricke reißen und der Kampf nicht mehr zu retten ist, bleibt euch mit **Totstellen** noch ein letzter Trumpf. Damit entgeht ihr im entscheidenden Moment dem sicheren virtuellen Tod und spart euch Reparaturkosten.

Werte Verteilung

1. Beweglichkeit
2. Meisterschaft
3. Kritischer Trefferwert
4. Tempo
5. Vielseitigkeit

Tempo und „Krit“ liegen in eurer Prioritätenliste ungefähr gleich auf.

Welche Pets sind die besten?

In WoW: Midnight erwartet euch eine ganze Reihe neuer Tiergefährten, die nur darauf warten, von euch gezähmt zu werden. Aber welches Pet passt eigentlich zu welchem Inhalt? Genau das schauen wir uns hier an.

Beste Pets für den Schlachtzug

Für Raids fahrt ihr am besten mit einem Begleiter aus der Hartnäckigkeit-Familie. Diese Spezialisierung bringt euch vor allem defensiv einige Vorteile und sorgt dafür, dass ihr insgesamt stabiler unterwegs seid. Besonders bewährt haben sich hier die Aqir.

Die punkten vor allem mit *Dünenschreiter*. Diese Fähigkeit erhöht ihre Mobilität und gleicht die sonst etwas gemütliche KI eurer Pets aus. Gerade in Kämpfen mit vielen Positionswechseln sorgt das dafür, dass euer Begleiter zuverlässiger Schaden macht und nicht ständig hinterherhinkt. Das kann sich am Ende sogar spürbar im Schaden niederschlagen.

Beste Pets für Dungeons

Auch in Mythic Plus seid ihr mit einem Aqir in den meisten Fällen sehr gut aufgestellt. Grundsätzlich könnt ihr aber ruhig das Pet wählen, das euch am besten gefällt, denn die Unterschiede sind oft kleiner, als man denkt.

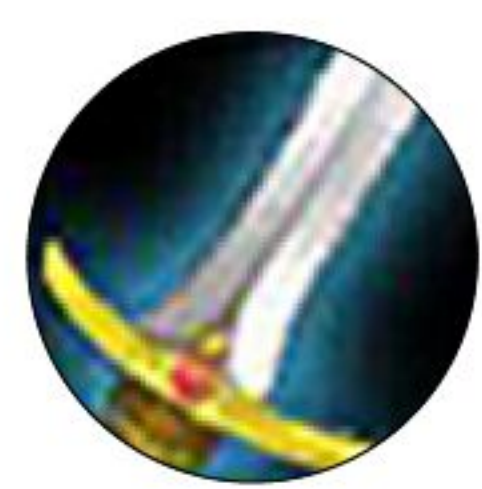
Es gibt allerdings ein paar Begleiter, die je nach Situation besonders nützlich sind. Dazu gehören Pets mit Heilungs-Debuff wie Aasvögel, Hydras oder Hyänen. Diese reduzieren die Heilung eurer Gegner, was vor allem bei Bossen mit Selbstheilung interessant ist. In bestimmten Nischensituationen kann das extrem stark sein, besonders dann, wenn sonst niemand in eurer Gruppe diesen Debuff mitbringt.

Spitzentalente im Detail

Die Spitzentalente fallen insgesamt eher unspektakulär aus und liefern vor allem solide Schadensboni, ohne eure Spielweise grundlegend zu verändern. *Raptorhieb* baut sich über drei Ränge zu einem richtig starken Angriff aus: Auf Rang 1 hat *Raptorstoß* eine Chance, zu *Raptorhieb* zu werden, und verursacht dann Flächenschaden vor euch. Rang 2 erhöht zusätzlich den Schaden eurer wichtigsten Zauber, und verstärkt Raptorhieb im Kampf gegen ein Ziel. Auf Rang 3 wird jeder *Raptorstoß* automatisch zum *Raptorhieb* und in Kombination mit *Speerspitze* löst ihr zusätzlich einen besonders starken *Vereinter Stoß* aus. Kurz gesagt: *Raptorstoß* wird damit euer wichtigster Angriff, der sowohl im Kampf gegen einen Gegner als auch im AoE richtig reinhaut. ■

Mehr zum
Jäger
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Jaeger





Der Krieger

Kraftwelle – Wir zeigen euch, wie ihr als Schutz-Krieger die Monster der Leere abwehrt und ihnen gleichzeitig fachmännisch den Hintern versohlt.

Text: **Sebastian Glanzer** | WoW-Patch: **12.0.5**

In Midnight findet ihr euch als Schutz-Krieger dank vieler altbekannter Fähigkeiten ziemlich schnell wieder zurecht und führt eure Gruppe durch Raids und Dungeons. Durch neue Talente werdet ihr dabei zu einem noch offensiveren Tank, die Build-Auswahl ist allerdings leider ziemlich festgefahren.

Talentwahl

Im Bild unten seht ihr eine Talentverteilung für Dungeons, auf der nächsten Seite zeigen wir euch den Raid-Build für einzelne Ziele. Im Kriegerbaum nimmt ihr bekannte Goodys wie *Schockwelle* und *Anspornender Schrei* mit und hangelt euch bis *Aggressionsmanagement* und den beiden neuen Talenten *Haltung bewahren* sowie *Schlachtfeldkommandant* durch. Die neue Version von *Speer des Champions* enttäuscht bisher noch, weshalb ihr die Fähigkeit ignoriert. Dafür nehmt ihr die Combo aus *Abrisswurf* und *Speerwerfer* mit, um zusätzlich Ziele auf Distanz zum Schweigen zu bringen.

Bei der Heldentalentwahl gibt es leider nur eine „richtige“ Wahl: Bergthan. Bergthan-Talente wie *Sturmwoge* und *Avatar des Sturms* lösen häufiger *Donnerknall* aus, was sehr gut mit den Boni eures Spitzentalents harmoniert (siehe nächste Seite). Euer Spitzentalent und eure Set-Boni harmonisieren zudem mit *Schildanstorm*, weshalb der Wuterzeuger am Ende des Schutz-Baums weiterhin gesetzt ist. Im Schutz-Baum steuert ihr das Capstone-Talent direkt an und nehmt auf dem Weg wichtige

Cooldowns wie *Schildwall* und *Avatar* mit. Als zweites Capstone-Talent wählt ihr *Wirbelnde Klinge*, wodurch *Verheerer* immer wieder zufällig im Kampf aktiv wird, anstatt händisch gesetzt werden zu müssen.

Spielweise

So sieht eure Prioritätenliste (DpS) aus, um möglichst viele Wutpunkte und Bedrohung aufzubauen. Die aufgebaute Wut steckt ihr dann in Defensiv-Fähigkeiten.

01. **Avatar**
02. **Donnerknall**
(sobald bereit)
03. **Schildschlag**
(sobald bereit)
04. **Rache**
05. **Abrisswurf**
(sobald bereit)
06. **Hinrichten**
(ab 20 Prozent)
07. **Bevorstehender Sieg**
(für Heilung)
08. **Schildanstorm**

Ihr beginnt den Kampf immer mit *Sturmangriff*, gefolgt von *Avatar*, *Donnerknall* und *Schildschlag*, um genügend Wut aufzubauen. Eure DpS-Rotation dreht sich darum, *Donnerknall* und *Schildschlag* so oft wie möglich einzusetzen und überschüssige Wut mit *Rache* zu verbrauchen. Für zusätzliche Wut sorgt

außerdem *Schildanstorm*, den ihr im Notfall auch als Ansturm nutzen könnt. Wenn ihr Heilung benötigt, wirkt ihr *Bevorstehender Sieg*. Bedenkt, dass die Abklingzeit von *Bevorstehender Sieg* bei jedem Todesstoß (von euch persönlich) zurückgesetzt wird.

Abrisswurf drückt ihr ebenfalls so oft ihr könnt, es sei denn, ihr könnt im Kampf damit einen weit entfernten Gegner zum Schweigen bringen oder damit Bonusschaden an Absorptionsschilden anrichten. Ab 20 Prozent Gesundheit des Gegners könnt ihr überschüssige Wut auch mit *Hinrichten* verbrauchen, meist fließen eure Wutpunkte jedoch in eure Defensiv-Fähigkeiten.

Defensive

Nachdem ihr den Gegner angestürmt und ihm *Donnerknall* um die Ohren gehauen habt, wirkt ihr gegen Nahkämpfer direkt *Schildblock* und belegt Gegner mit *Demoralisierender Ruf*, um ihren Schaden zu senken und dank des Talents *Donnernde Stimme* weitere Wutpunkte aufzubauen.

Idealerweise wollt ihr *Schildblock* so lange es geht gegen Nahkämpfer aufrechterhalten, gegen Magie-Effekte bringt euch der Block-Effekt leider nichts. Je nachdem, wie viel Schaden ihr kassiert, pumpt ihr überschüssige Wut immer wieder in den Absorptionseffekt *Zähne zusammenbeißen*. Ihr könnt *Zähne zusammenbeißen* bis zu fünfmal stapeln und euch damit auch gegen magische Effekte schützen. Für zusätzliche Defensive gegen Magie drückt ihr so oft wie möglich *Zauber-*



So sieht eure Talentverteilung für Dungeons aus. Weil die Heldentalente des Bergthan am besten mit euren Spitzentalenten harmonieren, nutzt jeder Build den Bergthan.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Durch die Set-Boni fokussiert sich euer Schutz-Build voll auf das Capstone-Talent *Schildanstorm*. Eure Set-Boni erleichtern den Bedrohungsaufbau, indem neben *Schildanstorm* zudem der Schaden von *Schildschlag* sowie *Donnerknall* erhöht wird und *Schildanstorm* garantiert eine Aufladung des *Rache*-Procs gewährt, wodurch die gleichnamige Attacke keine Wut kostet.

- **2er-Set:** Erhöht den Schaden von *Schildschlag* um zehn Prozent und den Schaden von *Schildanstorm* um 100 Prozent
- **4er-Set:** Erhöht den Schaden von *Donnerknall* und *Rache* um zehn Prozent, und *Schildanstorm* gewährt *Rache*.

reflexion, womit ihr manche Zauber sogar auf Gegner zurückwerfen könnt. In brenzligen Situationen könnt ihr Gegner mit *Sturmblitz* und *Schockwelle* betäuben, und so euch und eurem Heiler etwas Zeit erkaufen. *Drohru*f (AoE-Furchteffekt im Krieger-Baum) kann ebenfalls Gegner kurzzeitig unterbrechen. Dann müsst ihr jedoch darauf achten, dass die in Furcht versetzten Gegner nicht zusätzliche Mobs pullen.

Cooldowns



Schildwall ist eure stärkste Defensiv-Fähigkeit, die ihr präventiv vor einem herausfordernden Pull oder einer heftigen Boss-attacke wirken könnt. Der Cooldown reduziert acht Sekunden lang sämtlichen erlittenen Schaden um 40 Prozent.

Trotz der knapp drei Minuten Abklingzeit könnt ihr großzügig mit *Schildwall* umgehen, da ihr die Abklingzeit über das Krieger-Talent *Aggressionsmanagement* schrittweise verringert und über das Schutz-Talent *Aegis des Verteidigers* eine zweite Aufladung freischaltet.



Herausforderungsruf: Euer „AoE-Spott“ für Notfallsituationen ist in Midnight eine Standard-Fähigkeit, die ihr im Raid wahlweise auch als Einzelziel-Spott einsetzen könnt, wenn ihr beispielsweise zuvor mit *Spott* zum falschen Zeitpunkt abgespottet habt und die Bedrohung wieder auf euch ziehen müsst.



Anspornender Schrei steigert im Schlachtzug für 13 Sekunden die maximale Gesundheit des gesamten Raids um zwölf Prozent, was in kniffligen Situationen eure Gruppe vor dem Wipe retten kann. Außerhalb von Raids erhöht sich der HP-Buff auf 17 Prozent und dient euch als zusätzlicher Notfallknopf.



Demoralisierender Ruf reduziert den verursachten Schaden von Mobs im Umkreis von 15 Metern für knapp zehn Se-



Schildschlag und *Donnerknall* drückt ihr so oft wie möglich. Unter anderem auch deshalb, weil dadurch euer Spitzentalent ausgelöst wird und ihr darüber noch mehr Schaden verursacht sowie zusätzliche Defensive erhältet.

kunden um 20 Prozent. Die Fähigkeit mit 45 Sekunden Abklingzeit kommt in jedem großen Dungeon-Pull und vor heftigen Bossattacken zum Einsatz.

Werteverteilung

1. Stärke
2. Tempo
3. Kritischer Trefferwert
4. Vielseitigkeit
5. Meisterschaft

Stärke geht beim Schutz-Krieger über alles, denn euer Hauptwert sorgt nicht nur für DpS, sondern dank des Passiv-Effekts *Frontkämpfer* auch für mehr Rüstung. Sowohl für die offensive als auch für die defensive Spielweise setzt ihr danach auf viel Tempo und kritischen Trefferwert. Tempo senkt die Abklingzeit von Fähigkeiten wie *Schildblock* sowie die globale Abklingzeit und lässt euch schneller zuschlagen, wodurch ihr mehr Wutpunkte generiert.

„Krit“ sorgt nicht nur manchmal für doppelten Schaden, sondern steigert auch geringfügig eure Parierchance. Vielseitigkeit ist ebenfalls ein guter Universalwert, genau wie bei Krit solltet ihr euch jedoch nicht zu sehr auf Vielseitigkeit fokussieren.

Eure Meisterschaft *Kritisches Blocken* liest sich auf den ersten Blick ebenfalls ziemlich gut, stinkt in der Praxis jedoch gegen Tempo und Co. komplett ab, da euch der Wert keinen Vorteil gegen unblockbaren Schaden einbringt.

Spitzentalente – was ändert sich?

Euer Spitzentalent *Phalanx* verändert zwar nicht direkt eure Spielweise, treibt euch jedoch noch weiter dazu an, *Donnerknall* und *Schildschlag* so schnell wie möglich zu wirken. Denn durch *Donnerknall* wird der nächste Einsatz von *Schildschlag* verstärkt und löst dadurch eine frontale *Kraftwelle* aus, die Gegnern etwas Schaden zufügt.

Zudem bufft *Phalanx* den Schaden von *Schildschlag* noch weiter, wenn gleichzeitig *Schildblock* aktiv ist. Der AoE-Effekt der *Kraftwelle* ist vor allem gegen mehrere Gegner ein starker Schadensgewinn und hilft euch, Bedrohung aufzubauen. Neben zusätzlichen Schadensboni dient *Phalanx* aber primär als Defensiv-Effekt.

Denn jeder Gegner, der von der *Kraftwelle* getroffen wird, verursacht an euch für acht Sekunden fünf Prozent weniger Schaden. Dadurch wird eure Positionierung noch wichtiger: Den Caster, auf dem ihr Bedrohung habt, der aber nicht direkt vor euch steht, wollt ihr je nach Situation jetzt womöglich doch frontal ansivieren, damit die *Kraftwelle* ihn ebenfalls trifft. ■



Für den Raid-Build nehmt ihr die Punkte aus *Unterbrechender Schrei*, *Blutwoge* und *Schildspezialisierung* raus und steckt sie in *Verheerender Fokus*, *Brut des Blutes* und *Tiefe Wunden*.

Mehr zum
Krieger
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Krieger





Der Magier

Zauberhafter Frost – Auch, wenn die Tage wärmer werden – als Frost-Magier behaltet ihr mit unseren Tipps im Dungeon und Schlachtzug einen kühlen Kopf!

Text: **Carmen Schatz** | WoW-Patch: **12.0.5**

Beim Frost-Magier dreht sich alles um Procs (= zufällig auftretender Effekt), stapelbare Effekte und Mini-Cooldowns! Mit unserem Klassenguide behaltet ihr den Überblick im eisigen Gewirr. Wir stellen euch eure Prioritätenliste vor, verraten euch, was die besten Sekundärwerte für euren Magier sind und wie ihr eure Fähigkeiten mit Abklingzeit am gewinnbringendsten einsetzt.

Talentwahl

In der ersten Season von Midnight spielt ihr als Frost-Magier eigentlich in jeder Situation als Zauberer, weil ihr so dank guter Synergien mit *Eislanze* mehr Schaden verursacht (insbesondere wegen der Heldentalente *Polierter Fokus* und *Willensstärke*). Frostfeuer benötigt den Einsatz von *Kometenhagel*, was derzeit einfach schlechter abschneidet als Talente wie *Thermale Leere* und *Vergletscherung*.

Für Schlüsselsteininstanzen und für Schlachtzugsbosse wählt ihr etwas unterschiedliche Talente aus. Unsere beiden Screenshots dienen hier als guter Anhaltspunkt für euch, wenn ihr unsicher seid, wie ihr eure Talentpunkte verteilen sollt. Die spielweisenspezifischen Talentpunkte sind dabei auf maximalen Schaden ausgerichtet und sollten so übernommen werden. Bei den Klassentalenten habt ihr hingegen etwas mehr Spielraum. Wir empfehlen euch hier jedenfalls, die folgenden Talente mitzunehmen: *Inspirierte Intelligenz*, *Foliant von Rhonin*, *Foliant von Antonidas*, *Medivhs Amulett*, *Aegwynns Amulett* und *Geistesblitz*, weil diese Talente euren Schaden erhöhen. Zu den besten Defensivtalenten zählen: *Zeitver-*

schiebung, *Eisblock*, *Eiskalt*, *Spiegelbild* und *Flimmern*. Diese Talente könnt ihr dann noch weiter verbessern.

Spielweise

Frost-Magier folgen keiner in Stein gemeißelten Kampfrotation, sondern agieren nach den Parametern einer Prioritätenliste. Die Faustregel lautet: Wenn etwas golden glitzert, dann drückt ihr es. Mit dieser Devise kommt ihr recht gut durch den WoW-Alltag; für den Endgame-Content solltet ihr eure Spielweise aber genauer kennen. Wir haben die Prioritäten für euch aufgeschlüsselt:

01. **Hagel** (mit *Hirnfrost*, ohne *Thermale Leere*)
02. **Eislanze** (mit zwei Stapeln *Eisige Finger*)
03. **Gefrorene Kugel** (auf Abklingzeit)
04. **Gletscherstachel** (wenn bereit)
05. **Eislanze** (mit *Eisige Finger*)
06. **Eislanze** (mit sechs oder mehr *Eingefroren*-Stapeln)
07. **Hagel** (wenn bereit)
08. **Froststrahl** (wenn bereit)
09. **Frostblitz** (als Füllzauber)

Wie ihr sehen könnt, ist es essenziell, dass ihr keine Procs überschreibt. Deshalb braucht ihr *Hirnfrost* stets sofort mit *Hagel* auf und setzt *Eislanze* spätestens dann ein, wenn ihr

zwei Aufladungen von *Eisige Finger* bereit habt. Die beiden Cooldowns *Gefrorene Kugel* und *Froststrahl* erhöhen euren Schaden massiv, weshalb ihr sie so oft wie möglich verwendet – sofern das Kampfgeschehen es gerade zulässt. Eure Mini-Coldowns *Hagel* und *Gletscherstachel* solltet ihr ebenfalls immer sofort verwenden, wenn ihr könnt. Sie sind maßgeblich dafür verantwortlich, ob ihr hohen Schaden verursacht oder nicht. Wenn ihr sie nutzen könnt, dann wartet nicht erst ab, sondern setzt sie so schnell wie möglich ein! Zu guter Letzt solltet ihr noch den *Eingefroren-Debuff* im Auge behalten. Er ist bis zu 20-mal stapelbar, aber bereits ab sechs Stapeln zahlt es sich aus, ihn durch den Einsatz von *Eislanze* zu zertrümmern.

Ab drei oder mehr Zielen verschieben sich eure Prioritäten minimal. In solchen Kämpfen ist es für euch von höchster Wichtigkeit, *Blizzard* stets sofort mit *Gefrierender Regen* einzusetzen. Ihr erhaltet *Gefrierender Regen* nach jedem Einsatz von *Gefrorene Kugel*. Durch diesen Stärkungseffekt ist *Blizzard* einmalig ein Spontanzauber und verursacht 20 Prozent mehr Schaden.

Cooldowns

Gefrorene Kugel beschwört einen magischen Ball aus Eis, der Gegnern vor euch 15 Sekunden lang Schaden zufügt. Zusätzlich werden sie acht Sekunden lang um 50 Prozent verlangsamt. Dank des Talents *Ewiger Frost* gewährt euch das Wirken von *Gefrorene Kugel* einen garantierten Stapel von *Eisige Finger* und eine kleine Chance,



Mit diesen Talenten startet ihr als Frost-Magier im Schlachtzug durch. Bei den Klassentalenten habt ihr hier und da ein paar Anpassungsmöglichkeiten.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Die Boni eures T-Sets „Übereinkunft des Leerenbrechers“ sind passiver Natur; das bedeutet, ihr dürft euch über einen netten Schadenszuwachs freuen, der aber de facto nichts an eurer Spielweise ändert. Dank des 2er-Set-Bonus werdet ihr etwas mehr Eislanzen zaubern, aber ins Gewicht fällt das nicht. Die besten Set-Teile für euch sind Kopf, Brust, Hände und Beine.

- **2er-Set:** *Hagel* verursacht zehn Prozent mehr Schaden und hat eine Chance von zehn Prozent, *Eisige Finger* zu gewähren.
- **4er-Set:** *Eisige Finger* erhöht den Schaden von *Zertrümmern* um 15 Prozent.



In Midnight ist *Froststrahl* der Haupt-Cooldown jedes Frost-Magiers. Achtet darauf, ihn stets vollständig zu kanalisieren.

dass der Schaden von *Gefrorene Kugel* ebenfalls *Eisige Finger* auslöst. Mit dem Talent *Winterflut* erhaltet ihr durch den Einsatz von *Gefrorene Kugel* zudem einmal *Hirnfrost*. Beide Talente nehmt ihr immer mit. Setzt diesen Cooldown so oft wie möglich ein; ihn aufzusparen, zahlt sich für gewöhnlich nicht aus.

Froststrahl kanalisiert vier Sekunden lang einen eisigen Strahl auf euren Gegner, wodurch ihr ihm Frostschaden zufügt. Im Verlauf der Kanalisierungsdauer erhaltet ihr zudem acht Stapel von *Eingefroren* – die ihr entsprechend direkt im Anschluss mit *Eislanze* zertrümmern solltet. *Froststrahl* setzt ihr direkt zu Kampfbeginn ein und danach erneut, wann immer es euch möglich ist. Achtet darauf, den Zauber unbedingt für seine volle Dauer kanalisieren zu können! Gegebenenfalls benötigt ihr *Flimmern*, um euch währenddessen zu bewegen, ohne ihn abzubre-

chen. Dank *Hand des Frosts* habt ihr zwei Aufladungen, weshalb ihr beim Einsatz recht flexibel seid – lasst die Aufladungen einfach nie voll werden, dann könnt ihr recht frei entscheiden, wann ihr den Cooldown nutzt, um am besten davon zu profitieren.

Zeitkrümmung erhöht 40 Sekunden lang das Tempo eurer Gruppen- und Schlachtzugsmitglieder um 30 Prozent. Idealerweise setzt ihr *Zeitkrümmung* direkt vor *Froststrahl* ein, weil euer Hauptcooldown gut von diesem Buff profitiert. Das ist allerdings nur zu Kampfbeginn möglich – und auch da nicht immer. Im Schlachtzug werdet ihr *Zeitkrümmung* bei den meisten Bossen zu Beginn des Kampfes verwenden, aber manchmal kann euer Schlachtzugsleiter auch entscheiden, dass ihr es in einer besonders kritischen Bossphase oder am Ende des Kampfes benötigt. In Dungeons setzt ihr diesen Gruppenstär-

kungseffekt oft beim ersten und letzten Boss ein. Manchmal macht euer Tank auch zu Beginn einen riesengroßen Pull; dann ist dies der geeignete Moment für *Zeitkrümmung*.

Werte Verteilung

1. Intelligenz
2. Meisterschaft
3. Kritischer Trefferwert
4. Tempo
5. Vielseitigkeit

Sowohl Zauberer als auch Frostfeuer-Frost-Magier setzen in der ersten Season von Midnight auf diese Werte Verteilung. Wenn ihr jedoch genau wissen wollt, ob ein Item euch ein Upgrade bringt oder nicht, dann solltet ihr euren Charakter mit RaidBots auf Herz und Nieren checken.

Defensivcooldowns

Dank *Gletscherbollwerk* habt ihr als Frost-Magier zwei Stapel von *Eisbarriere* und *Eisblock/Eiskalt* zur Verfügung. Dadurch habt ihr es von allen Magier-Spielweisen am leichtesten, in gefährlichen Kampfphasen tatsächlich gut geschützt zu sein. Generell gilt: Haltet *Eisbarriere* stets aufrecht. Sehr hohen Schaden negiert ihr mit *Eiskalt*. *Zeitverschiebung* aktiviert ihr, bevor ihr Schaden erleidet, um diesen dann sofort zurückzuspulen. Solltet ihr in der Open World oder im Dungeon die Bedrohung von Monstern auf euch ziehen, dann helfen euch *Spiegelbild* oder *Große Unsichtbarkeit*. ■



Um in mythischen Schlüsselsteininstanzen zu brillieren, müsst ihr ein paar Talente wechseln. Orientiert euch einfach an dieser Grafik, um den Überblick zu behalten.

Mehr zum
Magier
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Magier





Der Mönch

Windläufer – Bei all den Braumeistern und Nebelwirkern, die überall herumlaufen, könnte man glatt vergessen, dass der Mönch noch eine dritte Spezialisierung hat.

Text: **Daniel Link** | WoW-Patch: **12.0.5**

Die erste Season von World of Warcraft: Midnight steht ganz im Zeichen des Mönchs. So steht der Braumeister derzeit unangefochten an der Spitze der Tanks und auch der Nebelwirker ist eine der stärksten Heil-Spezialisierungen. Bei der Popularität der beiden Specs gerät der Windläufer derzeit leider ein wenig in Vergessenheit, doch wer den DpS-Mönch zu The War Within bereits mochte, der wird auch zu Midnight seinen Spaß damit haben. Allzu große Veränderungen gab es hier nämlich nicht, weswegen sich der Windläufer im Großen und Ganzen noch genauso spielt wie zur letzten Erweiterung. Ein paar kleinere Änderungen gab es natürlich trotzdem. So wurden viele Talente verändert oder gänzlich gestrichen und mit neuen Dingen ausgetauscht. Bevor man sich also in Raids und Schlüsselsteindungeons stürzen kann, muss man sich erst einmal mit dem Talentbaum auseinandersetzen.

Talentwahl

Beim Heldentalentbaum entscheidet sich der Windläufer in allen Situationen für den Shado-Pan. Das Medium der Erhabenen ist dem jedoch dicht auf den Fersen – wer mit dem Heldentalentbaum mehr Spaß hat, kann den also ruhig verwenden. Der Shado-Pan fällt jedoch größtenteils passiv aus und kommt ohne wirklich nervige Mechaniken daher, weswegen man sich voll und ganz auf die Windläufer-Rotation konzentrieren kann.

Im Windläufer-Baum gibt es je nach Content ein paar größere Unterschiede. So kon-

zentrieren wir uns für Raids eher auf die rechte Seite, in Schlüsselsteindungeons können die Talente der linken Spalte glänzen. Viele Talente nehmen wir aber in allen Situationen mit. Darunter etwa *Zenit*, unseren neuen offensiven Cooldown, der *Sturm, Erde und Feuer* ersetzt.

Auch *Wirbelnder Drachenschlag* nehmen wir für alle Inhalte mit. Der teilt sich mittlerweile leider den Platz mit *Schlag des Windlords*, auf den wir in Midnight daher verzichten müssen. Auch der *Tritt des aufziehenden Windes* darf hier nicht fehlen, der unseren *Tritt der aufgehenden Sonne* modifiziert.

In Raids greifen wir zusätzlich zu Dingen wie *Jadefeuerstampfen* und *Höchstfokusierter Jade*, welche unseren Singletarget-Schaden erhöhen, in Schlüsselsteindungeons kommen hingegen AoE-Talente wie *Himmelsfeuerferse* und *Eins mit dem Wind* zum Einsatz.

Die Talente im Mönch-Baum können wir hingegen einmal auswählen und dann für immer vergessen, da es hier keinerlei Unterschiede basierend auf den jeweiligen Inhalten gibt. Das Capstone-Talent *Leichter als Luft* erhöht hier stark unsere Mobility, *Tödliche Berührung* lässt uns *Berührung des Todes* wesentlich öfter einsetzen, was unseren verursachten Schaden erhöht, und durch *Fluss des Chis* erhalten wir dringend nötige Defensive.

Rein defensiv gehört der Windläufer-Mönch nämlich zu den schwächsten Spezialisierungen aus ganz World of Warcraft, weswegen wir im Mönch-Baum jedes defensive

Talent mitnehmen, das uns angeboten wird. Darunter auch *Stärkendes Gebräu* gepaart mit *Eisenhüllengebräu*.

Ansonsten darf auch *Transzendenz* nicht fehlen, da wir durch das Talent einige nervige Mechaniken in Dungeons und Raids einfach ignorieren können, wenn wir die Fähigkeit auch richtig einsetzen. Vor allem für Dungeons lohnen sich übrigens besonders die beiden Talente *Druckpunkte* und *Entgiftung*. Durch ersteres entfernt *Paralyse* sämtliche Wutanfalleffekte auf dem Ziel, letzteres entfernt alle Gift- und Krankheitseffekte auf einem verbündeten Spieler. Zu guter Letzt sollten wir auch *Tigerrausch* zumindest in Dungeons immer dabei haben. Hier gibt es nämlich einige bewegungseinschränkende Effekte, die wir mit dem Talent einfach entfernen können. Die nervigen Fledermäuse aus der Grube von Saron, die zu einem Spieler springen und den in die Luft heben, können wir durch Tigerrausch quasi völlig ignorieren.

Spielweise

Die Spielweise des Windläufer-Mönchs lässt sich auf zwei simple Grundkonzepte herunterbrechen. Zum einen sollten wir nie zweimal die gleiche Fähigkeit hintereinander verwenden, da wir sonst unsere Meisterschaft brechen. Zum anderen sollten unsere Ressourcen Chi und Energie nie am Cap sein, damit wir nichts davon „verschwenden“. Die meisten Fähigkeiten drücken wir daher immer, wenn sie bereitstehen.

Interessanterweise gibt es bei der Spiel-



Mit diesem vorgeschlagenen Build macht ihr in den drei neuen Raids aus World of Warcraft: Midnight eine gute Figur, und für Schlüsselsteindungeons müsst ihr dann nur ein paar wenige Talente austauschen.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Wie bereits zu Dragonflight und The War Within fällt auch das erste Tier-Set aus World of Warcraft: Midnight nicht sonderlich spannend aus und erhöht einfach passiv unseren Schaden. Dadurch können wir uns völlig darauf konzentrieren, die Spielweise unserer Klasse sowie die neuen Dungeons und Raids zu lernen.

- **2er-Set:** Erhöht den Schaden von *Schlag des Windlords* und *Wirbelnder Drachenschlag* um 30 Prozent.
- **4er-Set:** Verringert die Abklingzeit von *Schlag des Windlords* und *Wirbelnder Drachenschlag* um fünf Sekunden.



Der Paladin

Goldener Beschützer – Die tankenden Paladine sind defensiv nicht mehr so stabil wie früher, können dafür aber unfassbar hart austeilen.

Text: **Philipp Sattler** | WoW-Patch: **12.0**

Jahrzehntlang standen Schutz-Paladine sinnbildlich für zwei Dinge. Sie konnten gut viele Gegner an sich binden und waren dabei ein Fels in der Brandung, der kaum Aufmerksamkeit der Heiler brauchte. Ersteres ist auch in Midnight noch der Fall und hat sich sogar verbessert. Während andere Tanks immer wieder Aggro-Probleme haben, kleben die Gegner an einem goldenen, leuchtenden Paladin wie die Kerzen an den Helmen der Kobolde. Letzteres hat sich aber geändert. Paladine gehören zum Start von Midnight nicht mehr zu den defensiv stärksten Tanks. Ganz im Gegenteil. Sie sind sogar eher „squishy“ und müssen viel und gut mit ihren defensiven Cooldowns arbeiten, um zu überleben. Dem Licht sei Dank haben wir davon eine ganze Menge im Arsenal. Also lehnt euch zurück, denn im Folgenden zeigen wir euch, wie ihr auch in hochstufigen M+-Dungeons am Leben bleibt und dabei fast so viel Schaden verursacht wie ein klassischer DpS-Spieler.

Talentwahl

Schutz-Paladine mussten zwar auch den Verlust von vielen Talenten hinnehmen, der Einfluss auf die Spielweise bleibt aber vergleichsweise gering. Die meisten der entfernten Talente hat eh kaum jemand benutzt oder sie wurden mit anderen Fähigkeiten kombiniert. Gleichzeitig wurden die Heldentalentbäume so angepasst, dass sie mit anderen Fähigkeiten interagieren, was uns mehr Freiheit in der Wahl der Talente gibt. Und trotzdem bleibt die Spielweise

weitestgehend die Gleiche. Wichtig ist, dass ihr zumindest in den Dungeons die freie Auswahl habt, ob ihr Templer oder Lichtschmied spielt. Beides ist defensiv wie offensiv ähnlich stark. Templer fokussiert sich dabei mehr auf die Cooldowns, während der Lichtschmied konstanter agiert. Wir konzentrieren uns hier auf den Lichtschmied, da dieser weiter verbreitet ist und (zumindest uns) Konstanz beim Tanken wichtiger ist als der ständige Wechsel von unsterblich zu Papptank – wobei das natürlich ein bisschen übertrieben ist (künstlerische Freiheit und so).

Ihr greift prinzipiell zu allem, was nach viel Flächenschaden und Defensive klingt. Im Bild unten seht ihr eine gute Basisverteilung. Je nach Dungeon ergibt es aber durchaus Sinn, einige Punkte anders zu verteilen. Wenn euch beispielsweise keine Krankheiten und Gifte begegnen, braucht ihr *Toxine läutern* nicht. Bei vielen Zaubern, die ihr unterbrechen wollt, packt ihr *Strafe* mit ein. Wollt ihr ein wenig mehr unterstützen, schnappt ihr euch *Segen der Aufopferung* und *Hand des Beschützers*.

Im Raid greift ihr nicht nur zum anderen Heldentalentbaum, sondern auch zu ganz anderen Talenten. Ihr findet sie im Bild auf der rechten Seite.

Spielweise

Schutz-Paladine mussten sich seit Jahren an keine neue Spielweise gewöhnen – auch nicht in Midnight. Euer Fokus liegt weiterhin im Aufbau von Heiliger Kraft, die ihr dann in

Defensive (und Schaden) oder in Selbstheilung investiert. Wichtig ist dabei, keine Heilige Kraft zu verschwenden und sie gleichzeitig so effektiv wie möglich aufzubauen. Das ist gar nicht so einfach, da eure Fähigkeiten verschiedene Abklingzeiten und auch noch andere defensive und offensive Effekte haben. Aber der Reihe nach: Investiert wird eure Heilige Kraft in:

Schild der Rechtschaffenen
(erhöht eure Rüstung und verursacht viel Schaden)

Wort der Herrlichkeit
(heilt euch oder einen Verbündeten)

Es stellt sich jetzt immer die Frage, wie ihr die Heilige Kraft am besten aufbaut. Dabei gibt es eine grobe Prioritätenliste, an der ihr euch entlanghangeln könnt – die allerdings nicht ausnahmslos in jeder Situation gilt.

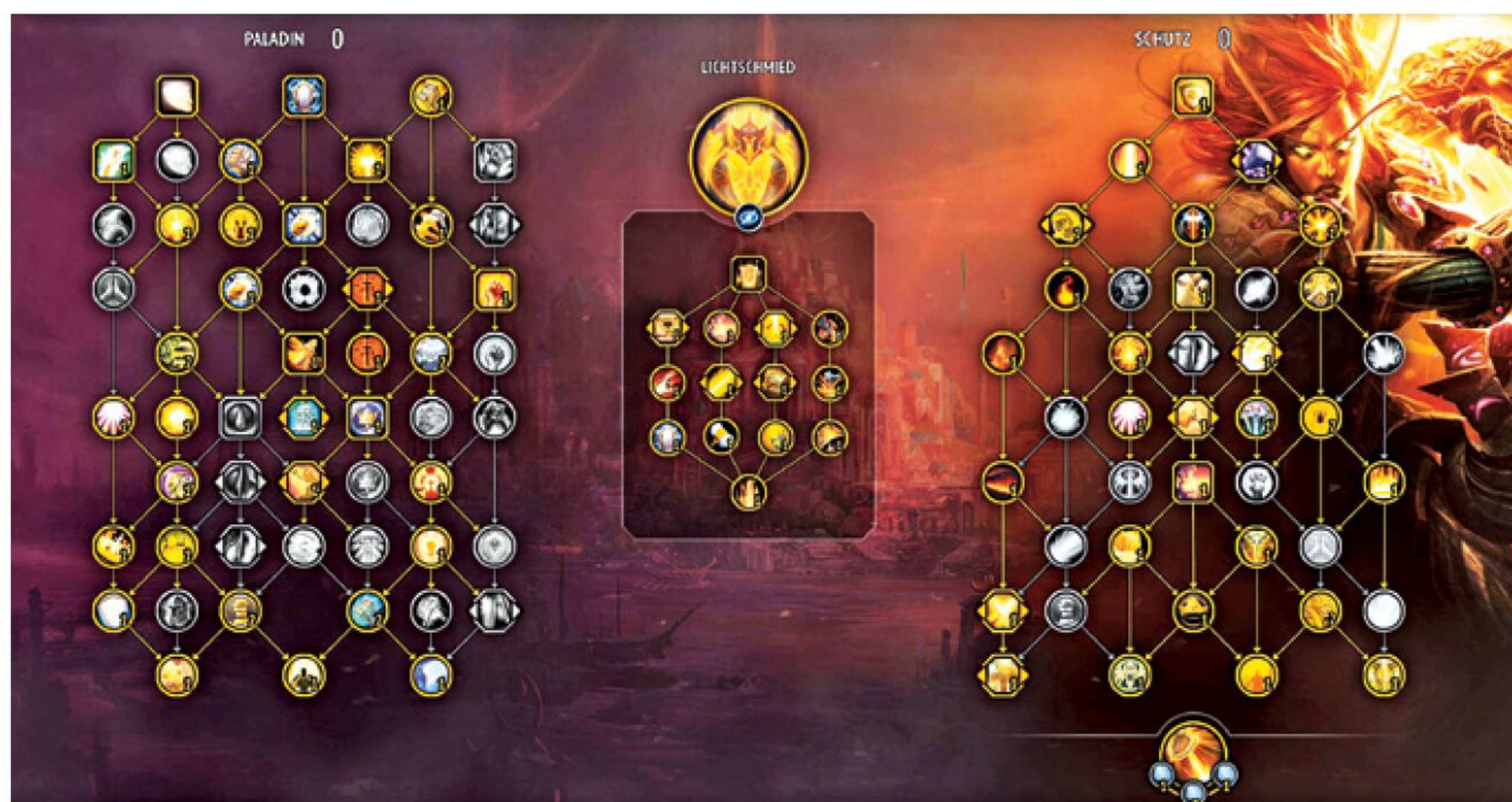
Richturteil
(auf Abklingzeit)

Schild des Rächers
(auf Abklingzeit)

Gesegneter Hammer
(als Füller)

Weihe
(als Füller)

Die Rotation ist ziemlich übersichtlich. Der größte Punkt, bei dem sich erfahrene Paladine umgewöhnen müssen, ist die Weihe. Diese ist defensiv mittlerweile so irrelevant geworden, dass es nicht mehr essenziell ist, sie dauerhaft unter euch aktiv zu haben. Euer *Schild der Rechtschaffenen* nimmt in dieser Reihen-



Die obige Talentverteilung ist landläufig als Standard für die Mythisch-Plus-Dungeons anerkannt. Doch stellenweise können einzelne Talente durchaus geändert werden, um sich an den entsprechenden Dungeon anzupassen.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Die Boni für tankende Paladine sind ähnlich langweilig und gradlinig wie die der anderen Spielweisen. Interessanterweise haben beide keinerlei defensiven Wert. Wem es also nur aufs Überleben ankommt, der kann eigentlich auf die Set-Boni verzichten. Doch am Ende steigern die Boni euren ausgeteilten Schaden so dermaßen, dass ihr sie dennoch haben wollt. Vertraut uns einfach.

- **2er-Set:** *Schild der Rechtschaffenen* verursacht 20 Prozent mehr Schaden.
- **4er-Set:** Nach *Schild der Rechtschaffenen* verursacht *Schild des Rächers* fünf Prozent mehr Schaden. Bis zu fünfmal stapelbar.

folge übrigens keinen Platz ein, da ihr es neben den eigentlichen Fähigkeiten benutzen könnt und es keine globale Abklingzeit auslöst.

Ihr nutzt euer *Schild der Rechtschaffenheit* spätestens bei fünf Heilige Kraft. Im Optimalfall läuft der Buff niemals aus, was mit ein bisschen Tempo auf eurer Ausrüstung gut machbar ist. Die überzählige Heilige Kraft (denn ihr könnt *Schild der Rechtschaffenheit* nur maximal knapp 14 Sekunden hochstapeln) könnt ihr dann weiter in den Schild werfen, was eure DpS erhöht. Oder aber ihr investiert sie in *Wort der Herrlichkeit* und heilt damit euch selbst oder eure Mitspieler.

Das reduziert zwar eure Gesamt-DpS, hilft aber dem Heiler. Welche Variante besser ist, das lässt sich nicht grundsätzlich sagen, da es von der Stärke der DpS-Spieler und des Heilers in eurer Gruppe abhängt. Seht ihr Lebensbalken, die partout nicht voll werden, dann werft lieber mal ein *Wort der Herrlichkeit* rein. Das gilt natürlich auch für die kostenlosen Varianten, die ihr dank *Strahlendes Licht* immer wieder bekommt.

Cooldowns

Durch die aktuelle Schwäche der Schutz-Paladine ist der richtige Einsatz der Cooldowns umso wichtiger. Neben drei klassischen Defensiv-Coldowns habt ihr noch einige weitere Fähigkeiten, die euch dabei ebenfalls unter die Arme greifen. Aber beginnen wir mit den Klassikern.

Unermüdlicher Verteidiger reduziert euren erlittenen Schaden acht Sekunden lang um 20 Prozent und lässt euch im Fall des Falles einen tödlichen Angriff überleben. Die Abklingzeit ist so kurz, dass ihr es sehr häufig einsetzen könnt, was ihr unbedingt tun solltet.



Bei Paladinen steigt der Pulls drastisch an, wenn sie es mit vielen Gegnern zutun haben. Denn einerseits explodieren dann ihre DpS, aber andererseits beginnt der Lebenspunktebalken sich schneller zu leeren, als man *Wort der Herrlichkeit* drücken kann.

Wächter der Uralten Könige halbiert euren erlittenen Schaden acht Sekunden lang. Dank der zwei Aufladungen habt ihr hier ein wenig mehr Freiheit bei der Benutzung. Die erste Aufladung solltet ihr dabei immer verwenden, während ihr die zweite für eventuelle Notfälle bereithaltet.

Heilige Bewaffnung ist euer Heldentalent. *Heilige Waffen* steigern die DpS eurer Gruppe, *Heiliges Bollwerk* eure Defensive. Ihr solltet stets eine der Aufladungen auf Abklingzeit halten. Ansonsten nutzt ihr *Heiliges Bollwerk*, wenn mit hohem Schaden auf euch oder die Gruppe zu rechnen ist. *Heilige Waffe* hingegen, wenn viel DpS gebraucht wird.

Gottesschild ist der beste defensive Cooldown, den es im Spiel gibt. Auf Knopfdruck seid ihr acht Sekunden lang gegen jeglichen Schaden geschützt. Und damit meinen wir wirklich jeden Schaden. Während der Laufzeit erleidet ihr keinen Schaden und seid damit quasi unsterblich. Allerdings müsst ihr

zwingend das Talent *Glanzstunde* mitnehmen. Andernfalls drehen sich die Gegner einfach um und verprügeln eure Mitspieler. Dann überlebt ihr zwar, aber kein anderer ... auch irgendwie blöd.

Werteverteilung

Haltet euch an folgende Werte und ihr liegt auf der sicheren Seite.

1. Stärke
2. Tempo
3. Vielseitigkeit
4. Meisterschaft
5. Kritischer Trefferwert

Ruhm der Vorhut

So schimpft sich unser in Midnight neu hinzugekommenes Spitzen-Talent. Als Schutz-Paladin wissen wir noch immer nicht, ob wir die vier Punkte darin gut oder schlecht finden sollen. Denn auf der einen Seite ist der defensive Nutzen quasi nicht existent und der spielerische Einfluss kaum zu sehen. Ob ihr die Punkte also mitnehmt oder nicht – auf euer Überleben und die Spielweise hat es keinen Einfluss. Doch auf der anderen Seite lassen die vier Talentpunkte eure DpS geradezu explodieren.

Euer *Richturteil* kann euch *Vorhut* spendieren, wodurch *Schild des Rächers* einen fetten goldenen Pfeil nach vorn schießt, der jede Menge Heiligschaden vor euch verursacht. Da ihr während *Zornige Vergeltung* permanent Vorhut habt, explodiert euer Schaden im Dungeon, sobald ihr eure Flügel aktiviert – achtet nur darauf, dass die Gegner möglichst alle vor euch stehen. Mehr kann das Spitzentalent nicht. Aber immerhin auch nicht weniger. ■



In den drei Raids von WoW Midnight fahrt ihr mit der obigen Talentverteilung ziemlich gut. In einigen Kämpfen, bei denen ihr es mit vielen Adds zutun bekommt, könnt ihr ein wenig mehr auf Flächenschaden wechseln.

Mehr zum
Paladin
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Paladin





Der Priester

Schattenhaft – Wir zeigen euch, wie ihr die Leeren-Kräfte des Schatten-Priesters im Endgame gegen die Gegner Leeren-Monster in Midnight einsetzt.

Text: **Sebastian Glanzer** | WoW-Patch: 12.0

In Midnight hat die Schatten-Spielweise des Priesters einige nette Spielzeuge hinzubekommen. Wir schauen uns an, welche Talente ihr für Dungeons sowie Einzelziele nutzt und wie ihr damit im Endgame eine gute Figur macht.

Talentwahl

Als DpS-Spielweise nehmt ihr im Priester-Baum natürlich so viele schadenssteigernde Talente wie möglich mit und hangelt euch bis zu den Capstone-Talenten *Durchscheinendes Abbild*, *Phantomreichweite* und *Fokussierte Macht* durch. Als Heldentalentbaum wählt ihr aktuell in jeder Form des Endgame-Contents den Archon-Heldentalentbaum. Hauptgrund dafür ist, dass die Archon-Talente *Energiezyklus* und *Seelenbrunnen* eure *Schattenhaften Erscheinungen* öfter herbeirufen und mehr Schaden verursachen lassen. Die Geister, die unter anderem bei jedem Einsatz von *Schattenwort: Wahnsinn* auf den Gegner fliegen, spielen durch die Boni eures neuen Spitztalents (siehe Ende des Guides) eine große Rolle. In den meisten Kämpfen gehören *Schattenhafte Erscheinungen* zu euren Top-4-, teilweise sogar Top-3-Schadenseffekten.

Dementsprechend nehmt ihr im Schatten-Baum auch alle verfügbaren Talente mit, die eure schattenhaften Geister buffen. Im Bild unten seht ihr eine Talentverteilung für Dungeons bzw. AoE-Kämpfe. Ein Gutteil eures Flächenschadens entsteht passiv über das Talent *Psychische Verbindung*, wodurch direkte Schadenszauber zusätzlichen AoE-Schaden

um Ziele herum pulsieren, die von eurem DoT (Schaden-über-Zeit-Zauber) *Vampirberührung* betroffen sind. Am Ende des Talentbaums nehmt ihr bis auf *Götze von Y'Shaarj* alle anderen Götze-Talente mit, da dadurch öfter die Boni eures Spitztalents ausgelöst werden. Mit wenigen Änderungen wird aus dem AoE-Build eine Talentverteilung für einzelne Ziele (siehe Bild unten rechts).

Spielweise

Eure DpS-Rotation dreht sich darum, eure beiden DoTs *Schattenwort: Schmerz* und *Vampirberührung* aufrechtzuhalten, um über eure Meisterschaft maximalen Schaden zu verursachen, während ihr regelmäßig Wahnsinnsunkte für euren dritten DoT *Schattenwort: Wahnsinn* aufbaut. So sieht eure Prioritätenliste grundlegend aus:

01.  **Tentakelschlag**
(um DoTs aufzutragen)
02.  **Strahlenkranz**
(Archon-Heldentalent)
03.  **Leerengestalt + Seele der Macht**
04.  **Schattenwort: Wahnsinn**
(sobald bereit)
05.  **Leerensalve**
(sobald bereit)
06.  **Gedankenschlag**
07.  **Schattenwort: Tod**
(ab 20 Prozent)
08.  **Gedankenschinden**
(Füllzauber)

Im AoE-Build tragt ihr mit *Vampirberührung* bzw. *Tentakelschlag* direkt beide DoTs auf eure Ziele auf. *Tentakelschlag* wird dabei bevorzugt eingesetzt, weil die Tentakel DoTs auf mehrere Ziele schleudern. Wenn möglich, aktiviert ihr danach *Strahlenkranz* gefolgt von euren Cooldowns *Seele der Macht* und *Leerengestalt*. Über *Leerengestalt* wird kurzzeitig der Zauber *Leerensalve* freigeschaltet, den ihr so oft wie möglich wirkt.

Im folgenden Kampfverlauf baut ihr mit *Gedankenschlag* und *Gedankenschinden* mehr Wahnsinnsunkte auf, um wieder *Schattenwort: Wahnsinn* wirken zu können. Oberstes Gebot ist während all dessen, dass ihr eure Wahnsinnsunkte zügig verbraucht, um nicht Gefahr zu laufen, dass Wahnsinnsunkte über das Maximum von 100 hinaus verfallen.

Wenn die Lebenspunkte des Gegners unter 20 Prozent fallen, wirkt ihr als Execute-Fähigkeit *Schattenwort: Tod*, da der Zauber dann 250 Prozent mehr Schaden anrichtet. Auch während der Bewegung – wenn kein anderer wichtiger Spontanzauber bereit ist – lohnt es sich, *Schattenwort: Tod* auch außerhalb der Execute-Phase zu wirken. Denn beim Wirken von *Schattenwort: Tod* besteht eine Chance, euren *Schattengeist*-Begleiter zu beschwören, der den Gegner angreift und zusätzliche Wahnsinnsunkte erzeugt.

Gedankenschinden dient als Füllzauber. Ihr müsst diesen kanalisierten Zauber nicht immer voll durchwirken, sondern brecht die Kanalisierung einfach ab, wenn eine



Für den Dungeon/AoE-Build greift ihr zu Talenten, mit denen ihr eure DoTs schneller verbreiten könnt. Am Ende des Schatten-Baums ist es das Ziel, so viele Götzen-Talente wie möglich mitzunehmen.

Die Boni des ersten Tier-Sets

In Midnight dreht sich beim Schatten-Priester viel um die *Schattenhaften Erscheinungen*. Bis runter zum Götzen von Yogg-Saron wählt ihr im Schatten-Baum alle Verbesserungen für die schattenhaften Geister. Passenderweise buffen die Set-Boni eure Schatten-Geister zusätzlich, an eurer Spielweise ändert sich dadurch aber nichts.

- **2er-Set:** Der Schaden von *Schattenwort: Wahnsinn* ist um 10 Prozent erhöht und die Wahnsinnskosten um 5 Wahnsinnsunkte gesenkt.
- **4er-Set:** Der Schaden von *Schattenhafte Erscheinungen* und *Leerenerscheinungen* ist um 40 Prozent erhöht.

der anderen Fähigkeiten in der Prioritätenliste wieder bereit ist. Einzig beim Einsatz von *Strahlenkranz* kommt es kurzzeitig zu einer Ausnahme. Denn dann wird *Gedankenschinden* ein paar Mal zur stärkeren Version namens *Gedankenschinden: Wahnsinn*, woraufhin ihr den Zauber durchkanalisiert. Diese Rotation funktioniert übrigens auch relativ gut mit dem Einzeltasten-Assistenten, ihr müsst lediglich *Leerengestalt* und *Seele der Macht* händisch aktivieren.

Cooldowns



Seele der Macht wirkt ihr immer auf Mitspieler und profitiert dank des Talents *Zwillinge der Sonnenpriesterin* selbst von dem Tempo-Buff. Wirkt *Seele der Macht* direkt zum Pull, nachdem ihr eure DoTs aufgetragen und *Leerengestalt* aktiviert habt.



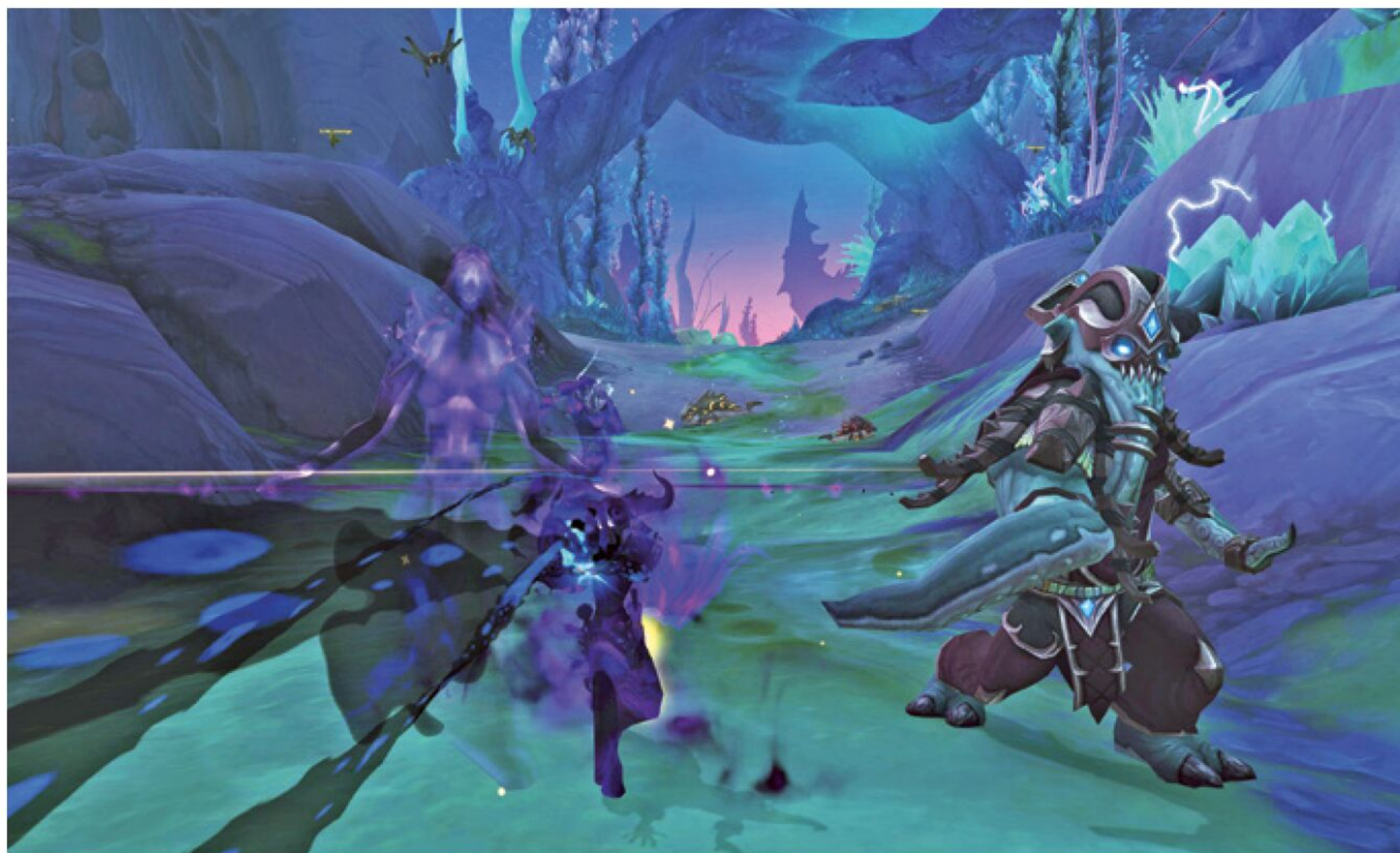
Leerengestalt erhöht euren Zauberschaden, erzeugt direkt eine Menge Wahnsinnsunkte und schaltet kurzzeitig die Fähigkeit *Leerensalve* frei. Während der Dauer von *Leerengestalt* hat *Leerensalve* hohe Priorität in eurer Rotation. Die 2-minütige Abklingzeit erlaubt es euch, *Leerengestalt* immer in Kombination mit *Seele der Macht* zu wirken.



Dispersion ist eure Haupt-Defensiv-Fähigkeit, die euren erlittenen Schaden massiv senkt und euch heilt. Allerdings könnt ihr während der Dauer von *Dispersion* keine Zauber wirken. Nutzt für geringe Schadensdämpfung *Verblassen*, welches dank des Priester-Talents *Durchscheinendes Abbild* euren erlittenen Schaden kurzzeitig um 10 Prozent reduziert.



Vampirumarmung wandelt für zwölf Sekunden den Schaden von Einzelzielzaubern in Heilung um, was in brenzligen Situationen nützlich sein kann. Stellt sicher, dass ihr in diesen zwölf Sekunden ein paar *Gedankenschläge* und *Schattenwort: Wahnsinn* wirken könnt und die Zeit beispielsweise



Früher musste der Shadow besonders viel „Krit“ ansammeln, um die *Schattenhaften Erscheinungen* zu procen. In *Midnight* fliegen die Geister unter anderem passiv über *Schattenwort: Wahnsinn* und *Tentakelschlag* auf eure Ziele.

se nicht mit DoT-Auffrischen verschwendet.

Werte Verteilung

1. Intelligenz
2. Tempo
3. Meisterschaft
4. Kritischer Trefferwert
5. Vielseitigkeit

Neben Intelligenz setzt ihr auf Tempo. Dadurch wirkt ihr eure Zauber nicht nur schneller, sondern reduziert auch die Abklingzeit von Fähigkeiten wie *Gedankenschlag*.

Die Meisterschaft namens *Schattenweben* sorgt dafür, dass ihr jeweils für jeden eurer drei DoTs (*Schattenwort: Schmerz*, *Vampirberührung* und *Schattenwort: Wahnsinn*) prozentual mehr Schaden am Ziel anrichtet. Deshalb trägt ihr auch immer erst eure DoTs auf bzw. erneuert sie, bevor ihr andere Schadenszauber wirkt. Besondere Synergien mit kritischem Trefferwert habt ihr nicht, „Krit“ ist jedoch kein allzu schlechter Wert.

Spitzentalente – was ändert sich?

Durch das Spitzentalent namens *Leerenerscheinungen* werden eure *Schattenhaften Erscheinungen* zu einer verbesserten Variante, die Leerenblitze verschießt und gelegentlich aktiv wird, wenn eines eurer Götzen-Talente triggert. Passend dazu löst ab Rang 3 des Spitztalents euer *Tentakelschlag* garantiert einen zufälligen Götzen-Effekte aus. Das klingt zunächst ziemlich OP, und tatsächlich gibt es einen Haken. Denn durch die *Leerenerscheinungen* werden nicht die Effekte eurer Capstone-Talente im Schattenbaum ausgelöst, sondern ganz eigene Versionen davon:

- **Götze von Y'Shaarj:** Beschwört einen Schattengeist
- **Götze von N'Zoth:** Euer Ziel erlebt einen Alptraum oder eine Vision von N'Zoth
- **Götze von Yogg-Saron:** Beschwört ein Ding aus dem Jenseits
- **Götze von C'Thun:** Beschwört einen Leerenentakel oder einen Leerenpeitscher.

Die Götzen-Effekte eures Spitztalents sind alle abgewandelte Versionen der Capstone-Talente. Der Alptraum/Visionen-Effekt des N'Zoth-Götzen gewährt euch also ein paar zusätzliche Wahnsinnsunkte, funktioniert aber nicht 1:1 so wie das gleichnamige Capstone-Talent. Bei eurer Rotation ändert sich durch die Boni des Spitztalents nichts. Wenn überhaupt, liegt euer Fokus noch mehr darauf, die Aufladungen von *Tentakelschlag* zu verbrauchen bzw. nie auf zwei Stapeln des Zaubers sitzen zu bleiben, um öfter die Götzen-Effekte sowie weitere nützliche Boni zu procen. ■



Im Einzelziel-Build wählt ihr statt *Elend* das Talent *Heraufbeschworener Alptraum* und benötigt natürlich nicht den Effekt von *Psychische Verbindung* und wählt stattdessen Talente wie *Genie*.

Mehr zum
Priester
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Priester





Der Rufer

Endgame – Heiler sind gefragt wie eh und je! Wir zeigen euch, wie ihr mit dem Bewahrung-Rufer eure Gruppe in Midnight-Raids und Mythisch+-Dungeons zuverlässig am Leben haltet.

Text: Nicolaos Scholz | WoW-Patch: 12.0.5

Der Bewahrung-Rufer bleibt auch in Midnight einer der eigenwilligsten Heiler im Spiel – und genau das macht ihn so besonders. Statt hektisch auf jeden Schadenstick zu reagieren, plant ihr eure Heilung mit Bedacht, teilt sie über euer Echo-System und sorgt gleichzeitig dafür, dass eure Gegner nebenbei ordentlich was auf die Mütze bekommen. Blizzard hat in Midnight einiges entschlackt: *Geisterblüte*, *Smaragdgrüne Zwiesprache* und unser klassischer Interrupt *Unterdrücken* sind verschwunden, dafür gibt es neue Spitzentalente und überarbeitete Heldentalentbäume. Die gute Nachricht: Die Klasse ist zugänglicher geworden. Die schlechte: Wer sich 20 Knöpfe eingerichtet hat, darf sein Interface jetzt aufräumen.

Talentwahl

Wir bewegen uns weiterhin zwischen den beiden Heldentalentbäumen Chronowächter und Flammenformer. Beide sind spielbar, beide haben ihre Berechtigung – aber die Einsatzgebiete unterscheiden sich spürbar. Für Raids empfehlen wir klar den Chronowächter. Das zentrale Argument heißt *Adept von Nozdormu*, dank dem ihr *Zeitanomalie* rund 25 Prozent häufiger zünden könnt. Da dieser Zauber praktisch euer Motor ist, ist das ein enormer Gewinn. Dazu kommen die Verstärkung von *Tiefgrüne Umarmung* und ein kleiner Pseudo-Cooldown durch *Temporal-explosion* in Kombination mit *Zeitdruck*. Der Flammenformer ist dafür leichter zu spielen, bringt mit *Lebensglut* eines der stärksten

Schutz-Tools im Spiel mit und setzt stark auf *Traumatem*-Synergien. Für Einsteiger absolut eine Option, besonders, wenn Mana gerade noch ein Problem ist. In Mythisch+ empfehlen wir ebenfalls den Chronowächter – er bietet das rundere Paket aus Heilung, Schaden und defensiven Gimmicks. Der Flammenformer glänzt vor allem in niedrigen bis mittleren Keys, wo die aufgepumpten *Traumatem*-HoTs bereits viel vermeidbaren Schaden abfangen. So oder so – bringt auf jeden Fall zwei Ladungen *Obsidianschuppen* mit in eure Gruppe. *Funke der Einsicht* kombiniert mit *Geschenk des Titanen* bringt euch massive Einzelziel-Heilung über *Echo*-Multiplikatoren – eine extrem lohnende Investition. *Zwillingsechos* harmoniert hervorragend mit dem Tier-Set, da ihr nach jedem Einsatz von *Tiefgrüne Umarmung* ein kostenloses *Echo* erhaltet. *Stasis* und *Traumflug* sind flexible Nodes: Bei gestaffelter Gruppe und wichtigem Burst spielt ihr *Traumflug*, bei verteiltem Raid *Stasis*. *Energieschlaufe* bleibt optional – nehmt es nur mit, wenn Mana ein echtes Thema ist, durch normale und heroische Bosse solltet ihr auch ohne kommen.

Spielweise

Der Bewahrung-Rufer jongliert mit Mana und Essenz. Das Ziel bleibt dasselbe, wie in The War Within, nämlich beide Ressourcen effizient verbrauchen, keine Procs verschwenden und mit eurem *Echo*-Buff-System eure Heilung massiv vervielfachen. Kurzer Reminder, wie *Echo* funktioniert: *Echo* und *Zeitanoma-*

lie verteilen *Echo*-Buffs auf Verbündete. Der nächste Heilzauber, den ihr wirkt, wird automatisch auf alle *Echo*-Ziele dupliziert. Eine *Tiefgrüne Umarmung* auf Spieler B heilt also auch alle anderen, die noch einen *Echo*-Buff tragen. Wenn ihr das einmal verinnerlicht habt, fühlt sich das Prinzip ziemlich mächtig an und gleicht sogar ein bisschen eure ansonsten geringe Reichweite aus. Die Prioritätenliste für den Chronowächter sieht so aus:

01. **Zeitanomalie** (sofort nach Verfügbarkeit)
02. **Traumatem** (regelmäßig, aber nach dem Verbrauch eurer *Echo*-Buffs)
03. **Tiefgrüne Umarmung** (kurz nach *Merithras Segen* mit 0–2 Echos)
04. **Smaragdblüte** (wenn *Essenzexplosion* aktiv ist)
05. **Echo** (bei verfügbarer Essenz)
06. **Merithras Segen** (als *Echo*-Verbraucher)
07. **Lebende Flamme** (auf den Boss, für *Essenzexplosion*-Procs und etwas Schaden)

Lebende Flamme auf einen Feind geworfen gibt euch einen kleinen Mana-Refund – das lohnt sich fast immer. Und apropos: Steht immer zentral, wo es der Kampf erlaubt. Wir haben nur 30 Meter Reichweite, was rund 56 Prozent der Fläche eines normalen Heilers entspricht. Nutzt *Schweben*, *Zephyr*, *Tiefgrüne Umarmung* und *Retten*, um mobil zu bleiben – und sagt eurer Mythisch+-Gruppe ruhig, dass sie ein bisschen näher zusammenrücken soll.



Im Raid setzen wir auf den Chronowächter und maximieren *Zeitanomalie*- sowie *Tiefgrüne Umarmung*-Uptime. Kleinere Anpassungen sind je nach Bosskampf erlaubt.

Die Boni des ersten Tier-Sets


Das erste Tier-Set bringt solide Verbesserungen, die vor allem eure Rotation rund um *Tiefgrüne Umarmung* aufwerten. Keine Revolution, aber eine spürbar flüssigere Spielweise – und in Kombination mit *Zwillingsechos* ein echtes Schmanckel.


- **2er-Set:** *Tiefgrüne Umarmung* heilt um 20 Prozent stärker, die Abklingzeit sinkt um zwei Sekunden.
- **4er-Set:** *Tiefgrüne Umarmung* lässt zusätzlich eine *Smaragdblüte* auf dem Ziel mit 100 Prozent Effektivität wachsen.


Kein Mensch wird böse auf den Heiler, der nett fragt.

Cooldowns

 Zurückspulen ist und bleibt einer der stärksten Heil-Cooldowns im gesamten Spiel, keine Diskussion. Der Zauber legt einen HoT auf die Gruppe, basierend auf 30 Prozent des erlittenen Schadens der letzten fünf Sekunden, mit einem Mindestwert und verdoppeltem Effekt in Dungeons. Timing ist alles: Drückt ihn dann, wenn gerade richtig viel Schaden auf die Gruppe geknallt ist.


 **Traumflug** schickt euch elegant in die gewählte Richtung und heilt alle darunter – inklusive einem langen HoT. Während des Fluges seid ihr quasi unverwundbar (Absorb in Höhe eurer HP), was euch selbst in heiklen Momenten rettet. Zielt auf gestaffelte Gruppen und scheut euch nicht, den Cooldown häufig zu nutzen – er ist zu stark, um auf bessere Momente zu warten.

 **Zeitanomalie** ist euer absoluter Dauerbrenner. Ein günstiger Absorb mit kurzer Abklingzeit, der gleichzeitig *Echo*-Buffs auf fünf Ziele verteilt. Im Chronowächter-Build jagt ihr ihn praktisch auf Cooldown raus, im Flammenformer-Build reserviert ihr ihn für gefährliche Schadensphasen.

 **Stasis** speichert drei eurer Heilzauber und schießt sie anschließend auf einen Rutsch wieder raus. Ideal für geplante Burst-Momente – speichert hochwertige Zauber wie *Traumatem* oder *Zeitanomalie* und entladet das Paket bei der nächsten Schadensphase. Braucht ein bisschen Übung, lohnt sich aber absolut.



Die Anpassungen machen den Bewahrung-Rufer in Midnight zu einem der spannendsten Heiler im Spiel. Plant eure Coolsdowns, liebt eure Echos.

 **Tiefgrüne Umarmung** dient nicht nur als mobiler Heilzauber, sondern auch als cleverer Positions-Cheat. Sprintet zum Ziel, heilt nebenbei und kommt wieder in Reichweite – drei Fliegen, eine Klappe (Mensch, immer dieses Reichweiten-Ding).

Werteverteilung

1. Intelligenz
2. Meisterschaft
3. Tempo
4. Kritische Trefferchance
5. Vielseitigkeit

Intelligenz sollte jedem klar sein, das geht meist mit höherem Itemlevel einher. Meisterschaft (Meisterschaft: Lebensbinder) ist euer stärkster Sekundärwert – sie verstärkt eure Heilung, solange eure eigenen HP prozentual höher sind als die des Ziels. Und das trifft in der Praxis auch fast immer

zu. Tempo beschleunigt eure Zauberzeiten, fügt HoTs zusätzliche Ticks hinzu und reduziert Abklingzeiten eurer Schlüsselzauber. Kritische Trefferchance wird durch *Euphorisierende Explosion* deutlich aufgewertet und skaliert im Raid fast auf Augenhöhe mit Tempo. Vielseitigkeit bleibt solide, aber klar hinten.

Spitztalente – was ändert sich?

Das neue Apex-Talent für den Bewahrung-Rufer ist *Merithras Segen* – und es fühlt sich an wie ein Liebesbrief für die Essenz-Rotation. Auf Rang 1 bekommen eure Essenzfähigkeiten eine Chance, euren nächsten Einsatz von *Umkehrung* zu *Merithras Segen* aufzuwerten. Dieser lässt eine Blume des Lebens aufblühen, die euer Ziel und bis zu vier Verbündete in 30 Metern Reichweite kräftig heilt (250 Prozent Zaubermacht). Die Blüten können das Primärziel mehrfach heilen, falls niemand anders in Reichweite ist. Auf Rang 2 bekommt *Umkehrung* eine kleine Schutzkomponente – ein Prozent des erlittenen Schadens wird ungeschehen gemacht und stattdessen in Heilung umgewandelt. Rang 3 ist der Knaller: Die Sofortheilung von *Traumatem* steigt um 250 Prozent, und *Traumatem* garantiert euch anschließend einen *Merithras Segen*-Proc. Ihr wollt *Traumatem* sowieso häufig nutzen und bekommt nun praktisch geschenkt eine eurer stärksten Heilfähigkeiten dazu. Weniger Randomness, mehr Planung, mehr Output – so gefällt uns das. ■



Auch im Mythisch+ läuft der Chronowächter rund. Wer ein bisschen Abwechslung sucht, findet im Flammenformer eine solide Alternative.

Mehr zum
Rufer
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Rufer





Der Schamane

Totemische Verstärkung – Mit seinen knackig-kurzen Cooldowns macht der Verstärkung-Schamane als Nahkämpfer im Endgame von Midnight eine gute Figur!

Text: **Carmen Schatz** | WoW-Patch: **12.0.5**

Ihr habt Lust, euren Gegnern als Nahkampf-Schamane das Fürchten zu lehren? Dann ist Verstärkung genau die richtige Spielweise für euch! Unser Kurzguide zeigt euch, welcher Prioritätenliste ihr folgen müsst, um euch im Kampf zu behaupten. Außerdem stellen wir euch die Boni des ersten Tier-Sets vor, präsentieren euch eure wichtigsten Sekundärwerte und verraten euch, wie ihr eure Cooldowns am gewinnbringendsten einsetzt. Zwei Talentbaum-Screenshots helfen euch dabei, euch nicht im Talente-Dschungel zu verirren, sodass euer Held für jede Kampfsituation perfekt vorbereitet ist.

Talentwahl

In der ersten Season von Midnight spielen Verstärkung-Schamanen eigentlich immer als Totemiker. Diese Heldentalente gewähren euch konsistent mehr Einzelzielschaden, Flächenschaden und besser voraus-sagbare Zeitfenster, in denen ihr mit euren Cooldowns richtig schöne Schadensspitzen erreicht, als das mit den Sturmbringer-Heldentalenten der Fall ist.

Für mythische Schlüsselsteininstanzen und Schlachtzugsbosse benötigt ihr eine etwas unterschiedliche Talentverteilung. Orientiert euch einfach an den beiden Grafiken in diesem Artikel, wenn ihr unsicher seid, für welche Talente ihr eure Punkte ausgeben möchtet. Besonders wichtige spielweissenspezifische Talente sind: *Tobende Blitze*, *Heiße Hand*, *Zerschlagung*, *Urzeitlicher Sturm*, *Schicksalswinde*, *Überquellender Mahlstrom*, *Wildgeist* und *Thorims Anrufung*.

Bei den Klassentalenten habt ihr wie gewohnt etwas mehr gestalterischen Freiraum. Nehmt aber auf jeden Fall die folgenden Talente mit: *Zorn der Natur*, *Ermächtigte Verstärkungen*, *Instinktive Verzauberungen*, *Feuer und Eis* und *Geistiges Erwachen*, weil sie effektiv euren verursachten Schaden erhöhen.

Spielweise

Verstärkung-Schamanen folgen einer komplexen Prioritätenliste, in der sowohl eure kurzen Cooldowns als auch eure Angriffe bestimmten Bedingungen folgend eingesetzt werden müssen. Wenn ihr aber erst einmal den Dreh heraus habt, ist es eigentlich ganz logisch. Diese Liste hilft euch, die Übersicht zu bewahren:

01. **Voltaiklohe** (kein *Flammenschock*-Debuff am Ziel)
02. **Wogendes Totem** (auf Abklingzeit)
03. **Lavapeitsche** (mit *Heiße Hand* oder *Wirbelndes Feuer*)
04. **Zerschlagung** (wenn bereit)
05. **Schicksalswinde** (auf Abklingzeit)
06. **Tobende Blitze** (auf Abklingzeit)
07. **Urzeitlicher Sturm** (mit 10 Stapeln *Waffe des Mahlstroms*)
08. **Sturmschlag** (während *Schicksalswinde*)
09. **Blitzschlag** (mit 10 Stapeln *Waffe des Mahlstroms*)

10. Lavapeitsche

11. **Sturmschlag** (als Füllzauber)
12. **Blitzschlag** (mit 5 Stapeln *Waffe des Mahlstroms*)

Wenn ihr euch diese Prioritätenliste genauer anschaut, fallen euch ein paar Dinge auf: Erstens solltet ihr auf euren Hauptangriffszielen immer den Schaden-über-Zeit-Zauber *Flammenschock* aufrechterhalten. Die nächste Priorität für euch ist der gezielte und gut kombinierte Einsatz eurer Cooldowns *Wogendes Totem*, *Schicksalswinde* und *Zerschlagung*. Davon abgesehen ist es wichtig, dass ihr eure *Heiße Hand*-Procs immer möglichst zeitnah aufbraucht, indem ihr *Lavapeitsche* einsetzt. Verstärkung-Schamanen haben zudem die Ressource *Waffe des Mahlstroms*. Ihr generiert sie durch eure Nahkampfangriffe und sie ist bis maximal zehn stapelbar. *Waffe des Mahlstroms* braucht ihr auf, indem ihr *Blitzschlag* (ein Ziel) oder *Kettenblitzschlag* (mehrere Ziele) einsetzt. *Urzeitlicher Sturm* ist ebenfalls eine geeignete Fähigkeit dafür (ihr erhaltet ihn 15 Sekunden nach dem Einsatz von *Zerschlagung*, weil sich die Fähigkeit umwandelt). Wenn die Stapel von *Waffe des Mahlstroms* voll sind, solltet ihr sie so schnell wie möglich wieder loswerden.

Cooldowns

Schicksalswinde ist der einminütige, klassische Cooldown des Verstärkung-Schamanen. Acht Sekunden lang verdoppelt sich eure Chance, *Waffe des Windzorns*



Wenn ihr als Totemiker Schlachtzug-Bosse bezwingen wollt und euch unsicher seid, wie ihr am besten eure Talentpunkte verteilt, dann orientiert euch an dieser Grafik.

Die Boni des ersten Tier-Sets


Die beiden Set-Boni eures Tier-Sets „Mantel des Urkerns“ gewähren euch passive Verstärkungen eurer Fähigkeiten *Sturmschlag*, *Lavapeitsche* und *Tobende Blitze*. An eurer Spielweise ändert das nichts. Am besten organisiert ihr euch Set-Teile für die folgenden Ausrüstungsplätze: Kopf, Schultern, Brust und Hände.


- **2er-Set:** *Sturmschlag* verursacht 15 Prozent mehr Schaden und *Lavapeitsche* verursacht 15 Prozent mehr Schaden.
- **4er-Set:** Der Waffenverbesserungseffekt *Tobende Blitze* erhöht eure Meisterschaft um zwei Prozent.




Kombiniert eure drei Cooldowns *Wogendes Totem*, *Schicksalswinde* und *Zerschlagung*, wann immer es euch möglich ist!


auszulösen, und eure Haupthand-Angriffe erhalten eine Chance, zusätzliche Einsätze von *Waffe des Windzorns* zu generieren. Das ist auch für euren Flächenschaden von Bedeutung, weil die Angriffe mit *Tobende Blitze* und *Zerschlagung* einmal für jedes getroffene Ziel als Hauptwaffenangriff zählen. Kombiniert *Schicksalswinde* immer mit *Wogendes Totem*!

 **Zerschlagung** ist ein kurzer Cooldown mit nur 30 Sekunden Abklingzeit. Das bedeutet, ihr könnt ihn jedes zweite Mal mit *Wogendes Totem* kombinieren. Durch das Talent *Wogende Elemente* erhöht *Zerschlagung* nach dem Einsatz 12 Sekunden lang euer Tempo um 15 Prozent und generiert sofort fünf Stapel von *Waffe des Mahlstroms*. Da ihr *Zerschlagung* in einem Bereich vor eurem Charakter auslöst, müsst ihr bei der Aktivierung auf eure Blickrichtung achten, um so viele Gegner wie möglich damit zu treffen.

 **Thorims Anrufung:** Mit diesem Talent verbessert ihr euren wichtigen Cooldown *Schicksalswinde*. Zum einen verlängert ihr dessen Wirkdauer um zwei Sekunden, und zum anderen löst ihr *Blitzschlag* oder *Kettenblitzschlag* aus, wenn ihr *Tobende Blitze* oder *Sturmschlag* einsetzt, während *Schicksalswinde* aktiv ist. Beide Fähigkeiten verbrauchen in diesem Zeitfenster außerdem Stapel von *Waffe des Mahlstroms*, wodurch die automatisch gewirkten Blitzzauber mehr Schaden verursachen. Das macht es umso wichtiger, während der Laufzeit von *Schicksalswinde* und *Wogendes Totem* so oft wie möglich *Sturmschlag* und *Tobende Blitze* zu verwenden.

 **Wogendes Totem** ist das Spezialtalent des Totemikers. Es hat eine Minute Abklingzeit. Deshalb setzt ihr *Wogendes To-*

tem zusammen mit *Schicksalswinde* ein, und zwar folgendermaßen: Zuerst aktiviert ihr *Wogendes Totem*. Dann nutzt ihr *Zerschlagung* und *Lavapeitsche* (mit *Heiße Hand*) und danach verwendet ihr *Schicksalswinde* und *Tobende Blitze*. Auf diese Weise kombiniert ihr all eure mächtigen Fähigkeiten, um in kurzer Zeit hohen Schaden zu verursachen. Während dieses Burst-Fensters drückt ihr dann so oft wie möglich die Knöpfe für *Lavapeitsche*, *Sturmschlag* und *Tobende Blitze*.

 **Kampfrausch/Heldentum** erhöht 45 Sekunden lang das Tempo all eurer Gruppen- und Schlachtzugmitglieder um 30 Prozent. Ihr setzt diesen Zauber meist direkt zu Beginn eines Bosskampfes ein, wenn ihr und eure Mitspieler ihn mit allen persönlichen Cooldowns kombinieren könnt. In Dungeons verwendet ihr *Kampfrausch/Heldentum* häufig beim ersten und letzten Boss, weil die zehnminütige Ab-

klingszeit verhindert, dass ihr in jedem Bosskampf davon profitieren könntet.

Werteverteilung

1. Beweglichkeit
2. Meisterschaft
3. Tempo
4. Kritischer Trefferwert
5. Vielseitigkeit

Totemiker-Verstärkung-Schamanen setzen in der ersten Season von Midnight auf diese Werteverteilung. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ein Item tatsächlich ein Upgrade für euch ist, dann solltet ihr am besten Programme wie RaidBots oder Simulation-Craft verwenden. ■

Mehr zum
Schamanen
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Schamane



Diese Talentverteilung zeigt euch, wie ihr eure Talentpunkte am besten für mythische Schlüsselsteininstanzen verteilt. Verwendet sie gern als Hilfestellung.



Der Schurke

Täuschung – Der heimtückische Täuscher ist derzeit sowohl in Schlüsselsteindungeons als auch in Schlachtzügen die beliebteste Schurken-Spezialisierung

Text: **Daniel Link** | WoW-Patch: **12.0.5**

Die erste Season von World of Warcraft: Midnight ist in vollem Gange. Spieler konnten sich mittlerweile ausreichend in Schlüsselsteindungeons und in den drei Schlachtzügen austoben und herausfinden, welche Spezialisierungen hier besonders gut geeignet sind. Beim Schurken wurde schnell klar, dass die Täuscher die Nase ein klein wenig vorn haben. Zwar gewinnen Meucheln-Schurken beim reinen Boss-Schaden und in höheren Schlüsselsteindungeons die Überhand, fürs allgemeine Spielen eignet sich der Täuschung-Schurke insgesamt aber wesentlich besser. Damit haben alle Schurken-Spieler auch ziemlich viel Glück, denn nach einigen größeren Anpassungen zum Release von Midnight ist der Täuschung-Schurke mittlerweile die wohl einfachste Spezialisierung im gesamten Spiel. Trotzdem braucht man aber einen groben Plan, wie man den Täuscher überhaupt spielt, angefangen mit den richtigen Talenten.

Talentwahl

Sowohl in Schlüsselsteindungeons als auch in Raids greift der Täuschung-Schurke beim Heldentalentbaum zum Trickser. Der ist in allen Situationen nämlich ein wenig stärker als der Todespirscher und zusätzlich nicht ganz so nervig. Die Talente könnt ihr einmal auswählen und für immer vergessen, da es keinerlei Unterschiede basierend auf den jeweiligen Inhalten gibt.

Auch im Täuschung-Baum nehmen wir im Großen und Ganzen die gleichen Talente

mit. Darunter etwa den mächtigen offensiven Cooldown *Schattenklingen* und natürlich die zwei Capstone-Talente *Totentanz* und *Schattenkunst*.

Für Raids nehmen wir ebenfalls *Waffenmeister* mit und stecken einen Punkt in *Endgültigkeit*. Die beiden Talente werden für Schlüsselsteindungeons dann mit *Kraftvolles Pulver* und *Der erste Tanz* ausgetauscht. *Der erste Tanz* sorgt dafür, dass unser *Schattentanz* drei Sekunden länger hält, wenn wir uns sechs Sekunden lang nicht im Kampf befinden. Das Talent können wir größtenteils ignorieren, es lohnt sich jedoch, bei einem neuen Pull ein bis zwei Sekunden zu warten, um das Talent auszulösen.

Im Schurken-Baum konzentrieren wir uns vor allem auf Utility-Talente. Durch *Schattenläufer* bewegen wir uns etwa 20 Prozent schneller, wenn wir uns in *Verstohlenheit* befinden. Auch *Schurkenhandel* darf nicht fehlen, da der durch das Trickser-Talent *So gerissen* eine ganze Stunde hält. Wir können es also zu Beginn des Raid-Abends oder eines Schlüsselsteindungeons auf unseren Tank packen und vergessen.





Durch *Geworfenes Reizmittel* wird der Cooldown von *Blenden* um 80 Prozent verringert, was vor allem in Dungeons ziemlich nützlich sein kann. Hier können wir auf Wunsch auch *Toxisches Stilett* mitnehmen. Das Talent verringert den Cooldown von *Tückische Klinge* um 15 Sekunden. *Tückische Klinge* benutzen wir primär, um Wutzustände auf dem Ziel zu entfernen, von denen es

in den Midnight-Dungeons eine ganze Menge gibt.

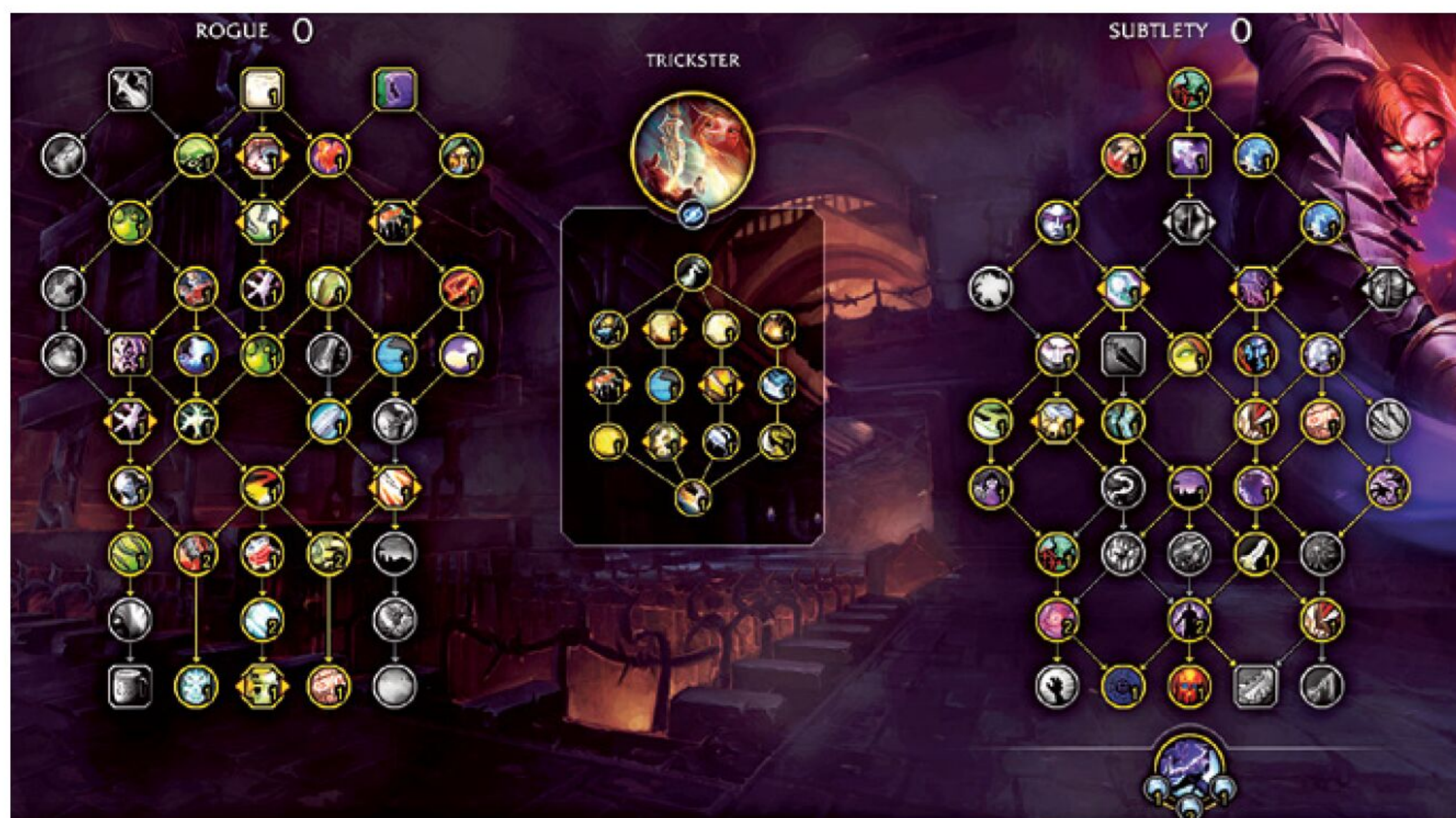
Bei den Capstone-Talenten nehmen wir dann noch *Kaltblütiger Killer*, *Zwangsinduktion* und *Meisterlicher Strategie* mit und beim nichttödlichen Gift entscheiden wir uns für das *Atrophische Gift* und vergessen hoffentlich nicht, das jede Stunde erneut auf unsere Waffen zu packen.

Spielweise

Bei der Spielweise hat sich seit Midnight einiges getan. Im Endeffekt drücken wir die meiste Zeit einfach zwei Buttons in Singletarget-Kämpfen, und zwei andere Tasten, wenn wir es mit mehreren Gegnern aufnehmen. Wer also eine entspannte Spielweise sucht, bei der man eigentlich nichts falsch machen kann, ist mit dem Täuschung-Schurken gut bedient. Im Singletarget halten wir uns dabei an folgende Prio-Liste:

01.  **Geheimtechnik** (während *Schattentanz* aktiv ist)
02.  **Ausweiden** (mit 6 oder mehr Combopunkten)
03.  **Schattenschlag** (bis 6 oder mehr Combopunkten, während *Schattentanz* aktiv ist)
04.  **Meucheln** (bis 6 oder mehr Combopunkten)

Während sich *Schattentanz* gerade auf Cooldown befindet, bauen wir mit *Meucheln* Combopunkte auf und geben die mit *Ausweiden* aus. Während *Schattentanz* wechseln wir von *Meucheln* zu *Schattenschlag* und setzen



Mit diesem Build macht ihr in den Schlachtzügen aus Midnight eine gute Figur. Hier gibt es nämlich eine ganze Menge Adds, durch die wir Täuscher mit unseren hohen Burst-Schaden schnell an die Spitze des Schadensmeters klettern.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Wie bereits zu Dragonflight und The War Within fällt auch das erste Tier-Set aus World of Warcraft: Midnight nicht sonderlich spannend aus und erhöht einfach passiv unseren Schaden. Dadurch können wir uns erst einmal an die neue, zugegebenermaßen ziemlich intuitive Spielweise gewöhnen, bevor die in der zweiten Season durch etwaige Boni ein wenig umgekrempelt wird.

- **2er-Set:** Finishing-Moves verursachen 1,5 Prozent mehr Schaden pro ausgegebenem Combopunkt.
- **4er-Set:** Erhöht die Dauer von *Schattenklingen* um vier Sekunden und lässt unsere Angriffe sechs Prozent ihres Schadens als zusätzlichen Schattenschaden verursachen.



An dieser Stelle wollen wir euch kurz das Add-on Thievery empfehlen. Dadurch erhaltet ihr ein kleines Pop-up für Taschendiebstahl, welches ein wenig an RPGs erinnert.


obendrauf einmal pro Wirkdauer *Geheimtechnik* ein. In AoE-Situationen kommen ein paar andere Fähigkeiten zum Einsatz:


01.  **Geheimtechnik** (während *Schattentanz* aktiv ist)
02.  **Ausweiden** (mit *Gnadenstoß*)
03.  **Schwarzpulver** (mit 6 oder mehr Combopunkten)
04.  **Schattenschlag** (bei 3 oder weniger Gegnern, während *Schattentanz* aktiv ist)
05.  **Shurikensturm** (bis 6 oder mehr Combopunkten)


In AoE-Kämpfen generieren wir unsere Combopunkte mit *Shurikensturm* und geben sie dann über *Schwarzpulver* wieder aus. *Ausweiden* verwenden wir, wenn *Gnadenstoß* durch den Trickser-Heldentalentbaum gerade aktiv ist, und während *Schattentanz* setzen wir ebenfalls *Geheimtechnik* ein und greifen zu *Schattenschlag*, wenn wir gegen maximal drei Gegner kämpfen – also etwa beim Pala-

din-Boss der Leerenspitze. Im Großen und Ganzen war es das auch schon mit dem Täuschung-Schurken, nur gibt es noch drei Cooldowns, die wir richtig einsetzen sollten. Außerhalb der offensiven Cooldowns verursacht der Täuschung-Schurke nämlich recht wenig Schaden, da es sich bei ihm um eine richtige Burst-Klasse handelt.

Cooldowns

 **Schattenklingen** sorgt dafür, dass wir 16 Sekunden lang 20 Prozent zusätzlichen Schattenschaden verursachen, und zusätzlich erzeugen wir doppelt so viele Combopunkte. Wir wollen unsere größeren Cooldowns immer zusammen einsetzen. Wir verwenden die Fähigkeit also nur, wenn *Schattentanz* und *Geheimtechnik* bereitstehen.

 **Schattentanz** lässt uns sechs Sekunden lang unsere Verstohlenheitsfähigkeiten einsetzen. *Schattentanz* setzen wir quasi auf Cooldown mit sechs Combopunkten ein, wenn *Geheimtechnik* bereitsteht.

 **Verschwinden** lässt uns sofort in den Verstohlenheitsmodus zurückkehren. Die Fähigkeit verwenden wir schlicht auf Cooldown.

Verteilung

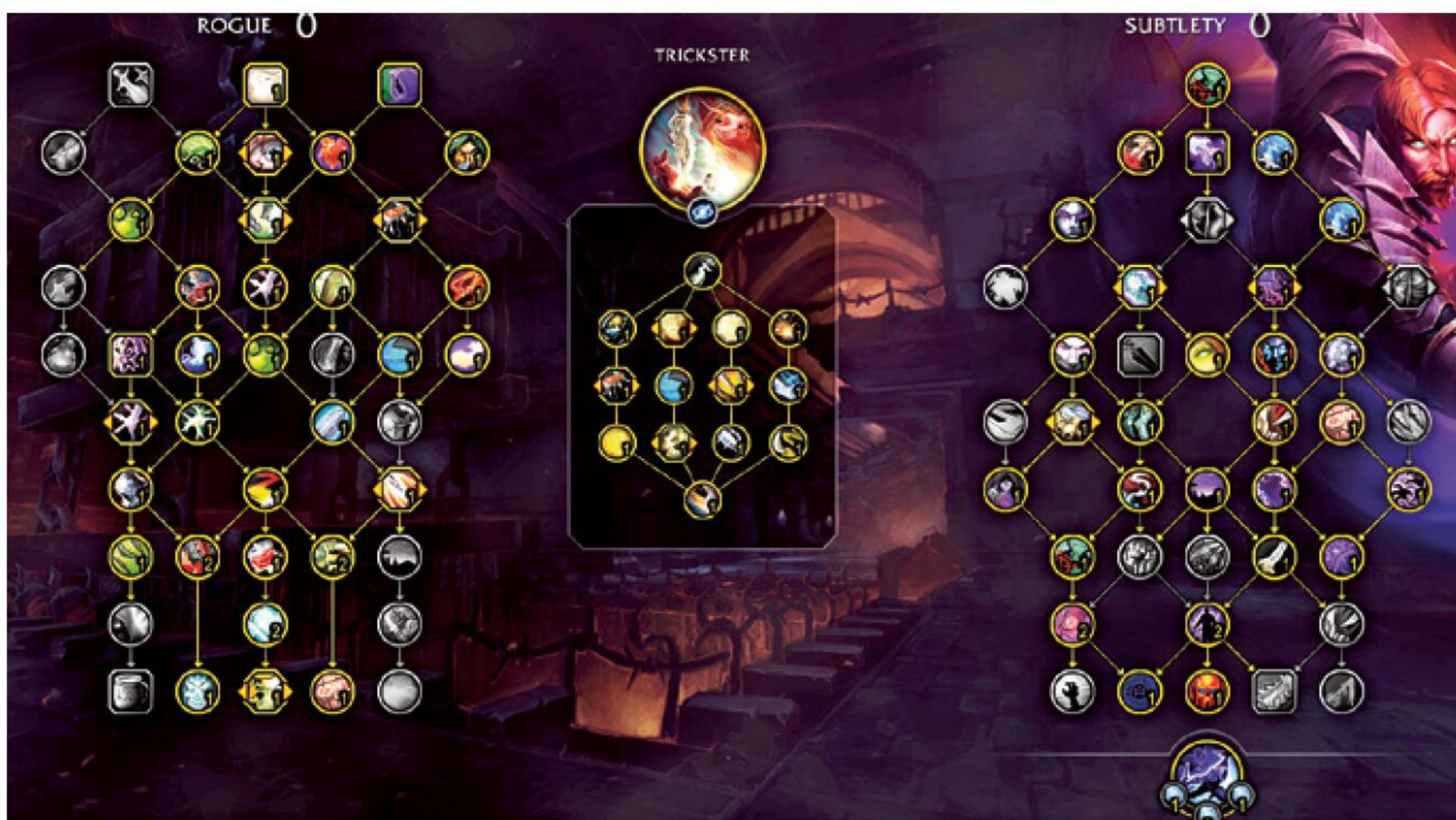
1. Beweglichkeit
2. Meisterschaft
3. Tempo
4. Kritischer Trefferwert
5. Vielseitigkeit

Als Täuschung-Schurken sollten wir versuchen, 18 Prozent Tempo zu erreichen, da wir dadurch einen weiteren globalen Cooldown während *Schattentanz* erhalten. Ein etwas höherer Tempowert, also etwa 20 Prozent, ist hier ebenfalls sehr hilfreich.

Die Spitzentalente – was ändert sich?

Die letzten vier Punkte im Täuschung-Baum stecken wir in die neuen Spitzentalente *Beschütze und diene*. Die ersten drei Talente erhöhen hier im Endeffekt passiv unseren Schaden, ein wenig spannender wird es jedoch beim letzten Punkt. Wenn nach einem Combopunkte erzeugenden Angriff fünf oder mehr Stapel von *Schattentechniken* verbleiben, werden die von unserem nächsten Finishing-Move aufgebraucht, wodurch der ebenfalls Combopunkte generiert. Das bedeutet grob gesagt, dass wir gelegentlich zwei Finishing-Moves hintereinander verwenden können.

Im Großen und Ganzen können wir das Spitzentalent einfach ignorieren und uns darüber freuen, wenn wir gelegentlich unsere vollen Combopunkte nach einem Finishing-Move zurückerhalten. Es gibt zwar ein paar kleine Optimierungen, allzu viel zusätzlichen Schaden bringen die jedoch nicht ein. ■



Für das Dungeon-Build tauschen wir im Endeffekt nur zwei Talente aus, die unseren AoE-Schaden ein wenig erhöhen. Wirklich umgewöhnen müssen wir uns also nicht, wir drücken lediglich ein paar andere Tasten.

Mehr zum
Schurken
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Schurke





Der Todesritter

Erste Saison – Auf dieser Doppelseite erklären wir euch alles Wichtige zum Frost-Todesritter in Midnight.

Text: **Tanja Barth** | WoW-Patch: **12.0.5**

Während der Unheilig-Todesritter in WoW: Midnight eine kleine Achterbahnfahrt hinter sich hat, bleibt der Frost-Todesritter angenehm bodenständig. Blizzard hat an der Spielweise kaum geschraubt und sich größtenteils auf ein paar Zahlenanpassungen beschränkt. Das Ergebnis ist eine Spezialisierung, die einfach funktioniert und sich schön unkompliziert spielt. Zwar bewegt sich der Frost-Todesritter beim Schaden aktuell eher im unteren Mittelfeld, trotzdem ist er eine richtig gute Wahl. Vor allem für alle, die ohne nervigen Ghul unterwegs sein wollen oder Lust haben, mit zwei Einhandwaffen in die Schlacht zu ziehen.

In diesem Guide zeigen wir euch, wie ihr das volle Potenzial eures Frost-Todesritters ausschöpft und sowohl in Raids als auch in Dungeons ordentlich abliefert.

Talentwahl

Wie bereits erwähnt, hat Blizzard am Frost-Todesritter kaum etwas verändert und das merkt man auch direkt im Talentbaum. Große Experimente sind also nicht nötig, denn auch in Midnight greift ihr wieder zu vielen bewährten Klassikern.

Zu den Pflichttalenten gehören *Gedankenfrost*, *Permafrost*, *Veteran des Dritten Krieges*, *Wille der Nekropole* und *Echo des Todes*. Damit legt ihr euch ein solides Fundament aus Defensive, CC und Schadens-Boost. *Umklammerung der Toten* bleibt dagegen eher eine Nischenwahl und lohnt sich eigentlich nur bei bestimmten Mythisch-Plus-Affixen.

Ein paar Entscheidungen müsst ihr natürlich trotzdem treffen. Gleich am Anfang empfiehlt sich *Gespensterwanderung*, weil sie euch wichtige Mobilität bringt. Gerade in bewegungsintensiven Kämpfen macht das einen spürbaren Unterschied.

In der Mitte des Baums steht ihr vor der Wahl zwischen *Ersticken* und *Todesreichweite*. In den meisten Fällen hat *Todesreichweite* die Nase vorn, weil ihr damit Gegner besser positionieren und euren Tank unterstützen könnt. *Ersticken* ist hingegen dann sinnvoll, wenn viele Unterbrechungen gefragt sind.

Ebenfalls sehr stark ist das Talent *Antimagische Barriere*, da es eure *Antimagische Hülle* verbessert und euch zusätzliche Ressourcen verschafft. Weiter unten im Baum wartet dann *Echo des Todes*, wobei vor allem die zweite Aufladung von *Unaufhaltsamer Tod* eure Mobilität nochmal ordentlich nach oben schraubt.

Bei den Frost-Talenten selbst bleibt ihr ebenfalls auf bewährtem Kurs. Klassiker wie *Runenwaffe verstärken*, *Säule des Frosts*, *Frostbann* und *Furor des Frostwyrms* sind gesetzt. Für Dungeons nehmt ihr zusätzlich alles mit, was euren Flächenschaden verbessert. Gerade in Mythisch-Plus-Dungeons, wenn große Gegnergruppen auf euch warten, zahlt sich das richtig aus. Besonders stark sind hier *Frostsichel*, *Beißende Kälte*, *Lawine* und *Aufziehender Sturm*.

Im letzten Drittel des Talentbaums setzt ihr am besten auf passive Boni, damit eure Rotation schön flüssig bleibt. *Auslöschung*,

Eisiger Todesstrom, *Der lange Winter* und *Zertrümmernde Klinge* geben euren Angriffen ordentlich Schadensschub, ohne eure Spielweise unnötig zu verkomplizieren.

Und Heldentalente?

Ihr habt die Wahl zwischen Reiter der Apokalypse und Todesbringer. Aktuell liegt der Todesbringer in fast allen Situationen vorn, was vor allem am besseren Feintuning liegt. Mit *Mal des Schnitters* wird jede *Säule des Frosts* deutlich stärker und *Exterminieren* liefert euch nebenbei noch ordentlichen Flächenschaden.

Der Reiter der Apokalypse kann da beim reinen Schaden nicht ganz mithalten. Wenn ihr aber mehr Wert auf Style und coole Effekte legt und ein bisschen Legion-Nostalgie mit den Vier Reitern aufleben lassen wollt, ist er trotzdem eine spaßige Alternative. Ihr solltet dann allerdings darauf achten, die Effekte der Reiter aktiv zu nutzen, sonst fällt euer Schaden schnell in den Keller.

Spielweise

Die Rotation ist sehr einfach. Denkt daran: Wenn ihr den Todesbringer spielt, sollte euer Ziel immer mit *Mal des Schnitters* belegt sein, damit ihr euer volles Schadenspotenzial ausschöpft:

- 01. Heulende Böe**
(um Gegner mit *Frostfieber* zu infizieren und wenn *Raureif* procct)
- 02. Auslöschen/Frostsichel**
(wenn *Tötungsmaschine* procct)

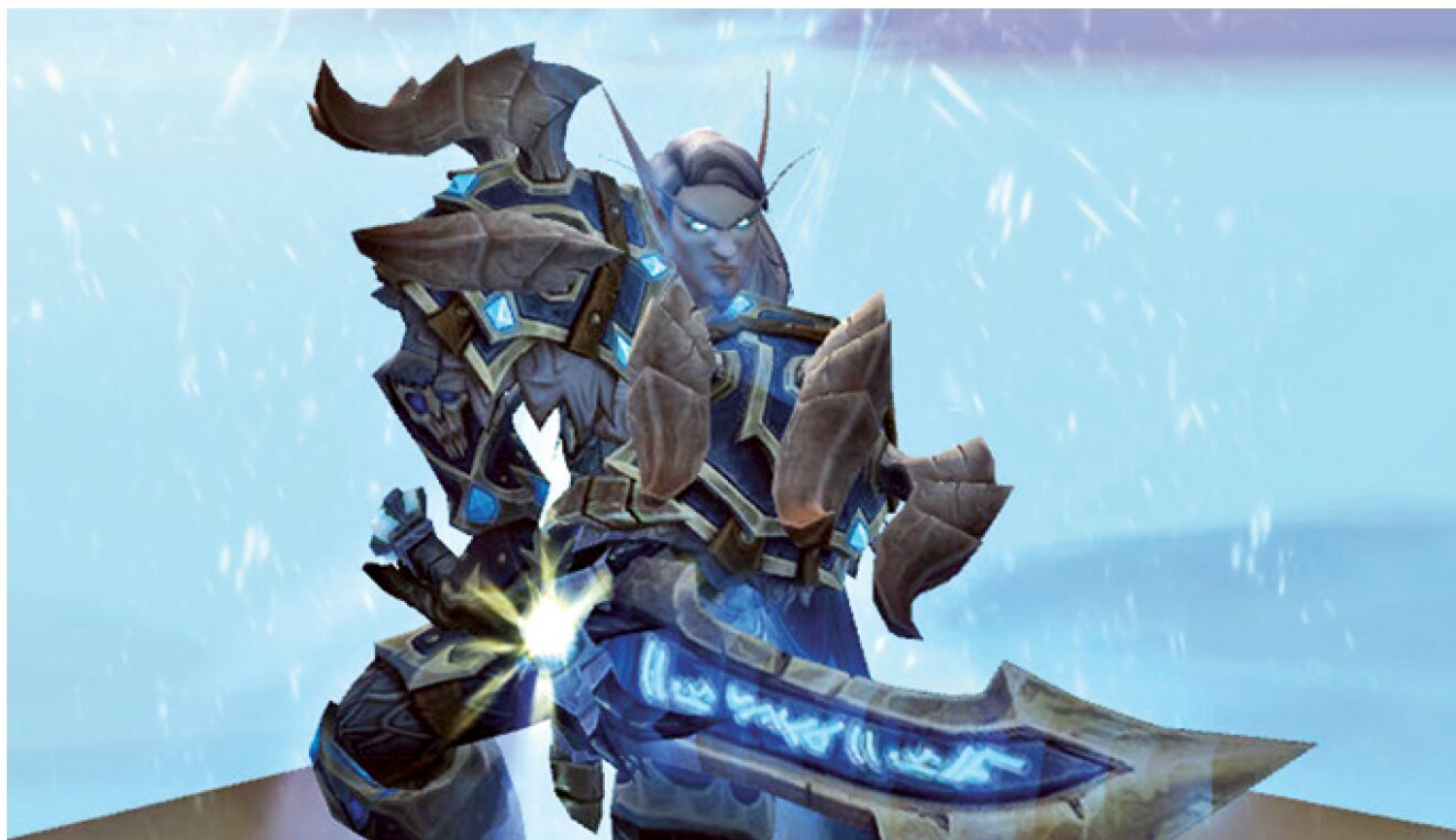


Für Dungeons empfehlen wir euch die Talente *Frostsichel* und *Aufziehender Sturm*. Im Heldentalentbaum wählt ihr an den Knotenpunkten *Runenverzierte Platten*, *Dunkelkrallen* und *Todesbote*.

Die Boni des ersten Tier-Sets

Die Tier-Set-Boni der ersten Midnight-Season drehen sich komplett um *Runenwaffe verstärken*. Für euch bedeutet das vor allem eines: Achtet darauf, keine Aufladungen zu verschwenden. Da ihr regelmäßig neue dazu erhaltet, solltet ihr vorhandene rechtzeitig einsetzen, bevor sie überlaufen. Sonst geht euch schnell wertvoller Schaden verloren.

- **2er-Set:** *Runenwaffe verstärken* erhöht den Schaden eures nächsten Einsatzes von *Auslöschen* (oder *Frostsichel*) um 20 Prozent.
- **4er-Set:** *Runenwaffe verstärken* lädt sich 20 Prozent schneller wieder auf und *Säule des Frosts* gewährt eine zusätzliche Aufladung.



Als Frost-Todesritter habt ihr die Wahl zwischen Zweihandwaffe und zwei Einhandwaffen. In Midnight hat aber ganz klar die Zweihand-Variante die Nase vorn und ist aktuell einfach stärker.

03. **Sindragosas Hauch**
(auf Abklingzeit)
04. **Frostbann**
(sobald verfügbar; bei fünf Stapeln von *Schneidendes Eis*)
05. **Froststoß**
(um Runenmacht zu verbrauchen)
06. **Unbarmherziger Winter**
(auf Abklingzeit)
07. **Runenwaffe verstärken**
(um Ressourcen zu gewinnen)

Im Großen und Ganzen müsst ihr im Kampf vor allem auf eure Procs achten und sie sofort verbrauchen. Das bedeutet, dass ihr *Raureif*, *Tötungsmaschine* und *Frostbann* im Blick behaltet und im Kampf so schnell wie möglich reagiert. Sollte eure Rotation ins Stocken geraten, hilft euch *Runenwaffe verstärken* weiter und liefert euch einen Schadens-Boost sowie zusätzliche Ressourcen.

Der Kampf gegen mehrere Feinde funktioniert im Grunde genauso wie der Einzelzielkampf. Der einzige Unterschied ist, dass ihr zwischendurch mit *Unaufhaltbarer Gletscher* (am besten auf Abklingzeit) angreift.

Noch ein paar Worte zu *Tötungsmaschine*-Procs und Runen. Habt ihr genug Runen zur Verfügung, solltet ihr *Tötungsmaschine*-Procs immer direkt verbrauchen. Wenn eure Runen knapp sind, greift ihr zuerst zu *Heulende Böe* mit *Raureif*-Procs oder nutzt *Gletschersturm*, um Zeit zu gewinnen. Wichtig: Wenn ihr zwei Stapel von *Tötungsmaschine* habt, solltet ihr diese sofort ausgeben, damit euch keine weiteren Procs verloren gehen.

Cooldowns

Dem Frost-Todesritter stehen mehrere starke Cooldowns zur Verfügung. Wir stellen sie euch vor:

Säule des Frosts ist ein einfacher, aber wichtiger Cooldown, der vor allem andere Effekte aktiviert. Währenddessen nutzt ihr häufiger *Auslösch*, um eure *Tötungsmaschine*-Procs optimal zu verbrauchen.

Gefrorenes Reich läuft dabei passiv mit und sorgt dafür, dass *Unbarmherziger Winter* automatisch aktiv ist. Deshalb solltet ihr *Säule des Frosts* so oft wie möglich während des Kampfes benutzen.

Furor des Frostwyrms gehört zu euren mächtigsten Cooldowns, den ihr euch unbedingt für Burst-Phasen aufheben solltet. Der Frostwurm wird durch die Spitzentalente weiter gestärkt. Wichtigste Regel: Nutzt die Fähigkeit niemals ohne *Säule des Frosts*, sonst verschenkt ihr wertvolle Effekte wie *Auserwählter der Frostbrut*.

Als Todesbringer solltet ihr *Furor des Frostwyrms* direkt nach *Säule des Frosts* zünden. Den Zauber hebt ihr euch am besten für den perfekten Moment auf, etwa wenn möglichst viele Buffs aktiv sind oder mehrere Ziele auf einem Haufen stehen.

Mal des Schnitters nutzt ihr am besten immer direkt auf Abklingzeit, idealerweise zusammen mit *Säule des Frosts*. Besonders im AoE-Kampf ist diese Kombination wichtig, damit sich eure Buffs optimal mit Treffern wie *Welle der Seelen* überlappen. Achtet außerdem darauf, dass euer Ziel das Mal noch nicht aktiv hat, wenn ihr mit *Exterminieren* in eine neue Gegnergruppe geht. Setzt ihr das Mal zu früh erneut, beendet ihr den bereits bestehenden Effekt und verliert so nur unnötig Schaden.

Runenwaffe verstärken solltet ihr so oft wie möglich einsetzen, um neue Ressourcen zu gewinnen. Nutzt diesen Zauber in erster Linie, um nervige Rotationslücken zu vermeiden.

Achtung: Schaut euch auf jeden Fall auch den Kasten zu den Tier-Set-Boni (linke Seite) an. Im Gegensatz zu euren Todesritter-Kollegen gibt es bei den Boni nämlich ein paar Besonderheiten, auf die ihr bei *Runenwaffe verstärken* achten müsst.

Lichritter ist ein guter Allround-Schutz für alle Fälle. Diesen Cooldown könnt ihr im Kampf sogar proaktiv nutzen. Denkt daran: Der Zauber erhöht nicht nur euren Lebensraub, sondern macht euch nebenbei immun gegen feindliche Bezauberungen, Furcht- und Schlaf-Effekte.

Eisige Gegenwehr: Mit diesem Cooldown schützt ihr euch vor schweren körperlichen Angriffen (physischer Schaden). Ihr könnt euch mit *Eisige Gegenwehr* außerdem sofort aus bereits bestehenden Betäubungen befreien.

Antimagische Hülle: Wie der Name bereits andeutet, setzt ihr diesen defensiven Cooldown in erster Linie gegen magischen Schaden ein, etwa bei Feuerangriffen, Atemattacken oder großflächigen Zaubern von Bossen und Trash-Gegnern. Richtig getimt kann euch die Fähigkeit zudem vor feindlichen DoTs schützen. Ein zusätzlicher Vorteil: Während der Effekt aktiv ist und Schaden absorbiert, generiert ihr Runenmacht, die ihr direkt wieder in *Todesmantel* investieren könnt.

Werteverteilung

1. Stärke
2. Meisterschaft
3. Kritischer Trefferwert
4. Tempo
5. Vielseitigkeit

„Krit“ und Tempo sind für den Frost-Todesritter besonders stark, weil viele Buffs von kritischen Autoangriffen profitieren. Dazu zählen zum Beispiel *Tötungsmaschine*, *Eisiger Todesstrom* oder *Der lange Winter*.

Meisterschaft bleibt aber dennoch euer wichtigster Sekundärwert, weil *Meisterschaft: Gefrorenes Herz* euren Frostscha-den, der einen großen Teil eures Gesamtschadens ausmacht, erhöht.

Die Spitzentalente

Die Spitzentalente des Frost-Todesritters machen *Furor des Frostwyrms* mit jedem Rang stärker: Auf Rang 1 teilt der Wurm deutlich mehr Schaden am ersten Ziel aus und spendiert euch nebenbei einen netten Tempo-Buff. Rang 2 sorgt dafür, dass die Dauer von *Säule des Frosts* verlängert wird, wenn ihr *Furor* nutzt, und erhöht zusätzlich eure Stärke. Rang 3 setzt noch einen drauf! Am Ende profitiert sogar euer gesamter Frostscha-den, und ihr könnt den Frostwurm nach dem ersten Einsatz noch ein zweites Mal (in abgeschwächter Form) zurückrufen. Insgesamt wird *Furor des Frostwyrms* dadurch zu einem der wichtigsten Schadens-Coldowns in eurem Arsenal. ■

Mehr zum
Todesritter
findest du auf buffed.de
www.buffed.de/Guides/Wow/Todesritter



Anbruch der Mitternacht

Bossguide – Der finale Boss im Marsch auf Quel'Danas hat einiges drauf und ist deutlich schwerer als all die anderen Bosse in Patch 12.0.5.

Text: **Philipp Sattler** | WoW-Patch: **12.0.5**



L'ura trat uns schon im Sitz des Triumvirats entgegen. Dort hatte das der Leere verfallene Lichtwesen aber nur wenig auf dem Kasten. Im Raid sieht die Sache deutlich anders aus.

Obwohl L'ura offiziell der Endboss der ersten Midnight-Season ist, bekommt der Boss nicht die Aufmerksamkeit, die Alleria am Ende der Leerenspitze bekam. Das liegt unter anderem am hohen Schwierigkeitsgrad. Viele Gilden, die mittlerweile bereits im mythischen Modus unterwegs sind, haben sich den Anbruch der Mitternacht noch nicht mal im heroischen Modus angeschaut. Der Kampf ist bockschwer und die Beute kaum lohnenswert.

Wir wollen euch dennoch zeigen, wie ihr die drei Phasen plus Zwischenphase erfolgreich bestreiten könnt und dabei nicht der Leere verfallt. Besorgt euch schon mal eine Taschenlampe, denn bei all dem dunklen Lila seht ihr sonst schnell nichts mehr.

Außerdem stellt der Kampf euer Kurzzeitgedächtnis auf eine harte Probe. Denn der Boss präsentiert euch einige Symbole, die ihr euch für wenige Sekunden merken müsst. Erstaunlicherweise haben hier viele Spieler

und Gruppen große Probleme – auch dank des Wegfalls von Add-ons, die genau hier alles trivialisiert hätten. Also wärmt eure grauen Zellen auf und rein geht es in den Kampf.

Phase 1: Der letzte Glockenschlag

Der Boss, dieses lila Lichtwesen, hat eine ganze Menge verschiedener Fähigkeiten in petto. Doch eigentlich lässt sich alles auf vier wirklich wichtige Aktionen runterbrechen, die sich mehrfach wiederholen. Jede für sich ist



Diese Kristalle müssen von flinken Spielern in Phase 1 aufgesammelt und bis in die letzte Phase geschützt werden. Behandelt sie wie ein rohes Ei.



Während Heiler die roten Kristalle hochheilen, müssen die blauen Kristalle von den Schadensausteilern umgenietet werden. Also gebt ordentlich Gas.



Der Boss zeigt euch nacheinander die Symbole, die ihr dann in die richtige Reihenfolge bringen müsst. Damit niemand die Ausrede hat, er habe nichts gesehen, rotieren drei der Symbole gleichzeitig um den Boss herum.

glücklicherweise gar nicht so kompliziert, und da der Boss auch immer schön wartet, bis er die nächste macht, gibt es auch keine fiesen Überlappungen. Beginnen wir mit dem großen Knackpunkt: dem KLAGELIED DES TODES.

Der Boss lässt dabei jeweils drei gleiche Runen um sich herum in der Luft erscheinen. Das macht er dreimal (im heroischen Modus fünfmal) in schneller Folge. Ihr müsst euch unbedingt die Reihenfolge merken. Denn sobald L'ura euch alle Runen gezeigt hat, bekommen drei (oder fünf) Spieler jeweils eine dieser Runen auf den Kopf. Jetzt habt ihr einige Sekunden Zeit, um euch richtig aufzu-

stellen, denn dann beginnt der Boss, einen lila Strahl zu wirken, sich im Kreis zu drehen und dabei alle Runen zu zerschmettern. Dabei muss er zwingend die Runen in der Reihenfolge treffen, die er zuvor gezeigt hat – ansonsten wipet ihr ziemlich sicher.

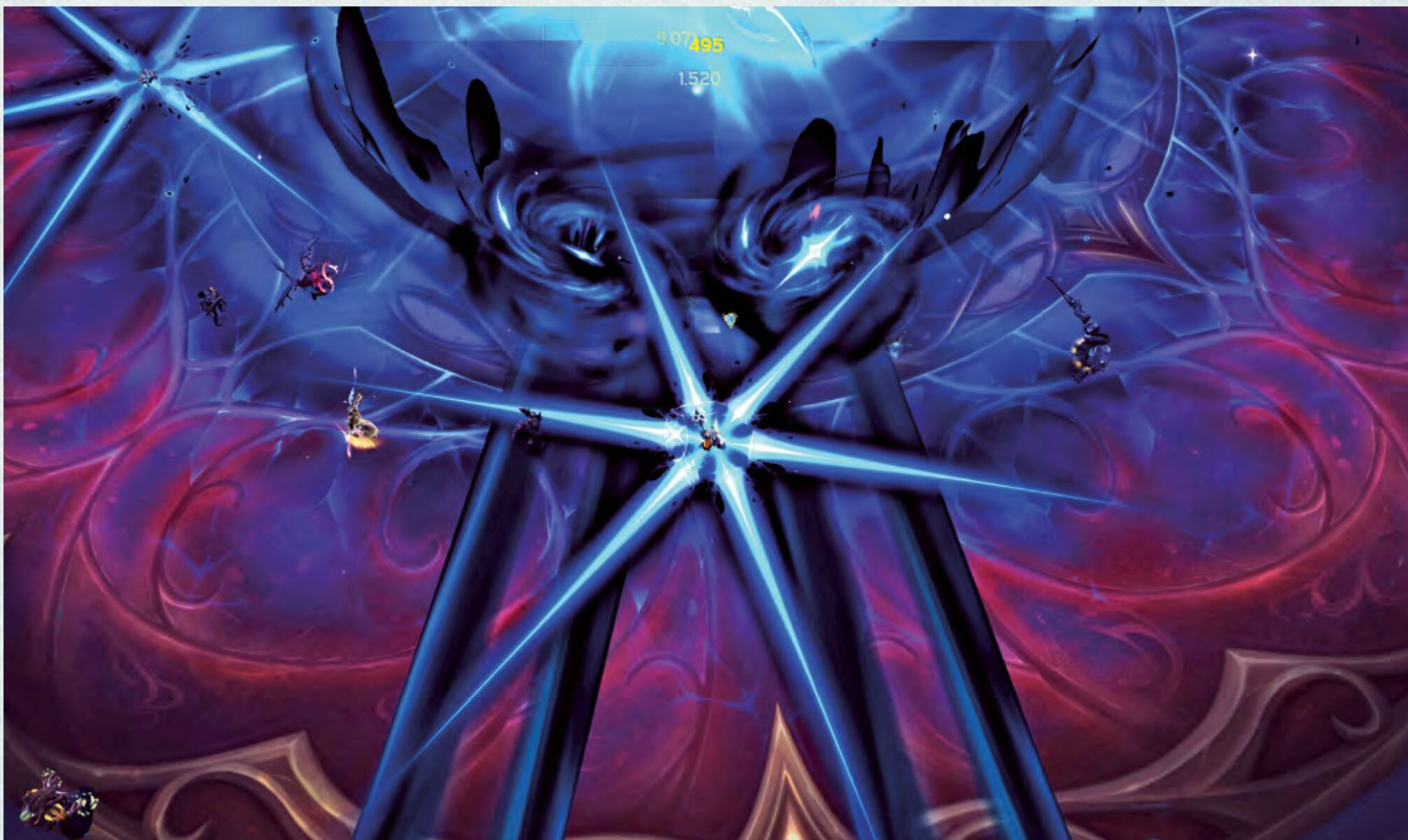
Der Strahl beginnt immer auf dem aktuellen Tank und dreht sich dann im Uhrzeigersinn im Kreis. Eure Aufgabe: Stellt euch mit den drei (oder fünf) Runen so im Kreis oder Halbkreis um den Boss, dass er die Runen in der richtigen Reihenfolge trifft. Das klingt vielleicht banal und simpel, ist aber durchaus knackig. Am besten habt ihr einen Spieler,

der sich die Reihenfolge merkt und sie euch beim Aufstellen vorbetet. Alle anderen Spieler stehen nicht direkt in den Runen – dem Strahl entkommt aber niemand. Und seid nicht gefrustet – es wird ein paar Versuche dauern, bis ihr es alle verstanden habt.

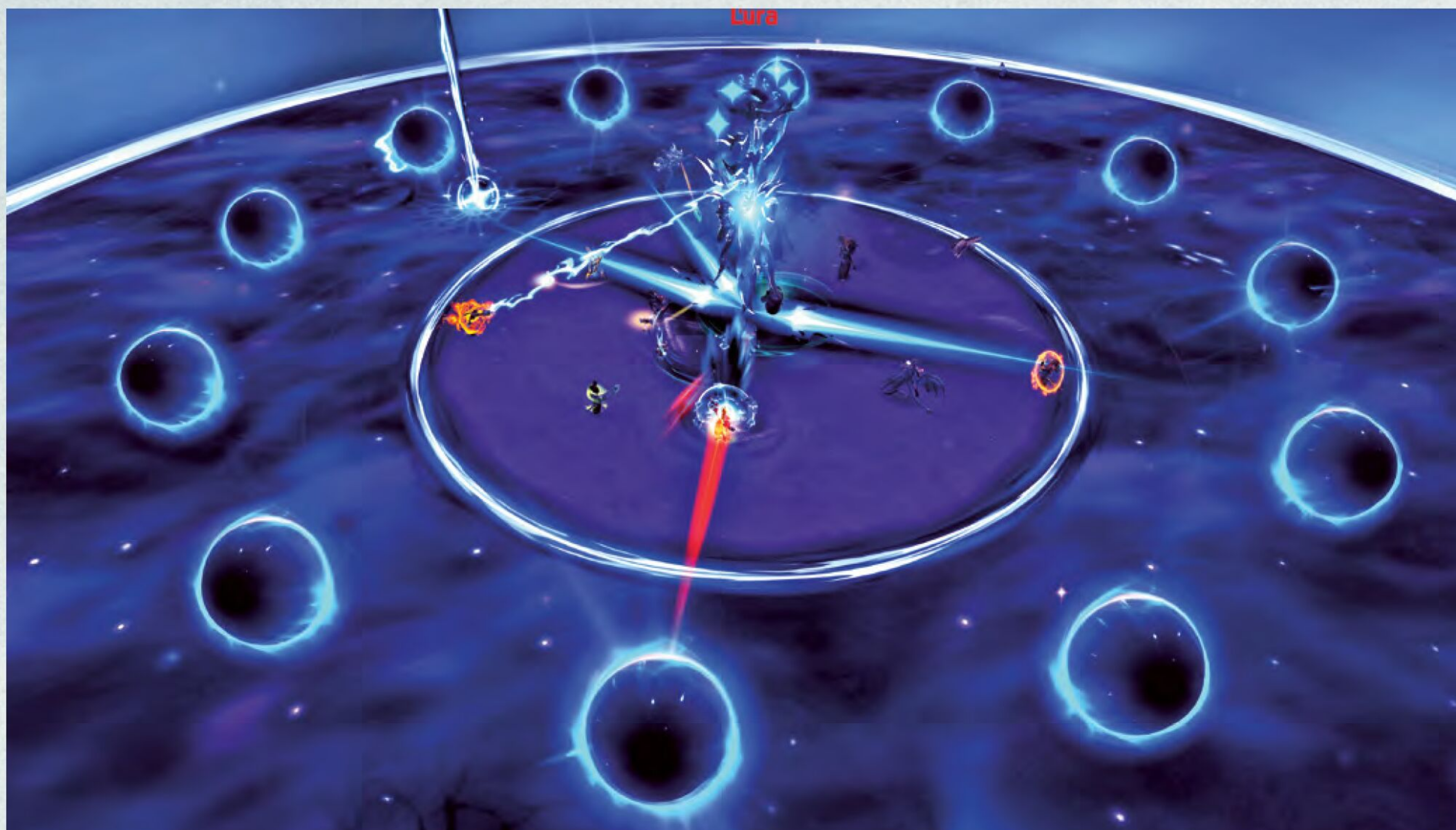
Im Anschluss daran folgen immer die GLEVEN DES HIMMELS. Um den Boss erscheinen ein paar wirbelnde Gleven, die kurz darauf in gerader Linie von ihm weggeschleudert werden. Lasst euch nicht davon treffen. Das funktioniert am besten, wenn ihr euch quasi in einen der Zwischenräume zwischen den Gleven stellt – nur etwas weg vom Boss. Achtet auch darauf, dass die Gleven von den Wänden abprallen und weiter durch den Raum fliegen. Am besten habt ihr also auch ein paar Augen im Hinterkopf.

Nun folgt der DUNKLE QUASAR. Dabei kommen nur dicke Strahlen aus der Mitte und drehen sich im Kreis. Ihr lauft also als Gruppe gemeinsam rund einen Viertelkreis weiter und das war es schon. Wichtiger ist da schon die 4. Mechanik: das SCHUTZPRISMA. Der Boss umhüllt sich mit mehreren Prismen und wird quasi immun. Die Prismen könnt ihr aber nicht einfach umprügeln, sondern ihr müsst eure Utility nutzen. Jede Unterbrechung, jede Betäubung, jede Entzauberung und dergleichen – alles entfernt jeweils einen Stapel des Buffs. Sind alle Stapel weg, löst sich das jeweilige Prisma auf.

Doch das war es leider noch nicht. Aus den Prismen entstehen zweierlei Dinge. Einmal kleine Adds, die ihr umhauen müsst, bevor sie ihren Zauber durchbringen (sonst Wipe). Hier hilft es immens, wenn ihr die



In der Zwischenphase müsst ihr euch ein bisschen verteilen und solltet euch von nichts treffen lassen. Bewegt euch dementsprechend nur wenig, aber klug.



In der zweiten Phase müsst ihr die äußeren Planeten zerstören. Das ist gar nicht so leicht, wie es aussieht, denn die Biester bewegen sich einfach um euch herum.

Adds zusammenziehen könnt – Todesritter lassen grüßen. Zum anderen entstehen goldene Kristalle, die eure Heiler hochheilen müssen, ehe sie sterben. Sind die Kristalle hochgeheilt, dann müssen Spieler sie aufnehmen und den restlichen Kampf herumtragen, denn ihr braucht sie in der finalen Phase.

Diese Kristalle dürfen keinen Leerenschaden erleiden – also im Grunde von nichts getroffen werden. Diesen Job sollten daher Spieler mit viel Übersicht machen. Sie müssen allem elegant ausweichen und, sollten sie selbst mal von einer Fähigkeit anvisiert werden, den Kristall per Extra-Button ablegen, die Fähigkeit irgendwo anders spielen und ihn dann wieder aufnehmen. Ja, das ist nervig, aber leider nicht zu vermeiden. ACHTUNG: Wird der Kristall doch mal getroffen, entstehen goldene Einschläge, die von Spielern abgefangen werden müssen. Das ist un- gut, aber der Try ist noch nicht verloren.

All das wiederholt sich ein paar Mal, ehe der Boss in die erste Zwischenphase geht. Dabei haben wir jetzt ein paar Kleinigkeiten noch nicht erwähnt. Der Boss stapelt einen Debuff auf dem Tank, der euch zum Wechsel zwingt. Die Mitte der Arena ist tödlich und es gibt konstant ein bisschen Flächenschaden. Alles nichts Wildes.

Zwischenphase: Totale Finsternis

Der Boss springt in die Mitte, wo er aber immer noch angegriffen werden kann. Ihr müsst jetzt eine Weile lang überleben und zahlreichen Dingen ausweichen. Zum einen kommen dicke Strahlen aus der Mitte geschossen, denen ihr ausweichen müsst. Zum anderen bekommen einzelne Spieler einen lila Stern um sich und schießen kurz darauf Strahlen in diese Richtungen – ähnlich wie beim Nexu-sprinz Salhadaar. Ihr solltet also ein bisschen verteilt stehen und euch nicht gegenseitig

weglasern. Die Spieler mit dem Stern bleiben frühzeitig stehen, damit alle anderen den Strahlen ausweichen können – und fertig. Ach ja, und die Heiler müssen sich die ganze Zeit mit einem Heil-Debuff rumschlagen, der immer wieder auf die Spieler gelegt wird. Nach gefühlten Ewigkeiten (die eher einer guten Minute entsprechen), zieht euch der Boss ins Innere der Leere und Phase 2 beginnt.

Phase 2: Der Dunkle Reaktor

Der Boss steht ganz in der Mitte einer kleinen, runden Arena, die ihr nach außen lieber nicht verlassen solltet, wenn ihr nicht sterben wollt. Außen herum kreisen mehrere Planeten. Jetzt passieren für die gesamte genau zwei Dinge: Ihr schießt die Planeten ab und (im heroischen Modus) weicht den Planeten aus.

Vier Spieler: Ein Tank, ein Heiler, ein Nahkämpfer und ein Fernkämpfer (sofern



Werden eure Kristallträger im heroischen Modus getroffen, dann müsst ihr unbedingt die goldenen Einschläge abfangen. Andernfalls war es das wohl für euch.



In der finalen Phase habt ihr hoffentlich noch den einen oder anderen Kristall. Ohne deren Hilfe schafft ihr es nicht, den fiesen Angriff des Bosses zu überleben.

genug vorhanden) bekommen einen Strahl auf sich. Dieser von der Mitte kommenden Strahl muss nun einen der Planeten außen treffen. Das klingt simpel, es ist aber gar nicht so einfach, ein sich bewegendes Ziel zu treffen. Alle anderen Spieler weichen den Strahlen aus (oder aber stellen sich mit rein, denn im heroischen Modus muss der Schaden des Strahls zwischen mehreren Spielern aufgeteilt werden).

Ihr solltet die Strahlen zudem grob verteilen. Denn getroffene Planeten ziehen euch einige Sekunden lang stark in ihre Richtung. Wenn ihr nun in allen vier Himmelsrichtungen einen getroffen habt, zieht es euch kaum weg. Habt ihr aber alle auf der gleichen Seite getroffen, dann werdet ihr ziemlich sicher in den tödlichen Außenbereich gezogen.

Spieler mit den Kristallen halten sich wieder von allem fern – und legen den Kristall kurz ab, wenn sie selbst einen Strahl bekommen. Und Achtung: Kurze Zeit später fliegen die getroffenen Planeten in die Mitte – dabei wollt ihr nicht in der Flugbahn stehen.

Bis zum Ende der Phase wollt ihr möglichst alle Planeten kaputt haben. Denn jeder, der noch übrig ist, verursacht am gesamten Raid massiven Schaden. Wenn ihr das mit dem Zielen einmal raushabt, dann ist die Phase nicht viel mehr als „Prügelt so hart ihr könnt, damit Phase 3 so kurz wie möglich wird“.

Phase 3: Anbruch der Mitternacht

Wenn ihr viel DpS dabei habt, ist diese Phase schnell vorbei oder ihr kommt gar nicht erst rein. Denn je mehr Schaden ihr vorher gemacht hattet, desto weniger Lebenspunkte hat L'ura jetzt noch. Eure erste Aufgabe ist es, alle schnell zum Tank und zum Boss zu rennen – denn ihr seid wieder im Ring vom Anfang des Kampfes, werdet aber in verschiedene Richtungen rausgeschleudert.

Die kleinen Planeten sehen gefährlich aus. In der Praxis aber sind sie nur ein weiterer Effekt, dem ihr ausweichen müsst. Das machen wir seit 20 Jahren und sind extrem geübt darin.



Euer Platz wird Stück um Stück kleiner. Ihr solltet euch also nicht allzu viel Zeit lassen. Wenn der Platz zuende ist, dann hilft es euch auch nicht, wenn ihr noch einen Kristall übrig habt.

Nun passieren, ähnlich wie in Phase 1, immer wieder die gleichen paar Dinge in der gleichen Reihenfolge. Zuerst wirkt L'ura DER DUNKLE ERZENGELE. Jetzt ist die Stunde der Kristallträger gekommen. Der erste von ihnen benutzt den Kristall und erschafft damit eine goldene Fläche, in der sich alle Spieler mit Überlebenswillen sammeln. Wer nicht drinsteht, stirbt. Der Kristall ist damit verbraucht und weg.

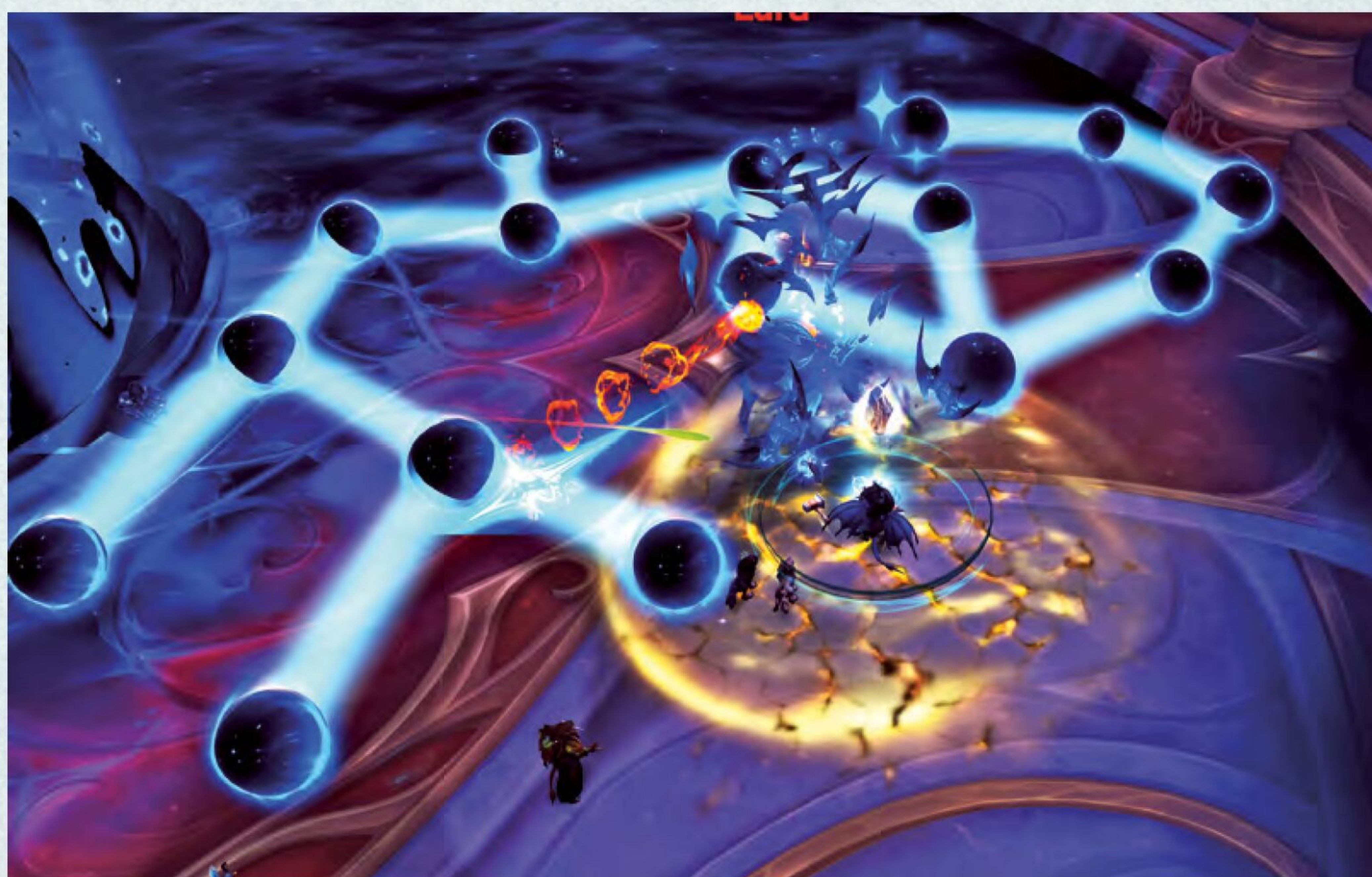
Nun wird das Viertel, in dem ihr standet, dunkel und ihr müsst alle ein Viertel weiter (möglichst alle in die gleiche Richtung). Dort beginnt kurze Zeit später die DUNKLE KONSTELLATION. Das klingt gefährlicher, als es ist. Der Boss erschafft viele kleine Flächen, die sich miteinander verbinden. Ihr solltet weder in den kleinen Flächen noch in den Verbindungen stehen.

Im heroischen Modus gibt es zudem noch

größere Kreise (natürlich auch lila), in die so viele Spieler wie möglich rein müssen. Je mehr die Spieler den Schaden der größeren Flächen aufgesaugt haben, desto kleiner fällt die Explosion am Ende aus – erinnert wohl nicht ganz zufällig an Dimensius.

Wenn das durch ist, beginnt die Rotation mit DER DUNKLE ERZENGELE wieder von vorn. Irgendwann wird euch der Platz ausgehen und ihr sterbt. Doch glücklicherweise lässt sich dieses Problem mit mehr DpS lösen.

Der eigentliche Knackpunkt des ganzen Kampfes bleibt aber Phase 1. Wenn ihr die erstmal drin habt, dann fällt der Boss ein paar Versuche später um. Bis das so weit ist, kann es aber dauern. Denn ja, sich in der Hektik des Gefechtes drei (oder fünf) Symbole zu merken, ist erheblich schwerer, als man denken sollte. ■





Ein Jahr nach der Ankündigung der sogenannten Add-on-Purge blicken wir auf die Auswirkungen. Wie spielt sich WoW mittlerweile mit eingeschränkten Helferlein?

The War on Addons

Add-on-Purge – So ist die Schlacht gegen Add-ons bisher verlaufen.

Text: **Sebastian Glanzer**

Als WoWs Game Director Ion Hazzikostas vor rund einem Jahr eine große Umstellung für Add-ons verkündete, brannten die WoW-Foren. Die „Add-on-Purge“ war zum X-ten Mal Grund für Spieler, ihr Abo für immer auf Eis zu legen, Add-on-Ersteller traten in den Streik und Blizzard musste letztendlich viele Zugeständnisse machen, um die komplette Add-on-Apokalypse abzuwenden. Als Ausgleich versprochen die Devs, dass Endgame-Content wie Schlachtzugsbosse

und Schlüsselstein-Dungeons auch ohne Add-ons gemeistert werden können.

Trotz der großen Kritik an der Add-on-Purge sind die Entwickler ihrem Kurs zunächst treu geblieben und schränkten vor allem die sogenannten „computational“ Add-ons (in erster Linie WeakAuras, die Aufgaben quasi eigenständig für den Spieler lösen) massiv ein. Hinzu kamen ein hauseigenes Schadensmeter und Updates für den Abklingzeitmanager. Diese massiven Umstellungen brachten

die Community vor dem Release der Erweiterung ins Grübeln: „Wie wirkt sich die Add-on-Purge in der Praxis auf mein Spielgefühl aus? Und wie läuft der absolute High-End-Content wie das Race to World First ohne WeakAuras und Co. ab?“ Rund drei Monate nach Expansion-Release und dem Ende des ersten Race to

World First ziehen wir ein Fazit, wie Blizzards Kampf gegen Add-ons bisher verlaufen ist.

Das Problem im Kampf gegen die Combat-Add-ons

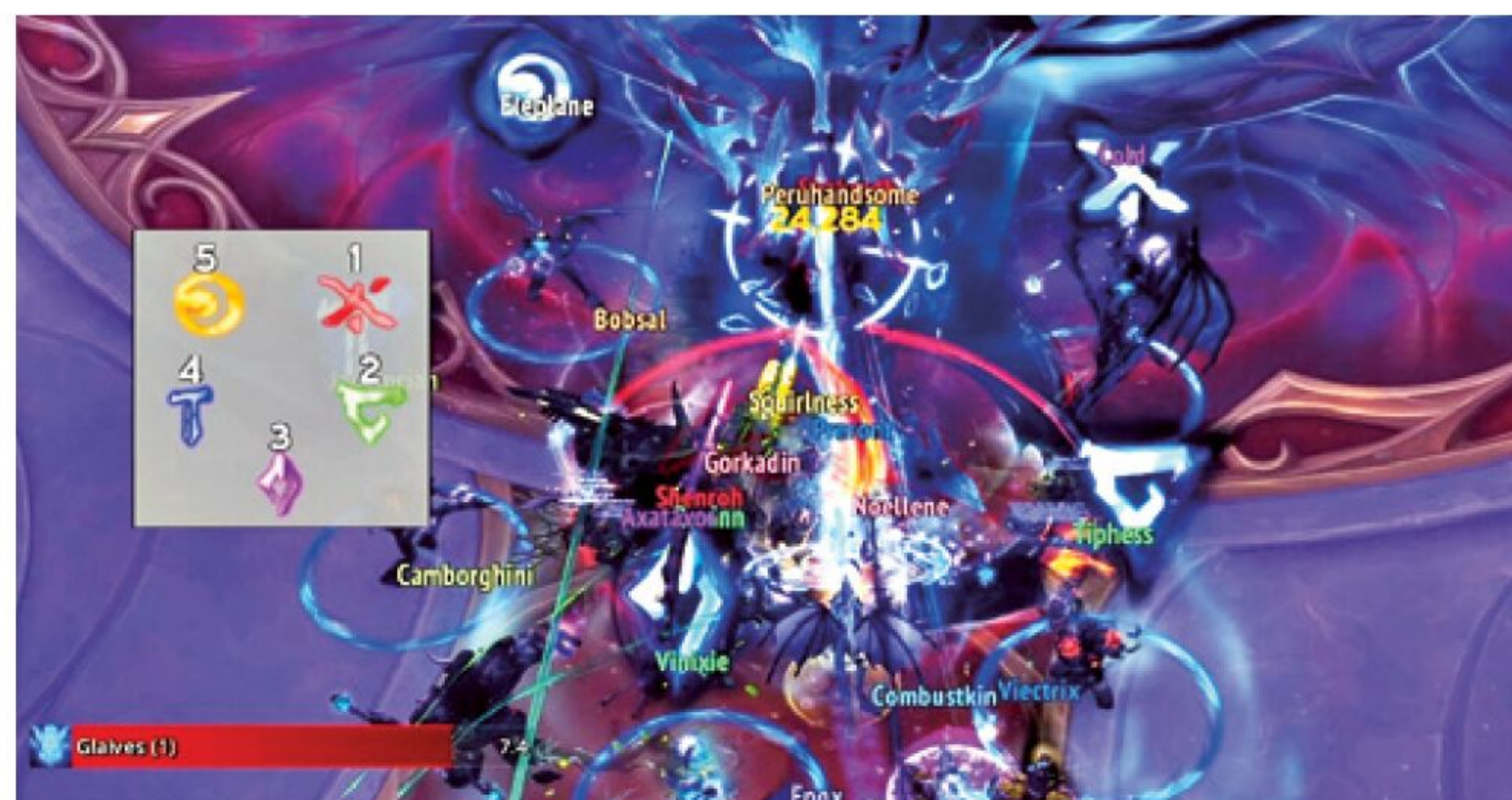
Mit dem hauseigenen Abklingzeitmanager, Updates für Namensplaketten, eigenem Bossmod und Anpassungen für die seit jeher bekannten Blizzard-Unit-Frames für die Gruppenanzeige, bereiteten die Entwickler die Spieler auf ein Add-on-freies WoW vor. Ganz so dramatisch war die „Add-on-Purge“ dann aber doch nicht, da in erster Linie Combat-Add-ons im Vordergrund standen. Wer das Aussehen seiner Aktionsleisten oder andere optische Details wie Minimap und Co. verändern wollte, konnte das weiterhin tun. Wer jedoch Procs von Fähigkeiten im Kampf anzeigen lassen wollte, musste den Abklingzeitmanager von Blizzard konfigurieren oder zusätzliche Add-ons für Buff-Anzeigen installieren. Im Fokus der Entwickler standen die Helferlein, die Informationen im Kampf vermitteln konnten und vor allem Mechaniken von Bossen trivialisierten. Bosskämpfe sollten in Midnight revolutioniert werden, indem sie auch ohne externe Helferlein gemeistert werden konnten. Das Universal-Add-on WeakAuras wurde dementsprechend stark beschnitten.



Blizzard Bossmod liefert die nötigen Infos. Das reicht den meisten Spielern, für den Hardcore-Endgame-Content wünschen sich manche jedoch wieder alte Bossmod-Features.



Der hausinterne Abklingzeitmanager ist ziemlich gut, viele Spieler brauchen für ihre Procs jedoch mehr Infos, die Blizzards Cooldown-Manager (bisher) nicht liefern kann.



World-First-Gilden wurden beim Race to World First besonders kreativ und bauten sich kurzerhand eigene Add-ons, die Blizzard immer wieder einschränken musste.

ten. Bisher beliebte Add-ons durften viele Kampfinformationen nicht mehr auslesen, was vor allem Heiler kurzzeitig schwer traf.

Heiler bekommen schnell ihren Willen

Nach der Add-on-Purge hatten sich die meisten Heiler mit den Standard-Unit-Frames von WoW angefreundet. Vor allem im High-End-Content waren Heiler jedoch alles andere als zufrieden mit der Anzeige für HoTs, Debuffs und Cooldowns in den Blizzard-Unit-Frames. Die Standard-Unit-Frames zeigen in der Ecke des Spieler-Rahmens bis zu sechs Zauber-Icons an, Cooldowns werden in der Mitte des Spieler-Kastens dargestellt und überlappen sich teilweise mit wichtigen Debuffs. Für Heiler mit mehreren HoTs und für die Debuff-Anzeige in manchen Bosskämpfen war das ein Alptraum. Denn Heiler durften über Add-ons nicht mehr die Position, die Priorität oder die Größe der Icons von bestimmten HoTs, Buffs etc. anpassen. Nur über sehr komplizierte Umwege konnten Heiler-Buffs in der Gruppenanzeige konfiguriert werden. Das führte dazu, dass unter anderem die Macher von Shadowed Unit Frames ihre Arbeit am beliebten Add-on einstellten.

Zwischenzeitlich dribbelten Spieler das System, indem sie Buffs wie *Mal der Wildnis* absichtlich entfernten, um per Add-on damit

zu signalisieren, dass sie einen bestimmten Debuff im Bosskampf haben. Dieser Trick wurde jedoch schnell von den Entwicklern geblockt und Heiler bekamen ihren Willen.

Noch während des Pre-Patches von Midnight hatten die Entwickler ein Einsehen und entfernten für Heiler alle HoTs und kurzzeitigen Buffs aus der Liste der sogenannten „Secret Auras“. Seitdem setzen Spieler wieder auf Add-ons wie Grid 2, um ihre Buffs, Raid-Symbole und mehr optisch im Unit-Frame anpassen zu können. Noch vor dem Start der Erweiterung hatten die Add-ons diese Schlacht gewonnen. Und nicht nur Heiler sollten ihren Willen bekommen.

Blizzard vs. World-First-Gilden

Quasi Add-on-freies Endgame gab den Entwicklern mehr Freiheiten beim Design von Dungeons und Raidbossen. Die ersten drei Raids von Midnight zeigen, dass die Devs das ganz gut hinbekommen haben. Durch den Wegfall von WeakAuren müssen Bosse nicht mehr verkompliziert werden und bieten trotzdem noch eine Herausforderung, wobei die wichtigen Mechaniken meist auch ohne Add-ons deutlich ersichtlich sind. Ähnlich sieht es in Schlüsselstein-Dungeons aus, die verglichen mit vorherigen Erweiterungen einfacher sind, hohe Schlüsselsteine aber immer noch eine Herausforderung bieten.

Vor der Add-on-Purge war die große Frage, wie man mit diesem Boss-Design trotzdem herausfordernden Content für Mythisch-Gilden liefern kann und das beliebte Race to World First der Top-Gilden nicht zum Schnarchfest wird. Die Antwort darauf lieferte Blizzard spätestens in Marsch auf Quel'Danas, wo viele gefährliche Adds und ein „Merkspiel“ den Gehirnschmalz der Top-Raider anstrengen sollten.

In L'uras Klagelied-Phase müssen Spieler fünf Symbole in der richtigen Reihenfolge positionieren, um einen Wipe zu verhindern. Die Schwierigkeit: Jeder Spieler sieht nur einen Teil der fünf Symbole und muss die Position der Symbole mit seinen Mitspielern kommunizieren. In der Vergangenheit hat die passende WeakAura Spielern automatisch bestimmte Positionen zugewiesen. Trotzdem hatten die World-First-Raider dafür natürlich auch eine Add-on-Lösung parat.

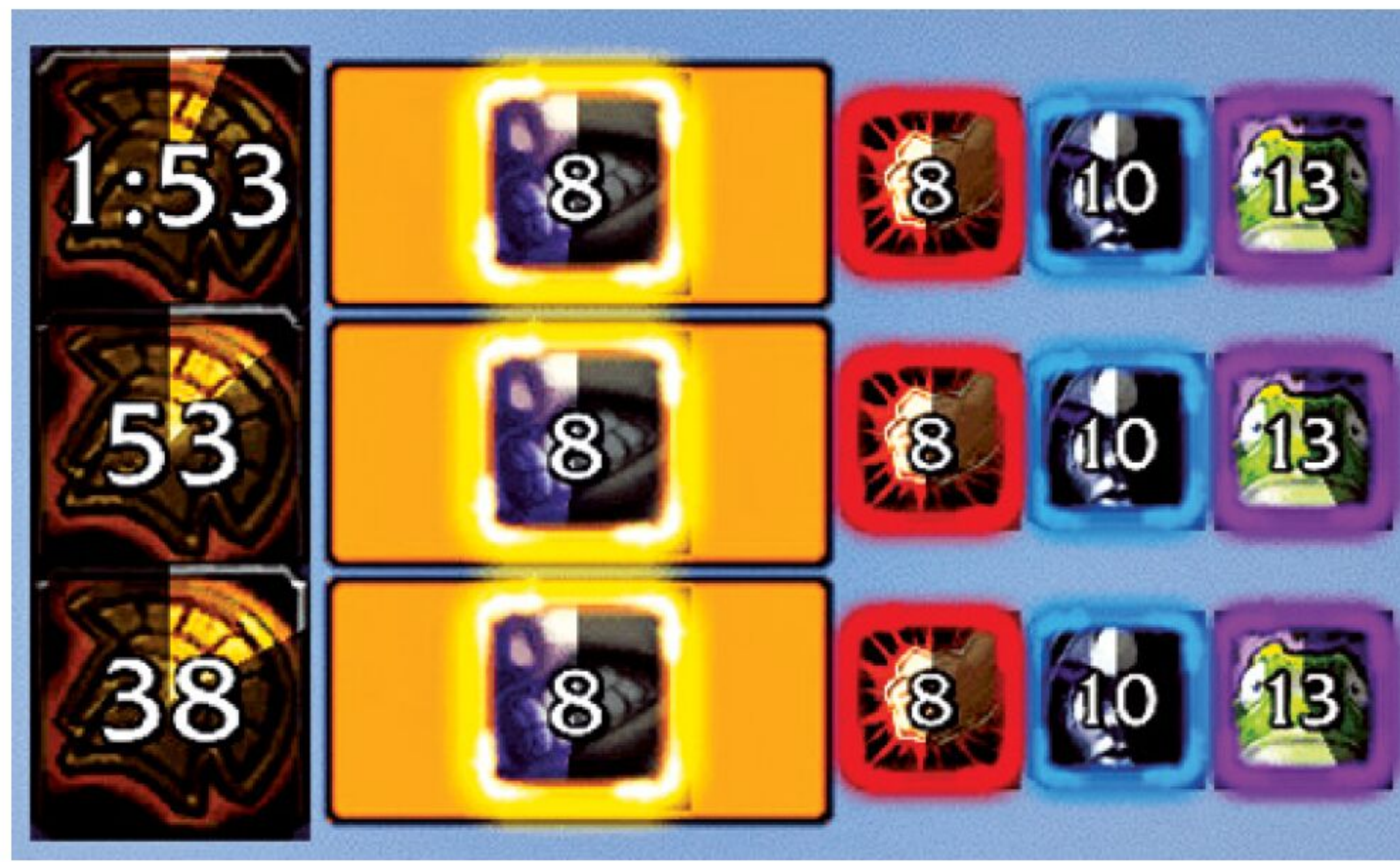
Spieler tippten in ein Add-on-Fenster ein, wo sie welches Symbol sahen, und gaben Mitspielern somit die Information per Grafik. Echte Kommunikation per Sprachchat o.Ä. war nicht nötig und die Schwierigkeit dieser augenscheinlich komplexen Bossmechanik wurde trivialisiert. Dieser Workaround wurde von den Entwicklern erlaubt, weil es keine automatisierte Lösung war. Ein weiterer Sieg für Add-ons bzw. die Spieler, die das Sys- ►

Zwischenzeitlich fanden Heiler einen Weg, ihre HoTs und Buffs mit Kästchen im Raidframe darzustellen, da Blizzard die meisten Heilzauber zu Secret Auras machte.





Voll mit WeakAuren und selbst gebauten Add-ons – die Interfaces der World-First-Raiders sehen weiterhin wie Kommandozentralen eines Raumschiffes aus.



Infos über Cooldowns von Mitspielern und Gegnern (hier über MiniCC zu sehen) wollten die Entwickler eigentlich einschränken. Mittlerweile haben sie aber aufgegeben.

tem mal wieder ausgedribbelt hatten. Denn jetzt werden sich viele Gilden doch wieder externe Helferlein für eine einzige Bossmechanik herunterladen.

Auch bei Bossmods haben Spieler das System gedribbelt

Ein weiterer großer Faktor im Kampf gegen Add-ons war, dass Bossmods zwar weiterhin nutzbar sein sollten, Anzeigen für bestimmte Bossmechaniken jedoch nicht durch alternative Anzeigen vereinfacht werden sollten. Der Gedanke der WoW-Entwickler dahinter: Spieler sollen die Namen der Boss-Attacken lernen und langfristig ohne Add-ons oder sogar ohne Blick auf den hauseigenen Bossmod die Bosskämpfe lernen.

Über Umwege ist das Einblenden von Textboxen für Boss-Attacken jedoch trotzdem über Add-ons möglich. Durch WeakAuren oder externe Add-ons können sich Spieler weiterhin personalisierte Icons oder Balken samt Timer mit beliebigen Schriftzügen erstellen. Für diese Zwecke ist momentan das Add-on Northern Sky Raid Tools besonders beliebt, viele Spieler nutzen dafür weiterhin das Bossmod-Add-on BigWigs. Warum genau

das in Anbetracht der neuen Bosskampf-Philosophie von Midnight erlaubt ist, bleibt fraglich. Auch von dieser Front haben sich die WoW-Devs im Kampf gegen Add-ons zurückgezogen.

WeakAuras?! Haben die nicht aufgegeben?

„Moment, WeakAuren für Boss-Fähigkeiten? Hat WeakAuras nicht die Arbeit eingestellt?“ Diese Frage werden sich viele Spieler gestellt haben. Nachdem man sich lange Zeit den Verlauf der Add-on-Purge anschaute, verkündete das Team von WeakAuras Ende 2025, dass es durch die großen API-Einschränkungen in Midnight keinen Sinn mehr ergibt, das Add-on weiter zu entwickeln.

Doch bereits Ende Januar 2026 wurden die Arbeiten wieder aufgenommen und nach den vielen Workarounds seit dem Race to World First erscheinen auf Curseforge und Co. wieder regelmäßig Updates für WeakAuras. Zwischenzeitlich füllte der WeakAuras-Ableger namens „M33kAuras“ die Lücke für das Universal-Add-on. M33kAuras diente als WeakAuras-Ersatz, welcher mit etwas mehr Zeitaufwand quasi denselben Job erledigte.

Kampf gegen Kick-Tracker wurde ebenfalls verloren

Um Bosskämpfe herausfordernder zu gestalten, aber auch um PvP-Spieler in Arenakämpfen nicht abhängig von Add-ons zu machen, haben die Entwickler die Möglichkeit blockiert, anzeigen zu lassen, wann ein Spieler eine Unterbrechungs-Fähigkeit (seinen „Kick“) oder andere Cooldowns bereit hat. Bosskämpfe mit mehreren Adds, die gefährliche Zaubersprüche wirken, sollten damit durch Kommunikation der Spieler gelöst werden anstatt „computational“ über WeakAuren. Ähnlich wie beim „Merkspiel“ von L'ura ging aber auch dieser Plan nicht auf.

Kurz nach dem Start von Saison 1 stellte sich nämlich heraus, dass das Add-on MiniCC dieses Problem gelöst hatte. Die Entwickler von MiniCC fanden über Umwege heraus, wann eine Fähigkeit eines Spielers benutzt wurde, und konnten dadurch über Timer samt Icons anzeigen lassen, ob Spieler beispielsweise bereits ihren „Kick“ benutzt haben, was auch in Mythisch-Plus-Dungeons eine große Hilfe ist. Ähnlich sieht es im PvP aus, in dem die Übersicht über verfügbare Kicks und Cooldowns über virtuelles Leben und Tod entscheidet. Erneut hatten Spieler einen Vorteil, wenn sie ein Add-on nutzten.

Privat Auras und Secret Auras – was ist das eigentlich?

Bei Diskussionen darüber, was Add-ons mittlerweile erlaubt ist und was nicht, ist immer wieder die Rede von „Privat Auras“ und „Secret Auras“. Seit Patch 10.1 gibt es in WoW die sogenannten „Privat Auras“. Das sind Spieldateien, die nicht von Spielern bzw. Add-ons aus der API des Spiels ausgelesen werden können. Wenn Debuff X eines Bosses zur Privat Aura wird, könnt ihr einem Add-on beispielsweise nicht sagen: „Zeig mir Debuff X als großes Icon in der Mitte des Bildschirms an.“ Bisher wurden damit nur Fähigkeiten geblockt, die Boss-Mechaniken automatisieren. In Midnight haben die Entwickler erkannt, dass sie die meisten Boss-Fähigkeiten zur Privat Aura machen müssen, um die neue Add-on/Boss-Design-Philosophie durchzusetzen.

Die Krux an dem System ist bisher, dass die WoW-Entwickler ihre Privat Auras so strikt programmiert

haben, dass selbst die Buffs und Debuffs, die normalerweise ausgelesen werden sollten, vom eigenen System blockiert werden. Das wurmt aktuell die Boss-Designer und führt zum Beispiel dazu, dass Debuffs per Namensplaketten oder Infos im Schadensmeter nicht ausgelesen werden können. Dieses Problem wird laut den Devs noch lange anhalten und erst wesentlich später gelöst.

Im Laufe der Zeit wurden die sogenannten „Secret Auras“ implementiert, die eine abgemilderte Form der „Privat Auras“ darstellen. Anders als Privat Auras können „Secret Auras“ von Add-ons ausgelesen werden und ihr könnt euch somit anzeigen lassen, dass ihr Debuff X habt. Weitere Infos über Debuff X – beispielsweise die Dauer, die Anzahl der Debuff-Stapel etc. – werden aber durch die Secret Aura jedoch ebenfalls blockiert.

Blizzard vs. World-First-Gilden Part 2

Vor allem im Kampf gegen L'ura in Marsch von Quel'Danas, wo fünf Adds schnell nacheinander unterbrochen werden müssen, sollte MiniCC aber nicht komplett die Zuweisung von Unterbrechungs-Fähigkeiten lösen und für eine Herausforderung sorgen. World-First-Gilden umgingen die Add-on-Restriktionen zunächst mit einem eigens kreierten Add-on, das die Kick-Reihenfolge zuteilte. Nachdem ein Hotfix für das Kick-Add-on kam, wurde eine Lösung über eingefärbte Textboxen über den Adds gefunden, die aber auch kurzerhand von den WoW-Entwicklern verboten wurde. Letztendlich kamen für diese Boss-Mechanik Kick-Makros zum Einsatz, gegen die Blizzard am Ende des Hin und Hers nichts mehr einzuwenden hatte. Vielleicht hatten die WoW-Devs ab diesem Zeitpunkt aber auch bereits aufgegeben. Denn das ständige Hotfixen der Boss-Mecha-



Als Ausgleich für fehlende Add-on-Funktionen wurde der Endgame-Content im Vergleich zu vorherigen Erweiterungen etwas vereinfacht. Das führt in Midnight zu den einfachsten Mythisch-Plus-Dungeons der Geschichte.

niken bzw. die Tricks zum Vereinfachen der Kampf-Mechaniken wurden während des ersten Race to World First von Midnight zum Katz-und-Maus-Spiel zwischen Spielern und Entwicklern.

Was vorher nur durch Software-Teams der World-First-Gilden zur Verfügung stand, wurde später übrigens allen Spielern zugänglich gemacht. Denn mit „BliZzi Interrupt Tracker“ steht mittlerweile ein voll funktionsfähiger Interrupt-Tracker zur Verfügung, wie man ihn aus Zeiten vor der „Add-on-Purge“ kennt.

DpS-Meter noch ausbaufähig

Neben Bossmods werden von Spielern am meisten Schadens-/Heil-Meter-Add-ons genutzt. Daher weinen viele Spieler den beschnittenen Features von Details, Skada und Co. hinterher. Denn das hauseigene Schadensmeter hat momentan noch einige Schwächen. Im Vergleich zu Details und Co. zeigt euch das Blizzard-Schadensmeter zwar den prozentualen Anteil eurer Fähigkeiten am Gesamtschaden an, ihr könnt jedoch nicht schauen, wie oft Fähigkeit X kritisch getrof-

fen hat, wie oft Fähigkeit Y verfehlt hat oder welchem Ziel über Fähigkeit Z Schaden zugefügt wurde. Hinzu kommt, dass das Auswerten der Schadens- und Heil-Effekte erst nach dem Kampf geschehen kann. Wie lange Buffs und Schwächungseffekte aktiv waren, kann ebenfalls nicht vom hauseigenen Schadensmeter ausgelesen werden. Ebenfalls fehlen Übersichten für Ressourcen und Kontrolleffekte sowie Informationen zu Friendly Fire, Wiederbelebungen und mehr.

Im Vorfeld bestand die Hoffnung, dass Blizzards Eigenkreation ein altbekanntes Problem behebt und den beigesteuerten Schaden des Verstärkung-Rufers korrekt berechnet. Leider ist genau das Gegenteil eingetreten. Blizzards Schadensmeter kann den Schaden von Verstärkung-Rufern nicht korrekt anrechnen und verfälscht sogar die Schadenswerte der gebufften Spieler.

Wenn Spieler genau nachvollziehen wollen, wie sich ihre Fähigkeiten im Kampf im Detail ausgewirkt haben, müssen sie ihre Kampflogs auf Drittseiten hochladen und dort analysieren. Tanks gucken ebenfalls in

die Röhre. Denn zwar zeigt die Zusammenfassung der Tode den eintreffenden Schaden an, listet dabei aber keinerlei Infos zum Anteil der Schadens-Mitigation oder eintreffender Heilung auf, weshalb Tanks ebenfalls Tools wie Warcraftlogs nutzen müssen. Eventuell können die Entwickler diese wichtigen Infos in einem späteren Patch nachliefern.

Fazit: Add-ons gewinnen den Kampf gegen Add-ons

Ihr könnt WoW weiterhin problemlos ohne Add-ons spielen, doch sobald Spieler in anspruchsvollerem Content das Maximum herausholen wollen, wird es im Vergleich zu vor der „Add-on-Purge“ deutlich schwieriger, an die passenden Tools zu gelangen. Auch die Anpassung für Teile des Interfaces, die nichts mit Kampf-Inhalten zu tun haben, wurde durch die „Add-on-Purge“ verkompliziert. Neben einem WeakAura-Paket müssen sich ambitionierte Spieler Dutzende Add-ons herunterladen und ständig informiert bleiben, welches Helferlein als Nächstes seinen Nutzen verliert oder wie man welches Schlupfloch in den Add-on-Regeln von Blizzard ausnutzen kann. Das schränkt nicht nur High-End-Spieler ein, sondern auch Spieler mit Handicaps, die beispielsweise auf Sound-Signale ihrer WeakAura angewiesen waren (wobei auch Sound-Cues schrittweise wieder über WeakAuren verfügbar werden).

Blizzards Kampf gegen Add-ons geht bisher also an die Add-ons. Dabei können Spieler aktuell froh sein, dass Blizzard diverse Schlupflöcher erlaubt, um insbesondere den Endgame-Content angenehmer zu gestalten. Stellenweise wirkt es so, als ob die WoW-Devs bereits die weiße Fahne geschwenkt hätten. Kein Wunder, denn immer wenn Blizzard eine passende Lösung findet, bringen Add-on-Entwickler sofort danach einen Workaround heraus. Die Vision der Entwickler, die man vor Midnight mit der „Add-on-Purge“ hatte, wird damit natürlich nicht erfüllt. Daher blicken wir gespannt auf die kommenden Monate. Finden sich die Entwickler bis zum Ende von Midnight mit der jetzigen Situation ab, machen sie noch mehr Eingeständnisse oder sammeln die WoW-Devs gerade ihre Kräfte für die nächste Offensive gegen Add-ons? ■



Blizzards Schadensmeter ist für ambitionierte Spieler größtenteils nutzlos. Wer die Auswirkung seiner Zauber im Detail betrachten will, muss auf externe Seiten wie Warcraftlogs zurückgreifen.



Warcraftlogs zeigt unter anderem den beigesteuerten Schaden von Verstärkung-Rufern korrekt an – auch das kann Blizzards Schadensmeter nicht.



Angriff der Leere:

Was auf Quel'Danas wirklich geschah

Story – Das erste Kapitel von Midnight steuert auf einen richtig spannenden Wendepunkt zu. Vieles spitzt sich zu, einiges wird aufgelöst, aber gleichzeitig entstehen auch jede Menge neue Fragen. Wir versuchen, einige davon zu beantworten.

Text: Tanja Barth



Für Xal'atath war der Sonnenbrunnen eine nahezu unerschöpfliche Machtquelle, die sie als Einfallstor für ihre Armee nach Azeroth nutzen wollte. Sie hat bekommen, was sie wollte. Das kurze Comeback von Sylvanas war für die Vorkämpferin nur ein kleiner Rückschlag.

Uff, was für ein wilder Ritt! Lange haben wir auf das große Finale des ersten Kapitels von WoW: Midnight gewartet und endlich ist es da. Doch statt eines klaren Abschlusses bekommen wir eine Geschichte serviert, die uns mitreißt, emotional packt und gleichzeitig mit jeder Szene neue Fragen aufwirft.

Der Fall des Sonnenbrunnens

Alles beginnt mit Xal'ataths nächstem großen Schritt. Nachdem sie den fallenen Naaru L'ura befreit hat, geraten die Ereignisse endgültig außer Kontrolle. Selbst die Macht des Zorns des Lichts reicht nicht mehr aus, um den Sonnenbrunnen vor der Leere zu schützen. Was folgt, ist genau das, wovor sich viele gefürchtet haben. Die Finsternis bricht über Azeroth herein und der Sonnenbrunnen wird vollständig von der Leere verschlungen.

Doch obwohl es zunächst so wirkt, als sei alles verloren, denken die Blutelfen nicht daran, ihr Heiligtum kampfflos aufzugeben. Lady Liadrin, Lor'themar und Arator versammeln die Anführer aller Elfenvölker, um gemeinsam einen letzten Versuch zu wagen. Ihr Ziel ist klar. Den Sonnenbrunnen zurückzuerobern und die Verschlingende Schar, die durch ihn nach Azeroth strömt, zurückzuschlagen.

Der Marsch auf Quel'Danas

Damit beginnt das große Finale dieses ersten Story-Kapitels. Der Marsch auf Quel'Danas bildet den Höhepunkt der gesamten Handlung rund um Silbermond, den Sonnenbrunnen und Quel'Thalas. Ein Moment, auf den viele lange hingefiebert haben. Und wie es bei großen Geschichten oft der Fall ist, endet auch diese nicht einfach mit einem sauberen

Abschluss, sondern mit einem Cliffhanger. Allerdings ist genau dieser Punkt für viele Spieler schwer zu greifen. Das Ende sorgt nämlich bei vielen Spielern für Stirnrunzeln.

Sylvanas rettet den Tag

Nach dem finalen Kampf gegen L'ura steht Xal'atath kurz davor, Arator und Vereesa endgültig auszuschalten. Die Situation scheint ausweglos. Und genau in diesem Moment passiert das Unerwartete. Plötzlich öffnet sich ein Portal in die Schattenlande und Sylvanas tritt hindurch. Sie erscheint, um ihre Schwester und ihren Neffen zu retten. Ihr Schuss geht zwar daneben, doch allein ihre Präsenz reicht aus, um Xal'atath zu vertreiben. Die reagiert sichtlich genervt, rollt mit den Augen

und verschwindet. Der Tag scheint gerettet. Zumindest auf den ersten Blick.

Viele neue Fragen

Denn so schön und emotional die Szene zwischen Vereesa und Sylvanas auch ist, sie lässt uns mit einer ganzen Reihe offener Fragen zurück. Was genau meinte Sylvanas damit, dass die Schattenlande nicht das sind, was wir glauben? Und was hat es mit dem Ende auf sich, das bald beginnen soll? Spricht sie vom Ende aller Dinge, von dem auch Zovaal kurz vor seinem Tod gesprochen hat? Diese wenigen, aber gewichtigen Sätze, die sie einfach in den Raum wirft, bevor sie wieder im Portal verschwindet, lassen das Finale auf Quel'Danas seltsam unfertig wirken. ►



Die große Überraschung! Girlboss Sylvanas taucht am Ende des Raids am Dämonbrunnen auf und rettet ihre Familie im letzten Moment vor Xal'atath.



Am Ende verrät Sylvanas nicht, wie sie den Schlund verlassen konnte. Sie deutet jedoch an, dass es sie einen hohen Preis gekostet hat. Es scheint also, als hätte sie all ihre Kräfte aufbringen müssen, um überhaupt eingreifen zu können, was nahelegt, dass wir nicht so schnell wieder mit ihrer Hilfe rechnen können.

Eine neue Sylvanas

Auffällig ist auch, wie Sylvanas selbst dargestellt wird. Obwohl sie keine imposante Rüstung mit Schädeln mehr trägt, wirkt sie bedrohlicher denn je. So bedrohlich, dass selbst Xal'atath den Rückzug antritt. Das passt zu dem, was bereits mehrfach angedeutet wurde. Die Leere fürchtet den Tod. Doch warum das so ist, bleibt weiterhin ein Rätsel.

Was vielen besonders ins Auge fällt, ist ihr Auftreten. Sylvanas wirkt wieder gefestigt, selbstbewusst und entschlossen. Die Zweifel und die Schuld, die sie am Ende von Shadowlands geplagt haben, scheinen verschwunden. Damals hatte sie den fehlenden Teil ihrer Seele zurückerhalten und musste sich den Taten stellen, die sie als Bansheekönigin begangen hatte. Ihre Strafe war klar. Sie sollte im Schlund bleiben und all die verlorenen Seelen retten, die unschuldig dort gelandet sind. Eine Aufgabe für die Ewigkeit, die wohl niemals wirklich enden sollte.

Erinnert ihr euch? Am Ende von The War Within sehen wir sogar, dass sie genau dieser

Aufgabe nachgeht. Gemeinsam mit Arator besuchen wir sie dort und erleben, wie sie versucht, die verlorenen Seelen zu retten. Doch schon kurz darauf wird deutlich, dass das nicht mehr alles ist, was sie beschäftigt. Die verlorenen Seelen scheinen nicht länger ihre einzige Priorität zu sein. Stattdessen scheint sie einer neuen Spur zu folgen, einem größeren Geheimnis, das tief in den Schattenlanden verborgen liegt.

Vielleicht haben Arators Worte mehr in ihr ausgelöst, als es zunächst den Anschein hatte. Vielleicht hat sie ihre ursprüngliche Aufgabe vorerst zurückgestellt, um etwas zu finden, das Silbermond und den Blutelfen helfen kann, Xal'atath und die Verschlingende Schar endgültig aufzuhalten.

Alte Lore trifft neue Story

Genau hier wird es kompliziert. Viele dieser kleinen Nebengeschichten wirken, als würden sie auf bereits bekannten Elementen der Story aufbauen. Wir wissen ja bereits, welche enorme Bedeutung die Schattenlande für die

Geschichte von World of Warcraft haben. Wir kennen die Ersten, die Schöpferkonsole in Zereth Mortis, die Seelenschmiede in Nordend und die Weltenseele Azeroths, die tief im Inneren des Planeten verborgen ist. All diese Puzzleteile existieren bereits und sind irgendwie miteinander verbunden.

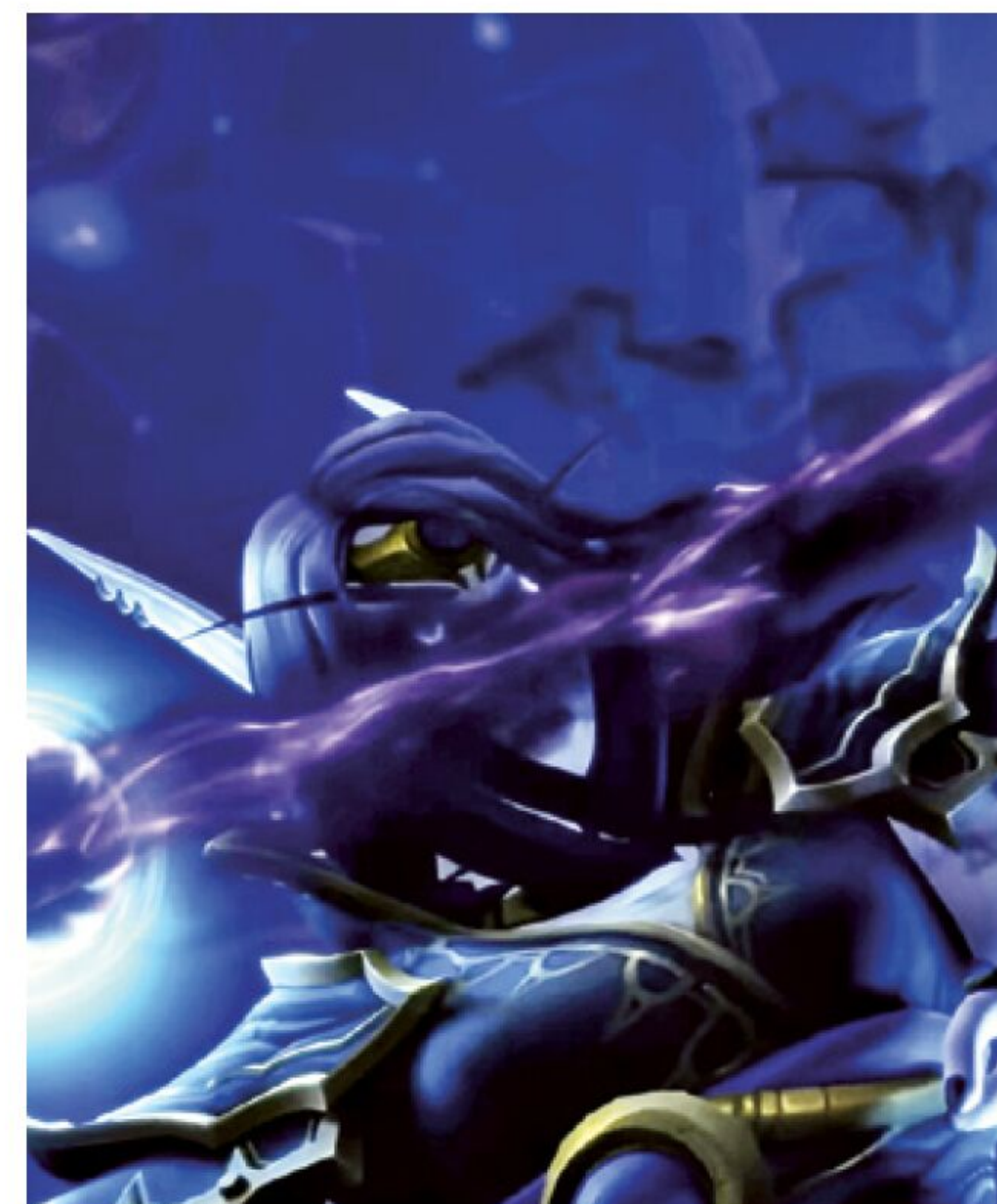
Gleichzeitig wurde in der Vergangenheit von Entwicklerseite mehrfach betont, dass die Handlung rund um die Schattenlande keine so zentrale Rolle mehr spielen soll. Und doch scheint sie jetzt wieder in den Mittelpunkt zu rücken. Wenn man Sylvanas Glauben schenkt, liegt genau dort ein entscheidendes Geheimnis verborgen. Etwas, das für die Zukunft Azeroths von enormer Bedeutung ist. Wenn wir ehrlich sind, wirkt dieses Hin und Her im Moment noch etwas chaotisch und lässt die Geschichte insgesamt nicht ganz stimmig erscheinen.

Xal'ataths eigentlicher Plan

Auch Xal'ataths Motivation wirft Fragen auf. Sie hat enorme Kräfte eingesetzt, um den



Sylvanas schreitet mit schweren, bedrohlichen Schritten voran – und mit jeder Bewegung scheint sie förmlich von Todesmagie durchdrungen zu sein.



Gerade noch einmal entkommen: Xal'atath kann Sylvanas' Pfeil im letzten Moment ausweichen.



Viele Spieler würden den Kerkermeister am liebsten einfach vergessen. Vielleicht war an der Bedrohung, vor der er einst gewarnt hatte, doch noch was dran.



Aus einem bislang unbekannten Grund fürchtet die Leere die Mächte des Todes und meidet sie nach einigen Niederlagen, wann immer es möglich ist.

Sonnenbrunnen zu korrumpieren und den Leerensturm über Quel'Thalas zu entfesseln. Und am Ende zieht sie sich einfach zurück und überlässt den Brunnen wieder den Blutelfen. Warum dieser Aufwand? Diese Frage beschäftigt aktuell viele Spieler und genau deshalb wollen wir sie hier einmal kurz beantworten.

Die Antwort darauf ist vielschichtig. Der Sonnenbrunnen ist weit mehr als nur eine mächtige Quelle. Er ist eng mit den Leylinien Azeroths und der Weltenseele verbunden. Für Xal'atath war er nicht nur ein Ziel, sondern ein Werkzeug. Einerseits konnte sie ihn als eine Art Autobahn nutzen, um ihre Armee schnell nach Azeroth zu bringen. Andererseits ermöglichte er ihr, über die Leylinien tiefer in die Welt vorzudringen und vielleicht sogar den direkten Weg zur Weltenseele zu finden.

Zwar sehen wir, wie der Brunnen von der Leere verdorben wird, doch durch einen Leak wissen wir bereits, dass die Blutelfen ihn letztlich retten können. Mehr noch: Gemeinsam mit den anderen Elfenvölkern erschaffen sie am Ende sogar einen neuen, einzigartigen Brunnen, in dem verschiedene kosmische Kräfte in vollkommenem Gleichgewicht vereint sind.

Die Angst der Leere vor dem Tod

Ein besonders spannender Aspekt dieser Geschichte ist die Angst der Leere vor dem Tod. Dieses Thema wurde bisher nie vollständig

erklärt, taucht aber immer wieder auf. Die Leere ist in der Lage, unzählige mögliche Zukünfte gleichzeitig zu sehen und daraus Vorteile zu ziehen. Doch bei Wesen, die mit dem Tod verbunden sind, scheint diese Fähigkeit an ihre Grenzen zu stoßen.

Die Leere und Sylvanas

Genau das zeigt sich auch im Finale. Xal'atath konnte offenbar nicht vorhersehen, dass Sylvanas eingreifen würde. Ein ähnliches Muster gab es bereits in Maldraxxus, wo die Streitmacht der Leere große Schwierigkeiten hatte, gegen die Armeen des Todes zu bestehen. Und auch Veteranen von Wrath of the Lich King erinnern sich mit Sicherheit daran, wie wenig Einfluss Yogg-Saron auf die Untoten der Geißel hatte, obwohl diese Waffen und Rüstungen aus seinem eigenen Blut nutzten.

Auch in den Comics wird deutlich, wie groß diese Furcht ist. Die Stimmen der Leere, die sonst nur flüstern, geraten in Panik und werden laut, sobald Sylvanas in ihre Nähe kommt. Das wirft eine zentrale Frage auf: Fürchtet die Leere also den Tod als kosmische Macht, oder richtet sich diese Furcht vielmehr gegen Sylvanas selbst, die als mögliche Schlüsselfigur den großen Plan der Leere ins Wanken bringen könnte?

Gleichzeitig bleibt unklar, warum der Tod für Wesen der Leere überhaupt eine Rolle spielen sollte. Schließlich existieren sie außerhalb des klassischen Kreislaufs von Leben

und Tod. Und doch scheint es in den Schattenlanden etwas zu geben, das selbst für sie eine Bedrohung darstellt.

Ein Finale, das die Fans spaltet

Am Ende bleibt das Gefühl, dass viele Elemente der großen Geschichte der Saga bereits vorhanden sind, aber noch nicht vollständig zusammenpassen. Blizzard versucht erkennbar, eine Brücke zwischen der aktuellen Story von Midnight und den Ereignissen aus Shadowlands zu schlagen. Ob das am Ende aufgeht, bleibt abzuwarten.

Wir dürfen dabei nicht vergessen, dass wir uns erst in der Mitte der großen Weltenseelensaga befinden und sich der erzählerische Bogen erst noch weiter aufbauen wird, bis er schließlich in The Last Titan seinen Höhepunkt erreicht. Es ist also kein Grund zur Sorge, wenn manche Fragen, etwa rund um das Schicksal von Alleria und Turalyon, erst in den kommenden Story-Kapiteln ihre Antworten finden.

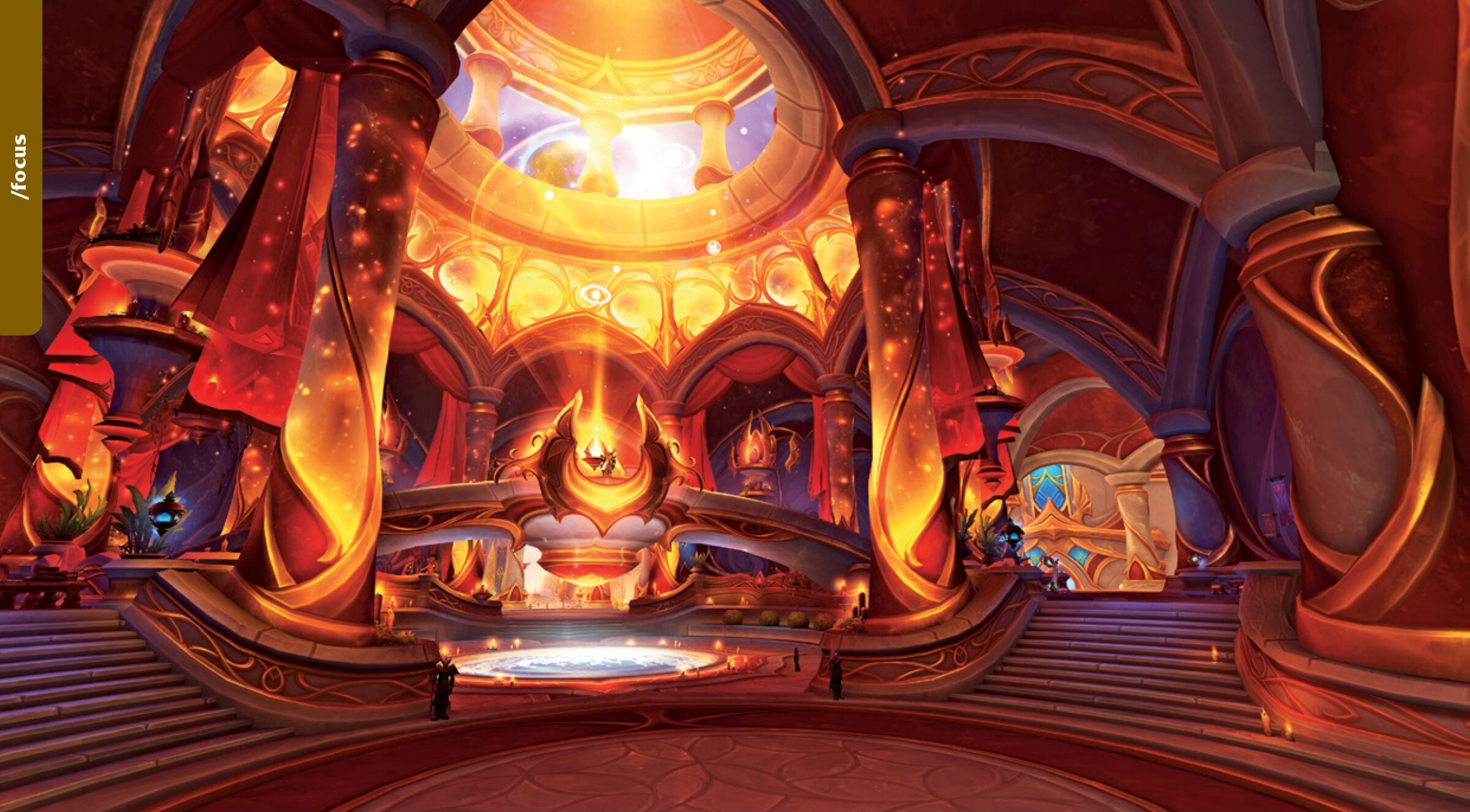
Fest steht jedoch, dass dieses Finale die Community von World of Warcraft spaltet. Für die einen ist es ein spannender Ausblick auf das, was noch kommt. Für die anderen wirkt das ganze Tamtam um Sylvanas unnötig kompliziert und überladen. Und genau deshalb bleibt am Ende vor allem eine Frage offen. War die Rückkehr von Sylvanas genau das, was diese WoW-Geschichte gebraucht hat, oder wäre es besser gewesen, sie für immer im Schlund zu lassen? ■



Es gibt aber auch schöne Momente: Vereesa kann ihre Freude über die Rückkehr ihrer großen Schwester kaum verbergen und fällt Sylvanas am Ende direkt um den Hals.



Ob Xal'ataths großer Plan am Ende doch noch aufgeht? Mit ihrer gewaltigen Armee zieht sie sich zunächst in den Untergrund zurück.



Eine Frage der Ästhetik: Was ist schön in WoW?

Hinreißend – WoW war technisch nie auf der Höhe der Zeit, aber trotzdem gehört es zu den ästhetisch langlebigsten Titeln der Videospiegelgeschichte. Woran liegt das? Ein Essay über Schönheit und die Kraft der Erinnerung.

Text: **Sara Petzold**



Im Dämmerwald erzeugen die Umgebung und die Musik eine bedrückende Gruselatmosphäre.

Der vor mir liegende Weg aus Pflastersteinen führt in einen dunklen Wald. Die Luft wiegt schwer, ein modriger Geruch steigt mir in die Nase, gemischt mit dem fauligen Duft von Nadelbäumen. Schnell wird klar: Hier stimmt etwas nicht. Der Tod hat von diesem nebelverhangenen Hain, der vor mir liegt, Besitz ergriffen. Aber die Neugier packt mich: Ich fühle mich auf seltsame Weise angezogen von der Flora, die mir zuzurufen scheint: "Halt! Stop! Gefahr! Geh nicht weiter!" Doch genau das tue ich, gehe weiter, tief in den Wald hinein, den Dämmerwald von Azeroth. Die Musik verändert sich langsam, passt sich der düsteren Bedrohlichkeit meiner neuen Umgebung an. Und schon in den ersten Minuten, nachdem ich meine ersten Schritte auf dem Pfad nach Rabenflucht gesetzt habe, wird mir klar: Der Erfolg von World of Warcraft hängt maßgeblich mit der Schönheit seiner Spielwelt zusammen.

Dabei würde wohl kaum jemand den Dämmerwald per se als "schöne" Zone in WoW bezeichnen. Gebiete wie Ardenwald, Suramar oder die Grizzlyhügel tauchen viel weiter oben auf den Top-10-Listen der schönsten Gebiete in Blizzards Online-Rollenspiel auf. Aber Schönheit bedeutet nicht zwangsläufig, dass etwas nur hübsch sein muss, um als schön oder ästhetisch zu gelten. Schönheit und Ästhetik lassen sich auch durch Kohärenz erzeugen, durch Stimmigkeit in sich. Und die Entwickler von World of Warcraft haben genau dieses Prinzip fast überall in Azeroth perfektioniert. Das bedeutet: WoW ist schön, weil es Atmosphäre erzeugt, nicht, weil es an jeder Ecke "hübsch" anzuschauen ist. Dabei arbeiten die Entwickler weniger mit Details, als vielmehr mit klaren ästhetischen Entscheidungen. Genau das aber macht den Look von WoW so zeitlos, dass das MMORPG auch nach mehr als 20 Jahren immer noch gut aussieht und wir immer noch ehrfurchtsvoll die beeindruckende Gestaltung neuer Zonen wie Heilsturz genießen können.

Aber was ist Schönheit in WoW genau? Wenn man eine Umfrage innerhalb der Gaming-Community dazu machen würde, was aktuell das schönste Videospiel ist, wäre



Auch in Dunkelhain sind mutige Reisende nicht sicher, wie sich ziemlich schnell herausstellt.

WoW vermutlich nicht unbedingt besonders weit vorn. Trotzdem besitzt WoW eine besondere Form von Schönheit, und zwar nicht wegen fotorealistischer Grafik, sondern vielmehr aufgrund seines ganz eigenen, harmoni-

schen und mit Bedeutung aufgeladenen Stils. Schönheit in WoW ist kein Luxusgut, keine glattgebügelte Hochglanzoptik, kein perfekt geschliffener Diamant, sondern kommt in der Erfahrung zum Tragen, die wir als Spieler mit der Umgebung von Azeroth machen. Diese Erfahrung generiert Schönheit. Wie das genau funktioniert, schauen wir uns jetzt einmal genauer an.

Was ist Schönheit?

Bevor wir uns genau damit befassen, warum WoW ästhetisch schön ist, kommen wir aber nicht daran vorbei, den Begriff von "Schönheit" noch einmal etwas genauer auseinanderzunehmen. Aber keine Sorge, ich werde euch jetzt nicht mit hochkomplexen Ausführungen langweilen, sondern ganz locker erklären, was klassische Ästhetik ausmacht und warum subjektive Schönheit für Videospiele generell eine große Bedeutung hat.

Wir kennen alle den Spruch "Schönheit liegt im Auge des Betrachters". Diese Aussage berührt den Kern von Ästhetik: Was wir schön finden, ist subjektiv. Es gibt nicht die eine, die wahre, die objektiv messbare "Schönheit". Trotzdem sind Experten generell der Meinung, dass bestimmte ästhetische Merkmale als "schön" gewertet werden sollten, woraus sich wiederum die Unterscheidung zwischen Kunst und Kitsch ergibt: Kunst soll den Betrachter zum Nachdenken anregen, Kitsch hingegen dient der direkten emotionalen Befriedigung, der Vorspiegelung einer "heilen Welt" und der Erzeugung einfacher Gefühle. Das heißt nicht automatisch, dass Kunst immer "schön" und Kitsch immer "hässlich" ist, aber Kunst muss stets mehrdimensional sein, um als Kunst gelten zu können.

Ich will an dieser Stelle nicht die Frage aufmachen, ob Videospiele wie WoW jetzt Kunst sind oder nicht. Aber der Kunstbegriff spielt für die Ästhetik von Games insofern eine Rolle, weil er eine zentrale Zwickmühle berührt, in der Entwickler sich häufig wiederfinden: Wie erschaffe ich eine Welt, die möglichst viele Spieler in ihren Bann zieht und befriedigt, ohne beliebig zu wirken? Wie erzeuge ►



Die Orcs gewinnen als Volk keinen Schönheitspreis, erfreuen sich aber wegen ihrer klaren Ästhetik trotzdem großer Beliebtheit bei den WoW-Fans.



Die Untoten sind der Inbegriff der Hässlichkeit in WoW und gerade deswegen auf ihre Weise schön.

ich einen eigenen Stil, wie kreierte ich Immersion, und treffe dabei den Geschmack einer möglichst breiten Masse? Bei der Suche nach einer Antwort auf diese Frage kommen wir wieder zur Rolle von Schönheit zurück. Wir empfinden etwas als "schön", was uns gefällig erscheint, was in uns ein wohliges Gefühl von Vertrautheit auslöst, was Emotionen hervorruft, ohne generisch und plakativ zu wirken. Begriffe wie "schaurig schön" zeigen dabei, dass eine "schöne" Sache nicht automatisch auch "hübsch" sein muss.

Wenn Schönheit aber nicht objektiv als Eigenschaft messbar ist, dann definiert sie sich über ihre Wirkung. Wir empfinden deshalb etwas als schön, weil es auf uns wirkt, indem es Gefühle auslöst. Im Fall von World of Warcraft bedeutet das: Ein Spiel muss kein fotorealistischer Grafikhammer sein, keine neuen Maßstäbe setzen wie seinerzeit Crysis. Ich jedenfalls hätte die Spielumgebungen des



Die Elfenenklave Suramar erzeugt durch den Fokus auf Luxus und Exklusivität eine eigene Form von Faszination und Schönheit.



Obwohl Suramar ungewöhnlich detailliert gestaltet ist, liegt der Fokus auch hier auf Stimmung anstatt auf Detail.

Shooters nie als "schön" im Sinne von "ästhetisch" bezeichnet, wohingegen mir bei WoW diverse Orte in Azeroth einfallen, die ich wirklich als schön empfinde, die in mir etwas auslösen, und die mir aufgrund ihres Designs in Erinnerung geblieben sind.

Gegenüber klassischer bildender Kunst haben Videospiele in Hinblick auf die Erzeugung von Schönheit einen wesentlichen Vorteil, und das ist die bereits angesprochene Immersion. Während wir zum Beispiel ein Gemälde nur passiv betrachten, bew-

gen wir uns in WoW mit unserem Charakter aktiv durch Azeroth und machen eigene Erfahrungen. Zugleich lädt uns die Umgebung zum Verweilen ein und wird uns mit der Zeit immer vertrauter. Diese Vertrautheit katalysiert wiederum unser Empfinden von Schönheit: Wenn wir etwa mit einer bestimmten Art von Architektur vertraut sind, dann empfinden wir sie eher als schön. Dasselbe gilt auch für menschliche Gesichter, Landschaften, Tiere und Pflanzen. Genau damit spielt die Ästhetik von WoW: Sie greift auf bekannte Dinge zurück, etwa auf gotische Bauwerke oder die Architektur der Antike, mischt diese mit ein paar eigenen Zutaten und sorgt durch wiederholtes Erleben dafür, dass sie uns vertraut wird und wir sie damit als schön empfinden.

Schönheit in WoW entsteht somit nur teilweise auf den ersten Blick, und längst nicht immer als großer "Aha-Moment", sondern subtiler im Bleiben, im Verweilen in der Welt von Azeroth (und darüber hinaus). Dass beim Erleben zugleich eigene persönliche, emotionale und kulturelle Einflüsse auf uns einwirken, resultiert schließlich in einer ganz individuellen Vorstellung davon, an welcher Stelle und inwiefern wir WoW als "schön" empfinden. Weil wir Schönheit also extrem



Quel'Thalas und der Immersangwald gehören zu den schönsten Gebieten in WoW, wenn man nach der Meinung der Fans geht.



In den Grizzlyhügeln wird Schönheit vor allem durch ästhetische Kohärenz und klares visuelles Design erzeugt.



Zonen wie der Ardenwald zeigen, dass auch ein mehr als 20 Jahre altes Spiel immer noch schön aussehen kann, wenn die Ästhetik zeitlos ist.

individuell empfinden, beweist der große und langjährige Erfolg des Online-Rollenspiels zugleich, welches hohe Maß an Kunstfertigkeit die Entwickler bei der Gestaltung von Azeroth an den Tag gelegt haben.

Landschaft als Stimmung

Aber was genau bedeutet das alles jetzt konkret, wenn wir uns die einzelnen Zonen von WoW anschauen? Typischerweise sind alle Gebiete optisch klar voneinander abgegrenzt. Jede Zone hat eine eigene Grundstimmung, die sich leicht auf wenige Stichworte reduzieren lässt. Dabei steht nicht Realismus, sondern eine ästhetische Botschaft im Vordergrund, so als sei der Ort, an dem wir uns gerade befinden, die Bühne für unser eigenes Schauspiel.

Die überzeichnete Darstellung von Charakteren, Gebäuden, Flora und Fauna, die gerne als "comicartig" beschrieben wird, ist dabei bewusst gewählt. Sie verstärkt den Wiedererkennungswert, den wir weiter oben bereits als Katalysator für eine immersive Spielerfahrung erkannt haben. Schauen wir uns konkrete Gebiete in WoW an, wie etwa Suramar oder die Grizzlyhügel, wird deutlich, wie die Entwickler eigene emotionale Räume erzeugen: Statt einer erschlagenden Menge an Details erwarten uns jeweils stets klare ästhetische Merkmale.

Dabei spielt das Design-Team bei Blizzard bewusst mit Licht und Farben: Die Grizzlyhügel transportieren eine ruhige Weite, durch die dunkelgrünen und braunen Farbtöne aber auch eine gewisse Melancholie, was

durch die Wahl der Musik unterstützt wird. In Suramar hingegen erleben wir insbesondere bei Nacht eine von künstlicher Schönheit und Überfluss strotzende Umgebung. Hier sprechen sowohl die imposanten Gebäude als auch die elegant gekleideten elfischen Bewohner rein durch ihr Äußeres die stumme Sprache von blasierter Exklusivität. Dass wir ohne Verkleidung keinen Zutritt erhalten, verstärkt geschickt das Erlebnis einer für uns eigentlich verbotenen Zone.

Um die visuellen Effekte eines Gebietes in WoW zu unterstreichen und die Immersion zu verstärken, verwenden die Entwickler aber auch die Musik im Spiel. Die Erfahrung von Schönheit beschränkt sich nämlich auch in Blizzards MMORPG nicht nur auf den Sehsinn. Stattdessen betonen ruhige Klänge oder gar komplette Stille die Atmosphäre. Das Zusammenspiel aus überzeichnetem, klarem Design und geschickt eingesetzter Klangwelt erzeugt Schönheit durch Reduktion. Dabei steht Stimmung über Detail und Erinnerung vor Spektakel.

Eine Zone, in der sich besonders deutlich zeigt, wie WoW durch Schönheit für Erinnerung sorgt, sind die Geisterlande und der Immersangwald. Für viele Fans ist dieser Teil des Blutfelsen-Startgebiets aus The Burning Crusade eines der hübschesten und in sich kohärentesten Gebiete des gesamten Spiels. Als die Entwickler in der Beta von WoW: Midnight die Musik aus den Gebieten von Quel'Thalas entfernten, befürchtete die Community sogar, das Team könnte die Stücke komplett austauschen. Der daraus resultierende Aufschrei ist der beste Beweis dafür, wie Schönheit in WoW für Erinnerung, Identifikation und Immersion sorgt. Aber was für die Landschaften in Azeroth gilt, das gilt auch für deren Bewohner. ►



Insbesondere die Architektur der Menschen greift auf bekannte Strukturen der realen Welt zurück, weshalb wir sie als schön empfinden.

Der stilisierte Körper

Der Fokus auf das Wesentliche, auf Abstrahierung anstelle von realistischem Detail, setzt sich nämlich auch bei den diversen Völkern fort, in deren Körper wir selbst schlüpfen dürfen oder denen wir auf unseren Reisen durch die Welt von Warcraft begegnen. Die Idee, durch Reduktion eine Möglichkeit zur Erinnerung zu schaffen, setzt sich dabei fort. Körper sehen in WoW alles andere als realistisch aus, aber sie sollen es auch gar nicht sein.

Überproportionierte Schultern, Hände und Silhouetten können zwar beim Transmog manchmal für Probleme sorgen, folgen aber einer klaren Linie. Anatomische Genauigkeit wird hier zugunsten von Lesbarkeit verworfen. Diese Stilisierung sorgt dafür, dass die einzelnen Figuren sich optisch deutlich voneinander unterscheiden und damit identifizierbar und letztendlich erinnerbar bleiben. Die Überzeichnung bestimmter Bestandteile eines Körpers vereinfacht letztendlich die Identifikation.

Dabei kommt den ästhetischen Merkmalen der spielbaren Völker in WoW eine zentrale Bedeutung zu, wobei das Argument, dass wir Schönheit in Bekanntem sehen, besonders wichtig ist: Menschen, Blut- und Nachtelfen führen das Ranking der beliebtesten Völker in WoW mit deutlichem Vorsprung an.

Gleichzeitig geben die Entwickler auch dem Hässlichen einen gewissen Raum. Daher verwundert es wenig, dass Orcs und Tauren sich einer großen Beliebtheit erfreuen und Untote immerhin den neunten Platz von 23 spielbaren Rassen belegen. Weil wir in WoW auch hässliche Charaktere spielen können, bekommt das vermeintlich Unästhetische einen eigenen, gleichberechtigten Platz neben dem makellos Schönen. Narben, Knochen, Verfall erzeugen Sympathie für gebrochene Kreaturen, darunter sowohl die Untoten von Lordaeron als auch die manasüchtigen Elfen, die jetzt auf einer Stufe stehen.

Schönheit entsteht dabei nicht aus einer Norm heraus, sondern aus dem klaren Ausdruck, den jedes Volk für sich genommen transportiert. Während die Nachtelfen vor allem für Wachsamkeit und eine geheimnisvolle Eleganz stehen, verkörpern Orcs eine geerdete, rohe Kraft. Untote hingegen spielen mit den Motiven von Zerfall und Widerstand, während Draenei eine faszinierende Fremdheit und Würde ausdrücken. Das Entscheiden-



Erinnern wir uns an Erlebnisse in einer bestimmten Umgebung, empfinden wir diese später häufig als schön.

de dabei ist: Durch ihre reduzierte, comichaft und überzeichnete Darstellung erkennen wir jedes Volk sofort und können direkt benennen, wofür es steht. Das wiederum wird zum Alleinstellungsmerkmal von WoW gegenüber Online-Rollenspielen, die auf eine realistische Grafik setzen. Der eigene Stil bleibt zeitlos und einzigartig, identifizierbar und selbst für Uneingeweihte klar lesbar. Dieser Wiedererkennungswert erzeugt Schönheit im Wiedersehen. Jedes Mal, wenn wir uns mit unserem Charakter neu einloggen, erkennen wir klare Formen und Muster, die wir als schön empfinden, und das über Jahre hinweg. Aber was genau bedeutet das eigentlich?

Schönheit durch Zeit

Fassen wir an dieser Stelle noch einmal kurz zusammen: Schönheit entsteht durch Bekanntheit, und Ästhetik wächst, indem wir an Orten verweilen und immersive Erfahrungen machen. Wir empfinden ein Gebiet in WoW weniger deshalb als schön, weil uns das Artwork gefällt, sondern weil wir Zeit darin verbracht und eigene Erinnerungen generiert haben. Konkrete Spielorte werden dabei zu Erinnerungsräumen. Wenn ich an die vielen Stunden zurückdenke, die ich in WoW seit Vanilla-Zeiten verbracht habe, dann fallen mir unzählige Momente ein, bei denen ich jetzt sagen könnte: "Das war schön, damals."

Die ersten Schritte mit meinem Nachtefl-Druiden auf Teldrassil. Meine Jagd auf den Scharlachroten Kreuzzug in Tirisfal. Die endlosen Weiten der Steppe von Mulgore. Die Reise durch das Dunkle Portal in die Scherbenwelt. Die eisigen Küsten von Nordend, die magischen Wälder von Ardenwald, und nicht zuletzt Suramar, für mich die Zone mit der wohl größten Immersion in ganz WoW.

Ich denke viel an früher zurück, an die ersten Jahre von WoW, in denen ich wie gebannt vor dem heimischen PC saß und mir die Nächte um die Ohren schlug, als Blizzard damit begann, die BlizzCon per Livestream zu übertragen. Ich konnte es kaum erwarten, die neuen Gebiete der nächsten Erweiterung zu sehen, die neuen Völker, die Abenteuer, die mich erwarten würden. Denken wir an unser Früher in WoW zurück oder suchen wir es sogar aktiv auf, indem wir alte Charaktere reaktivieren, dann entsteht Bedeutung, und diese Bedeutung erzeugt Schönheit.

Diese Schönheit bleibt für jeden von uns individuell. Jeder Spieler schafft eigene Erinnerungen, begreift Immersion in WoW auf seine ganz eigene Weise, weiß die klare Ästhetik der Umgebung anders zu schätzen. Aber wegen dieser Geschichten, die wir aus Azeroth in unsere eigene Realität mitnehmen, wird WoW zu einem emotionalen Ort – und damit sind wir wieder an unserem Ausgangspunkt angelangt.



Dass Blutelfen aktuell das meistgespielte Volk in WoW sind, hängt mit dem klaren, aber überzeichneten Design der Charaktere zusammen.



Die Draenei sehen nicht realistisch aus, folgen in ihrer Optik aber einer klaren Linie, die konkrete Werte transportiert.

Kunst erzeugt Emotion. Schönheit entsteht durch Emotion. Erinnerung ist mit Emotion verwoben. Weil die Erinnerbarkeit an WoW untrennbar mit der klaren Ästhetik des Spiels zusammenhängt, mit Wiedererkennungswert durch klaren Stil, schafft Blizzards MMORPG eine eigene Schönheit über Zeit und durch wiederholtes Wahrnehmen. Bekanntes wird bekannter und dadurch schön, während Unbekanntes durch Wiederholung bekannt wird.

Zugleich ist Schönheit in WoW aber nicht bloß das Ergebnis reiner Nostalgie, sondern bewusster Gestaltung. Während Landschaften als in sich geschlossene Stimmungsräume funktionieren, transportieren Figuren eine klare Botschaft, eine Fantasie, mit der wir uns identifizieren können. Die Erinnerung an vergangene Erfahrungen und Erlebnisse wirkt dabei als Verstärker für unser Empfinden von Schönheit.

Dass wir immer wieder nach Azeroth zurückkehren, dass sich WoW für mich noch immer wie ein "Nach-Hause-Kommen" anfühlt, ist eine Design-Leistung, die das MMORPG einzigartig macht. Denn eine Spielwelt ist nicht deshalb schön, weil sie grafisch perfekt ist, sondern weil sie zum Verweilen einlädt - und genau das tut sie in World of Warcraft. Es braucht keine Hochglanzoptik, keinen Fotorealismus, um Schönheit zu erzeugen. WoW ist nicht schön, weil es perfekt ist, sondern weil es Räume schafft, die Bedeutung erzeugen.



Der überzeichnete Stil von WoW macht die Spielumgebung unverkennbar und einprägend, weshalb wir sie als schön empfinden.

gen. Selbst, wenn wir es nicht aktiv spielen, betreten wir diese Räume immer wieder in unserer Erinnerung. Azeroth hinterlässt einen bleibenden Eindruck, und genau das ist die ästhetische Leistung von WoW.

Ein Ort, der bleibt, auch wenn man weitergezogen ist

Als die Nacht über Azeroth hereinbricht und der gleißende Mond Elunes den Himmel erhellt, ist mein Tagewerk noch lange nicht vollbracht. Der Tod schläft nicht, hinter jedem knorrigen Baum, in jedem nebelverhangenen Hain, selbst im schaurig-ideyllischen Dunkelhain ist niemand sicher vor dem Unheil, das sich hier zusammenbraut. Diese einst friedliche, jetzt lebensfeindliche Umgebung spricht eine eindeutige Sprache.

Ein lautes Heulen durchbricht die unheimliche Stille des Dämmerwaldes. Die wilden Worgen erinnern mich an die Gefahr, die abseits der befestigten Wege lauert. Ich umklammere meine Maus, als wollte ich per Gedankenübertragung meinen tapferen Paladin dazu bringen, den Griff seines Schwerts fest zu umschließen, allzeit bereit für das, was in der Dunkelheit auf mich wartet. Ich bereite mich darauf vor, jeglicher Bedrohung entgegenzutreten - und mein Charakter ist es ebenso, selbst, wenn ich mich wieder anderen Dingen zuwende. Denn auch, falls man sich bei Blizzard irgendwann entscheiden sollte, die Server von WoW ein für allemal herunterzufahren, dann bleibt die Schönheit Azeroths in und durch meine Erinnerung erhalten. ■



Die Interaktion mit der Spielwelt von WoW erzeugt Erinnerungen und Vertrautheit, durch die wir konkrete Architektur, Flora oder Fauna als ästhetisch empfinden.

Bis an die Zähne mit Hintergrundwissen, mechanischem Know-how und Motivation gerüstet, aber weder ein Mythic-Dungeon, noch ein Schlachtzug in Sicht: Azeroths Mittelklasse besteht aus hochkompetenten Spielern, die in der Regel an einer Organisationsbarriere abprallen. Wir untersuchen, wie das zustande kam und was Blizzard aktuell dagegen unternimmt.



Fähig, belesen, keine Zeit: Azeroths neue Mittelklasse

Einzelkämpfer – Wir erforschen, wie Blizzard in einem traditionellen, dungeon-basierten MMORPG, eine neue Spielergruppe zwischen Tourist und Elite bedient.

Text: **Christian Schmid**

Ihr habt World of Warcraft vor einigen Jahren gezockt und wart damals auch richtig gut. Nun, ihr habt natürlich keine Gaming-Schlagzeilen geschrieben, kaum geraidet und Mythic-Dungeons findet ihr nie wirklich zufriedenstellend, aber ihr kanntet die Mechaniken, die zugrundeliegenden Design-Paradigmen, die Lore und sogar das weitere Vorgehen, um euren Charakter zu verstärken. Sobald ihr euch vor den Bildschirm setzt, beschäftigt ihr euch generell so lange mit Videospielen, bis ihr sie VERSTEHT, anstelle einfach nur Meta-Builds nachzuturnen. Zahlen erschrecken euch nicht, ihr habt sogar eine Menge Spaß daran, ein wenig zu basteln und selbst zu überlegen. Wenn es hart auf hart kommt, seid ihr vermutlich dazu in der Lage, einen Mythic-Spieler, der sich ein paar Ränge über euch befindet, in Sachen Spielwissen an die Wand zu argumentieren. Trotz allem haben all euer Wissen und euer Talent nie ausgereicht, um euch in eine absolute

Top-Gilde zu katapultieren. Nicht, weil euch die Kompetenz oder die Motivation fehlt, sondern weil ihr einfach nicht keine Lust habt, euch fest an andere Spieler zu binden, oder schlicht und ergreifend keine Menschen mögt. Warum ihr dann ausgerechnet World of Warcraft spielt? Weil es ein gutes Spiel ist, warum denn sonst! Manche Fragen beantworten sich doch echt von selbst.

Mit der guten Erinnerung im Hinterkopf fasst ihr die Entscheidung, nach Azeroth zurückzukehren. Die Schule liegt hinter euch, Ausbildung und Uni sind vorbei, oder es ging einfach nur eine lange Zeit ins Land, seitdem ihr das letzte Mal so richtig Bock auf WoW hattet. Ihr startet den Battle.net-Launcher, installiert euer altes Lieblings-MMORPG – und rennt mit Anlauf vor die Wand, weil sich so ziemlich alles geändert hat, was sich ändern konnte. Im Vergleich zu den unbekannten neuen Mechaniken, der wilden neuen Story und den aktuellen Gebieten, die

offensichtlich allesamt Flugreittiere voraussetzen, sieht euer Questlog geradezu desolat aus: Sammele 10 Echsen-Popos in der Scherbenwelt. Erkunde die Dracheninseln. Besiege den Lichkönig. Anstelle einer roten Linie herrscht pure Verwirrung, die von euren alten, gammeligen Tastaturkürzeln und einer von Patches komplett zerbombten Schnellleiste noch verstärkt wird. Vor den Spielgenuss hat Ion Hazzikostas anscheinend die Arbeit gestellt. Doch was ist das? Eine neue Quest, die euch ins Arathi-Hochland schickt, euer Questlog ausblendet und euch direkt danach eine funkelneue Ausrüstung zur Verfügung stellt? Darauf folgen eine ganze Batterie knackiger Solo-Herausforderungen und Fortschrittspfade. Wartet – yep, da ist es wieder. Das alte Kitzeln in der Magenrube, die Lust nach Tabellenkalkulation und Optimierung, diesmal aber völlig befreit von der Notwendigkeit zwischenmenschlichen Aufwands. Ein Traum.



Ähnlich wie in Meridian 59, gab es in Ultima Online keine „echten“ Spieler – jede Spielweise war gleichwertig, egal ob Händler, Mörder oder Schmied.

AMBITIONIERT, ABER KEINE LUST AUF STRESS

Atmet tief durch und schnappt euch einen Kaffee, denn unser verkopfter PCGames-MMORE-Rundumschlag wird nun etwas umfassender: Was die Retail-Server von World of Warcraft angeht, leben wir (zur Abwechslung einmal völlig ohne Sarkasmus) in einer schönen und vor allem vielseitigen neuen Welt. Das moderne WoW bekam nicht nur ein neues Onboarding verpasst, sondern holt ab jetzt auch Rückkehrer ab, bietet Solospielern eine motivierende Progression und vergisst dabei nicht, dass sich nur Ausrüstung, die man erobern musste, wirklich mächtig anfühlt. Anstelle des alten, gruppengebundenen WoW, spielen wir heutzutage ein modernes Onlinerollenspiel, das jedem einzelnen Spieler Struktur und Progression bietet, ohne euch einen zweiten Job abzuverlangen. Fast jeder von uns steckte schon einmal in der Haut des Rückkehrers aus unserer Einleitung, denn nach einer längeren Pause wieder ins Spiel einzusteigen, fühlt sich nicht selten nach einem Umzug an ... zumindest, wenn man gehobene Ansprüche an sich selbst und seine spielerische Effektivität stellt. Blizzard hat jedoch erkannt, dass es zwischen dem Casual-MMO-Touristen und dem blutspuckenden Schlachtzug-Powerlifter eine riesige Bandbreite an extrem kompetenten, aber in ihrem Content-Geschmack abweichenden Spielern gibt; eine neue Gaming-Mittelklasse, die bis vor ein paar Jahren noch konsequent wegnoriert wurde.

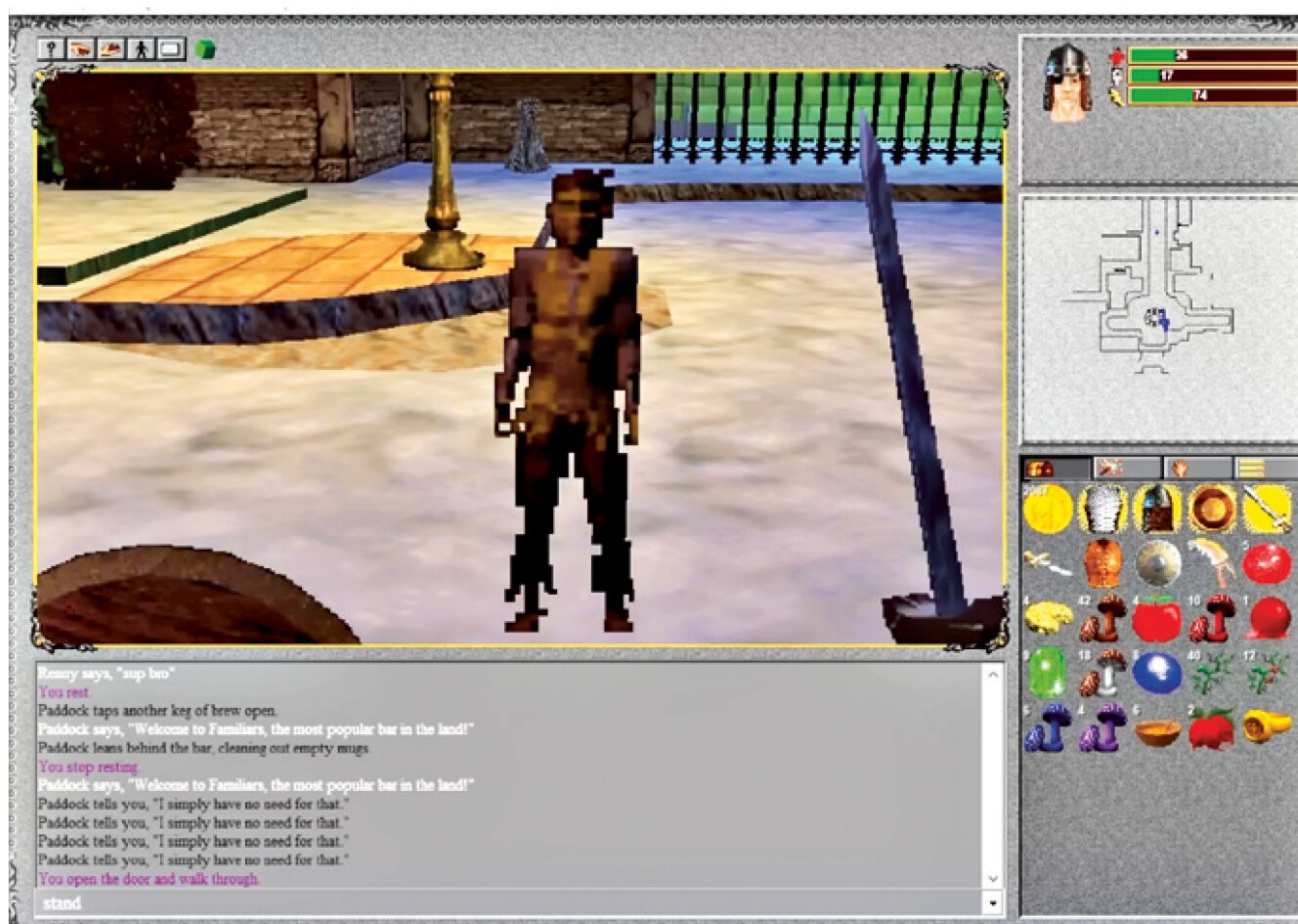
Wir untersuchen diese Entwicklung in MMORPGs im Allgemeinen und WoW im Speziellen, fokussieren uns dabei aber vor allem auf die wirklich großen IPs. Merke: Hier geht es nicht um „Zugänglichkeit“, zumindest nicht in dem netten, wohlthätigen Sinne, in welchem der Begriff im MMO-Diskurs so

oft verwendet wird. Stattdessen widmen wir uns ganz und gar der grundlegenden Spiele-Architektur von World of Warcraft, welche mit der Mittelklasse um einen komplett neuen, permanent vorhandenen Straßenzug erweitert wurde, in welchem diejenigen Spieler hausen, die WoW zuvor regelmäßig verlor. Nach einer kurzen Zeitreise in die Untiefen der historischen MMO-Spielerenschaft sowie einer grundlegenden Analyse des „Mittelklassenspielers“ gehen wir zu den in WoW konkret vorhandenen Systemen über und schnappen uns bei der Gelegenheit auch die mit Patch 12.0.5 erschienen „Ritualstätten“, welche sich perfekt in das Muster einfügen. Auf diesem

die bequemen, aber intelligent konstruierten Vororte von World of Warcraft.

KEINE GRENZEN, KEINE KLASSEN: DER ANFANG DER MMORPGS

Um zu verstehen, was eine „Mittelklasse“ im Bezug auf MMORPGs überhaupt sein soll und warum Midnight aktuell so einen enormen Einschnitt im WoW-Zeitgeist darstellt, unternehmen wir einen kleinen Umweg in die Vergangenheit der Onlinerollenspiele. Okay, sind wir einmal ehrlich, der Umweg ist (wie immer) groß und bis zum Rand mit Genre-Analyse vollgestopft, aber hey, des- ►



Meridian 59 ging es nicht darum, ein tolles Gameplay zu bieten (glaubt uns ...), sondern darum, andere Spieler zu treffen. Der Content wurde größtenteils von Spielern selbst kreiert.



Wer nach einer langen Pause wieder in WoW einsteigt, bekommt nun einen praktischen Überblick im Sinne von „Was bisher geschah“. Das entfernt eine weitere Lage an Organisationsaufwand.

wegen liebt ihr uns, gebt's zu! Wir starten unsere Zeitmaschine und stellen sie auf das Jahr 1996 ein, denn hier betritt Meridian 59 zum ersten Mal die Geschichtsbühne. Zwar gab es vorher bereits textbasierte „Multi User Dungeons“ oder „MUDs“, doch Meridian bot seinen Spielern etwas im MMO-Bereich bisher noch nie Dagewesenes: Grafik! Neben einer visuellen Darstellung der Spieler-Avatare, orientierte es sich jedoch weiterhin an den Designparadigmen seiner Vorbilder, sprich, es handelte sich eher um einen großen Online-Sandkasten, als um ein strukturiertes MMORPG, wie wir es heutzutage kennen. Selbst der Begriff Sandkasten ist genau genommen nicht ganz korrekt, denn selbst alte Sandbox-MMORPGs wie EVE Online haben mehr mit World of Warcraft zu tun, als mit den ersten Gehversuchen des MMO-Genres. Damals hatte sich die Industrie noch nicht auf eine feste Definition geeinigt, sodass Spieler in einer utopischen Welt ohne Testgruppen und den kleinsten gemeinsamen Nenner lebten, in der alles möglich schien.

Auf gut Deutsch übersetzt: Wir erinnern uns an Meridian 59, weil es uns zum ersten Mal eine Welt bot, die wir mit deutlich sichtbaren anderen Spielern teilten, und nicht wegen seines tollen Contents – weil es im Endeffekt kaum welchen besaß. Spieler schrieben im wahrsten Sinne des Wortes ihre eigenen Geschichten, indem sie Gilden gründeten, Fehden austrugen und Hinterhalte legten. Die „Progression“, die im heutigen World of Warcraft mit dem Lineal gemessen werden kann, ließ sich damals am besten mit „Chaos und Anarchie“ zusammenfassen. Es gab kein Endgame! Das gesamte Ding bestand aus einer permanenten, unlösbaren Gegenwart, einem nie endenden „Middlegame“. Im Jahr 1997 baute Ultima Online auf exakt diesem

Konzept auf und erweiterte es um die visionären Features, die der Ultima-Erschaffer und damalige Fantasy-Superstar Richard „Lord British“ Garriott erträumte: eine Welt, in der die Aktionen ihrer Bewohner Einfluss auf den hiesigen Reihbestand hatten, Spieler zu Mördern, Apothekern oder Händlern werden konnten, in der die gesamte Ökonomie einzig und allein auf den Schultern der Spieler ruhte. Auch hier gab es kein vorgesehenes Endgame, das den Spieler in eine Fortschritts-Tretmühle sperrte. Zum Nether, manche Spieler sahen nie auch nur einen einzigen Dungeon von innen, weil sie zu sehr damit beschäftigt waren, Schwerter zu schmieden, die von Kopfgeldjägern gekauft wurden, welche sich wiederum mit serverweit bekannten Player Killern anlegten. Ultima Online löste das Mittelklasse-Problem quasi aus Versehen, indem es kein System besaß, das so etwas wie universell messbare „Top-Spieler“ ermöglichte. Der Schmied und der Player Killer aus unserem Beispiel verfolgten komplett unterschiedliche Spiele in derselben Onlinewelt, ohne dass einer von den beiden von der Community als „echter Spieler“ bezeichnet wurde.

Spaß nur nach Firmenmeeting: Die Errichtung der Mauer

Als Brad McQuaid und das Team von Verant Interactive im Jahr 1999 EverQuest auf den Markt brachten, veränderte sich das MMORPG-Genre für immer, denn in diesem Moment wurde das moderne Online-

rollenspiel geboren: McQuaid folgte einer grundlegend anderen Designphilosophie, gemäß derer Progression zwingend lesbar, hierarchisch und von drakonischen Strafen durchzogen sein musste. Irgendein Schmied sollte nicht mehr mit einem „richtigen“ Spieler gleichbedeutend sein, sondern lediglich eine Fußnote innerhalb der Welt darstellen. Der Bildschirmtod bedeutete unter anderem, dass eine zweistellige Stundenanzahl an Fortschritt innerhalb einer Sekunde vernichtet wurde, indem riesige Teile der wertvollen

Erfahrungsleiste im Äther verpufften und teure Ausrüstungsgegenstände (und eure eigene Leiche) oft unrettbar in der Finsternis eines Dungeons verschwanden. Soweit, so bekannt, doch EverQuest führte auch eine soziale Barriere ein, die bis heute in vielen MMORPGs bestehen bleibt: Das Endgame wurde hinter einem gigantischen Organisationsaufwand versteckt,

der erfolgreiche Raid-Gilden quasi in eng verschworene Mönchsorden verwandelte. Striktes Terminmanagement, Leistungsbeurteilungen, Loot-Gremien und Klassenzwang gehörten hier zum Alltag. Die coolsten und aufregendsten Begegnungen der EverQuest-Ära, wie zum Beispiel die Plane of Time, der Drache Nagafen, oder Veeshan's Peak, existierten innerhalb eines Raumes, den normale Spieler nie zu Gesicht bekommen würden. Wenn ihr nicht willens seid, professionellen Zeiteinsatz zu zeigen, dann schlägt das Endgame-Tor endgültig vor eurer Nase zu. EverQuest war außerdem geradezu grotesk

Design für Lebensphasen, nicht Spielertypen

Bindungsanalysen aus dem MMORPG-Genre werfen andere Ergebnisse aus, als die kurzlebiger Genres. Das liegt daran, dass für lange Zeit aktive Onlinerspiele nicht Content für bestimmte Spielertypen designen, sondern für die Lebensphasen ihrer Community.

erfolgreich – und diese beiden Fakten stehen miteinander in enger Verbindung.

Wie sich herausstellte, war der Hardcorespieler nämlich enorm loyal gegenüber „seinem“ MMORPG, sowohl was seinen Zeiteinsatz, und die freiwillige Werbung in sozialen Medien (damals noch Foren) als auch seinen Willen anging, eine monatliche Abogebühr zu bezahlen. Der Rest der Industrie schaute auf den goldenen Thron EverQuests hinauf, nickte und richtete ihr gesamtes Geschäftsmodell nach diesem Vorbild aus. Die Mauer war kein Problem mehr, sondern ein Feature! Sie kreierte Bestreben, eine nagende Ambition und Hoffnung, ebenfalls zu dem Spielolymp zu gehören, den in Wahrheit nur knappe 5 % der gesamten Community erreichten. Womit die Industrie nicht rechnete, war, dass die Mauer auch eine permanente, gigantische Unterklasse an Spielern erschuf, die das Spiel liebte, brav ihr Abonnement bezahlte, aber gleichzeitig vom Design vermittelt bekam, dass ihre Zeit und ihre Art zu spielen nicht ausreichten, um ihnen einen Platz am Tisch der großen Jungs zu sichern. Wir erinnern uns: Es geht dabei nicht um Kompetenz, sondern um eine Barriere aus Planungsaufwand, den nicht jeder zu leisten imstande war. Damals wie heute wurde dieses Problem mit „Wer mehr investiert, bekommt auch mehr“ beantwortet. Der Unterschied ist nur, dass es sich damals um die goldene Zeit der MMORPGs handelte, während wir heutzutage von einem alternden, extrem teuren und um Spieler ringenden Genre sprechen. „Echte Progression lebt an der organisatorischen Spitze, alles andere ist das Wartezimmer“ ist ein angestaubtes Konzept und führt inzwischen nachweislich dazu, dass derartige Onlinerollenspiele langsam aber sicher ausbluten.

WORLD OF WARCRAFT UND DIE GEFÄLSCHTE DEMOKRATISIERUNG

EverQuests Nachfolger übernahmen diese Annahme mit Gusto und führten sie auf exakt diese Art und Weise weiter: Asheron's ►

Blizzards neuer Goldrausch: Das Geld liegt in den Vororten

Wir wissen nicht, ob die neue Mittelstands-Designrichtung tatsächlich von Erfolg gekrönt ist, denn Blizzard veröffentlicht seit geraumer Zeit keine Abonnentenzahlen oder Bindungsanalysen mehr. Die grundlegende wirtschaftliche Logik hinter dem Mittelklasse-Entschluss ist aber leicht abzuleiten und wird umso einleuchtender, je tiefer man in die Materie eindringt: Ein Erwachsener mit zwei Kindern und einem Job, der sich pro Woche für eine Handvoll Stunden einloggt, ist ein zahlender Abonnent. Er bezahlt die gleiche Gebühr, wie ein Hardcore-Raider, der pro Woche an vier Tagen für Stunden am Stück zockt. Beide generieren die gleichen Einnahmen. Wenn das Spiel ihnen ein packendes Erlebnis sowie eine gute Progression bietet – sprich im Falle des Elternteils eine sinnvolle Interaktion mit Schatzkammer, Tiefen, Beute, Ritualstätten – werden beide damit fortfahren, ihr Abo zu bezahlen. Wenn das Spiel diese Leistung nicht liefern kann, gehen sie in den „Churn“ über, sprich in das unvermeidliche Segment der natürlichen Abwanderung und Rückkehr eines Teils der Spielerschaft. Unser Beispiel-Elternteil stieß zwischen dem Questing und dem organisierten Endgame bisher auf die gewohnte Mauer aus Verwaltungs- und Zeitaufwand, und schwupps, brach das Abo weg. Multipliziert das mit grob der Hälfte der Spielerbasis und ihr erkennt, warum dieses Verhalten ein Problem für Blizzard darstellt.

Blizzards Rechnung ist hier sehr einfach: Ein Spieler, der alle sechs Monate Teil des Churns wird, ist nicht so wertvoll wie ein dauerhaft gebundener Spieler. Der Bestandteil der Community, der ein sinnvolles Endgame spielen, sich aber nicht zeitlich festlegen möchte, ist damit aktuell einen größeren designtechnischen Aufwand wert, als der Hardcore-Raider, weil letzterer ohnehin bereits langfristig gebunden wurde und dessen Engagement nicht mehr signifikant verstärkt werden kann. Bis vor zirka acht bis zehn Jahren konnte man die Mittelklasse noch faszinieren, indem man ihr die Ka-

rotte des „Vielleicht schaffst du es ja irgendwann“ vor die Nase hielt, doch diese Motivation schwand mit dem zunehmenden Alter und den sich anhäufenden Verpflichtungen der Kernkundschaft. Es reicht nicht mehr, mit „Was wäre wenn“ zu argumentieren – Blizzard ist inzwischen bei „Auf das hier könnt ihr euch freuen“ angekommen. Den Naaru sei Dank.



Wohlstandsplauze und verdienter Dad Bod: Raider machen Schlagzeilen, aber die Mittelstandsspieler stellen aktuell Blizzards neue Zielgruppe Nummer 1 dar.

Einsam, aber glücklich: Mittelklassenspieler sind oft nicht antisozial, kommen aber alleine besser zurecht, weil sie ihre Freizeit nicht nach den Launen anderer Leute richten müssen.





Auch Mittelklassespieler können oft Geschichten wie das Kennenlernen ihres Lebenspartners in WoW erzählen – nur der mechanische Teil eines MMORPGs wird von ihnen alleine absolviert.

Call, Dark Age of Camelot und selbst World of Warcraft folgten Brad McQuaids Vorbild. Und warum auch nicht, denn es funktionierte seinerzeit perfekt! Als World of Warcraft im Jahr 2004 erschien, wurde es als „Demokratisierung des MMOs“ in den Himmel gelobt, denn alles ging leichter, reibungsloser und spaßiger von der Hand als bei seinem großen Vorbild EverQuest: Kaum eine Strafe für den Bildschirmtod, kürzere Dungeons, schnelleres Leveln, kein Verlust von Gegenständen sowie eine leichter lesbare Queststruktur schienen im Vergleich fast paradiesisch. Im Hintergrund lief jedoch die gewohnte, extrem vertikale und fundamental hierarchische Infrastruktur fröhlich weiter: Sobald ihr mit der Birne an die Decke der Maximalstufe stießet, nahm euch das Spiel bei den Schultern, grinsete euch ins Gesicht und deutete immer weiter nach oben – denn ab jetzt schlugt ihr euch, wenn ihr den Pfad der Progression weiter beschreiten wolltet, von Fünf-Mann-Dungeons bis hin zu vierzig-Mann-Raids durch. Stetig weiter in Richtung der Zielgeraden, eine Sprosse nach der anderen, bei stetig steigendem Planungs- und Organisationsaufwand. Kurze Rekapitulierungspause: Wir erinnern uns an den Schmied, den Trankmischer oder den Wildtierzämer aus Ultima Online. Es geht hier nicht darum, dass vertikale Progression schlecht ist, oder um „Wohlfahrts-Epics“, sondern darum, dass andere Spielweisen gar nicht mehr angeboten, oder schlicht hinter Fantasy-Vereinsstrukturen verbarrikadiert werden.

Die späteren Schlachtzüge in der 10er- und 25er-Variante waren ein Entgegenkommen, aber immer noch kein Paradigmenwechsel; ihr durftet als „Baby-Raider“ zwar zur Party kommen, aber ihr musstet in der Küche essen. Als Cataclysm den LFR-Modus und damit eine organisationsfreie Raidebene einführte, stellte dieser dementsprechend eine echte Errungenschaft dar. Der Modus wurde aber, von einer Spielerschaft, die jahrelang auf exklusives Denken gedrillt wurde, und inzwischen Brad McQuaids Traumvorstellung

von einer MMO-Hierarchie verinnerlicht hatte, geradezu mit Verachtung gestraft. Nun ... um fair zu sein, war das nicht ganz unberechtigt, denn wir argumentieren in diesem Artikel nicht von der Position der „Zugänglichkeit“ aus. Spieler, die das Wissen und die Kompetenz der großen Gilden besaßen, ihre Nachmittage aber nicht nach einem Ingamekalender ausrichten wollten, wurden durch einen „Schlachtzug-Laufstall“ geschleust, der kaum Herausforderung und obendrein halb-gare Belohnungen bot. Es ging diesen Spielern nicht darum, dass sie neidisch auf die Elite-Gilden waren – sie wollten einfach nur, auf ihre Art und Weise, Zugriff auf den Sandkasten erhalten, ohne dass ihnen das Spiel mitleidig zulächelte und sie mit einem Klaps auf den Po in die Krabbel-Ecke setzte.

Guild Wars 2: Horizontal, statt vertikal

Guild Wars 2 bot dem etablierten Schema im Jahr 2012 die Stirn. Das meinen wir sehr wörtlich, denn die Designer, die sich zu einem guten Teil aus EverQuest- und WoW-Veteranen zusammensetzten, veröffentlichten ein „Manifest“, in dem sie sich gegen den Strom stemmten: Selbstverantwortung statt Abhängigkeit von anderen Spielern, die Entfernung des „Wartens auf Spaß“, nur weil man gerade keinen Heiler klarmachen kann, die Weigerung, Dungeons und Raids als einziges Endgame anzusehen – all das steht exakt so in dem berühmten Dokument, das man auch heute noch auf der Website des Spiels einsehen kann. Insbesondere eine Ausrüstungs- und Stufentretmühle, die Titel wie WoW mit jeder Erweiterung zurücksetzt, wird hier sehr explizit als „Symptome eines von Grund auf fehlerhaften Designs“ bezeichnet. Uff. Die ursprüngliche Vision von Guild Wars 2 war die eines Spiels, ohne Organisationsmauer, einer horizontalen Progression, die neue Möglichkeiten eröffnete, ohne den Spieler in eine bestimmte Richtung zu drängen. Megagilden waren immer noch möglich und sinnvoll, sie waren aber nicht mehr notwendig, um das

Endgame zu erleben oder auch nur die härtesten Bosse zu besiegen. Und doch driftete das Spiel, nach und nach, immer weiter in Richtung des klassischen Systems mit Heilern, Tanks und Raids, weil die Generierung virtuellen Ansehens ohne eine vertikale Leiter eben immer noch extrem schwer ist.

Das bedeutet nicht, dass horizontales Design von Grund auf zum Scheitern verurteilt ist, sondern dass derartige Spielkonzepte trotzdem Mechaniken brauchen, um langfristigen Fortschritt und die Erschaffung einer auf Vergleich basierenden Spieleridentität zu garantieren. Kurz und auf funktionierendem Deutsch: Spieler vergleichen sich gerne und sehen Zahlen wachsen. Immerhin konnte sich Guild Wars 2 bis heute im umkämpften MMORPG-Segment behaupten und bietet seinen Spielern auch jetzt noch eine Möglichkeit, komplett ohne Verwaltungsaufwand, harten Content für knackige Belohnungen in Angriff zu nehmen. Zum Nether, ihr könnt just zu dieser Minute Guides im Internet finden, mit denen ihr einen Charakter baut, der jeden einzelnen der Ultra-Mega-Sigma-Champions in der offenen Welt innerhalb von 30 Sekunden in seine Atome zerlegt! Es folgt die traditionelle Erinnerung: Wir argumentieren im Sinne einer Gaming-Mittelklasse, die Herausforderung sucht, ohne sich an die Termine anderer Leute zu binden. Das hier ist keine Werbeveranstaltung für Guild Wars 2 ... auch wenn es sich manchmal so anhört.

Die Katastrophe der 20er Jahre und der Vormarsch der stillen Spieler

Im Jahr 2013 zeigte Final Fantasy XIV (nach einem kleinen Zusammenbruch und einer anschließenden Renovierung), wie ein Spiel aussehen muss, das auch Mittelklassespieler mitnimmt: Die außergewöhnlich gute Hauptstory versteckt sich nicht hinter aufwändig zu planenden Raids, sondern hinter einem Dungeon- und Schlachtzugfinder, der jedem einzelnen Spieler, früher oder später, Zugang zur Geschichte des MMORPGs verschafft.

Wichtig für unser Argument: Der mit einem Klick aktivierbare „normale“ Raid-Modus wird hier nicht als kulturell unterlegen angesehen, sondern als der de facto Standard. Die „Savage-Raids“ sind hingegen komplex in der Planung, verkörpern aber einen Sonderfall für Spieler, die dem Olymp hinterherjagen wollen, ohne dass der Modus jedoch den absoluten Mittelpunkt jedweder Berichterstattung darstellt. Eine der größten Stärken und ein Grund für den enormen Erfolg von FFXIV in den Jahren von 2010 bis 2025 stellte seine Kapazität dar, Spieler zu bedienen, die extrem kompetent sind und gerne Tabellen wälzen, ohne dass sie sich selbst als „Raider“ sehen. Erfolgreiche MMORPGs müssen eben nicht jeden Spieler auf den gleichen Berg ansetzen ... sie müssen ihm nur das Gefühl geben, in der gleichen Welt zu leben und gleich viel wert zu sein.

Diese Einsicht ist leider bei weitem nicht selbstverständlich, denn die Jahre von 2019 bis 2023 stellten eine kleine Katastrophe für das westliche Mainstream-MMORPG-Genre dar. Langsam aber sicher wurde selbst dem größten Publisher klar, dass seine Spielerschaft alterte und sich ihre Prioritäten verschoben. Amazon Game Studios versuchte mit New World den Mittelklassespeler abzuholen und machte dabei so ziemlich alles falsch, was man falsch machen konnte: Anstatt einer grundsätzlichen Kompetenzvermutung nachzugehen und lohnenswerten Content für alle Spielerarten zu generieren, erschuf das Team ein Onlinerollenspiel, das für keinen der drei großen Spielertypen interessant war. Es gab kein gutes, gruppenbasiertes Endgame, es gab keinen knackigen Solo-Content und selbst die anspruchslosen, gechilltesten MMO-Touristen wanderten in

dem Moment ab, in dem sich die Welt Aeternum immer mehr leerte. Der müde alte Spruch „Ein Spiel für jeden ist ein Spiel für niemanden“ ist also nicht korrekt. Besser hieße es schlicht und ergreifend „Ein schlecht designtes Spiel macht keinen Spaß“. Das beweist uns derzeit der ewig unterschätzte Underdog (und das bessere New World) Elder Scrolls Online, denn dieser hält sich souverän über Wasser, indem er dem Mittelklassespeler eine Unmenge zum Teil mörderisch komplexer und schwieriger Herausforderungen bietet, ohne jedoch Casuals und Hardcoregilden zu ignorieren. Solodungeons wie „Grund des Vateshran“ und die „Endlosen Archive“ präsentieren euch Progression ohne Ende, steten Wandel und Gegenstände, die auf einem Level mit denen der härtesten Raids liegen. Stolze Videos wie „die beste Solo-Skillung“ und „Solo-Highlights“ zeigen indes sehr eindeutig, dass innerhalb einer MMO-Kultur mehrere prestigeträchtige Spielweisen nebeneinander existieren können, ohne sich gegenseitig auszusteichen.

ZEITEN ÄNDERN SICH: DIE MITTELKLASSE-RENOVIERUNG VON WOW

Nach diesem geschichtsträchtigen Schlenker kommen wir wieder zu World of Warcraft und seiner, größtenteils unsichtbaren, Fortschrittsrevolution. Obwohl die WoW-Schlagzeilen in letzter Zeit von Addon-Dramen und Housing-Euphorie erfüllt waren, ist es gerade

dieser leise Paradigmenwechsel, der Azeroth (hoffentlich) durch die nächsten 20 Jahre bringen wird. Dabei handelt es sich nicht um einen einzelnen großen „Mittelklasse-Patch“, sondern um eine Vielzahl miteinander verzahnter Systeme, die zusammen mehr als die Summe ihrer Teile darstellen. Allen voran bietet der Story Mode jedem einzelnen Spieler die Möglichkeit, die Geschichte der Schlachtzüge zu erleben, ohne die Gesell-

schaft anderer Leute zu durchleiden. Achtung: Hier geht es nicht darum, dass Raids „entwertet“ oder „zugänglicher“ werden, sondern um die Entkopplung von Schlachtzügen und Meta-Story. Wie bereits erwähnt, wollen Mittelklassespeler keine „Wohlfahrtsepics“ aus leichteren Raids,

sondern einfach nur auf Abruf die Story genießen und danach für Stunden am Stück in knüppelharten Solo-Herausforderungen abtauchen.

Welche Solo-Herausforderungen das sein sollen? Gut, dass ihr fragt, denn die Tiefen, Beute und selbst die neuen Ritualstätten aus Patch 12.0.5 dienen hier als perfekte Art und Weise, sich selbst zu testen und dicke Items abzusahnen, ohne von zwei Dutzend andern Spielern abhängig zu sein. Jeder Patch fügt der Mittelklasseleiter eine weitere Endgame-Sprosse hinzu, die auch für die große Schatzkammer gilt. Damit wurde offiziell der rote Teppich für alle drei großen Spielergruppen ausgerollt: den Casual, der gerne questet und nebenbei YouTube-Reportagen schaut, den ►

Blizzard ist spät dran

All das, was wir in diesem Artikel schreiben, ist weder gewagt noch revolutionär. Blizzard brauchte einfach nur länger als seine Konkurrenten, um die Zeichen der Zeit zu erkennen – das seht ihr ganz einfach an der Featureliste aller immer noch existenten MMORPGs.



Neben einer Vorliebe für mechanisches Verständnis wollen Mittelklassespeler oft auch die Lore in Gänze verstehen. Der Raid-Storymodus entkoppelt Abenteuer von Organisationsschranken.



Rückkehrer werden mit den Mechaniken sowie dem Worldbuilding vertraut gemacht und mit Ausrüstung und Quests versorgt. Und wieder fällt eine Organisationsbarriere!

Schlachtzügler, für den MMORPGs nur funktionieren, wenn er zwischenmenschlichen Kontakt aufbauen kann, und den Mittelklassenspieler, der rechnen, knobeln und kämpfen will. Letzteres ist für WoW immer noch Neuland, doch die aktuelle Marschrichtung des Spiels zementiert diese Spielweise als einen festen und vor allem validen Kern des gesamten WoW-Erlebnisses. Und ja, ihr habt natürlich recht: Menschen sind komplex und vereinen oft alle drei Spielertypen in sich. Selbst dann ist aber die garantierte Möglichkeit, eure aktuelle Tagesform abzudecken, bereits ein riesiger Fortschritt für World of Warcraft.

Die Rückkehr des verlorenen Helden

Sollte der interessierte Mittelklasseheld nun nach Azeroth zurückkehren, erwartet ihn zusätzlich ein immer weiter verfeinertes Onboarding: Im Auswahlbildschirm erscheint ein Popup, das euch ins Arathihochland verfrachtet, euer Questlog versteckt, einen funktionierenden Build konstruiert und eure Schnelleiste auf ein erträgliches Maß herunterdampft. Nachdem ihr die Story im Recap von The War Within in einer gerafften Version aufarbeitet, leitet euch das Spiel, je nach Stufe und abgeschlossenen Quests, in eine sinnvolle Richtung weiter. Damit gestehen sich die Designer ein grundlegendes Problem ein, das WoW bisher konsequent ignorierte: Es besaß keinen Plan, um Rückkehrer sinnvoll in das Spiel zu integrieren, und präsentierte sich nach einer Zockpause oft regelrecht feindselig. Spieler, die während Shadowlands absprangen und in der Mitte von The War Within wieder einloggten, standen vor einem derartigen Dickicht aus überflüssigen Systemen und verworrener Story, dass der Wiedereinstieg eindeutig ein grund-

legendes Designproblem darstellte und nicht etwa mit der spielerischen Kompetenz des Nutzers zusammenhing. Blizzard kündigte dieses Zugeständnis natürlich nicht als große Newsmeldung an, im Stil von „Extrablatt, Extrablatt: Wir haben einen 20 Jahre alten Fehler behoben!“. Die letztendliche Implementierung im Spiel ist an dieser Stelle jedoch aussagekräftig genug.

DIE KERNPROBLEMATIK: IST DAS NICHT DIE DEFINITION VON „ZUGÄNGLICHKEIT“?

Nein, zumindest nicht in der Art und Weise, in der sie im MMORPG-Diskurs benutzt wird. Wir treten diese Unterscheidung ganz schön breit, sie ist aber immens wichtig, um die Art und Weise zu verstehen, in der Spiele designt und modernisiert werden. „Zugänglichkeit“ beschreibt im MMO-Genre in der Regel das Absenken des Fundaments: Schwerer Content wird vereinfacht, komplexe Features werden simpler gemacht und Mechaniken werden plattgebügelt, um die Reibung des Spielers mit dem Gameplay an sich zu verringern. Dinge wie ein besseres Onboarding, das PvP-Übungsgelände, ein separater Solo-Endgamepfad oder die Entkopplung von Story und Schlachtzügen fallen explizit NICHT darunter, denn sie betreffen weder Gameplay, noch entfernen sie Komplexität. Stattdessen entfernen sie die bisher übliche Organisationssteuer, die Spieler zwingend bezahlen mussten, um nach langer Zeit wie-

der ins Spiel einzusteigen oder überhaupt am Endgame teilzunehmen. Das traditionelle Tab-Targeting-MMORPG prüfte, als Endgame-Abitur, lange Zeit nur eingeschränkt die tatsächliche Gameplay-Kompetenz des Spielers. Stattdessen wurde seine Logistikkompetenz abgefragt: Findet neun bis neunundzwanzig andere Spieler in der korrekten Klassenkomposition, die zur gleichen Zeit wie ihr frei haben, die euer Engagement und eure Progressionsgeschwindigkeit teilen, die sich in Echtzeit in Discord absprechen wollen und zuverlässig über Wochen und Monate auf der Matte stehen? Wenn ihr jetzt antwortet: „Das ist das Spiel. Das ist World of Warcraft“, dann gratulieren wir Brad MacQuaid (posthum) zu seiner erfolgreichen Indoktrination eines gesamten Genres. Die Kernproblematik ist, dass es nicht so sein MUSS. World of Warcraft besitzt sowohl den Platz als auch das Publikum für unzählige parallele und gleichwertige Progressionspfade, ohne sich gegenseitig die Community zu klauen, denn, und das mag euch nun überraschen: Spieler,

die nicht raiden wollen, raiden nicht. Sie stellen keinen „potentiellen Rekrutenpool“ dar, sie müssen sich nicht „trauen“ – sie werden nicht raiden. Ende.

Es gibt Millionen an Communitymitgliedern, die absolut brillant spielen, aber eine derartige Organisationshürde nicht nehmen können oder wollen. Egal ob es sich um einen Schichtarbeiter, eine Mutter, einen Berufssoldaten, jemanden mit Sozialphobie oder schlicht um einen Eigenbrötler han-

Asynchroner Gruppen-Content

Spiele wie ESO oder GW2 nutzen zur Gemeinschaftsbildung „asynchronen Gruppen-Content“: Spieler steigen zum Beispiel frei in einen bereits laufenden Bosskampf ein oder tragen zu einem serverweiten Ziel bei, ohne sich nach ihren Mitspielern richten zu müssen.

delt: Diese Art von Mittelklassespieler wurde historisch gesehen vor eine binäre Wahl gestellt: Entweder du bezahlst die Organisationssteuer, um am Endgame teilzunehmen, oder du akzeptierst, dass es in diesem Spiel kein sinnvolles Endgame für dich gibt. Was wir aktuell in World of Warcraft erleben, ist Blizzards langsame Realisierung, dass diese Steuer im Kern absolut nichts mit einem guten Endgamedesign zu tun hat. Herausforderung kann auch dann gegeben sein, wenn in der Gleichung nicht zwanzig Leute und ein Kalender vorkommen, Fortschritt kann auch dann Spaß machen, wenn er nicht mit Verabredungen verbunden ist. Das mit den mythischen Schlachtzügen verbundene Prestige darf währenddessen exakt so weiterlaufen wie bisher, denn nichts an der neuen Designrichtung stellt eine „Gefahr“ für diese Endgamevariante dar. Es gibt aber gleichzeitig keinen designtechnischen Grund dafür, dass der Ruhm der Raid-Community auf Kosten des Zugehörigkeitsgefühls aller anderen gehen sollte. Die Faszination an World of Warcraft war, in der goldenen Zeit von 2004 bis 2010, dass es eine „Welt“ darstellte, und dazu gehören eben alle Arten von Spielern ... auch diejenigen, die euch vielleicht einfach nur freundlich zunicken, aber sonst ihr eigenes Ding durchziehen. In diesem Sinne wünschen wir jedem einzelnen WoW-Spieler, dass er in Zukunft exakt das Spiel spielen kann, das ihm Spaß macht und ihn im Kern berührt: sozial, eigenbrötlerisch, kompetent, lustig, ambitioniert oder gechillt. Seid nett zueinander und macht es gut. Vielleicht sehen wir uns irgendwann noch einmal im Spiel. ■

Ist die Mittelklasse antisozial?

Überall in diesem Artikel sind Dinge zu lesen wie „der Mittelklassespieler will sich nicht binden“ oder „Kalender sind für Spaß nicht zwingend notwendig“ – bedeutet das, dass diese Art von Spieler gar kein Teil der Community sein will? Ein MMORPG spielt, ohne dass er andere Menschen zu Gesicht bekommen möchte? Dass er gar die Systeme von WoW mag, seine Mitspieler aber verachtet? Nein, natürlich nicht. Äh, nun ... sagen wir einfach, er verachtet seine Mitspieler auch nicht mehr, als der durchschnittliche Raid-Tank, der von seinen todessehnsüchtigen DPS-Kameraden genervt ist. Tatsächlich ist der Mittelklassespieler in den meisten Fällen ein wenig Gemeinschaft nicht abgeneigt, er ist nur nicht dazu in der Lage, soziale Verpflichtungen in einem Umfang einzugehen, der von den meisten Endgame-Gruppenaktivitäten vorausgesetzt wird. Auch hier ist die Auswahl, die uns WoW derzeit bietet, binär: Entweder ihr seid Teil einer Gilde, die in der Regel um feste Termine herum organisiert ist und deren kulturelles Zentrum im Bereich der Schlachtzüge, respektive PvP liegt – oder ihr habt eine Freundesliste, die rein passiv ist und exakt null Community generiert. Die dritte Variante ist die „Freundesliste mit Extraschritten“, sprich Gilden, die keine Beteiligung oder Terminbindung voraussetzen. Das Ganze ist nicht leicht zu lösen, denn wie will man einem Teil der Community die Freuden der zwischenmenschlichen Interaktion ermöglichen, der, ob absichtlich oder durch Umstände erzwungen, nur seinem eigenen Zeitplan folgt?

Eine erste zaghafte Antwort darauf hat uns Blizzard bereits geliefert: Die Nachbarschaften dienen als asynchrone, geteilte Aufenthaltsorte, die

obendrein mit langfristigen, gemeinsamen Quests aufwarten, für die man sich nicht gegenseitig ins Gesicht gucken muss. Wie immer, wenn es um Community-Features geht, stellt Final Fantasy XIV das beste Vorbild dar. Ähnlich den Nachbarschaften, können Gilden hier gemeinsam an einem Hauptquartier, einem Luftschiff, U-Boot oder einem Garten arbeiten, die allesamt konkrete spielerische Vorteile bieten. Damit würde sich Mittelklassespielern eine soziale Welt öffnen, die eine regelmäßige, wenn auch inkonsistente Beteiligung ebenso belohnt, wie einen mit dem Lineal gezogenen Anwesenheits-Marschplan.

Das zweite soziale Problem: Prestige benötigt mehrere „Währungen“, damit es ein gegebenes MMORPG alle Spielertypen abdeckt. Aktuell beschränkt sich die Ansehensökonomie von WoW auf „Leistung in kompetitivem Gruppencontent“, sprich eure Gegenstandsstufe, Mythic-Clears und PvP-Rating sind die einzigen Vektoren, über die das Spiel kommuniziert, dass ihr ein „echter“ Spieler seid. Alles andere, wie zum Beispiel Meisterschaft in der Bezwingung von Tiefen, Beute oder Housing, sendet dieses Signal nicht. Content dieser Art benötigt tatsächliche, von der Community als begehrenswert und beeindruckend empfundene Belohnungen, die auf einer Stufe mit Raids, PvP und Dungeons sind. Elder Scrolls Online bietet zum Beispiel das System der „Meisterlichen Handwerksschriebe“ (was für ein Wort), die hartnäckigen Berufshandwerkern extrem prestigeträchtige Gegenstände beschern.

In The Elder Scrolls Online können sich auch zum Beispiel Handwerker einiges an Prestige erarbeiten, indem sie „Meisterliche Handwerksschriebe“ vollenden. ▼





Historie von WoW - Teil 24

Der Kataklysmus

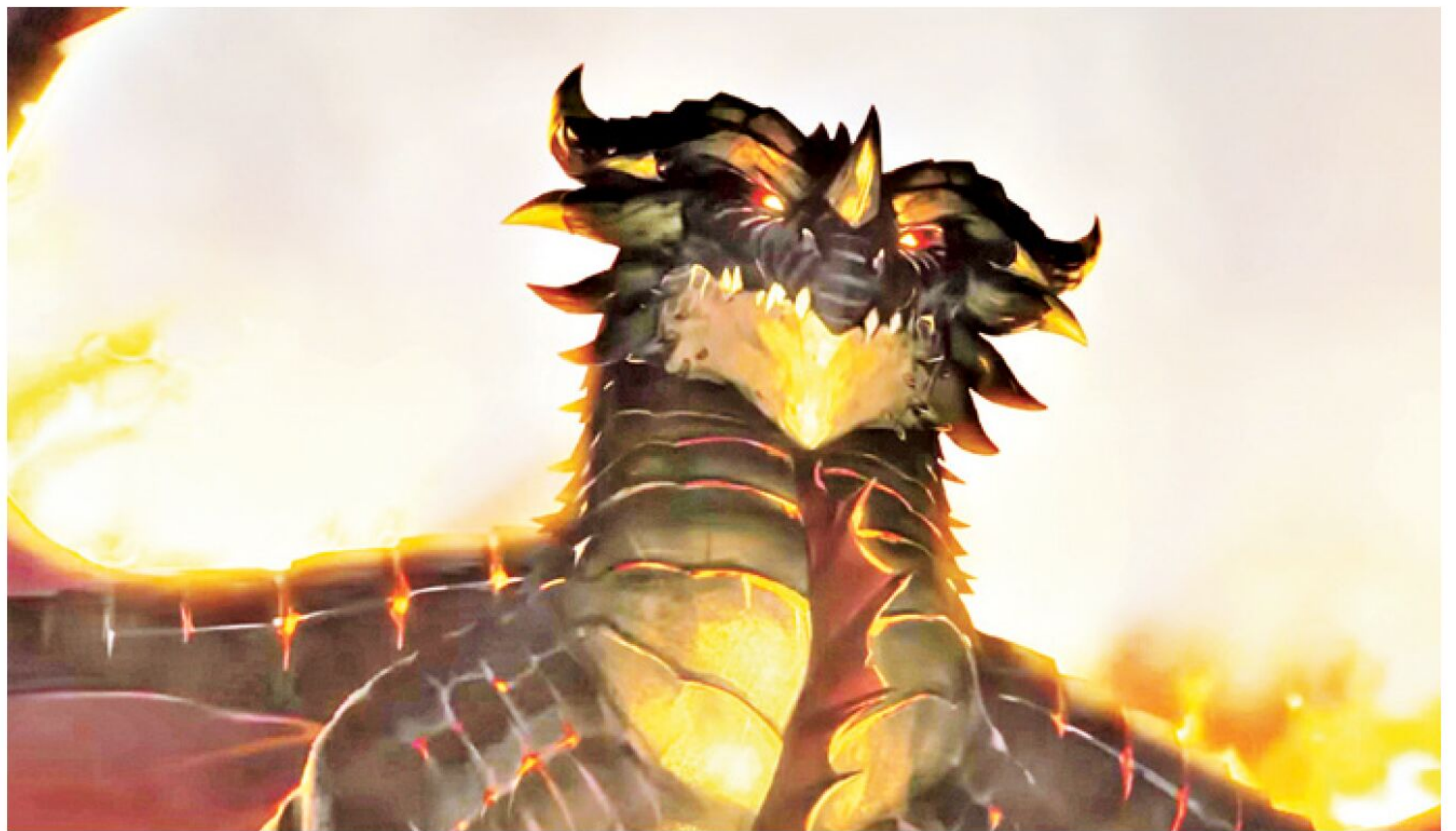
Story – In dieser Ausgabe erzählen wir euch die Geschichte des Kataklysmus. Eine Zeit, in der Azeroth nach dem Sieg über den Lichkönig eigentlich zur Ruhe kommen sollte, aber stattdessen ins pure Chaos gestürzt wurde. Im Mittelpunkt steht Todesschwinge und wie seine Rückkehr die Welt komplett auf den Kopf gestellt hatte.

Text: Tanja Barth

Neltharion, der Erdwächter

Todesschwinge war einst als Neltharion bekannt, einer der mächtigsten Drachenaspekte. Von den Titanen, insbesondere Kaz'goroth, erhielt er die Gabe, die Erde zu formen, und wurde als Erdwächter verehrt. Über Jahrtausende beschützte er Azeroths Tiefen gemeinsam mit den anderen Drachenschwärmen.

Doch mit der Zeit begann er, die flüsternden Stimmen der Alten Götter zu hören. Diese beeinflussten ihn immer stärker und trieben ihn schließlich in den Wahnsinn. Aus dem einst weisen Beschützer wurde ein zerstörerisches Monster. Neltharion verlor seinen Verstand und wurde zu Todesschwinge, dem gefürchteten Aspekt des Todes.



Neltharion war einst der mächtige Wächter der Erde, doch seine Nähe zu den Gefängnissen der Alten Götter wurde ihm schließlich zum Verhängnis. Ihr unaufhörliches Flüstern trieb ihn langsam in den Wahnsinn.

Nach dem Fall des Lichkönigs keimte in Azeroth erstmals seit Langem wieder Hoffnung auf. Horde und Allianz hatten gemeinsam einen gewaltigen Feind bezwungen, Helden kehrten heim und vielerorts begann der Wiederaufbau. Für einen Moment schien es, als könnte eine friedlichere Zeit anbrechen. Doch dieser Frieden war nur von kurzer Dauer. Tief unter der Oberfläche regte sich bereits eine uralte Macht, deren Zorn die Welt erschüttern sollte.

In diesem Teil unserer Historien-Reihe tauchen wir tiefer in eine der einschneidendsten Epochen Azeroths ein. Wir beleuchten die turbulenten Ereignisse des Kataklysmus und zeichnen den Weg eines einst ehrwürdigen Hüters nach, der zu einer der größten Bedrohungen der Welt wurde. Im Mittelpunkt steht die Geschichte Todesschwinges, des gefallen Erdwächters, dessen Rückkehr Azeroth an den Rand des Untergangs brachte.

Die Rückkehr von Todesschwinge

Todesschwinge, einst bekannt als Neltharion, der Erdwächter, meldete sich mit einem gewaltigen Knall zurück und stellte Azeroth auf den Kopf. Sein Ausbruch aus Tiefenheim war nichts Geringeres als eine Katastrophe. Als er die Grenze zwischen Elementarebene und der Welt der Sterblichen durchbrach, riss er die Kontinente förmlich auseinander. Gewaltige Erdbeben erschütterten das Land, Meere traten über die Ufer und ganze Regionen wurden unwiderruflich verändert.

Besonders dramatisch war die Zerstörung der Weltensäule, eines zentralen Elements, das das Gleichgewicht der Erde aufrecht erhielt. Für einen Moment schien es, als würde Azeroth selbst zerbrechen. Nur dem entschlossenen Eingreifen des Irdenen Rings war es zu verdanken, dass die Welt nicht vollständig auseinanderfiel.

Die große Flut

Die Auswirkungen des Kataklysmus waren in ganz Azeroth unübersehbar und trafen die Welt mit voller Wucht. Entlang der Küsten von Kalimdor und den Östlichen Königrei-

chen wurden ganze Landstriche verwüstet oder schlicht vom Meer verschlungen.

Die Tausend Nadeln, einst eine trockene Schluchtlandschaft, lagen plötzlich unter Wasser und verwandelten sich in ein fremdartiges Binnenmeer. Auch Tanaris blieb nicht verschont, wurde teilweise überflutet und gab im Süden den lange verborgenen Titanenkomplex Uldum frei.

Im Herzen Kalimdors riss eine gewaltige Schlucht das Brachland auseinander und hinterließ eine Region, die kaum noch wiederzuerkennen war. Ähnlich erging es dem Ödland, das in eine zerklüftete, gefährliche Landschaft verwandelt wurde. Selbst vertraute Orte wie Auberdine oder Rut'theran fielen den Zerstörungen zum Opfer oder wurden schwer gezeichnet. Azeroth war nach dem Kataklysmus nicht mehr dieselbe Welt.

Das Inferno

Mit der Rückkehr Todesschwinges gerieten die Elemente selbst aus dem Gleichgewicht. Feuer, Wasser, Luft und Erde schienen sich gegen Azeroth zu erheben und wüteten unkontrolliert über die Welt. Naturgewalten bra-

chen mit ungeahnter Stärke los und machten ganze Regionen unbewohnbar. Besonders bedrohlich war die Rückkehr von Ragnaros, dem Feuerfürsten, der einmal mehr versuchte, Azeroth in ein Inferno zu stürzen. Die Grenzen zwischen den Elementarebenen und der Welt der Sterblichen waren stark geschwächt, sodass diese uralten Mächte direkt eingreifen und ihren Zorn ungefiltert entfesseln konnten.

Drachen in der Krise

Während Azeroth im Chaos versank, blieb auch die Welt der Drachen nicht unberührt. Die Drachenaspekte sahen sich mit einer tiefen Krise konfrontiert. Nach dem Tod von Malygos fehlte dem Blauen Drachenschwarm eine klare Führung, und die Frage nach einem Nachfolger entfachte heftige Spannungen. Alexstrasza drängte darauf, einen neuen Aspekt zu bestimmen, um das Gleichgewicht zwischen den Schwärmen zu wahren. Doch innerhalb des Schwarms gingen die Meinungen weit auseinander.

Kalecgos war überzeugt, dass die Drachen weiterhin eine aktive Rolle spielen und Azeroth beschützen sollten. Arygos hingegen ►



Cho'gall, ein wahnsinniger Oger und Anführer des Schattenhammers, ließ unzählige Kultisten nach Sturmwind und Orgrimmar entsenden. Dort verbreiteten sie die düsteren Botschaften der Alten Götter.



Kalecgos wurde zum neuen Aspekt des Blauen Drachenschwarms gewählt. In seiner noch jungen Zeit als Aspekt setzte er alles daran, den gespaltenen Schwarm wieder zu einen und ihm eine gemeinsame Richtung zu geben.

vertrat eine ganz andere Sicht. Er wollte den Schwarm aus den Angelegenheiten der Sterblichen zurückziehen und sich von der Welt abwenden. Diese gegensätzlichen Ansichten ließen den Konflikt weiter eskalieren und spalteten den Blauen Drachenschwarm in zwei verfeindete Lager.

Arygos, der Verräter

Diese Spannungen entluden sich schließlich, als der Zwiellichtdrachenschwarm den Wyrmtempel angriff. Mitten im Chaos zeigte Arygos sein wahres Gesicht. Er hatte sich längst mit den Dienern Todesschwinges verbündet und verfolgte das Ziel, selbst zum neuen Aspekt des Blauen Drachenschwarms aufzusteigen. Doch sein Plan ging nicht auf. Im Nexus kam es zur entscheidenden Wendung, als das Licht der Monde auf Kalecgos fiel und ihn zum neuen Aspekt der Magie bestimmte.

Von Zorn erfüllt zog sich Arygos zurück und flog zum Auge der Ewigkeit, um seinen Teil der Abmachung mit den Kultisten einzulösen. Doch statt eines Sieges erwartete ihn dort der Tod. Sein Verrat sollte jedoch weitreichende Folgen haben. Durch das vergossene Blut wurde die Fokussierende Iris aktiviert und eine neue, noch größere Bedrohung entfesselt. Chromatus, ein gewaltiger chromatischer Drache, erwachte. Dieses Ungeheuer vereinte die Kräfte mehrerer Drachenschwärme in sich und stellte selbst für die Aspekte eine nahezu unüberwindbare Herausforderung dar. Erst als die Aspekte ihre Kräfte vereinten und Thrall die Rolle des Erdwächters übernahm, wendete sich das Blatt. Gemeinsam gelang es ihnen, Chromatus zu bezwingen. Mit seinem Sturz fiel auch Benedictus, der sich als Vater des Zwiellichts und treuer Diener der dunklen Mächte entpuppt hatte.

Der Aufstieg von Garrosh

Parallel zu diesen Ereignissen gerieten auch Horde und Allianz zunehmend ins Wanken. Thrall spürte, dass seine Bestimmung nicht länger darin lag, die Horde zu führen, sondern Azeroth selbst zu helfen. Er legte sein Amt als Kriegshauptling nieder und übergab die Führung an Garrosh Höllschrei. Eine Ent-

scheidung, die von Anfang an umstritten war und tiefe Risse durch die Reihen der Horde zog. Garrosh verfolgte nämlich einen kompromisslosen, kriegerischen Kurs und trieb die Konflikte weiter voran. Als seine Angriffe schließlich auch die Nachtelfen trafen, stellte sich Cairne Bluthuf offen gegen ihn.

Es kam zum Mak'gora, einem traditionellen Orc-Duell, das über Leben und Tod entschied. Der Kampf endete tragisch. Cairne unterlag, doch sein Tod war das Ergebnis einer Intrige. Magatha Grimmtotem, die Cairne zutiefst hasste, hatte Garroshs Waffe heimlich vergiftet, ohne dass dieser davon wusste. Ihr Verrat blieb jedoch nicht ohne Konsequenzen. Baine Bluthuf, Cairnes Sohn, stellte sich ihr entgegen, vertrieb die Grimmtotems und übernahm die Führung seines Volkes. Trotz des Verlustes seines Vaters entschied er sich gegen Rache und hielt an der Einheit der Horde fest.

Flucht aus Gilneas

Auch die Allianz blieb von inneren Spannun-

gen nicht verschont. Nachdem König Magni durch ein Ritual zu Diamant erstarrt war, kehrte seine Tochter Moira Thaurissan nach Eisenschmiede zurück und erhob Anspruch auf den Thron. Ihr Auftreten und ihre harte Linie sorgten schnell für Unruhe, und die Situation drohte zu eskalieren. Um einen offenen Konflikt zu verhindern, einigte man sich schließlich auf einen Kompromiss. Der Rat der Drei Hämmer wurde gegründet, in dem Bronzebart-, Wildhammer- und Dunkeleisenzwerge gemeinsam die Führung übernehmen sollten.

Währenddessen entbrannte im Norden ein erbitterter Krieg. Sylvanas Windläufer nutzte die Schwäche des Königreichs Gilneas, das vom Worgenfluch heimgesucht wurde, und ließ ihre Truppen einmarschieren. Die Offensive der Verlassenen war unerbittlich und brachte das ohnehin angeschlagene Land an den Rand des Untergangs. Die Hauptstadt fiel nach schweren Kämpfen, und Prinz Liam verlor dabei sein Leben.

Angesichts der aussichtslosen Lage traf König Genn Graumähne eine schwere Entscheidung. Er ließ die verbliebenen Einwohner evakuieren, um sie vor dem sicheren Tod zu retten. Mit Unterstützung der Nachtelfen gelang den Gilneanern die Flucht nach Teldrassil. Dort fanden sie nicht nur Zuflucht, sondern auch einen neuen Platz innerhalb der Allianz.

Der Schattenhammerkult

Währenddessen wuchs im Verborgenen eine weitere Bedrohung heran. Der Schattenhammer breitete seinen Einfluss immer weiter über Azeroth aus und gewann zunehmend an Macht. Unter der Führung von Cho'gall verwandelte sich der einstige Clan in einen fanatischen Kult, der sich vollkommen den Alten Göttern verschrieben hatte.

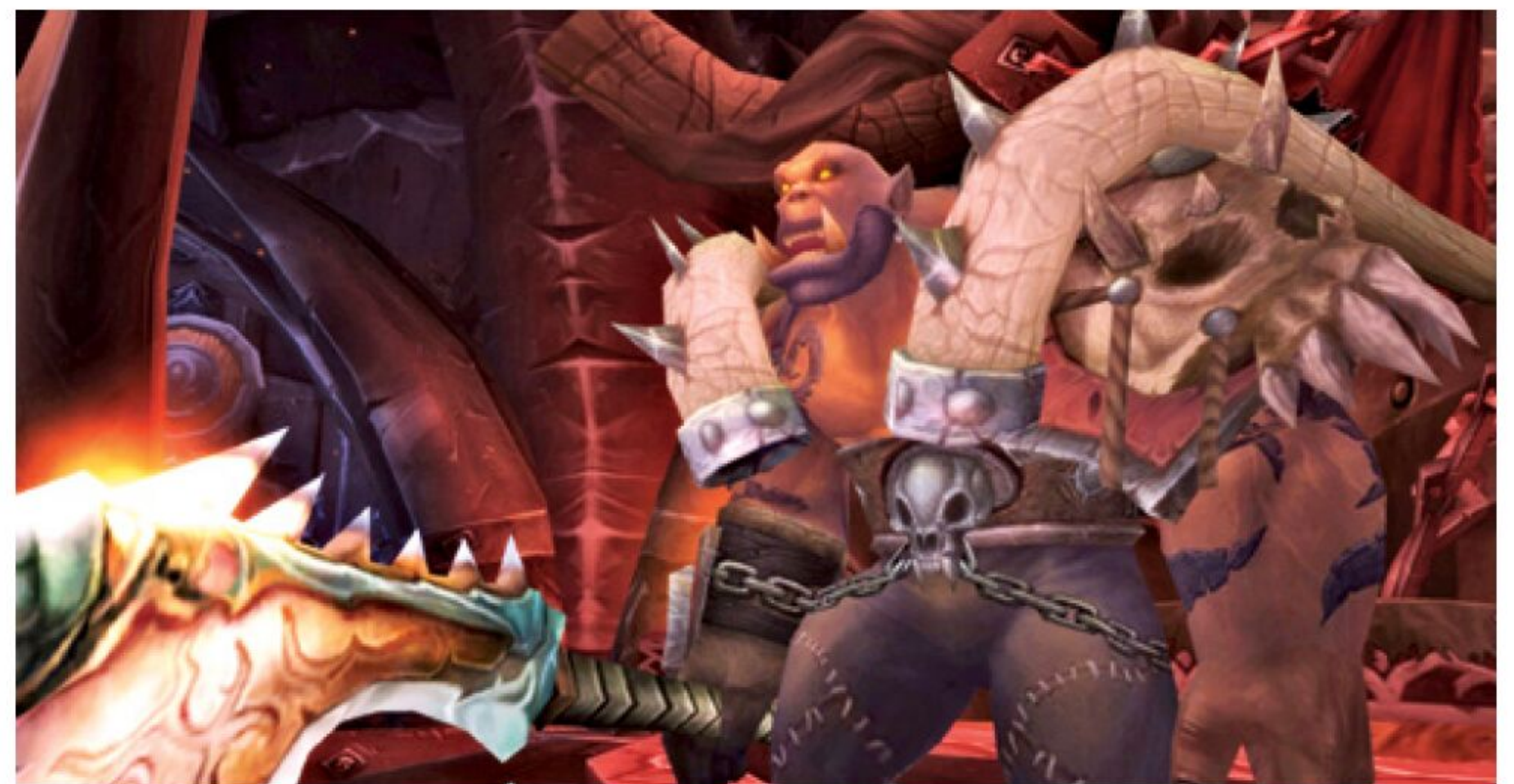
Getrieben von dunklen Visionen und dem unaufhörlichen Flüstern seiner Meister verfolgte Cho'gall nur noch ein Ziel: die Stunde des Zwiellichts herbeizuführen, den endgültigen Untergang der Welt. In der Bastion des



Chromatus war ein gewaltiges und unnatürliches Monstrum. Nur mit vereinten Kräften und unter größten Anstrengungen gelang es ihnen schließlich, diese Bestie zu besiegen.



Den Dienern Todesschwinges gelang es sogar, Nefarian und Onyxia erneut zum Leben zu erwecken und sie wieder in den Kampf zu schicken.



Als klar wurde, dass Thrall nicht nach Orgrimmar zurückkehren würde, etablierte Garrosh Höllschrei sich endgültig als neuer Kriegshäuptling der Horde.

Zwielichts bereitete er im Verborgenen finstere Rituale vor, deren Erfolg Azeroth ins Chaos stürzen würde. Mit jeder verstreichenden Stunde wuchs die Gefahr, dass seine Pläne Wirklichkeit werden könnten.

Die Feuerlande

Ragnaros, der Feuerfürst, wurde in die Welt der Sterblichen gerufen und sollte nichts Geringeres als den Weltenbaum Nordrassil vernichten. Sein Vormarsch drohte, ganz Azeroth in ein feuriges Inferno zu verwandeln.

Doch der Widerstand ließ nicht lange auf sich warten. Unter der Führung von Malfurion Sturmgrimm und der grünen Drachenschwarmkönigin Ysera stellten sich die Wächter des Hyjal der Bedrohung entgegen. Unterstützt von uralten Naturgeistern und mächtigen Verbündeten gelang es ihnen, die Truppen des Feuerfürsten zurückzuschlagen. Schließlich drängten sie Ragnaros in die Feuerlande zurück und stellten ihn in seiner eigenen Domäne. Dort kam es zur entscheidenden Schlacht. In einem erbitterten Kampf wurde der Feuerfürst endgültig bezwungen und seine Invasion gestoppt, bevor Nordrassil fallen konnte.

Die Drachenseele

Trotz all dieser Erfolge blieb Todesschwinge die größte und alles überschattende Bedrohung. Den Drachenaspekten war klar, dass sie ihm mit reiner Kraft nicht gewachsen wa-

ren. Ihre letzte Hoffnung lag in einer uralten Waffe, der Drachenseele, deren Macht selbst für einen Aspekt gefährlich war. Doch sie existierte in der Gegenwart nicht mehr. Also fassten sie einen verzweifelten Plan. Sie wollten sie aus der Vergangenheit holen.

Die Reise führte die Helden zunächst in eine düstere Zukunft, in der Todesschwinge bereits gesiegt hatte und Azeroth dem Untergang geweiht war. In dieser zerfallenen Welt trafen sie auf Murozond, die korruptierte Zukunftsform Nozdormus. Nach einem erbitterten Kampf gelang es, ihn zu besiegen und den Weg durch die Zeit zu sichern.

So konnten die Helden schließlich in die Vergangenheit reisen, die Drachenseele an sich bringen und sie in die Gegenwart zurückführen. Damit war die letzte Hoffnung im Kampf gegen Todesschwinge wieder greifbar geworden.

Die Stunde des Zwielichts

Am Wyrmrupertempel kam es schließlich zur entscheidenden Schlacht. Während die Drachenaspekte die Drachenseele mit ihrer Macht aufluden, entfesselte Todesschwinge seine volle Zerstörungskraft. Unterstützt von seinen Dienern versuchte er mit aller Gewalt, das Ritual zu verhindern. Doch die vereinten Helden Azeroths hielten stand und verschafften den Aspekten die nötige Zeit.

Als die Drachenseele zum ersten Mal entfesselt wurde, traf ihr gewaltiger Strahl

Todesschwinge hart und durchbrach Teile seiner Panzerung. Doch selbst diese Macht reichte noch nicht aus, um ihn zu besiegen. Erst ein zweiter, gezielter Angriff brachte ihn endgültig ins Wanken und ließ ihn in die tobenenden Tiefen des Mahlstroms stürzen.

Das Ende von Todesschwinge und der Preis des Sieges

Doch selbst dort war der Kampf noch nicht entschieden. Vom Wahnsinn der Alten Götter getrieben, versuchte Todesschwinge ein letztes Mal, Azeroth mit in den Untergang zu reißen. In einem finalen Gefecht vereinten die Helden und die Aspekte all ihre Kräfte. Gemeinsam gelang es ihnen, ihn endgültig zu vernichten. Mit seinem Tod endete eine ganze Ära.

Der Sieg hatte jedoch seinen Preis. Die Drachenaspekte opferten ihre uralten Kräfte, um Todesschwinge zu bezwingen. Sie waren fortan keine allmächtigen Wächter mehr, sondern Teil einer Welt, die nun in den Händen der Sterblichen lag. Der Kataklysmus hatte Azeroth für immer verändert. Landschaften waren neu geformt, Reiche erschüttert und Machtverhältnisse verschoben worden.

Doch wie so oft in der Geschichte Azeroths war dies nicht das endgültige Ende. Viele Jahre später sollten die Drachen auf die Dracheninseln zurückkehren und ein neues Kapitel beginnen. Aber das ist eine Geschichte für eine andere Zeit. ■



Am Ende wurde Todesschwinge immer mehr zu einer Marionette von N'Zoth, dem Alten Gott, der tief im Ozean gefangen war. Nur gemeinsam war es den Helden Azeroths möglich, den Aspekt des Todes zu besiegen.



Für Thrall und seine Frau Aggra gab es am Ende von Cataclysm ein Happy End.



Die Tops und Flops aller Erweiterungen

Geschichtsstunde – Wir blicken auf die Vergangenheit von World of Warcraft zurück und schauen, welche Dinge uns und allen anderen Spielern an den vielen Erweiterungen gefallen haben und welche eher ein Schuss in den Ofen waren.

Text: **Philipp Sattler & Nico Scholz**

Mit Midnight sind wir jüngst in die elfte Erweiterung von World of Warcraft gestartet und gehen ins 22. Jahr des MMORPGs. Und immer noch sind Millionen Spieler weltweit begeistert und loggen sich Tag für Tag in Azeroth ein. Über all die Jahre können wir auf einen ganzen Haufen an Features und Erlebnisse zurückblicken, die uns für immer im Gedächtnis bleiben werden – positiv oder negativ. Uns fallen zu jeder der vergangenen Erweiterung mehrere Dinge ein, die uns mehr oder weniger gefallen haben, doch was zählt unsere exklusive Meinung?

Wir wollten es natürlich genauer wissen, und haben die unendlichen Tiefen des Netzers... äh, des Internets, der Foren und Kommentarspalten durchforstet, um herauszufinden, welche Punkte uns und euch an den bisherigen Erweiterungen gefallen haben. Oder eben das genaue Gegenteil: Was hätte sich Blizzard wirklich sparen können? Zugegeben, hierzu gibt es vermutlich so viele Meinungen, wie es WoW-Spieler gibt, und

wir werden niemals alle einfangen und aufzählen können. Dennoch haben wir unser Möglichstes versucht und euch eine kleine Übersicht zur Verfügung gestellt.

Wer weiß? Vielleicht findet ihr ja genau den Punkt, den ihr schon immer an Warlords of Draenor geliebt habt in der Liste wieder, ebenso diesen einen Dorn im Auge, den ihr schon seit Beginn von Battle for Azeroth verflucht! Na denn, dann wollen wir mal loslegen.

DIE ERWEITERUNGEN IM ÜBERBLICK

Jeder braucht einen klaren Blick, also lasst uns doch erst einmal schauen, welche Erweiterungen wir bisher erleben durften, und zwar in chronologischer Reihenfolge:

The Burning Crusade (2007)

- Die erste Erweiterung brachte uns in die Scherbenwelt, eine zerrissene Welt voller neuer Abenteuer und Freuden – so wie

dem Teufelhäscher auf der Höllenfeuerhalbinsel – davon hab' ich heute noch ein Trauma. Außerdem wurden die Blutelfen und Draenei eingeführt (auch wenn eigentlich ein anderes Volk geplant war) sowie das Fliegen.

Wrath of the Lich King (2008)

- Wahrscheinlich besonders ikonisch: In dieser Erweiterung ging es für uns nach Nordend, um uns dem Lichkönig Arthas entgegenzustellen – schließlich haben wir ihm persönlich in Warcraft 3: The Frozen Throne zur Macht verholfen. Neue Inhalte umfassten die Todesritter als erste Heldenklasse und das Phasing-System, das die Welt insgesamt dynamischer machte.

Cataclysm (2010)

- Diese Erweiterung veränderte die bekannte Welt von Azeroth grundlegend durch die Rückkehr des Drachenaspekts Todeschwinge. Ja gut... ob „verändert“ der passende Begriff ist... das Mistvieh hat Aze-

roth komplett auseinandergenommen und jagte uns zwischenzeitlich quer durch die Welt! Als neue spielbare Völker gab's die Goblins und die Worgen.

Mists of Pandaria (2012)

- Ich vermute mal, dass ihr aktuell mehr als genug Pandaria-Input habt, oder? Stichwort „Remix“ und Classic – in MoP durftet ihr zum ersten Mal ein Volk für beide Fraktionen kennenlernen, die Pandaren. Dazu gab es den Mönch als neue Klasse.

Warlords of Draenor (2014)

- Wer auf Zeitreisen steht, fand Warlords of Draenor sicher auch ganz geil. Diese Erweiterung führte uns nämlich in eine alternative Zeitlinie von Draenor, der Heimatwelt der Orcs und Draenei (damit würde Blizzard in Zukunft noch ein bisschen mehr herumspielen). Sie brachte die Garnisonen als persönliches „Housing-System“ und erhöhte die Charakterstufengrenze erstmals in den dreistelligen Bereich auf Stufe 100.

Legion (2016)

- Eine der beliebtesten Erweiterungen brachte gleich die Brennende Legion zurück nach Azeroth. Hier gab es mit dem Dämonenjäger eine der am heißesten erwarteten Klassen sowie das Artefaktwaffen-System und kleine Kuschelräume für jede Klasse – die Klassenhallen.

Battle for Azeroth (2018)

- Scheinbar wurde es den Entwicklern zu friedlich, denn diese Erweiterung konzentrierte sich wieder mehr auf den Konflikt zwischen der Allianz und der Horde und führte uns zu den neuen Kontinenten Kul Tiras und Zandalar. Verbündete Völker und das Kriegskampagnen-System waren zentrale neue Features.

Shadowlands (2020)

- Nun ja, im Grunde waren wir hier tot – zumindest durften wir das Jenseits von Azeroth erleben, und auch wieder her-



Die Welt von Mists of Pandaria war ein harter Cut und sah deutlich anders aus als das bisherige WoW. Naturgemäß gefiel das nicht allen Spielern. Die meisten fanden es aber großartig.

auskommen. Die Erweiterung führte das Pakt-System ein, das neue Fähigkeiten und Geschichten basierend auf der Wahl des Paktes bot – Potenzial hatte das Ganze ja durchaus.

Dragonflight (2022)

- Die neueste Erweiterung warf uns im hohen Bogen auf die Dracheninseln, eine bisher unerforschte Region von Azeroth. Zentrales Feature von Dragonflight war/ist sicher das Drachenreiten – hat schon Stil, mit gefühlten 300 km/h durch die Lüfte zu fetzen. Mit den Dracthyr und dem Rufer wurden unsere ersten Drachen-Fantasien zumindest ein bisschen erfüllt.

The War Within (2024)

- Mit The War Within begann die Welten-seelen-Saga und führte uns tief unter die Oberfläche von Azeroth. Statt neuer Kontinente steht diesmal die Reise in bislang verborgene Reiche wie Khaz Algar im Fokus, inklusive der Neruber und ihrer unterirdischen Zivilisation. Neue Features sind unter anderem die Kriegsmeu-

ten (Warbands), die Fortschritt accountweit teilen, sowie die Tiefen (Delves) als flexible Solo- oder Kleingruppen-Inhalte. Außerdem wurde das Heldentalent-System eingeführt, das Klassen weiter spezialisieren sollte.

Mensch, da kommt ganz schön was zusammen – und bislang ist kein Ende in Sicht! Schauen wir uns doch aber nun den Abschnitt an, weswegen ihr (vermutlich) angefangen habt, diese Artikel zu lesen.

WAS WAR TOP, WAS WAR MÜLL?

Damit ihr nicht noch bis morgen mit Lesen beschäftigt seid, weil die Meinungen teilweise sehr weit auseinandergehen und alle aufzulisten eine Ewigkeit dauern dürfte, packen wir zu jeder Erweiterung drei positive und drei negative Punkte, die besonders häufig in Diskussionen und Beiträgen genannt wurden. Ab und an nehme ich mir natürlich heraus, auch meinen Senf dazuzugeben, sofern es die verehrte Leserschaft nicht stört:

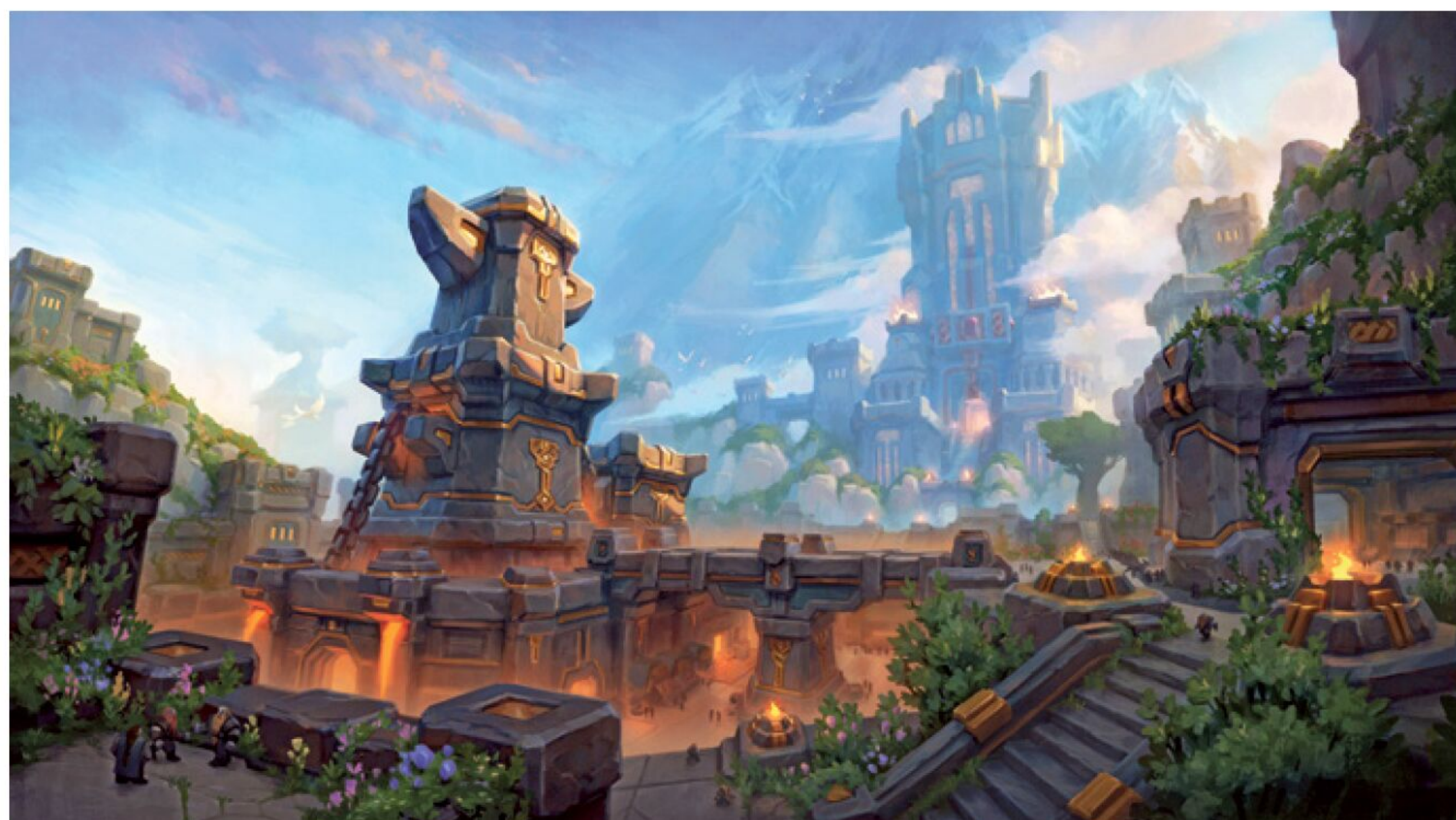
WoW: The Burning Crusade

Beste Aspekte:

- **Die Einführung der Scherbenwelt:** Der Gang durch das Dunkle Portal war schon etwas ganz Besonderes. Das erste Mal durften wir in eine ganz andere Welt abtauchen, die sich komplett von Azeroth, wie wir es bisher kannten, unterscheidet.
- **Einführung von Arenen:** Das neue PvP-System bot genau den Spielern, die sich gerne in kleineren Gruppen oder auch alleine miteinander messen wollten, ein Auffangbecken. Man weckte den Kampfgeist der Community!
- **Neue Völker:** Klar, die erste Einführung neuer, lang erwarteter Völker war ein Highlight. Besonders die Blutelfen waren äußerst beliebt und bescherten der Horde enormen Zulauf.

Schlechteste Aspekte:

- **Mieses Ausrüstungs-Balancing:** Viele ►



Dornogal war der Traum aller Zwerge. Endlich eine schöne steinerne Stadt – aber mit einer gewissen Aussicht. Sie war das optische Highlight der Erweiterung – zumindest für uns.

von euch sahen das Balancing der Ausrüstungsgegenstände als problematisch an – einige Gegenstände seien zu stark gewesen, andere wiederum zu schwach. Besonders große Unterschiede zwischen alten und neuen Gegenständen waren den Spielern ein Dorn im Auge.

- **Schwierige Raid-Inhalte:** Der hohe Schwierigkeitsgrad der Raids konnte für Casual-Spieler frustrierend sein – im Vergleich dazu wurden Classic-Raids eher als einfach wahrgenommen.
- **Langwieriges Leveln:** Offenbar hatten sich einige Spieler eine Erleichterung des Levelns gewünscht. Die nötige Erfahrung bis zur Maximalstufe sei zu hoch gewesen, die Quests zu grindy.

WoW: Wrath of the Lich King

Beste Aspekte:

- **Starke Story und Arthas-Plot:** Die epische Geschichte und der Kampf gegen den Lichkönig Arthas waren auch für uns ein Highlight. In der gesamten Story steckten viel Liebe und Hingabe, sodass wir Azeroth einmal mehr als eine wirklich lebendige Welt ansahen.
- **Einführung von Phasing:** Zwar kann man diesen Punkt auch in den Story-Aspekt packen, wir finden aber, er verdient einen eigenen Platz. Denn erst durch Phasing konnte jeder Spieler SEINE Story individuell und im eigenen Tempo erleben – das konnte schon ein Segen sein!
- **Dungeon-Browser:** In Wrath of the Lich King war es erstmals möglich, mit nur ein paar Klicks eine Gruppe für eine Instanz zusammenzustellen. Für die meisten Spieler war das Tool auf jeden Fall ein willkommenes Feature, das den Stufenauf-

stieg und natürlich das Farmen von Gear enorm erleichtern konnte. Mancher sah es auch als das Ende der sozialen Aspekte in WoW an.

Schlechteste Aspekte:

- **Einfacher Schwierigkeitsgrad:** Im Gegensatz zu TBC fanden einige Spieler die Inhalte von Wrath of the Lich King viel zu einfach.
- **Langweilige tägliche Quests:** Die täglichen Aufgaben wurden offenbar als monoton empfunden – vornehmlich dann, wenn es um das Farmen von Ruf ging.
- **Der OP-Todesritter:** Habt ihr einen Blut-Todesritter zu Release gespielt? Wir schon, und es war durchaus unterhaltsam. Man mähte sich insbesondere im PvP wie eine unaufhaltsame Macht durch jedes Schlachtfeld, weit entfernt von solch überflüssigen Dingen wie „Balancing“ *hust*. Blizzard hat es hier mit seiner ersten Heldenklasse wohl ein bisschen zu gut gemeint.

WoW: Cataclysm

Beste Aspekte:

- **Überarbeitung der alten Welt:** Auch wenn die „Umgestaltung“ der alten Welt durch Todesschwinge nicht allen gefiel, schien auf diese Weise dennoch ein bisschen frischer Wind nach Azeroth zu kommen.
- **Flüssiges Quest-Design:** Was euch sehr positiv an Cataclysm aufgefallen ist, waren die neuen Questlines. Die haltet ihr nämlich für top-strukturiert, mit einem flüssigen Übergang und einer klaren Storyline.
- **Gutes Klassen-Balancing:** Ein großer Teil von euch findet, dass sich die Klassen während Cata in einem soliden Zustand befanden.

den. Zwar herrschte eine gute Grundbalance, doch ließ sich durch Skill sehr deutlich die Spreu vom Weizen trennen.

Schlechteste Aspekte:

- **Zersplitterte Welt:** Das Gesichtslifting tat Azeroth einerseits zwar gut, doch für viele fühlten sich die neuen Zonen isoliert und weniger kohärent an.
- **Unbeliebte Talentbaumänderungen:** Zwar gab es zu den neuen Talenten gemischte Reaktionen – was zu erwarten war –, doch fielen die meisten davon negativ aus. Einige Spieler fühlten sich in ihrer Individualität beschränkt und hielten das alte Talentsystem in diesem Punkt für ergebiger.
- **Ausrüstungs-Balancing:** Auch hier eine kleine Erzählung. Zu Beginn von Cata meldete ich mich nichts ahnend für ein Schlachtfeld an, fühlte ich mich doch mit meinem vollen WotLK-PvP-Set übermächtig – zumindest bis mir die ersten Spieler mit ungefähr den zehnfachen Lebenspunkten begegneten. Allein die Starter-Gegenstände von Cataclysm rissen teilweise eine riesige Kluft zwischen die Spieler – und lange dauerte es nicht, bis die ersten Cata-Gegenstände teuer im Auktionshaus verkauft wurden. Auch das empfanden einige Spieler als kritisch – wir fanden es offen gestanden irgendwie urkomisch.

WoW: Mists of Pandaria

Beste Aspekte:

- **Tiefe Story und Lore:** Die detaillierte Hintergrundgeschichte und die neue, ausgeprägt dargestellte Kultur der Pandaren wurden von den Spielern gelobt.



Der Kataklysmus hat die gesamte Welt drastisch verändert. Viele Zonen waren nicht mehr wiederzuerkennen, nachdem Todesschwinge sie verwüstet hatte.



Blizzards erster zaghafter Versuch des Housings – unsere eigene kleine Farm. Wir finden es übrigens sehr schade, dass diese Mechanik nicht ins jetzige Housing integriert wurde.

- **Schönes und einzigartiges Art-Design:** Die ästhetische Gestaltung der Zonen war ein Highlight, und einfach mal etwas ganz anderes, als wir es von Azeroth selbst gewohnt waren.
- **Freie Wahl für Pandaren:** Egal, ob Stammspieler der Horde oder Allianz, jeder hatte etwas von den knuffigen Pandaviehchern.

Schlechteste Aspekte:

- **Übermäßige tägliche Quests:** Scheinbar war es euch zu viel. Viele Spieler empfanden die Anzahl der täglichen Aufgaben als überwältigend groß und unnötig. Stichwort „grinding rep to grind more rep“.
- **Pandaren-Thema polarisierte:** So gut die Welt auch gestaltet war, viele waren mit dem Fokus auf die Pandaren und der dazugehörigen Welt gar nicht zufrieden, und hielten sie sogar für zu unpassend, um zu World of Warcraft zu gehören.
- **Raid-Verwirrung:** Mit Patch 5.4 wurden die flexiblen Schlachtzüge eingeführt. Diese sorgten bei so manchen Spielern offenbar für mehr Verwirrung und kamen nicht sonderlich gut an – doch auch das ist wohl Ansichtssache. Denn heute ist das System überaus beliebt.

WoW: Warlords of Draenor

Beste Aspekte:

- **Interessante Story-Ansätze:** Zwar immer Streitthema, doch allgemein als gut empfunden: Die alternative Zeitlinie bot spannende Erzählmöglichkeiten und ließ uns die Geschichte Draenors einmal ganz anders erleben, als wir sie durch die Scherbenwelt kannten.
- **Garnisonen:** Bislang ein Feature, das am ehesten an Player-Housing erinnerte. Blizzard weckte hiermit Hoffnungen darauf, dass wir im Laufe der Zeit ebensolches erhalten würden. Auf den ersten Blick kam es demnach bei einigen von euch sehr gut an und bot eine kleine Rückzugsmöglichkeit für introvertierte Solo-Spieler.
- **Gute Dungeons und Raids:** Manche von euch sind der Ansicht, dass mit Warlords

of Draenor einige der besten Dungeons und Raids ihren Weg in WoW fanden, darunter Auchindoun, Grimmgleisdepot, Hochfels und die Höllenfeuerzitadelle.

Schlechteste Aspekte:

- **Mangel an Endgame-Content:** Viele Spieler kritisierten den Mangel an Endgame-Inhalten. Offensichtlich gab es für euch kaum etwas zu tun, das nicht super casual gewesen sei.
- **Garnisonen:** So positiv sie von den einen wahrgenommen wurden, so negativ empfanden sie andere. Oftmals wurde das Stichwort „Isolation“ genannt – Garnisonen hätten genau diese gefördert und WoW in ein Solo-Farm-Spiel verwandelt.
- **Gefühl von unfertigem Content:** Viele von euch hatten offenbar das Gefühl, dass sowohl die Story als auch die Auswahl an Beschäftigungen irgendwann abgebrochen und halbherzig aufgefüllt wurden. Nach dem Motto: Hauptsache, das Ganze ist schnell vorbei, Legion wird bestimmt besser! Euch fehlte also das Herzblut seitens der Entwickler.



Die Ordenshallen in WoW Legion – vor allem für Lore-Fans ein absolutes Highlight. Anderen wiederum waren die Artefaktwaffen wichtiger. Wir gehören zur letzteren Fraktion – denn Ordenshallen machen keine Dps!

WoW: Legion

Beste Aspekte:

- **Artefaktwaffen und Klassenhallen:** Die eigene mächtige Waffe mehr und mehr anpassen und verstärken? Das hat euch scheinbar gut gefallen! Auch die Klassenhallen und die dazugehörigen Story-Quests sehen viele als Pluspunkt. Allgemein kamen der Fokus auf die Eigenheiten jeder Klasse inklusive Klassenmount sehr gut an.
- **Umfangreiche Inhalte und Story:** Die Lore von Legion wirkt sehr authentisch und wurde oftmals als eine der besten Storylines von ganz World of Warcraft beschrieben. Viele spannende Plot-Twists und es gab immer etwas zu tun, es wurde nie langweilig.
- **Der Dämonenjäger:** Wahrscheinlich eine der kultigsten Klassen, auf welche eine ganze Menge Spieler (einschließlich mir) lange gewartet haben. Passende Story, spaßige Spielweise – das mochtet ihr!

Schlechteste Aspekte:

- **RNG-Elemente bei legendären Gegenständen:** Random-Number-Generator-Elemente für Legendärs kamen gar nicht gut an. Oftmals betonen die Spieler, dass gerade legendäre Gegenstände nur diejenigen erhalten sollten, die sie auch verdienen – ein Zufallsprinzip ist da durchaus kontraproduktiv.
- **Artefaktmacht-Grinden:** Artefaktwaffen ja, Artefaktmacht-Grinden definitiv nein. Ihr habt den kontinuierlichen Grind um die in der Erweiterung wichtige Artefaktmacht eher als störend empfunden – hätte auch weniger sein können.
- **Mythische Dungeons und Raids statt Herausforderungsmodus:** Der Herausforderungsmodus hat euch offenbar besser gefallen als Mythic+. Medaillen und Bestzeiten waren wohl eher euer Geschmack.

WoW: Battle for Azeroth

Beste Aspekte:

- **Es sah einfach geil aus:** Was euch hier besonders gefallen hat, waren die beiden ►

neuen großen Zonen Kul Tiras und Zandalar – insgesamt wirkte die Erweiterung sehr ästhetisch und lebendig. Viele Spieler hatten das Gefühl, World of Warcraft wieder richtig „erleben“ zu können.

- **Verbündete Völker:** Die Einführung neuer spielbarer Völker wurde selbstverständlich positiv aufgenommen. Neue Storylines, neue passende Gebiete und eine ganze Menge an neuen Anpassungen kamen super an.
- **Gute Dungeons und Raids:** Freihafen, die Belagerung von Boralus, Atal'Dazar und die Schlacht von Dazar'alor haben den Spielern wohl eine Menge Spaß gemacht, zählt ihr euch auch dazu?

Schlechteste Aspekte:

- **Unnötig komplex:** Viele Spieler empfanden die neuen Systeme als überladen und unnötig kompliziert – Azerit hier, von N'Zoth korruptierte Items da, PvP-BiS-Kram droppt im PvE, PvE-BiS-Kram droppt im PvP –, scheinbar ging oftmals der Überblick verloren.
- **Inkohärente Story:** Auch wenn die Erweiterung schön aussah, musste die Story herbe Kritik einstecken. Die Handlung wurde nämlich als wenig zusammenhängend und unschlüssig kritisiert.
- **Niedergang der Kommunikation zwischen den Entwicklern und Spielern:** Es lässt sich zwar kein genauer Zeitpunkt festmachen, doch laut manchen Stimmen begann Blizzard spätestens hier damit, sich kaum mehr um die Belange ihrer Community zu kümmern. Ein Spieler schreibt sinngemäß, dass sämtliche Hilferufe der Spieler immer mehr ignoriert wurden, und wenn, dann dauerte eine Reaktion häufig mehrere Wochen bis Monate.

WoW: Shadowlands

Beste Aspekte:

- **Erkundung des Jenseits:** Die verschiedenen Reiche der Schattenlande boten auf den ersten Blick eine frische und interes-



Die Straßen von Boralus waren ansehnlich und boten einige coole Stellen. In jedem Fall war die zwischenzeitliche Hauptstadt der Allianz cooler als die der Horde. Das behaupten zumindest drei Fünftel unserer Redaktion.

sante Welt – die Idee, ins Jenseits von Azeroth zu reisen, kam grundsätzlich gut an.

- **Pakt-System:** Die Wahl eines Paktes und die damit verbundenen Fähigkeiten brachten zudem neue strategische Möglichkeiten – auch das wurde prinzipiell als positiv aufgenommen.
- **Torghast:** Sicher Geschmacksache (wie so viele andere Punkte auch), zu Beginn nahmen die Spieler das Feature dankbar als eine Möglichkeit an, sich z.B. den Zugriff auf legendäre Gegenstände wirklich zu verdienen.

Schlechteste Aspekte:

- **Schwierigkeiten beim Balancing:** Die Balance zwischen den Pakten und deren Fähigkeiten war, gelinde gesagt, problema-

tisch. Schnell wurde aus „Ich wähle das aus, was mir am besten gefällt“ ein „Ich muss Pakt X wählen, weil alle anderen Skills für meine Klasse überhaupt keinen Sinn ergeben“.

- **Langweilige Endgame-Schleifen:** Einige Spieler fanden das Endgame zu repetitiv und wenig lohnend – immer und immer wieder dasselbe: „Oh wow, du hast den ehrfürchtigen Ruf bei Ve'nari ergrindet, um Sockel zu kaufen? (...) Nun, jetzt musst du das alles noch einmal machen.“.
- **Die unglaubliche Story:** Okay – all die Abenteuer, die wir bislang erlebt, all die Feinde, die wir bezwungen, und Welten, die wir gerettet haben, wurden also von einem großen Überwesen, das auf einmal auftaucht, genauso geplant? Ein Spieler bezeichnet die Story sogar so: „Der am meisten zusammenhangslose, unlogische, kaum zusammengehaltene Mist“ – upsi.
- **Torghast:** Für manche Spieler entpuppte sich Torghast gegen Mitte der Erweiterung als ein langweiliger Filler, der sich einfach nur noch zum stumpfen Grinding eignete.



Die Pakte in Shadowlands waren ein zweischneidiges Schwert. Zahlreiche Casual-Spieler fanden sie großartig. Progressorientierte Spieler sahen sie deutlich kritischer, weil das Wechseln zu Beginn enorm schwierig war.

WoW: Dragonflight

Beste Aspekte:

- **Drachenreiten:** Erklärt sich im Grunde von selbst – wer brettet nicht gerne bei vollem Tempo durch die Lüfte von Azeroth und spart sich Reisezeit? Dieses tolle Feature machte die Erkundung der Welt generell dynamischer und spannender.
- **Einführung der Dracthyr und des Rufers:** Spielbare Drachen sind schon der Hammer – eine neue Klasse, die frischen Wind ins Spiel und eine Supporter-Rolle brachte, ebenso.
- **Sammeln, sammeln, sammeln:** Offenbar sind einige von euch der Meinung, dass sich Dragonflight besonders gut zum

Sammeln von Erfolgen, Mounts, Pets und Transmog-Sets eignete – da können wir nur zustimmen.

Schlechteste Aspekte:

- **Technische Probleme:** Einige Spieler berichteten, insbesondere zu Beginn von Dragonflight, von Performance-Problemen, Crashes und Bugs.
- **Balancing-Probleme:** Die Balance zwischen den neuen und bestehenden Spezialisierungen war nicht optimal – Stichwort Verstärkung-Rufer.
- **Langweilige Story, langweilige (Welt) quests:** Die sich durch die Erweiterung ziehende Storyline wurde nicht selten als langweilig, uninteressant und einfallslos betitelt. Auch die dazugehörigen (Welt) quests boten vielen Spielern scheinbar keinen großen Mehrwert oder Spaß.

WoW: The War Within

Beste Aspekte:

- **Kriegsmeuten:** Endlich accountweiter Fortschritt! Viele Spieler feiern, dass Twinks deutlich angenehmer zu spielen sind und Fortschritt nicht mehr an einzelne Charaktere gebunden ist.
- **Tiefen als neue Content-Säule:** Die kleinen Instanzen für Solo- oder Kleingruppen-Spieler kommen gut an, da sie flexibel spielbar sind und eine echte Alternative zu Dungeons und Raids bieten.
- **Atmosphäre und Setting:** Die Reise in die Tiefen Azeroths mit Zonen wie Khaz Algar und den Nerubern sorgt – ironischerweise – für frischen Wind und eine deutlich düstere, dichtere Stimmung, die bei Spielern gut ankommt.

Schlechteste Aspekte:

- **Tiefen nutzen sich schnell ab:** So flexibel das System ist – einige Spieler empfinden die Inhalte auf Dauer als repetitiv und wenig abwechslungsreich.
- **Heldentalente nicht für alle überzeugend:** Das neue System zur Klassenspezialisierung kommt zwar gut an, wirkt für manche aber zu eingeschränkt oder mit zu wenig Einfluss auf die Spielweise.
- **Story-Pacing und Einstieg:** Einige Spieler kritisieren, dass sich die Story zu Beginn zieht oder wichtige Zusammenhänge nicht sofort klar werden.

Aufgefallen ist, dass euch die Story (und der Sinn dahinter) nach wie vor sehr wichtig zu sein scheint. Klar, das ein oder andere Feature ist bestimmt cool, doch ohne vernünftige Handlung mit einem „roten Faden“, der sich durch die Expansion zieht und die einzelnen Inhalte sinnvoll miteinander verbindet, wird das ganze Projekt schnell als Müll angesehen. Shadowlands ist ein gutes Beispiel, das sein Potenzial bei der Community sehr schnell verspielt hat, einfach aufgrund einer desaströs zusammengeschusterten Geschichte, die weder konsistent wirkte noch viele Spieler langfristig begeistern konnte.

Scheinbar wird es für Blizzard von Erweiterung zu Erweiterung immer schwieriger, neue Story-Elemente in das Spiel einzubringen, die sich nicht wie schon einmal durchgekaut anfühlen – doch auch das liegt in der Natur der Sache. Dasselbe gilt für neue Features – irgendwann hat man alles (mehr oder minder) sinnvoll geändert oder eingeführt, das sich (mehr oder minder) sinnvoll ändern oder einführen lässt. Wirklich neue

Ideen zu finden, die sich gleichzeitig frisch anfühlen und gut ins bestehende Spiel einfügen, ist daher alles andere als leicht. Hier ist es an der Kreativität von Blizzard, sich womöglich stärker von den Spielern selbst inspirieren zu lassen und Feedback nicht nur anzunehmen, sondern auch sichtbar in die Weiterentwicklung einfließen zu lassen.

Bedenkt, dass die Punkte, die wir hier aufgeführt haben, nur eine kleine Auswahl aus einem großen Pool an Meinungen sind. Es ist zudem vollkommen okay, wenn man bei einigen Punkten komplett anderer Meinung ist oder andere Prioritäten setzt. So haben sich die Tiefen bei uns beispielsweise noch lange nicht abgenutzt und werden weiterhin gerne gespielt, während viele die Pakte von Anfang an doof fanden. Genau das zeigt, wie unterschiedlich die Wahrnehmung innerhalb der Community ist. Es ist eben das größte Pfand und gleichzeitig die größte Schwäche von World of Warcraft: Die Spieler sind so unfassbar verschieden in ihren Vorlieben und präferieren ganz unterschiedliche Dinge in WoW, was Entscheidungen für die Entwickler entsprechend erschwert.

Das haben auch die Entwickler erkannt, und so sind heutzutage die allermeisten Inhalte in World of Warcraft rein optional und bauen weniger stark aufeinander auf – jeder kann bis zu einem gewissen Grad nur das spielen, auf das er Lust hat. Das sorgt für mehr Freiheit und Flexibilität, bringt aber gleichzeitig die Herausforderung mit sich, trotzdem ein stimmiges Gesamtbild zu schaffen, das sich nicht beliebig anfühlt. Wenn die Zukunft so weitergeht, dann freuen wir uns auf die nächsten 20 Jahre unseres Lieblings-MMORPGs. ■



Die Kriegsmeute war eines der coolsten Features aus The War Within, da sind sich alle einig. Aber wirklich DAS coolste Feature? Da haben die Tiefen noch ein Wörtchen mitzureden.



Wer hätte es gedacht. Nach mehr als 20 Jahren ist noch lange nicht Schluss. WoW wird auch die nächsten 22 Jahre noch existieren.

Die einzige wahre Zukunft von WoW

Kristallkugel – Wir werfen einen Blick auf die nächsten 22 Jahre von World of Warcraft, auf die Höhen und Tiefen und auf das unweigerliche Ende des erfolgreichsten MMORPGs aller Zeiten.

Text: **Philipp Sattler**

Hinter uns liegen fast 22 Jahre WoW und wie ihr sicherlich im Editorial mitbekommen habt, endet hier unsere Geschichte der PC Games MMORE. Das bedeutet zweierlei. Wir werden euch in den kommenden 22 Jahren World of Warcraft nicht mehr begleiten können. Doch gleichzeitig gibt es auch keinen Grund mehr, unser geheimes Wissen über die Zukunft des tollsten MMORPGs aller Zeiten für uns zu behalten. Also verraten wir euch nun, was euch in den kommenden mehr als zwei Dekaden in World of Warcraft erwarten wird. Wir spoilern alle Erweiterungen und Weltereignisse, die Einfluss auf die Welt von Azeroth haben – und sogar den Termin der ersten Marslandung kennen wir schon.

Wir nehmen euch mit auf eine Reise durch die unvermeidliche Zukunft bis zum Ende von

WoW, das überraschenderweise wenig überraschend kommt. Schnallt euch an, genießt die Fahrt und denkt dabei stets daran: Alles, was ihr im Folgenden lest, ist die reine Wahrheit, die ganze Wahrheit und nichts als die Wahrheit, so wahr uns Thrall helfe. Viel Spaß.

DAS JAHR 2027

Das kommende Jahr steht voll und ganz im Zeichen von The Last Titan als Abschluss der Weltenseelen-Sage. Blizzard hat sich an den besten Filmtrilogien aller Zeiten orientiert, um es im Finale richtig krachen zu lassen. Das ergibt durchaus Sinn. Warum soll in WoW nicht funktionieren, was in Hollywood viel Geld bringt? Die Fans sind allerdings durchaus überrascht vom Verlauf der Geschichte. Denn wie sich herausstellt, ist Xal'atath die

Mutter von Alleria und Sylvanas! Anduin verfällt einem komischen Ring, den er damals aus der Gefangenschaft beim Kerkermeister mitgebracht hatte, und im Hintergrund zog jemand ganz anderes die Fäden: Chefkoch Nomi stellt sich als Bösewicht heraus, der das Chaos im Universum stiftete, um von seiner verbrannten Küche abzulenken. Die Fans nehmen es mit Humor, denn nach der tollen Trilogie freuen sich alle schon auf Teil 4.

DAS JAHR 2028

Bei einem Meeting zwischen den Blizzard-Bossen und Hollywoodgrößen übernehmen die Blizzardianer eine der wichtigsten Philosophien der Filmbranche. Wenn eine Trilogie funktioniert hat, ist Teil 4 ein sicherer Geldmagnet. Bei Blizzard schustert man also



Jede Trilogie braucht einen vierten Teil, der alles kaputt macht, was vorher mühsam aufgebaut wurde. World of Warcraft bildet da keine Ausnahme.

schnell einen Nachfolger zusammen, in dem man alle unerledigten Geschichten der Trilogie zusammenpackt und auflöst. Wir erleben, wie die Pilzköpfe ganz Haranir unterjochen, die Führung von Silbermond die Farbe Lila aus ihrer Stadt verbannt und wie es Valeera nach ihrem Nervenzusammenbruch aufgrund zu vieler Ping-Befehle in der Nervenheilanstalt von Sturmwind ergeht.

Die Spieler weltweit protestieren gegen die Erweiterung, die auch offiziell nur „Weltenseelen-Saga – Teil 4“ heißt. Verkäufe brechen ein, Abos zahlen sinken auf historischen Tiefststand. Bei Blizzard feiert man das als

großen Erfolg. Immerhin wurde die Vorgabe von Microsoft, einen typischen vierten Teil wie in Hollywood zu machen, erfolgreich umgesetzt.

DAS JAHR 2029

Gebeutelt durch die Verluste von „Weltenseelen-Saga Teil 4“ muss man bei Blizzard Geld einsparen. Die erste Maßnahme, die Entlassung der gesamten Qualitätssicherungs-Abteilung, hat keinerlei Effekt, da die beiden einsamen Praktikanten ohnehin kein Gehalt bekamen. Als Nächstes muss die berühmte Orc-Statue vom Blizzard-Campus dran glauben. Dank des hohen Preises für Altmittel kann der Abopreis damit für weitere 0,2 Sekunden stabil gehalten werden.

Dann erkennt man, wie teuer die KI für Übersetzungen ist und schaltet diese kurzerhand ab. Ab dem Moment gibt es keine Lokalisierung mehr in WoW. Alle müssen fortan die englische Version spielen – oder die chinesische, deren Kosten von NetEase getragen werden. In Deutschland gehen nur wenige Spieler deshalb auf die Barrikaden, während die gesamte Spielerschaft von Frankreich und Russland nun in einen Mythisch-Plus-Dungeon passt. Das wiederum sorgt für positive Stimmen in der restlichen Welt. Die Spielerzahlen steigen drastisch an und bei Blizzard klopft man sich auf die Schultern.

DAS JAHR 2030

Für alle Zeiten wird dieses Jahr einen Wendepunkt darstellen. Bis zu diesem Jahr galten Gamer gemeinhin als faule und meist übergewichtige Menschen, die sich nur bewegen, um die Punic-Flaschen und Schüsseln auszutauschen oder den Mini-Kühlschrank neu zu befüllen. Doch es ist auch das Jahr, in dem WoW das System seiner Raids auf Virtual Reality (inklusive Laufbänder) umgestellt hat – mit weitreichenden Folgen.

Wer künftig in WoW performen will, der muss fit sein. Dem Boss ausweichen, mit dem Schwert auf ihn einschlagen und aus bösen

Flächen rausrennen ist fortan körperliche Schwerstarbeit. Binnen weniger Monate wird aus WoW die weltweit erfolgreichste Maßnahme gegen Übergewicht und Bewegungsmangel. Fitnessstudios verzeichnen Rekordverluste und die BlizzCon in diesem Jahr wird um einen Bodybuilder-Contest erweitert. Ärzte verschreiben mittlerweile offiziell WoW-Abos – bezahlt von der Krankenkasse – und in der Gesellschaft verankert sich der Begriff des WoW-Bodys.

DAS JAHR 2031

Endlich bekommt WoW wieder eine neue Erweiterung. WoW: Lone Wolf bringt den Spielern ein neues Feature, dass sie sich schon seit Jahren wünschen: einen Solo-Offline-Modus. Ihr könnt nun vollkommen ungestört von all den nervigen anderen Menschen in Azeroth umherziehen. Dank neuester KI-Systeme spielt ihr Mythisch-Plus und sogar mythische Raids nur mit NPC-Unterstützung. Das Basis-Abo bietet dabei schon ganz brauchbare Mitspieler. Wer aber wirklich was erreichen will, der muss auf eines der Top-Raider-Abos zurückgreifen. Die Exzorsus-Version versorgt euch mit guten KI-Spielern, die aber nicht mit euch kommunizieren können. Im Echo-Abo bekommt ihr hingegen die zweitbeste KI, die WoW zu bieten hat. Drüber gibt es nur noch das Liquid-Abo, bei dem eure KI-Mitspieler aber dank Zeitverschiebung nur nachts zur Verfügung stehen.

DAS JAHR 2032

Pünktlich zu den Olympischen Sommerspielen in Australien wird WoW zur olympischen Disziplin. Millionen Spieler auf der ganzen Welt versuchen, sich zu qualifizieren und ihre Nationalfarben dort zu vertreten. Kurz vor dem Start wird den besten Gilden der Welt allerdings bewusst, dass sie aus verschiedenen Nationalitäten zusammengesetzt sind und so gar nicht antreten können. Am Ende gewinnt eine kleine finnische Gruppe namens Paragon die Goldmedaille. ►

Raiden in WoW wird olympische Disziplin und Vorreiter in Sachen Esport. Das Finale löst den Superbowl und das WM-Finale im Fußball als meistgesehenes Sport-Ereignis aller Zeiten ab.





Im Jahr 2036 bekommt Sturmwind ein großes Upgrade spendiert. Dass man bei WoW mittlerweile vermehrt auf Cross-Promo setzt, merkt man dabei nur am Rande.

WoW ist damit endgültig in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Die Mythic Dungeon Internationals werden zur Prime Time auf RTL übertragen und ehemalige Top-Spieler bekommen horrendes Honorare als TV-Experten. Es formen sich große Fanlager und Ultra-Gruppierungen. Method und Co. füllen ganze Stadien rund um das Race to World First und spielen nun unter nicht enden wollenden Fangesängen. Doch all das hat auch Schattenseiten. Regelmäßig treffen Hooligan-Gruppierungen der Gilden aufeinander und es gibt blutige Schlägereien im Wald von Elwyn, die sich nur unter dem Einsatz von Hundertschaften des SI:7 beenden lassen.

DAS JAHR 2033

Um Spielern die maximale Herausforderung zu bieten, besinnt man sich auf Klassisches: Ihr dürft auf Wunsch wieder mit echten Spielern in Mythic+ und Raids unterwegs sein. Für Veteranen ist das ein Grund zum Jubeln, die meisten Spieler zahlen aber lieber fleißig weiter für ihre KI-Abos, denn sie können sich absolut nicht vorstellen, Bossmechaniken mit anderen Menschen abzusprechen. Zitat eines World-First-Raiders: "Wo steht, dass man in einem MMORPG mit mehreren Leuten losziehen soll? Lol. Was als Nächstes – soll ich mit Leuten telefonieren? Brieftaube schicken?"

Ein separates World-First-Race mit Classic-Multiplayer-System wird eingeführt, jedoch gibt es Zweifel, ob jemand vor Ablauf der aktuellen Erweiterung den ersten Schlachtzug meistern wird.

DAS JAHR 2034

World of Warcraft ist weiterhin eine Goldgrube und erfolgreicher als je zuvor. Die neue Er-

weiterung WoW: Nothing learnt verkauft sich im dreistelligen Millionenbereich und das Selbstvertrauen der Entwickler kennt keine Grenzen mehr. Um sich selbst zu feiern, wirft man den einstigen Vorsatz über Bord und verewigt sich selbst wieder im Spiel. Reihenweise NPCs und Items werden nach Entwicklern, deren Verwandten oder Haustieren benannt. Wir ziehen mit Ion Hazzikostas als Begleiter durch die neuen Tiefen und im Raid kämpfen wir gegen John Does nichtsnutzigen Sohn, der uns mit etwas Glück die Glücksgabel von John Hancock als Waffe droppt. Soweit sind alle zufrieden.

DAS JAHR 2035

Aber schon ein Jahr später sind nicht mehr alle zufrieden. Bei Blizzard ereignet sich der

nächste Skandal. Nachweislich hat ein Entwickler die Orcs in einem internen Dokument als Grünhaut bezeichnet, was weltweit zu entsetzen führte. Menschenrechtsorganisationen verurteilen dieses diskriminierende Verhalten aufs Schärfste und fordern sofortige Konsequenzen. Nach einer Analyse sämtlicher interner Daten folgt bei Blizzard eine umfassende Entlassungswelle.

Wie sich nun nach und nach herausstellt, war Rassismus in WoW an der Tagesordnung. So wurde Orcs der Zutritt zu Sturmwind generell untersagt und sie mussten in Ghettos zwischen Steinwänden und Schlamm leben. Gängige Treppenstufen entsprachen nicht den Ansprüchen, dass höhentechnisch benachteiligte Gnome sie nutzen konnten und Türbauer nahmen schwere körperliche Schäden von Tauren



Upsi, da hat man bei Blizzard das Kleingedruckte nicht gelesen. Auf einmal erscheinen jede Menge Final-Fantasy-Inhalte in World of Warcraft und jemand versucht ganz dreist, den Spielern zu zeigen, dass es noch coolere Spiele gibt.

in Kauf, anstatt die Öffnungen entsprechend groß zu gestalten.

Am schlimmsten war jedoch die systematische Diskriminierung seitens der von Blizzard gestellten Regierung in Azeroth. Nachtelfen wurden per Verbot vom Besuch der Paladinschule abgehalten und mit der minderwertigen Profession des Priesters vertröstet. Untote durften zwar bei den Lebenden im Bus sitzen, aber wehe man hat sie mit einem Schamanen-Totem gesehen – dann kam sofort der Bannhammer aufgrund eines Exploits.

Doch wie so oft wurden die Missstände nicht wirklich behoben. Stattdessen wurden die Verantwortlichen entlassen und azerothweit alle NPCs umbenannt ... und ein paar durch Obstschalen ersetzt. Geholfen hat das zwar niemandem, aber immerhin sind die meckernden Stimmen verstummt.

DAS JAHR 2036

Um eine Steigerung der Abokosten zu vermeiden, greift Blizzard zu einem Geniestreich und entdeckt in der neuesten Erweiterung „WoW: McDonalds Forever“ integriertes Lore-Marketing für sich. Entsprechend ist das BiS-Item für Tanks der Langnese-Lichkönig-Löffel, mit dem sie auch frostigste Aussichten im Schlüsselstein-Dungeon ausgleichen können. Apropos! McMythic+ lockt auch mit speziellen, würzgeschmiedeten Tier-Sets in jedem siebten Happy Meal. Wer Letztere finden will, schaltet gegen fünf WoW-Media-Markten einen neuen NPC-Begleiter frei: Sir Ronald McDonald ermöglicht das Looten der höchsten Itemlevel. Die saisonale Reise führt euch zusammen mit Ronald in den Endkampf gegen Bionyxia, die was von gesunder Ernährung und anderen Schrecken faselt. Habt ihr sie besiegt, gibt es Chicken Nuggets, Tacos und eine zusätzliche Charakterstufe über Maximallevel – für eure gesamte Kriegsmeute.

DAS JAHR 2037

Die Vergangenheit hat Blizzard in diesem Jahr eingeholt und belustigt die Fans ... während



NetEase kauft für ein paar Dollar Microsoft und damit auch Activision Blizzard. Als erstes gibt es mal eine neue Erweiterung, in der man sich über den Westen lustig macht. Das hat niemand kommen sehen ... oder vielleicht doch?

die Entwickler vor Wut schäumen. Denn offenbar hat man in der Rechtsabteilung der Kalifornier eine Kleinigkeit übersehen, als man angefangen hat, die Namensrechte an InGame-Items und dergleichen zu verkaufen. Denn bei Blizzard hat man kein Veto-Recht. Und so hat Square Enix über Mittelsmänner zugeschlagen und der finale Raid in der laufenden Erweiterung nennt sich ganz offiziell „Final Fantasy 14 ist besser“-Raid. Das nicht genug, wartet als Endboss „Gottkönig Hazzikostas“ auf die Spieler und droppt das „Spiel jetzt FF XIV“-Schwert.

Bei Blizzard suchte man nach allen möglichen Lücken in den Verträgen, um aus dem Schlamassel rauszukommen. Die einzige Lösung, die man finden konnte grenzt an Selbstsabotage. Der eigentlich finale Raid wird mit absichtlich schlechtem Balancing auf die Server kommen und niemand wird es wohl je am ersten Boss vorbeischaftern. Gleichzeitig hat man schnell einen weiteren Raid auf die Beine gestellt, der schon wenige Wochen später als dann wirklich finaler Raid die Erweiterung abschließen soll.

DAS JAHR 2038

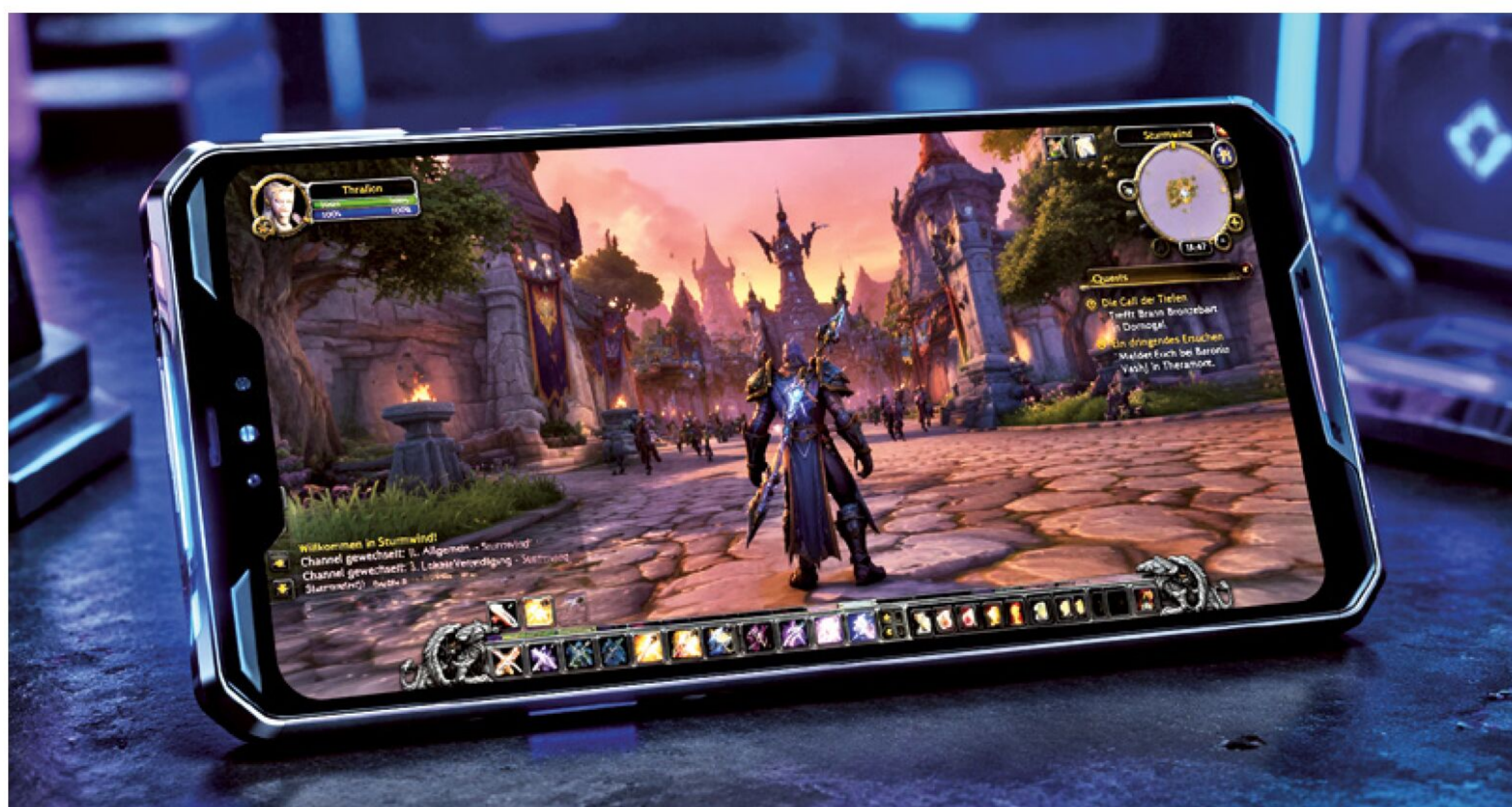
Die Kosten für einen Extra-Raid haben Blizzard in den Ruin getrieben. Oft haben die Entwickler erklärt, wie teuer die Entwicklung eines Schlachtzugs ist und dieser war wohl zu viel. Doch WoW ist deshalb nicht am Ende. Das Spiel und seine 1,2 Milliarden zahlenden Abonnenten werden nicht hängen gelassen. Denn die weltweit größte Gaming-Firma aller Zeiten nimmt sich Azeroth an: NetEase kauft Microsoft inklusive Blizzard und feiert das mit der neuen Erweiterung „WoW: 这现在是我们的“.

Allerdings hat das weitreichende Folgen. WoW gibt es künftig nur noch in der chinesischen Version, was weltweit ausgebuchte Sprachkurse zur Folge hat. Außerdem werden Todesritter und Untote komplett aus dem Spiel entfernt – was aber viele Spieler als zusätzlichen Gewinn ansehen.

DAS JAHR 2039

Nachdem wir weltweit nur noch das chinesische WoW spielen können, kommt es jetzt ►

WoW erscheint nicht nur auf Mobilgeräten – ab sofort wird es nur noch auf Handys und Tablets gespielt.





Sinkende Abozahlen zwingen die Verantwortlichen dazu, den Lichkönig zum siebten Mal aus seinem Grab zu holen. Warum neue Figuren erfinden, wenn es schon so coole Charaktere gibt?

für die US-Spieler noch härter. Dort wird das Spiel vorübergehend abgeschaltet. Der amtierende Regierungschef, der selbsternannte „Kaiser Trumpus“ hat den Krieg gegen die unbewohnten McDonaldinseln ausgerufen. Nachdem auch nach mehreren Monaten kein Fortschritt in Form kapitulierender Einwohner gemeldet werden konnte, rekrutierte Trumpus alle virtuellen Kämpfer aus Azeroth – mit mäßigem Erfolg. Als ein NetEase-Mitarbeiter via Twitter offiziell die Kapitulation im Namen der Insel bekanntgab, konnte das normale Leben aber weitergehen.

DAS JAHR 2040

NetEase feuert weiter WoW-Erweiterungen raus. Die jüngste hört auf den Namen „WoW: Eine Welt, ein Weg“ und ist kaum von den bisherigen Blizzard-Erweiterungen zu unterscheiden. Okay, es werden alle Klassen und Fraktionen zwecks Gleichheit abgeschafft und die einzige verbliebene Klasse (der Parteiliebhaber) hat nur noch wenige Fähigkeiten. Seine Rotation besteht vornehmlich aus Dieben, Gehorchen und Folgen. Dank einiger

Addons könnt ihr aber weiterhin auf andere Klassen zurückgreifen. Doch wenn ihr damit die extra eingeführte Insel Thaywahn verlasst, dann werdet ihr automatisch von allen Wachen angegriffen, sobald ihr einer Siedlung zu nahekommt.

DAS JAHR 2041

„Don't you guys have phones?“ hallte es einst über die Bühne bei der BlizzCon, als Diablo Immortal angekündigt wurde. Heute, fast 30 Jahre später haben hoffentlich auch alle WoW-Spieler ein „Phone“. Denn die Zeit von WoW auf dem PC geht zu Ende. Schon Jahre vorher wurde die Konsolen-Version veröffentlicht und mittlerweile hat kaum noch jemand einen PC zuhause stehen. Dank der RAM-Preise kann sich ohnehin kaum noch jemand eine Gaming-Maschine leisten – weshalb WoW auch immer noch so aussieht wie vor 20 Jahren. Und nun müssen auch die letzten paar verbliebenen Spieler auf das Smartphone umsteigen – wo WoW schon seit Jahren zuhause ist und gut funktioniert. Dass die einzige Klasse nur drei Tasten hat, hilft natür-

lich dabei. Oder ihr greift zur NetEase-Konsole: der „Xbox whatever“, die man im Rahmen des Microsoft-Deals mitgekauft hatte. Die findet sich immerhin vereinzelt noch in den Wohnzimmern der Superreichen.

DAS JAHR 2042

Die Abozahlen von World of Warcraft befinden sich mal wieder im Freien Fall und haben erstmals seit einigen Jahren die Milliarden-Grenze unterschritten. NetEase muss gegensteuern und tut das, was jeder machen würde: einen Publikumsliebbling zurückholen – in „WoW: The Return of the Lich King ... again“.

Nach einem Prolog in den Under-Shadows, in die alle Seelen kommen, die in den Schattenlanden gestorben sind – oder sich in Rauch aufgelöst haben – bringen wir Arthas zurück nach Azeroth. Dort erleben wir eine wunderbare Fish out of the Water Geschichte und begleiten den ehemaligen Chef der Geißel bei seiner Wiedereingliederung in die Gesellschaft. Doch wie so oft hält der Frieden nicht sehr lang.

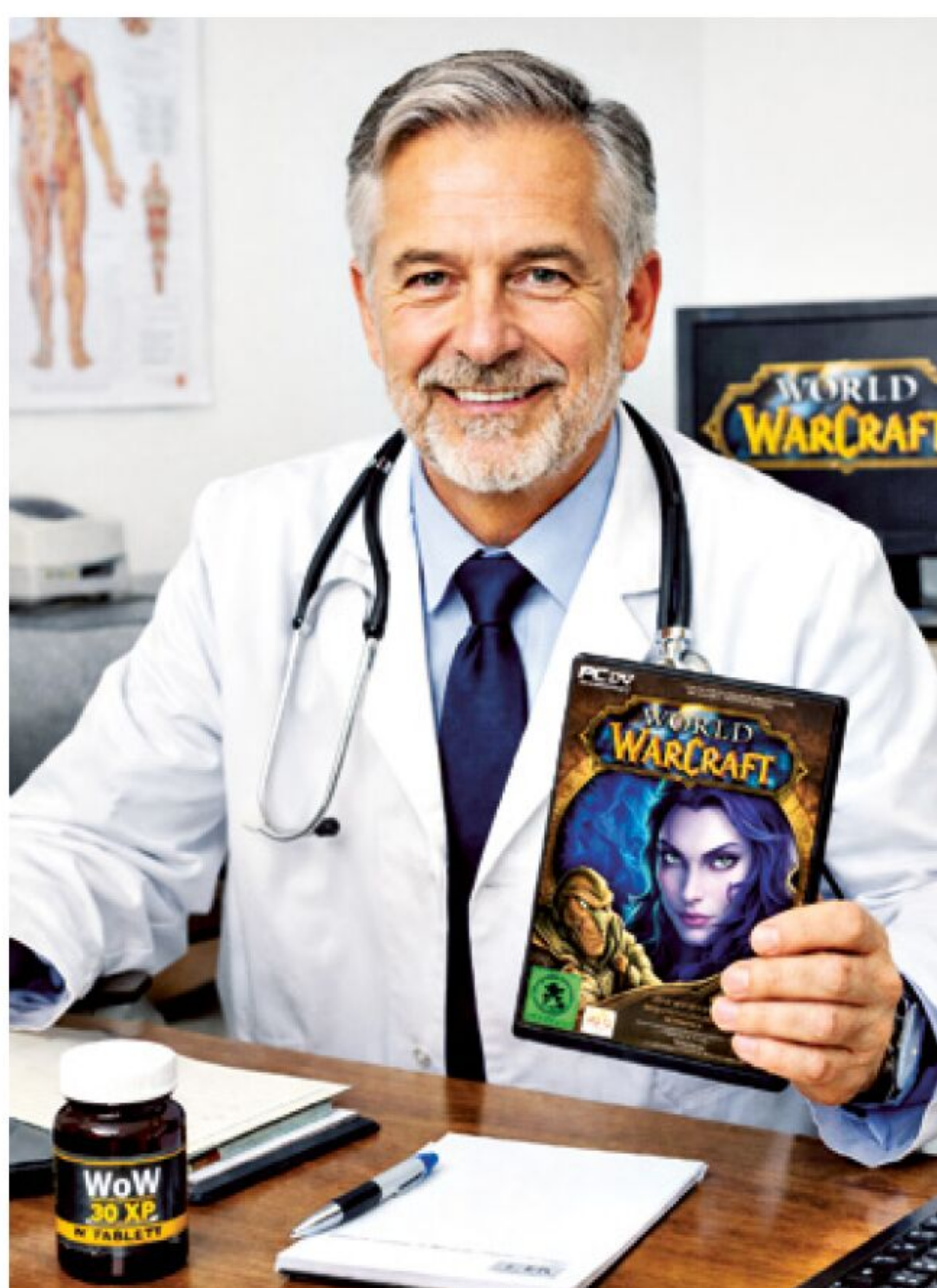
In seinem neuen Leben wird Arthas langsam verrückt. Zwischen all den Obstschalen und fehlenden Todesrittern schwindet sein Verstand nach und nach, ehe er vollkommen dem Wahnsinn verfällt und in der Tiefenbahn zwischen Sturmwind und Eisenschmiede seine Stimme erhebt. Unsere Helden müssen einschreiten und die Ordnung in Azeroth wieder herstellen und damit einmal mehr den Planeten retten. Oh und zwischendrin kehrt auch Onyxia zurück – again.

DAS JAHR 2043

NetEase befeuert den WoW-Hype noch weiter und startet mal wieder einen Remix. Doch der Remix von „WoW: Nothing learnt“ spaltet die Spielerschaft. Erst nach dem Release fällt den Verantwortlichen auf, dass die große Namens-Purge hier noch nicht aktiv war und diverse Entwickler als NPCs verewigt sind. In einer Nacht- und Nebel-Aktion werden alle



Nachdem sie das Race to World First nicht mehr gewinnen konnten, schloss sich Echo mit Elon Musk zusammen und konnte wenige Monate später endlich das Race to Mars First gewinnen.



Nachdem zu viele Spieler von WoW abhängig wurden, gibt es jetzt die Methadon-Version von World of Warcraft auf Kosten der Krankenkassen.

Namen noch überarbeitet und dabei schleichen sich zahlreiche Fehler ein.

Dem Erfolg tut das aber keinen Abbruch. WoW knackt in diesem Jahr die Marke von 2 Milliarden Abonnenten und bringt sich damit in eine gute Position, wenn im kommenden Jahr endlich auch GTA 6 erscheinen soll.

DAS JAHR 2044

Elon Musk hat es geschafft und mit seinen Raketen die ersten Menschen zum Mars befördert. Das große Team, dass mehrere Jahre auf dem Mars bleiben wird besteht dabei naturgemäß vorwiegend aus Wissenschaftlern und Technikern. Doch darunter sind auch 20 WoW-Spieler, die sich ihren Platz bei der Mission teuer erkaufte haben. Sie alle gehören zur Top-Gilde Echo, die einen ganz anderen Plan auf dem Mars verfolgt.

Denn nach satten 39 zweiten Plätzen im Race to World First in Folge – jedes mal von Liquid geschlagen – will man endlich wieder einen Titel gewinnen. Unter einer Kuppel im Marsgestein sitzen also 20 Nerds und spielen mit den wohl größten Ping der Geschichte. Doch obwohl sie den Endboss erst Monate nach Liquid besiegen ist ihnen der Titel nicht zu nehmen. Echo gewinnt souverän das Race to Mars First.

DAS JAHR 2045

Nach vielen Jahren, in denen es immer mehr vom Gleichen gab, bringt NetEase endlich mal wieder ein neues Feature zu WoW. Die Fans zeigen sich bei der Ankündigung begeistert, wie perfekt es in die Welt von Azeroth passt. Ein kooperativer PvE-Modus, in dem Spieler Ressourcen sammeln, Gebäude errichten und Truppen ausbilden, um strategische Ziele zu erobern. Und nein, das gab es so noch nie, versichern uns die Entwickler. Auch wenn uns das irgendwie bekannt vorkommt.

DAS JAHR 2046

Die neueste Erweiterung hört auf den Namen „WoW: Methadon“ – zumindest inoffiziell. Denn erstmals gibt es zwei verschiedene WoW-Varianten einer Version. Der Hintergrund ist traurig. Die Weltgesundheitsbehörde hat WoW offiziell als Suchtsubstanz eingestuft und damit auf einen Schlag vier Milliarden Abonnenten zu Junkies deklariert.

Wer etwas dagegen tun will, der bekommt auf ärztliches Attest Zugang zur Methadon-Version von WoW – und die Krankenkasse bezahlt. Diese Version ist eigentlich genau wie das normale WoW, macht nur weniger Spaß. Das Leben darin ist weniger bunt, die Effekte weniger schrill, die Belohnungen weniger toll und die Welt weniger lebendig.

Die meisten Spieler bleiben daher beim richtigen Stoff... äh, bei der normalen Version. Die Einstufung wird einige Monate später schon wieder gekippt, als man feststellt, das WoW-Spieler an sich nicht nur die schöneren, sondern auch die klügeren Menschen sind. Ein Umstand, den MMORE-Leser bereits kannten.

DAS JAHR 2047

Im diesem Jahr strömen die fünf Milliarden WoW-Spieler feiernd auf die Straße. Denn der Heilsbringer ist zurück: Bobby Kotick übernimmt NetEase und die Leitung von WoW. Damit kehrt das Spiel hoffentlich endlich wieder zurück zu den einstigen moderaten Monetarisierungsmaßnahmen der Kotick-Ära. Ältere erinnern sich. Man musste nur einmal im Monat Geld bezahlen und durfte so viel spielen, wie man wollte! Man konnte noch zusätzlich Geld für kosmetische Dinge ausgeben und wer zehn Euro mehr zahlte, durfte die Erweiterung drei Tage früher spielen.

Verglichen mit heute, wo man täglich bezahlt, das Gear abhängig vom Abo ist, man

Bonus-Würfe kauft und Gebühren für bessere Mitspieler entrichten muss waren das Traumzustände. Werbung gab es damals übrigens auch nicht. Heute hat man sich ja schon dran gewöhnt, dass in den Zwischenphasen der Bosse minutenlang Werbung läuft.

DAS JAHR 2048

Ziemlich genau 44 Jahre nach dem Release von World of Warcraft sind die sechs Milliarden WoW-Spieler komplett aus dem Häuschen. Nachdem es zehn Jahre lang Leaks und Gerüchte gab, hat NetEase auf der jüngsten BlizzNetCon WoW 2.0 angekündigt. In Unreal Engine 9 und mit den modernsten Systemen ausgestattet, die der Markt hergibt, soll World of Warcraft 2 nicht weniger als das beste Spiel der Welt werden. Die Chancen stehen nicht schlecht, da GTA 6 jüngst erneut um ein Jahr verschoben wurde.

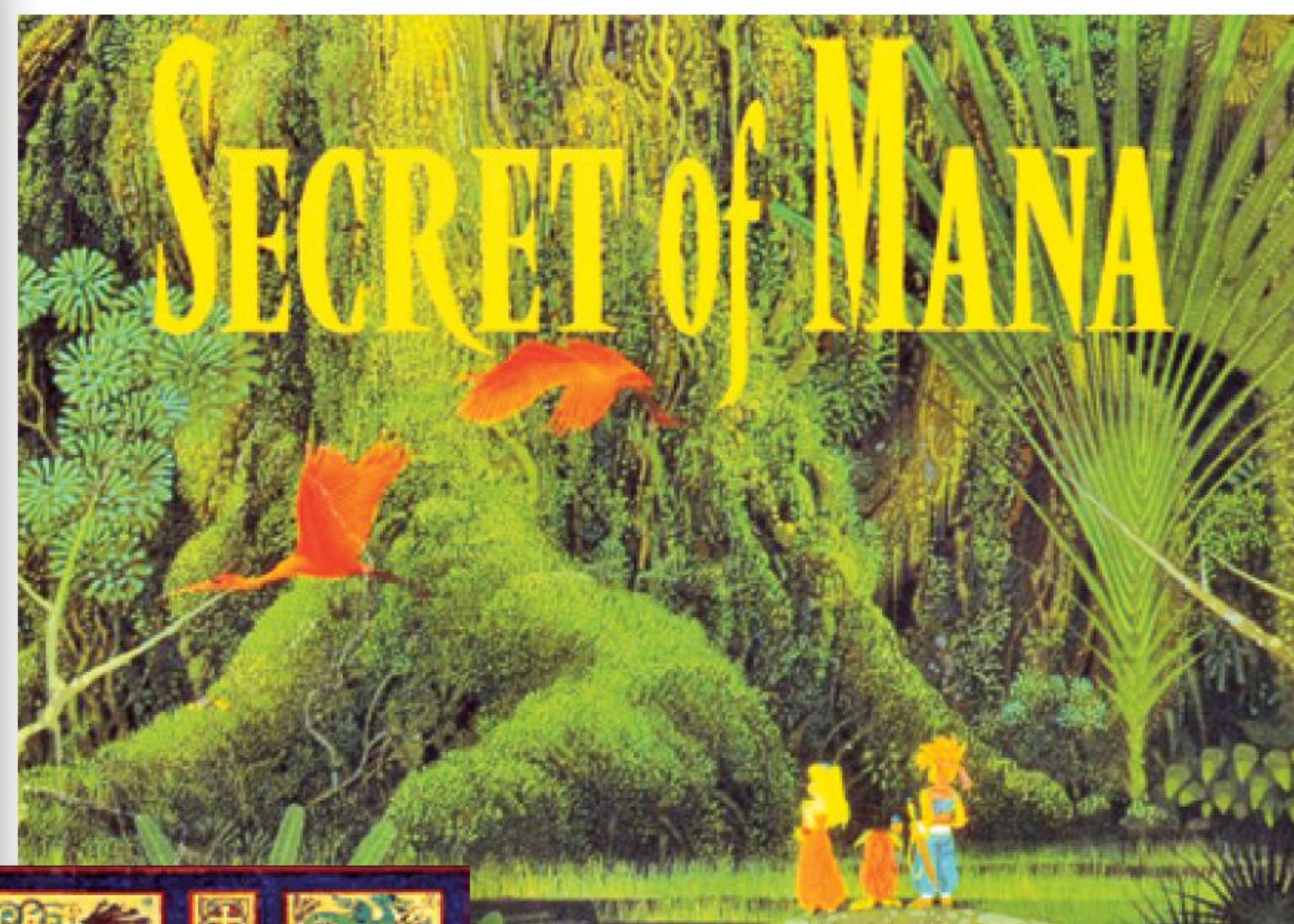
Doch die Sache hat auch einen Haken. NetEase will alle Ressourcen in WoW 2 stecken und fährt daher die Server von World of Warcraft runter. Überall in Azeroth steigen Abschiedspartys und in den Altenheimen erzählt man sich beim Abendessen um 16 Uhr Geschichten vom Release damals.

Derweil läuft die Marketing-Maschinerie richtig an und niemand auf der Welt kann dem bevorstehenden WoW 2.0 noch entkommen. Der erste Trailer wird das am häufigsten gesehene Video aller Zeiten und hat bei der Premiere sogar eine Pause in der Mitte, während derer der Superbowl 82 stattfindet. Menschen verkaufen ihr gesamtes Hab und Gut, um die teure Vorbesteller-Version zu kaufen – noch ohne je Gameplay gesehen zu haben.

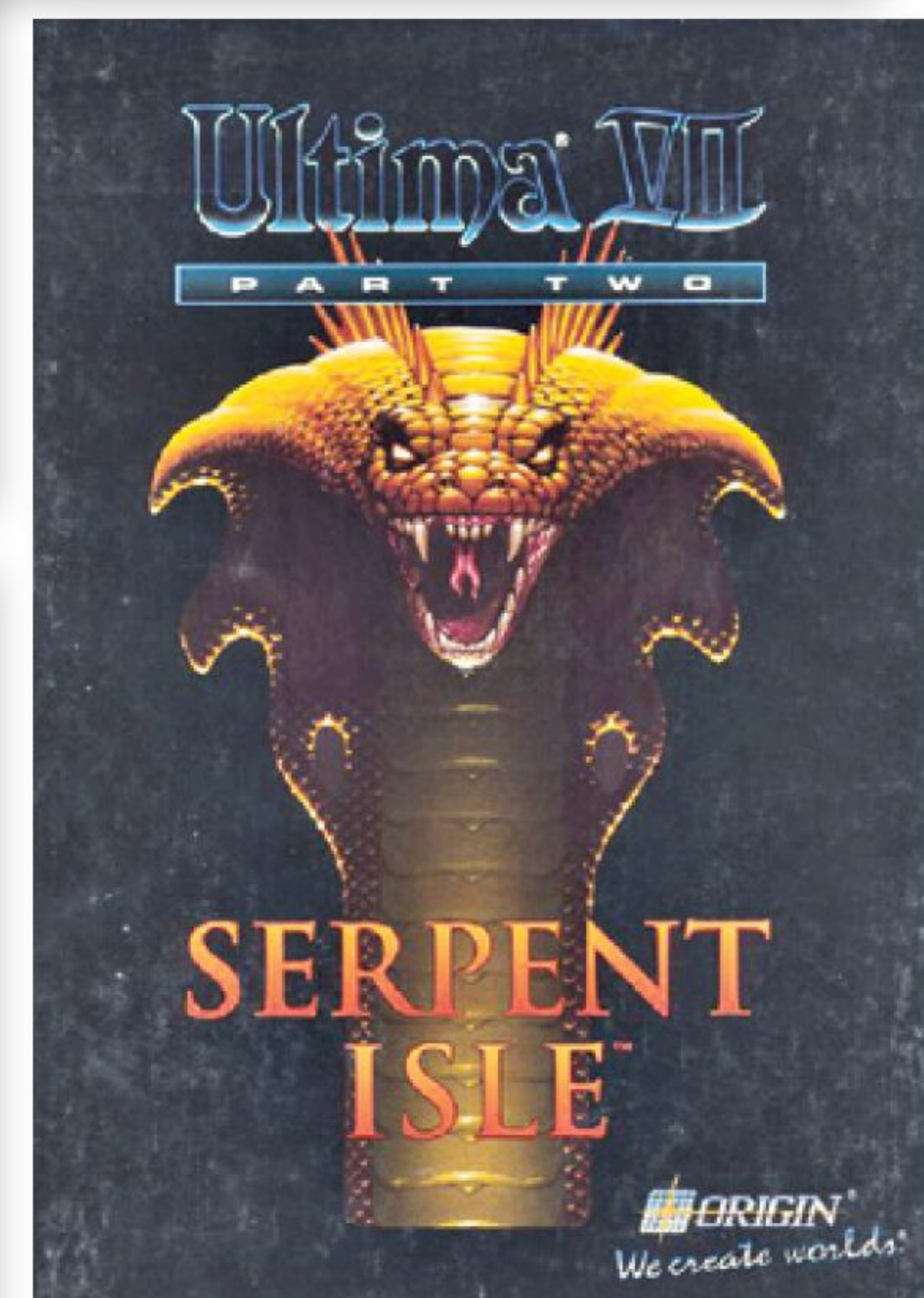
Ende des Jahres dann der Schock. Die Entwicklung ist zu teuer geworden und NetEase lässt die Entwicklung von WoW 2.0 fallen. World of Warcraft ist damit Geschichte. Jahre später sehen wir Teile der Entwicklungsarbeit aber dennoch – als NetEase den Helden-Shooter Underwatch auf den Markt bringt. ■



WoW 2.0 soll Azeroth endlich mit besserer Grafik versorgen. Das Projekt befindet sich mehrere Jahre in der Entwicklung, ehe es aufgegeben wird. Immerhin schaffen es einige Teile in den späteren Helden-Shooter Underwatch.



Alle Bilder: Moby Games



Rollenspiele im Jahre ... Teil 13

Das RPG-Jahr 1993

Retro – 1993 wurden die Entwicklungen des Vorjahres konsequent fortgeführt: Während klassische Computer-Rollenspiele ihren Höhepunkt erreichten, läuteten neue Ideen bereits den Wandel des Genres ein. Gleichzeitig etablierten sich Konsolen-RPGs endgültig als eigenständige Kategorie.

Text: **Benedikt Plass-Fleßenkämper**

Während das Jahr 1992 vor allem als Jahr des Aufbruchs in Erinnerung blieb, zeigte sich 1993 als Phase der Zuspitzung und Weiterentwicklung. Auf dem PC setzten Serien wie Ultima mit Ultima 7 Part Two: Serpent Isle neue Maßstäbe, während Ultima Underworld 2 die technische Vision des Vorgängers weiter ausbaute. Gleichzeitig gerieten klassische Konzepte in Spielen wie Eye of the Beholder 3 oder Dungeon Master 2 zunehmend an ihre Grenzen, während Dark Sun: Shattered Lands bereits den nächsten Entwicklungsschritt einleitete.

Parallel dazu erreichten traditionelle Computer-Rollenspiele mit Titeln wie Lands of Lore und Wizardry 7 ihren Hö-

hepunkt. Gleichzeitig schlugen Spiele wie Betrayal at Krondor und ShadowCaster neue erzählerische und konzeptionelle Wege ein. Und auch der Amiga bekam mit Ambermoon noch einmal ein würdiges Abschiedsgeschenk.

Auf Konsolen setzte sich derweil eine andere Entwicklung durch. Mit Phantasy Star 4 auf dem Mega Drive, Secret of Mana auf dem Super Nintendo und weiteren Konsolen-RPGs etablierte sich das Genre endgültig als eine der prägendsten Kräfte der 16-Bit-Ära.

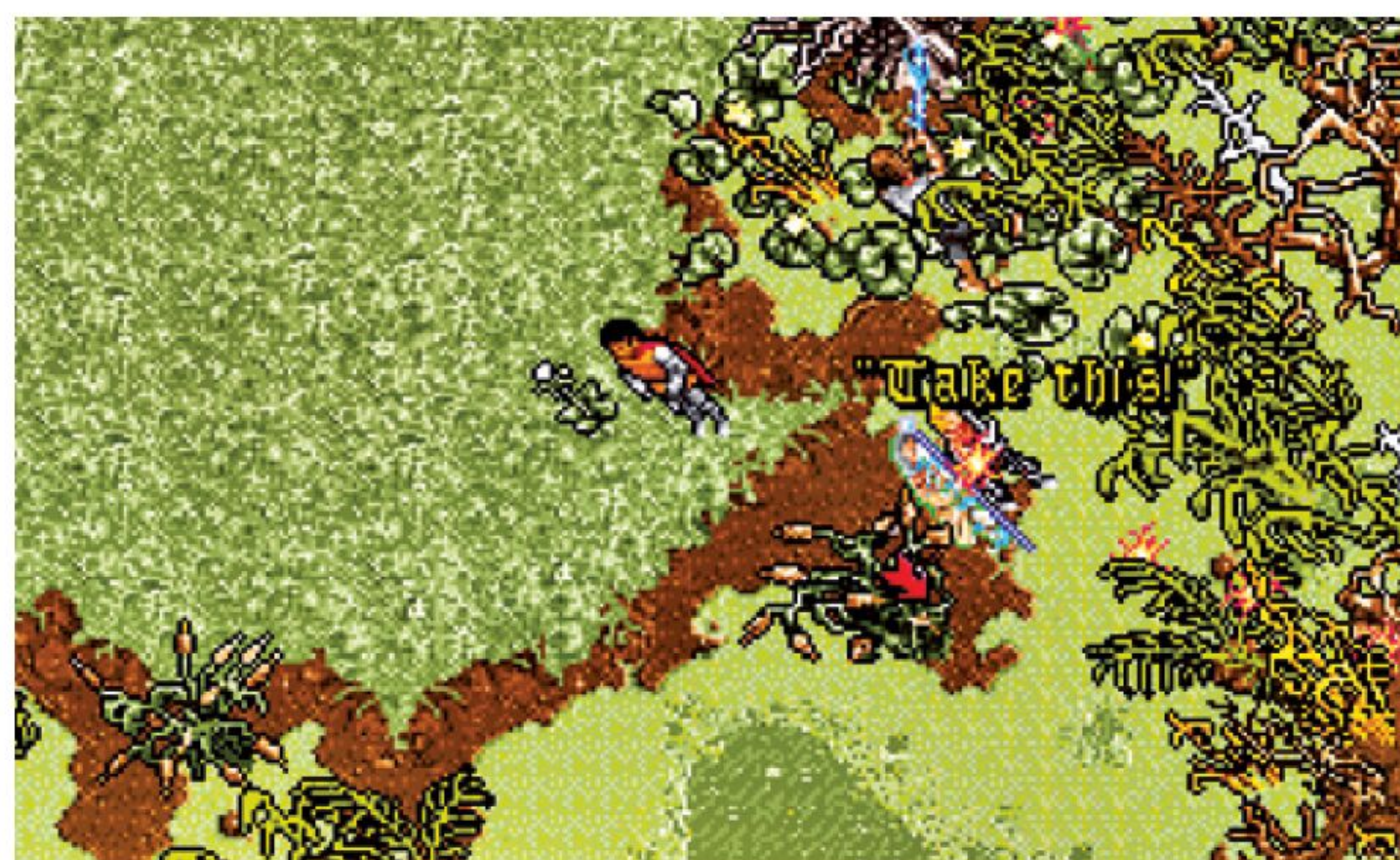
Und genau in diesem Spannungsfeld aus Höhepunkt, Umbruch und neuen Ideen entfaltete sich das Rollenspieljahr 1993. Höchste Zeit also, genauer hinzuschauen!

ULTIMA 7 PART TWO: SERPENT ISLE & ULTIMA UNDERWORLD 2: ORIGIN AUF DEM HÖHEPUNKT

Zunächst erschien 1993 mit Ultima 7 Part Two: Serpent Isle gewissermaßen ein zweites Ultima 7. Das Spiel basierte auf der gleichen Engine wie Ultima 7: The Black Gate aus dem Jahr 1992, weshalb Richard Garriott bewusst auf die Bezeichnung Ultima 8 verzichtete. Anstatt einen technischen Umbruch zu markieren, setzte der Nachfolger auf eine inhaltliche Weiterentwicklung. Die Handlung knüpfte direkt an die Ereignisse des Vorgängers an und führte den Avatar auf die geheimnisvolle Serpent Isle, eine deutlich fremdartigere und



Die Prüfung von Dupre zeigte in Serpent Isle, wie stark Ultima 7 Part Two auf Moral, Figuren und erzählerische Zuspitzung setzte.



In Serpent Isle lief der Kampf in Echtzeit ab: Timing, Positionierung und das Verhalten der Gefährten entschied oft mehr als blanke Werte.

düsterere Spielwelt als Britannia. Im Mittelpunkt standen komplexe Themen wie Identität, Moral und die Konsequenzen früherer Entscheidungen. Erzählerisch gehörte das Spiel damit zu den ambitioniertesten Rollenspielen seiner Zeit. Der Spielablauf war indes deutlich linearer als in den bisherigen Ultima-Teilen und es gab vergleichsweise wenige optionale Nebenquests.

Technisch orientierte sich Serpent Isle eng am Vorgänger The Black Gate und erschien erneut ausschließlich für den PC. Die klassischen 16-Bit-Heimcomputer wie der Amiga oder der Atari ST waren für diese Art von komplexer, speicherhungriger Spielwelt nicht mehr geeignet. Für ein überzeugendes Spielerlebnis war ein leistungsfähiger 386er-PC mit VGA-Grafik und idealerweise einer guten Soundkarte praktisch Pflicht. Auffällig war zudem, dass die zuvor begonnene Internationalisierung wieder zurückgefahren wurde. Während The Black Gate noch in mehrere Sprachen übersetzt worden war, erschien Serpent Isle nur noch in Englisch und Spanisch. Auch das Add-on The Silver Seed wurde ausschließlich auf Englisch veröffentlicht; lediglich die Begleitmaterialien wurden für internationale Versionen lokalisiert. Gleichzeitig litt das Spiel unter den zunehmenden Vorgaben des Publishers: Mehrere geplante Inhalte mussten aufgrund enger Deadlines gekürzt werden, was sich vor allem im späteren Spielverlauf bemerkbar machte. Dennoch

blieb das Abenteuer außergewöhnlich dicht erzählt und endete in einem für damalige Verhältnisse ungewöhnlich offenen und mutigen Cliffhanger. Rückblickend gilt Serpent Isle weniger als technischer Fortschritt, sondern vielmehr als erzählerischer Höhepunkt der klassischen Ultima-Reihe. Das Spiel wurde von der Fachpresse fast durchweg sehr positiv aufgenommen.

Parallel dazu entwickelte das Team von Looking Glass (zuvor Blue Sky Productions) die Ideen von Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992) konsequent weiter. Bereits 1993 erschien mit Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds ein deutlich umfangreicher Nachfolger, der das Konzept der frei erkundbaren 3D-Welt weiter ausbaute. Anstelle eines einzelnen Dungeons bereiste der Spieler nun mehrere, thematisch unterschiedliche Parallelwelten, die über magische Portale miteinander verbunden waren. Die Mischung aus Echtzeitkämpfen, Rätseln, Charakterentwicklung und Interaktion mit verschiedenen Fraktionen blieb erhalten, wurde jedoch in Umfang und Komplexität spürbar erweitert.

Im Vergleich zum ersten Teil fiel der eher gebremste Einstieg auf. Zu Beginn war der Avatar zusammen mit den übrigen Figuren in Lord British's Schloss unter einer undurchdringlichen Blackrock-Kuppel eingeschlossen. Er musste sich erst schrittweise Zugang zu den anderen Welten verschaffen. Diese bewusst beengend wirkende Ausgangslage entfaltete

ihre Stärken erst nach und nach, als sich die verschiedenen Parallelwelten öffneten. Dann avancierte das Ego-Epos jedoch zu einem Rollenspiel der Extraklasse. Tester Heinrich Lenhardt konstatierte dies in der PC Player 3/93: „Origin hat beim zweiten Teil seines Prachtspiels nochmal ein bisschen zugelegt und die Rollenspiel-Referenzlatte ein Stückchen höhergeschraubt.“ (Wertung: 94 Prozent)

Technisch gesehen bewegte sich das Spiel weiterhin auf einem für die damalige Zeit beeindruckenden Niveau. Neben der MS-DOS-Version erschien es auch für japanische Heimcomputer wie FM Towns und PC-98.

Wie schon der Vorgänger setzte auch Ultima Underworld 2 einen leistungsfähigen PC voraus. Es profitierte spürbar von schneller Hardware und einer guten Soundausstattung. Gleichzeitig zeigte sich jedoch bereits ein struktureller Wandel innerhalb von Origin: Nach der Übernahme durch Electronic Arts nahmen Einfluss und Deadlines des Publishers spürbar zu – eine Entwicklung, die die Ausrichtung der Ultima-Reihe nachhaltig prägen sollte.

DARK SUN: SHATTERED LANDS & EYE OF THE BEHOLDER 3: SSI IM UMBRUCH

Nachdem die Gold-Box-Reihe ausgelaufen war, schlug SSI im Jahr 1993 einen neuen Weg ein. Mit Dark Sun: Shattered Lands ►



Ein Blackrock-Kristall diente als Tor zu fremden Welten: In Ultima Underworld 2 reiste der Spieler erstmals durch mehrere, völlig unterschiedliche Dimensionen.



In Ultima Underworld 2 besaß jede Welt ihren eigenen Stil – von Fantasy bis Science-Fiction, wie hier im Biotech-Komplex von Talorus.



Auch im zweiten Ultima Underworld wurden alle Kämpfe in Echtzeit ausgetragen. Dabei waren Timing, Bewegung und Ressourcen entscheidend.



In Dark Sun: Shattered Lands führte die Reise durch eine raue Wüstenwelt, in der zwischen Ruinen und Siedlungen stets neue Gefahren lauerten.

für den PC präsentierte das Studio ein Rollenspiel mit AD&D-Lizenz, das sich bewusst von der bisherigen Formel löste. Anstelle der gewohnten Engine kam eine deutlich modernisierte Technik zum Einsatz, die freiere Bewegungen, dynamischere Kämpfe und eine insgesamt flüssigere Präsentation ermöglichte. Auch inhaltlich setzte sich das Spiel klar ab: Das raue Wüsten-Setting von Athas, geprägt von Sklaverei, psionischen Kräften und moralischen Grauzonen, verlieh dem Abenteuer eine ungewohnt düstere Atmosphäre. Damit markierte Shattered Lands nicht nur einen technischen, sondern auch einen inhaltlichen Neustart – weg von klassischer High Fantasy, hin zu eigenständigeren Rollenspielwelten. In Zeitschriften wie Power Play oder PC Player reichte es allerdings nicht zum großen Wertungshit; meist bewegten sich die Tests im mittleren 70er-Bereich.

Im direkten Vergleich wirkte das ebenfalls von SSI vertriebene Eye of the Beholder 3: Assault on Myth Drannor, das nur noch für den PC und später auch für den japanischen Heimcomputer PC-98 veröffentlicht wurde, ziemlich veraltet. Nachdem sich Westwood Studios aus der Zusammenarbeit zurückgezogen hatte, übernahm ein anderes Team die Entwicklung, was sich deutlich bemerkbar machte. Zwar bot der dritte Teil mit höherem Schwierigkeitsgrad, neuen Gegnern und kleineren Komfortfunktionen wie einem All-Attack-Button solide Rollenspielkost nebst AD&D-Regelwerk, doch echte Innovationen blieben aus. Die bekannte Mischung aus rasterbasierter Bewegung, Echtzeitkämpfen und Dungeon-Erkundung wurde nahezu unver-

ändert übernommen, während essenzielle Komfortfunktionen wie ein Automapping weiterhin fehlten. In einer Zeit, in der Spiele wie Ultima Underworld oder das deutlich modernere Lands of Lore – zu dem wir später noch kommen – neue Maßstäbe setzten, wirkte Eye of the Beholder 3 zunehmend wie ein Produkt ohne echte Weiterentwicklung: ein solides, aber letztlich routiniertes Finale einer einst stilprägenden Reihe.

DUNGEON MASTER 2: DER SPÄTE ABSCHIED EINES GENRE-PIONIERERS

Wir bleiben tief unten im Dungeon und werfen noch einen Blick auf Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep. Die Entwicklung des Nachfolgers des bei seinem Erscheinen im Jahr 1987 richtungsweisenden Dungeon Master verlief ungewöhnlich: Zunächst erschien der Titel 1993 exklusiv für den japanischen PC-98, wo die Reihe große Popularität genoss. Erst 1994 folgten Umsetzungen für FM Towns und das Mega-CD, bevor 1995 schließlich eine technisch überarbeitete PC-Version sowie eine Amiga-Portierung veröffentlicht wurden. Trotz der nachträglichen Anpassung an den VGA-Standard wirkte der Dungeon Crawler zu diesem Zeitpunkt bereits überholt – ein Problem, das unter anderem auf die lange und wechselhafte Entwicklungszeit zurückzuführen war.

Spielerisch hielt der Entwickler FTL konsequent an den Prinzipien des Vorgängers fest: Ressourcenmanagement, ein hoher Schwierigkeitsgrad und ein komplexes Dungeon-Design sorgten weiterhin für fordernde

Spielabläufe. Gleichzeitig erschwerten Mechaniken wie respawnende Gegner und ein insgesamt vergleichsweise sperriges Interface den Zugang. Zwar überzeugten das Leveldesign und die Spieltiefe nach wie vor, doch im Vergleich zu moderneren RPGs wirkte Dungeon Master 2 zunehmend wie ein Relikt vergangener Tage. Die schwachen Verkaufszahlen besiegelten schließlich das Ende von FTL und markierten zugleich den Abschied eines der prägendsten Dungeon-Crawler-Konzepte.

LANDS OF LORE: DER FINALE DUNGEON CRAWLER?

Doch während Dungeon Master 2 wie ein verspäteter Abgesang auf ein einst prägendes Spielprinzip wirkte, zeigte sich nur kurze Zeit später, dass dieses Konzept noch nicht ganz am Ende angekommen war. Mit Lands of Lore: The Throne of Chaos für den PC lieferten die Westwood Studios 1993 gewissermaßen die ausgereifteste und zugänglichste Variante des klassischen Dungeon Crawlers – für viele Beobachter nicht ohne Grund das „wahre“ dritte Eye of the Beholder. Nachdem sich das Studio von dem AD&D-Lizenzinhaber SSI gelöst hatte, nutzte es die neu gewonnene kreative Freiheit, um ein eigenständiges Rollenspiel ohne die Zwänge eines Pen-&Paper-Regelwerks zu entwickeln.

Das Ergebnis war ein technisch und atmosphärisch beeindruckendes Abenteuer, das die bekannte Rasterbewegung beibehielt, zugleich aber in nahezu allen Bereichen verfeinert wurde. Anstatt wie zuvor ausschließlich durch düstere Verließe zu streifen,



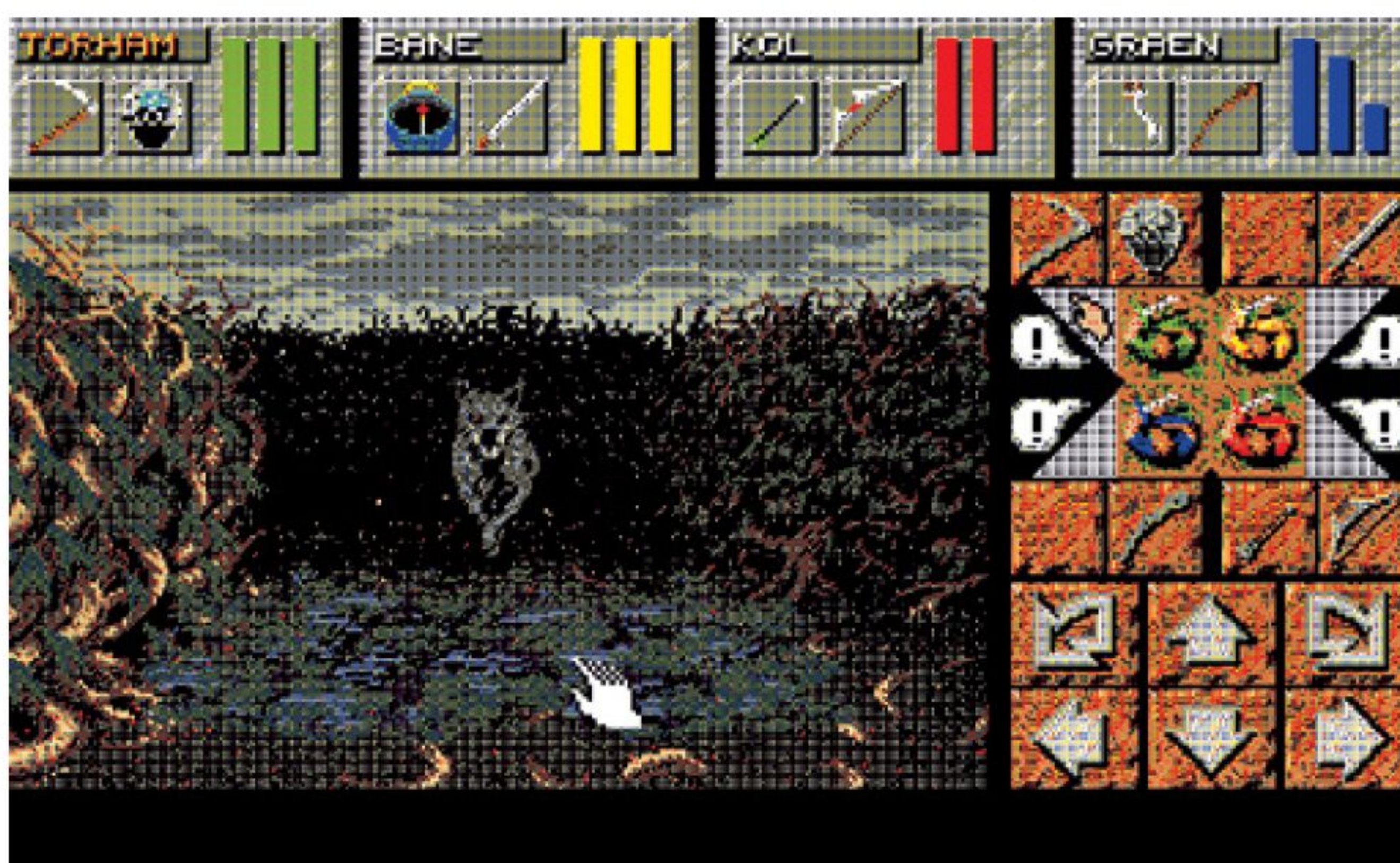
In Dark Sun: Shattered Lands wurden Kämpfe taktisch auf offenen Schlachtfeldern ausgetragen, bei denen Zauber und Positionierung zählten.



In Eye of the Beholder 3 fanden die Kämpfe weiterhin in Echtzeit statt. Zauber wie Feuerbälle trafen nun mehrere Gegner, doch spielerisch änderte sich nicht viel.



1993 schon so langsam veraltet: In Eye of the Beholder 3 mussten Teleporter-Rätsel ohne Automap gelöst werden.



Dungeon Master 2 erschien Ende 1993 zunächst für den japanischen PC-98. Gegenüber dem sechs Jahre alten Vorgänger wurde am Echtzeit-Spielablauf nichts geändert.



Die 1994 für das Sega Mega-CD erschienene Umsetzung von Dungeon Master 2 erwies sich für Besitzer der Konsolen-Erweiterung als leckere RPG-Alternative.

erkundeten die Spieler nun abwechslungsreiche Schauplätze wie Wälder, Städte oder Tempelanlagen. Für eine dichte Atmosphäre sorgten die farbenfrohe VGA-Grafik, der stimmungsvolle Soundtrack von Frank Klepacki und die insgesamt sehr runde Präsentation. Auch spielerisch zeigte sich Lands of Lore zugänglich als seine Vorbilder. Eine komfortable Automap, eine vergleichsweise lineare Struktur und ein moderater Schwierigkeitsgrad machten das Rollenspiel besonders für Einsteiger attraktiv, ohne erfahrene Spieler außen vor zu lassen.

Die Geschichte bediente sich inhaltlich klassischer Fantasy-Motive: Die Hexe Scotia bedrohte das Königreich, sorgte als Gestaltwandlerin für Verwirrung und schickte König Richard LeGre auf die Suche nach einem rettenden Artefakt. Die Handlung blieb zwar insgesamt überschaubar, wurde jedoch durch zahlreiche Dialoge, humorvolle Einlagen und eine lebendige Inszenierung aufgewertet. Gleichzeitig zeigte sich aber auch, dass sich das Genre im Wandel befand. Im Vergleich zu den frei erkundbaren 3D-Welten von Ultima Underworld wirkte die starre Schritt-für-Schritt-Erkundung bereits leicht überholt. Westwood begegnete diesem Problem mit aufwendig animierten Bewegungsabläufen, die den Übergang zwischen den einzelnen Feldern deutlich flüssiger erscheinen ließen.

Trotz dieser Einschränkungen wurde Lands of Lore zu einem großen Erfolg und markierte den Höhepunkt des klassischen Dungeon-Crawler-Designs. 1994 erschien eine überarbeitete CD-Version mit vollständiger Sprachausgabe, allen voran mit der mar-

kanten Stimme von Patrick „Captain Picard“ Stewart als König Richard. Damit wirkte das Spiel in puncto Präsentation seiner Zeit erstaunlich voraus und setzte Maßstäbe für kommende Rollenspiele. 1994 erschienen in Japan zudem Umsetzungen für PC-98 und FM Towns. 1997 und 1999 folgten zwei Fortsetzungen.

WIZARDRY 7 UND MIGHT AND MAGIC 5: DIE LETZTE BLÜTE KLASSISCHER CRPGS

Ein weiteres Schwergewicht, das zwar bereits Ende 1992 offiziell erschienen war, aufgrund späterer Veröffentlichungen und anhaltender Medienpräsenz jedoch auch 1993 noch eine große Rolle spielte, war Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant. Mit diesem Teil führte Entwickler David W. Bradley die traditionsreiche Reihe auf einen neuen Höhepunkt. Die riesige, zusammenhängende Spielwelt, die zahlreichen Fraktionen und die enorme spielerische Freiheit sorgten für ein Maß an Komplexität, das seiner Zeit weit voraus war. Selbstständig agierende NPC-Gruppen durchstreiften die Welt, konkurrierten mit dem Spieler um Beute und verliehen dem Abenteuer eine ungewöhnliche Dynamik.

Entsprechend begeistert zeigte sich auch die Fachpresse: So vergab die Power Play in ihrer Ausgabe 12/92 starke 94 Prozent, während die PC Player das Spiel in Ausgabe 1/93 mit 87 Prozent bewertete. Dies ist ein deutliches Zeichen dafür, dass Wizardry 7 zu den herausragenden Rollenspielen dieser Phase zählte. Gleichzeitig blieb das Spiel – typisch

für die Wizardry-Reihe – kompromisslos anspruchsvoll und verlangte Geduld sowie sorgfältige Planung. Rätsel spannten sich oft über große Teile der Spielwelt, während Charakterentwicklung und Fortschritt eng miteinander verzahnt waren. Mechaniken wie das Erlernen von Fähigkeiten – etwa Schwimmen – konnten dabei über Erfolg oder Misserfolg entscheiden und führten gelegentlich zu frustrierenden Momenten. Dennoch überzeugte Wizardry 7 durch seine enorme Tiefe und seinen konsequent umgesetzten Designansatz. Bis heute gilt es als einer der ambitioniertesten Vertreter klassischer Computer-Rollenspiele überhaupt.

Ebenfalls im Jahr 1993 erschien Might and Magic 5: Darkside of Xeen, das wir in der vergangenen Ausgabe im Zusammenhang mit Might and Magic 4: Clouds of Xeen bereits ausführlich behandelt haben. Beide Teile waren eng miteinander verzahnt und bildeten gemeinsam die Welt von Xeen, deren vollständiger Umfang sich erst durch das Zusammenspiel beider Abenteuer erschloss.

BETRAYAL AT KRONDOR & SHADOWCASTER: NEUE WEGE FÜR WESTLICHE ROLLENSPIELE

Mit Betrayal at Krondor, das 1993 von Sierra veröffentlicht wurde, schlug Entwickler Dynamix einen ungewöhnlichen Weg ein und setzte stärker als viele Genrevertreter auf erzählerische Tiefe. Basierend auf Raymond E. Feists Midkemia-Universum verband das Rollenspiel eine offene Welt mit einer klar strukturierten Handlung, die in neun Kapi- ►



In Lands of Lore erkundete man auch Wälder und andere Außenareale. Dort warteten zahlreiche Feinde in Echtzeitkämpfen auf die Heldengruppe.



Scotia war die zentrale Antagonistin in Lands of Lore. Als Gestaltwandlerin konnte sie den Spieler im Spielverlauf immer wieder täuschen.



In Wizardry 7 wurden die Kämpfe rundenbasiert ausgetragen. Selbst im Wasser traf die Gruppe auf gefährliche Gegner und musste ihre Aktionen daher sorgfältig planen.



In Wizardry 7 warteten Dungeons voller Fallen und Rätsel, die Aufmerksamkeit und kluges Kombinieren erforderten.



Erst mit Clouds of Xeen wurde die Welt von Might and Magic 5: Darkside of Xeen vollständig, samt Zusatzgebieten wie dem Dragon Tower.

tel unterteilt war. Besonders auffällig war die Präsentation: Dialoge wurden ausführlich in Textform dargestellt und von stimmungsvollen Illustrationen begleitet, während das Kampfsystem rundenbasiert und taktisch geprägt blieb. Die Spielwelt reagierte zudem dynamisch auf das Verhalten der Spieler, etwa durch ein Rufsystem oder veränderte Reaktionen von NPCs. Dadurch entstand ein für die damalige Zeit ungewöhnlich glaubwürdiges und literarisch geprägtes Rollenspiel, das sich bewusst von rein systemgetriebenen Vertretern abhob. In der deutschen Fachpresse wurde dieser Ansatz jedoch unterschiedlich bewertet: Während die PC Player (9/93) starke 83 Prozent vergab, zeigte sich die Power Play (7/93) mit lediglich 56 Prozent deutlich kritischer – ein Hinweis darauf, wie stark das literarische Konzept polarisierte.

Einen deutlich experimentelleren Ansatz verfolgte ShadowCaster, das über Origin Systems veröffentlicht wurde. Das von Raven Software entwickelte PC-Spiel nutzte eine weiterentwickelte 3D-Engine, die flüssigere Bewegungen und größere Umgebungen ermöglichte. Es verband klassische Rollenspielelemente mit Action- und Adventure-Mechaniken. Im Mittelpunkt stand die Fähigkeit des Protagonisten, sich in verschiedene Kreaturen mit eigenen Fähigkeiten und spielerischen Möglichkeiten zu verwandeln. Dieses Morphing-System verlieh dem Spiel eine besondere Dynamik und machte es zu einem frühen Beispiel für hybride Rollenspielkonzepte. Auch wenn ShadowCaster nie die Bekanntheit großer Serien erreichte, gilt es rückblickend als wichtiger Zwischen-

schritt auf dem Weg zu moderneren, actionorientierten RPGs. 1994 folgte zudem eine CD-Version, die vor allem mit verbesserter Audioqualität, zusätzlichen Soundeffekten, vereinzelt gesprochenen Passagen sowie einigen Zusatzlevels aufwartete.

AMBERMOON: DER SPÄTE ABSCHIED VOM AMIGA

Während sich viele große Rollenspiele zunehmend auf den PC verlagerten, hielt der Amiga nur noch vereinzelt dagegen – wenn auch mit bemerkenswert ambitionierten Projekten. Mit Ambermoon erschien am 30. Dezember 1993 ein solches Rollenspiel exklusiv für den Commodore-Heimcomputer. Es gilt zugleich als eines der letzten großen Genre-Highlights auf dieser Plattform. Entwickelt vom deutschen Studio Thalion Software, knüpfte der Titel direkt an Amberstar (1992) an und führte dessen Mischung aus freierkundbarer Oberwelt, Dungeon-Passagen in Ego-Perspektive und rundenbasierten Kämpfen konsequent weiter.

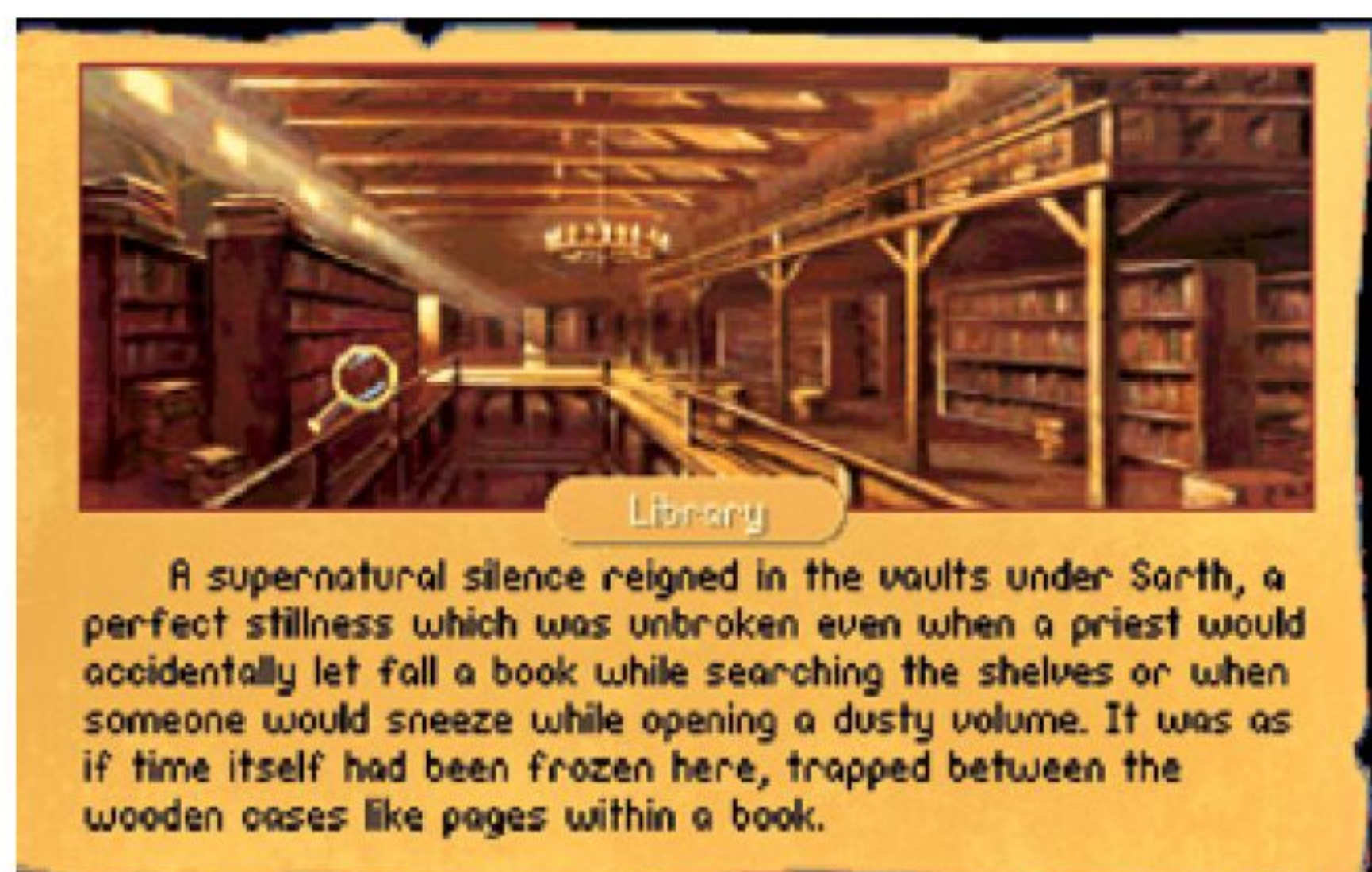
Dabei legte das Spiel in nahezu allen Bereichen deutlich zu: Die Spielwelt war erheblich größer, technisch reizte Ambermoon die Möglichkeiten des Amiga bis an die Grenzen aus und auch inhaltlich entstand ein episches Abenteuer, das die Spieler sogar auf umliegende Monde führte. Gleichzeitig markierte der Titel jedoch einen Endpunkt: Aufgrund schwacher Verkaufszahlen und der Insolvenz von Thalion konnte ein geplanter dritter Teil nie realisiert werden. Damit blieb Ambermoon nicht nur als würdiger Nachfolger von

Amberstar in Erinnerung, sondern auch als unvollendeter Abschluss einer ambitionierten Rollenspieltrilogie – und als eines der letzten großen klassischen RPGs auf dem Amiga.

JRPGS IM AUFWIND: ZWISCHEN MEGA DRIVE UND SNES-DOMINANZ

Während sich das Super Nintendo zunehmend zur führenden Plattform für japanische Rollenspiele entwickelte, setzte Fantasy Star 4: The End of the Millennium 1993 noch einmal ein starkes Ausrufezeichen auf Segas Mega Drive. Für den vierten Teil der Reihe ließ sich Sega ungewöhnlich viel Zeit und lieferte ein technisch und erzählerisch beeindruckendes Abenteuer ab, das heute als einer der Höhepunkte der 16-Bit-Ära gilt. Ursprünglich war das Spiel als CD-Projekt geplant, erschien jedoch schließlich auf einem 24-Mbit-Modul und überzeugte dennoch mit aufwendig inszenierten Zwischensequenzen, die ihre Geschichte in Form stilvoll gezeichneter Comic-Panels erzählten.

Spielerisch blieb sich die Serie treu: Rundenbasierte Kämpfe, das Erkunden von Dungeons und die Reise zwischen verschiedenen Planeten bildeten weiterhin das Fundament. Neu waren vor allem die sogenannten Kombinationstechniken, bei denen mehrere Charaktere ihre Fähigkeiten zu besonders mächtigen Angriffen verbanden. Trotz seiner Qualitäten erschien Fantasy Star 4 zu einem ungünstigen Zeitpunkt: Die japanische Version wurde noch Ende 1993, während des Lebenszyklus des Mega Drive, veröffentlicht, die westlichen



In Betrayal at Krondor unterstrichen Bücher und lange Texte den literarischen Ansatz – selbst Bibliotheken wurden Teil der erzählerischen Spielwelt.



In ShadowCaster traf man aus der Ego-Perspektive auf Gegner, darunter Riesenspinnen. Als Action-RPG-Hybrid verband das Spiel Kämpfe, Rätsel und Verwandlungen.



Eines der letzten großen Amiga-Rollenspiele: Ambermoon wechselte zwischen Oberwelt, Städten und Dungeons; in Verliesen erkundete man die Welt in 3D.



In Phantasy Star 4 wurden die Kämpfe rundenbasiert ausgetragen und mit detailreichen Sprites sowie flüssigen Animationen eindrucksvoll dargestellt.



In Phantasy Star 4 verbanden die Dialoge ernste Storymomente mit Humor. Die Comic-Panels gaben den Figuren zusätzlich Persönlichkeit und Charme.



In Secret of Mana standen dynamische Echtzeitkämpfe im Mittelpunkt. Als Action-RPG überzeugte das Spiel zudem mit einem optionalen Koop-Modus für bis zu drei Spieler.

Versionen folgten jedoch erst 1994 und 1995 – zu einer Zeit, in der bereits neue Konsolengenerationen wie die erste PlayStation am Horizont standen. Entsprechend verhalten fiel die damalige Rezeption aus. Erst im Rückblick wurde das Spiel als das anerkannt, was es ist: eines der besten JRPGs seiner Zeit, das in puncto Umfang, Story und Inszenierung problemlos mit Genregrößen wie Final Fantasy 6 (1994) oder Chrono Trigger (1995) mithalten kann.

Während Phantasy Star 4 noch einmal die Stärken klassischer JRPGs auf dem Mega Drive ausspielte, zeigte sich auf dem Super Nintendo bereits, in welche Richtung sich das Genre spielerisch weiterentwickeln würde. Mit Secret of Mana gelang Square 1993 (in den USA und Japan; Europa folgte erst 1994) einer der prägendsten Schritte hin zum modernen Action-Rollenspiel. Als Nachfolger des Game-Boy-Titels Seiken Denetsu entwickelte sich das Spiel zu einem eigenständigen Erlebnis, das klassische Rollenspielmechaniken mit dynamischen Echtzeitkämpfen verband. Anstelle rundenbasierter Gefechte standen unmittelbare Aktionen im Vordergrund, die durch ein cleveres Ringmenü unterstützt wurden. Über dieses ließen sich Zauber, Ausrüstung und Items schnell und intuitiv auswählen. Auch erzählerisch setzte Secret of Mana neue Akzente. Die Geschichte um ein magisches Schwert, eine bedrohte Welt und eine ungewöhnliche Heldengruppe verband märchenhafte Leichtigkeit mit überraschend ernsten Momenten.

Besonders hervorzuheben war die Präsentation: Farbintensive Landschaften, eine

detaillierte Pixelgrafik und der atmosphärische Soundtrack von Hiroki Kikuta schufen eine dichte, fast traumhafte Spielwelt. Hinzu kam ein für die damalige Zeit außergewöhnliches Feature: Das komplette Abenteuer ließ sich kooperativ zu zweit oder sogar zu dritt bestreiten – ein Konzept, das selbst heute noch selten ist. Trotz kleiner Schwächen wie einer teils ungenauen Kollisionsabfrage oder einer eigenwilligen deutschen Übersetzung entwickelte sich Secret of Mana zu einem der beliebtesten Rollenspiele seiner Generation und trug maßgeblich dazu bei, das Super Nintendo als führende Plattform für JRPGs zu etablieren.

Während Phantasy Star 4 und Secret of Mana die großen Höhepunkte setzten, zeigte sich 1993 auch in der zweiten Reihe, wie vielfältig sich das Genre entwickelt hatte. Mit Breath of Fire gelang Capcom der Einstieg in das klassische JRPG-Segment – und das direkt mit einer neuen Reihe. Das Spiel setzte auf vertraute Tugenden wie rundenbasierte Kämpfe, eine wachsende Heldengruppe und eine klar strukturierte Abenteuerreise. Es brachte jedoch mit der Drachenverwandlung des Protagonisten Ryu ein prägendes Alleinstellungsmerkmal ins Spiel. Optisch überzeugte das Super Nintendo-Abenteuer mit farbenfroher Pixelgrafik und liebevoll animierten Gegnern. Kritik gab es vor allem für das häufig notwendige Grinding und die unglücklich abgekürzten Begriffe in der US-Version. Dennoch legte Breath of Fire den Grundstein für eine langlebige Serie.

Mit Lufia & The Fortress of Doom präsentierte Taito ein weiteres klassisches JRPG, das vor allem mit einer stringenten Handlung und einer klar strukturierten Welt überzeugen konnte. Obwohl Kampfsystem und Progression weitgehend traditionellen Mustern folgten, rückte das Spiel seine Geschichte und Figuren stärker in den Mittelpunkt als viele Genrevertreter. Es erschien ausschließlich in Japan und den USA.

Einen etwas anderen Weg schlug schließlich Illusion of Gaia ein. Das Action-Rollenspiel war der Quasi-Nachfolger des 1992 erschienenen SNES-Spiels Soul Blazer. Es kombinierte direkte Kämpfe mit Adventure-Elementen und setzte verstärkt auf eine emotional aufgeladene Erzählweise. Dabei wurden Themen wie Identität, Verlust und die Entwicklung der Menschheit behandelt. In Europa erschien es unter dem Namen Illusion of Time allerdings erst 1995, also ein Jahr nach der Veröffentlichung von Soul Blazer.

Diese Titel verdeutlichten gemeinsam, wie breit das Genre sich Anfang der 1990er aufgestellt hatte – vom klassischen, rundenbasierten Abenteuer bis hin zu erzählerisch ambitionierten Action-Hybriden. Gleichzeitig wurde immer deutlicher, dass sich das Super Nintendo als zentrale Plattform für JRPGs etablierte und dem Genre eine neue, prägende Heimat bot.

Mit dem RPG-Jahr 1993 endet diese Artikelreihe. Vielen Dank fürs Mitlesen und das gemeinsame Eintauchen in die Geschichte der Rollenspiele! ■



Mit seinem klassischen JRPG-Design, rundenbasierten Kämpfen, bunter Pixeloptik und Drachenkräften legte Breath of Fire den Grundstein für eine langlebige Serie.



Lufia & The Fortress of Doom bot klassisches JRPG-Gameplay mit rundenbasierten Kämpfen und klarer Story. Es war solide, erreichte aber noch nicht die Stärke des Nachfolgers.



Illusion of Gaia verband Action-Gameplay mit RPG-Elementen und erzählte eine ungewöhnlich ernste Geschichte.

Der MMOnat im Rückblick



April 2026 – Was hat sich in diesem Monat in der Welt des besten Spiele-Genres getan? Wir haben uns bei etlichen Online-Rollenspielen umgehört und für euch die Highlights der letzten Wochen zusammengefasst.

Text: **Matthias Brückle**

Der April war mit seinem Wetter gewohnt chaotisch, da haben wir uns natürlich sicherheitshalber eingemummelt und lieber mit unterschiedlichsten Online-Rollenspielen die Zeit vertrieben! Entsprechend haben wir für euch einen Berg an Enthüllungen, Verbesserungen, Drama und tollen Patches rund um das geliebte Genre. Wobei es beim König WoW tatsächlich ganz schön chaotisch zugegangen ist.

WoW: Bug-Alarm in Patch 12.0.5

Mit dem neuen Patch von World of Warcraft wollten Spieler eigentlich ihre helle Freude haben. Schließlich hat das neue Update Überfälle durch die Kräfte der Leere gebracht, aber auch eine Art „Dekorjagd“-Minigame und die fordernden Ritual-Missionen, bei denen wir uns besondere Beute holen können. Aber statt viel Spaß und Freude hatte bei einigen Fans vor allem Frust geherrscht. Denn es ist schon lang her gewesen, dass die Leute bei Blizzard einen so verbuggten Patch wie diesen herausgebracht haben. Sowohl die heiß erwarteten Bonus-Rolls für bessere Ausrüs-

tung als auch das Minigame Decor Duel sind zum Patch-Release praktisch ungenießbar gewesen. Das Chaos nahm solche Ausmaße an, dass man sich bei Blizzard sogar aktiv entschuldigt hat. Die Entwickler geben zu, dass der Patch nicht ihren eigenen Standards entspricht und die Spielerfahrung negativ beeinflusst hat. Laut Entwicklerteam wird seit dem Release intensiv daran gearbeitet, die größten Probleme zu beheben und das Spiel wieder zu stabilisieren. Gleichzeitig versprechen sie, aus dem misslungenen Start zu lernen und künftig transparenter und früher über Probleme zu kommunizieren. In der Community kommt diese Entschuldigung aber nur bedingt gut an. Viele Spieler sehen darin eher typische PR-Floskeln und reagieren entsprechend kritisch. Im Netz und im Spiel wird sich darüber lustig gemacht oder offen hinterfragt, wie so ein fehlerhafter Patch überhaupt live gehen konnte. Einige wünschen sich sogar wieder langsamere Update-Zyklen, wenn dafür die Qualität steigt. Insgesamt zeigt die Situation, dass das Vertrauen vieler Spieler gerade wirklich an einem Tiefpunkt

ist – und Blizzard erst beweisen muss, dass sie die zahlreichen Probleme wirklich in den Griff bekommen.

WoW: Sieg gegen Privatserver

Blizzard geht gerade übrigens vehement gegen WoW-Privatserver vor, und jetzt hat es auch einen der bekanntesten getroffen: Turtle WoW. Nach einer längeren rechtlichen Auseinandersetzung haben sich die Betreiber mit Blizzard geeinigt und beschlossen, das Projekt komplett einzustellen. Der letzte spielbare Tag ist der 14. Mai, am 15. Mai um 12 Uhr werden die Server endgültig abgeschaltet. Kurz darauf gehen auch Webseite, Forum und alle Social-Media-Kanäle offline. Das Team hat sich bereits bei der Community bedankt, die das Projekt über die Jahre unterstützt hat. Das ist schon ein größerer Verlust für viele Fans, denn Turtle WoW lief rund acht Jahre und war etwas Besonderes unter den Privatservern. Statt nur WoW Classic zu kopieren, haben die Entwickler eigene Inhalte eingebaut: angepasste Klassen, veränderte Gebiete und neue Ideen für bekannte Dungeons.

Im Grunde genau das, was viele als „Classic Plus“ bezeichnen. Genau so eine erweiterte Classic-Erfahrung wünschen sich viele Spieler schon lange offiziell von Blizzard. Mit der „Season of Discovery“ gab es zwar erste Ansätze, aber aktuell ist es darum eher ruhig geworden. Es heißt jedoch, dass Blizzard an einer neuen Version arbeitet, die stärker in diese Richtung gehen könnte. Trotzdem zeigt die Abschaltung ziemlich deutlich, dass Blizzard bei Privatservern keinen Spielraum mehr lässt – selbst bei Projekten, die kreative eigene Ideen eingebracht haben.

FF14: Evercold enthüllt

Bei Final Fantasy 14 könnte es gerade kaum spannender sein: Ende April wurde die nächste Erweiterung angekündigt, das Sequel zu Dawntrail. Nach dem sonnigen Ausflug wird es aber frostig: Das neue Abenteuer heißt Evercold und stellt den nächsten Schritt der sogenannten Godless Realms Saga dar, die in Dawntrail begonnen hat. Der Trailer zur vierten Splitterwelt fühlt sich an wie ein Märchen und macht direkt Bock auf mehr. Welche Story uns auf dem gefrorenen Planeten erwartet, ist noch unbekannt, aber die Entwickler haben bereits verraten, dass Patch 7.5 direkt darauf vorbereiten soll. Klar ist aber, dass das MMO wieder mehr auf High Fantasy und sogar nordische Mythologie setzen wird. Als neues Volk wird es übrigens kleine katzenartige Wesen geben, die etwas an Zwerge erinnern. Da wirkt es auch nicht unpassend, dass wir neben Schnee und Eis auch mechanische Areale mit Fabriken und Lava zu sehen bekommen. Darüber hinaus können sich Spieler auf Levelcap 110, neue Dungeons sowie einen 8-Spieler-Raid und diverse Quality-of-Life-Features freuen.

TESO: Monate voller Neuerungen

Für The Elder Scrolls Online steht gerade ein großer Umbruch an. Mit dem neuen Season-System wollen die Entwickler das Spiel langfristig verändern: Alle rund 90 Tage gibt es jetzt neue Inhalte, Events und Belohnungen. Die erste Saison, nämlich Saison Null, ist bereits gestartet und bringt unter anderem eine neue Event-Zone, in der man sich einer Fraktion anschließt und verschiedene PvE-Herausforderungen meistert – inklusive Belohnungen wie einem eigenen Spielerhaus.

Ein besonders interessantes Feature ist der neue Schwierigkeitsgrad für die offene Welt. Spieler können selbst einstellen, wie fordernd das Gameplay sein soll, und kassieren dafür bessere Belohnungen. Gleichzeitig gibt es viele Komfort-Verbesserungen, die den Grind reduzieren, etwa schnelleres Reiten oder einfachere Skill-Resets.

In den kommenden Monaten geht es obendrein weiter: Im Sommer kehrt die Diebesgilde mit neuer Story und Gebiet zurück. Außerdem sind neue Dungeons, ein Raid und weitere experimentelle Features geplant.

Langfristig wartet dann noch ein großes Highlight: 2027 soll es zurück nach Skyrim gehen – mit einer neuen Region und dynamischen Schneestürmen, die das Gameplay beeinflussen. ▶



Blizzard schaltet Turtle WoW ab: Der beliebte Privatserver geht nach Einigung offline – ein herber Verlust für Fans von „Classic Plus“-Erfahrungen, schließlich gab es dort beispielsweise Hochelfen und Goblins als Extra-Classic-Völker.



Schon ein bisschen eine Katastrophe: Die vielen Bugs in Patch 12.0.5 haben manchen Spieler verzweifeln lassen. Die Entwickler bei Blizzard arbeiten seitdem wohl fieberhaft daran, dass alle wieder Spaß am Spiel haben.



Final Fantasy 14 kündigt neue Erweiterung an: Evercold führt in eine eisige Welt, bringt Levelcap 110, neue Dungeons und setzt stärker auf nordische Mythologie und High Fantasy.



The Elder Scrolls Online startet in eine neue Ära: Verändertes Saison-System, flexible Schwierigkeit und weniger Grind sollen das MMO langfristig verändern – erste Inhalte sind bereits live.



Ashes of Creation sorgt weiter für Schlagzeilen: Riot dachte über einen 250-Millionen-Dollar-Kauf nach, doch der Deal platzte – inzwischen drohen dem Macher des gescheiterten MMO-Projekts sogar rechtliche Konsequenzen.



Bessere Balance in Guild Wars 2: Weniger Schaden und angepasste Gegnerwerte sollen den Power Creep eindämmen – Fans haben das Update gefeiert, während sie auf neue Inhalte im Mai warten.

Ashes of Creation: Fast eine Marke von Riot geworden

Das gescheiterte MMO Ashes of Creation beschäftigt uns auch weiterhin. Denn immer wieder kommen neue Infos, Behauptungen und Enthüllungen ans Tageslicht. Unter anderem etwa Details zu absurden Ausgaben der Chefetage des Entwicklerstudios, jetzt aber auch eine krasse Bestätigung von Riot: Die Macher von League of Legends arbeiten zwar selbst an einem MMO, hatten vor einigen Jahren aber ernsthaft überlegt, Ashes of Creation zu kaufen: Mindestens 250 Millionen Dollar hätten dabei als Kaufpreis im Raum gestanden. Das Ziel war laut Riot simpel: das MMO langfristig und stabil entwickeln. Es bestand zudem aktiv Interesse an der Technik hinter dem Spiel, die bis zu 8.000 Spieler auf derselben Karte ermöglichen sollte. Aber ein Investor soll den Chef Steven Sharif unter Druck gesetzt haben, den Deal abzulehnen. In der Gegenwart drohen jetzt Gerichtsverfahren wegen der chaotischen Entwicklung der MMO-Hoffnung, die inzwischen nur noch wie ein Fiebertraum wirkt, aus dem wir alle aufgewacht sind.

GW2: Dicker Balance-Patch

In Guild Wars 2 mussten sich Spieler weiterhin gedulden, denn erst Mitte Mai erscheint das nächste große Update mit mehr Story und einer brandneuen Karte, die wir erkunden dürfen. Bis dahin kümmern sich die Entwickler lieber um Balance, denn das April-Update hatte es in sich: Quer durch die Bank hat Arenanet nämlich den Schaden unserer Charaktere verringert, um den „Power Creep“ der letzten Erweiterungen bis End of Dragons auszugleichen. Dabei haben viele Fans aber auch glücklich aufgeatmet: Um nicht zu sehr „Nachzügler“ abzustrafen, die es dann einfach nur härter hätten, haben die Entwickler auch massiv an den Lebenspunkten von Gegnern der letzten Erweiterungen geschraubt. Im Endeffekt sorgt das also dafür, dass ältere Bosskämpfe des Spiels nicht völlig witzlos oder einfach viel zu lang sind. Die Community hat das Update entsprechend gefeiert!

The Quinfall: Großes Update

The Quinfall hat ein großes Update bekommen, das vor allem Quality of Life und Balance im Fokus hatte. Die Entwickler haben endlich auf das Feedback der Community reagiert und vor allem das Kampfsystem ordentlich überarbeitet. Kämpfe sollen jetzt flüssiger und fairer sein, sodass man mehr aktiv reagieren muss, statt einfach nur Skills durchzuspammen. Ein großer Punkt ist, dass Crowd Control wie Stuns deutlich abgeschwächt wurde. Man wird also nicht mehr ständig aus dem Kampf gerissen, sondern muss mehr auf Timing und Positionierung achten. Auch bei den Klassen gab's Änderungen: Der Nekromant wurde spürbar generft, macht weniger Burst-Schaden und ist jetzt eher auf konstanten Druck im Team ausgelegt. Der Elementalist hat auch Änderungen bekommen, unter anderem wurde der Zauber Meteor abgeschwächt, damit die Ziele davon besser reagieren können. Somit ist die

Klasse jetzt riskanter zu spielen, weil ihre Skills nicht mehr so einfach Crowd Control ausüben können. Außerdem wurden einige Waffen-Builds angepasst, damit bestimmte Kombinationen nicht mehr komplett overpowered sind. Insgesamt wollen die Entwickler die Kämpfe einfach ausgewogener und spannender machen.

New World: Easy Mode für den Weg zum Ende

Das Amazon-MMO New World konnte sich bei seinem Launch im Jahr 2021 erst kaum vor Spielern retten, doch über die letzten Jahre halfen weder die vielen Verbesserungen noch eine Erweiterung: Im Januar 2027 ist Schicht im Schacht, weswegen die Entwickler aber bis dahin alles daran setzen wollen, den verbliebenen Fans eine spaßige Zeit zu bereiten. Oder auch denjenigen, die einfach vor dem Server-Ende alles von der malerischen Welt Aeternum gesehen haben wollen. Entsprechend wird das MMO deutlich komfortabler und leichter gemacht, ohne Rücksicht auf Langzeitfolgen:

Mit dem April-Update wurden einige Limits für Spieler deutlich angehoben: Spieler können jetzt wesentlich mehr Umbralkristalle pro Woche sammeln und auch die täglichen Gypsum-Limits wurden massiv erhöht – teilweise auf das Zehnfache. Dadurch kommt man deutlich schneller an wichtige Upgrades und muss sich nicht so viel Gedanken um Grind machen. Auch beim Gold gibt es mehr Spielraum, das Inventar-Limit wurde beispielsweise auf 10 Millionen erhöht. Zusätzlich wurde ein permanenter Doppel-XP-Bonus aktiviert, der für Charaktere, Waffen sowie alle Berufe gilt. Der Fortschritt mit euren Helden geht damit deutlich schneller voran. Übrigens wurde auch Housing erweitert. Spieler ab Level 55 können jetzt bis zu fünf Häuser besitzen. Außerdem wurde eine wichtige Einschränkung entfernt – das Gebiet Elysische Wildnis ist nun ohne Abschluss der Hauptstory zugänglich. Wer sich New World also irgendwann geholt hat und einfach noch das ganze Spiel auskosten will, der hat dafür fast ein ganzes Jahr Zeit, mit angenehmen Boosts, die schon fast wie entspannte Cheats wirken. Dass das MMO danach trotzdem einfach verschwindet, bleibt jammerschade.

TERA 2 offiziell in Entwicklung

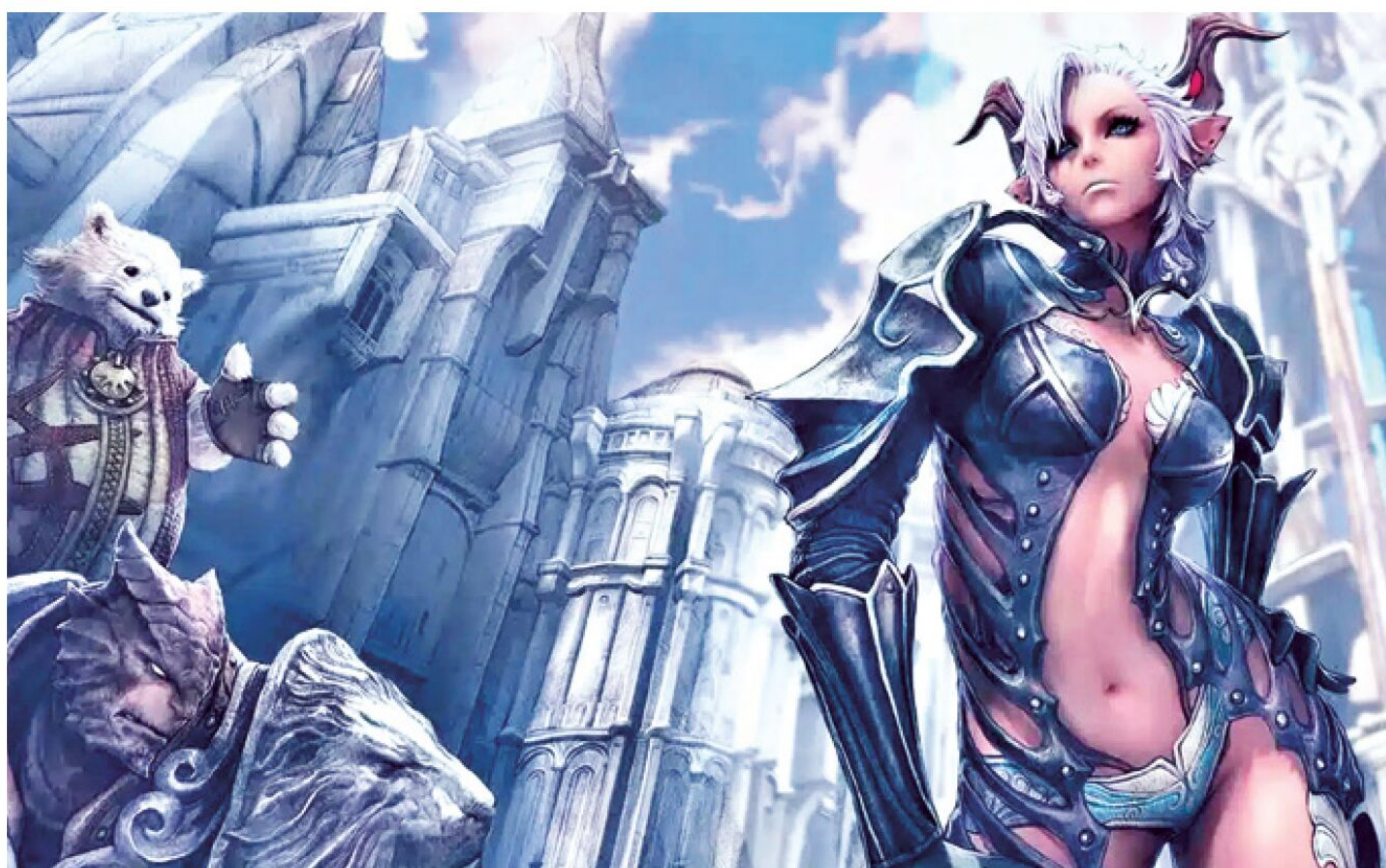
Mit Tera ist im Jahr 2022 ein MMO zu Ende gegangen, das zwar immer wieder für seinen Artstyle und seine freizügigen Outfits belächelt wurde, aber heute noch Lob für sein bombastisches Kampfsystem bekommt. Umso besser also, dass jetzt tatsächlich TERA 2 in Arbeit ist! Das Studio rekrutiert aktuell Entwickler für den Nachfolger, der auf Unreal Engine 5 setzen wird, aber sich vor allem beim Kampfsystem am Original orientiert. Fans dürfen also darauf hoffen, in einigen Jahren wieder gegen wuchtige Bosse anzutreten und dabei ultrageschmeidig übers Schlachtfeld zu gleiten. Haltet aber bloß nicht den Atem für einen Release an, denn MMORPGs brauchen bekanntlich lange, um entwickelt zu werden. ■



The Quinfall mit großem April-Update: Überarbeitetes Kampfsystem, weniger Crowd Control und Balance-Anpassungen sollen Kämpfe flüssiger, fairer und insgesamt deutlich anspruchsvoller machen.



New World wird vor dem Aus deutlich zugänglicher: Mehr XP, höhere Limits und weniger Grind sollen Spielern bis zum Server-Ende 2027 einen entspannten Abschied in Aeternum ermöglichen.



TERA 2 ist offiziell in Entwicklung: Der Nachfolger setzt auf Unreal Engine 5 und will vor allem das gefeierte Kampfsystem des Originals zurückbringen – Fans müssen sich aber wohl noch eine Weile gedulden.

Midnight Saison 1 – perfekt?

Schlüsselsteindungeons aus der ersten Season von Midnight sind so einfach wie schon lange nicht mehr, das zeigt die Statistik ziemlich eindrucksvoll. Stellt sich die Frage: Ist das das auch gut für die Zukunft von WoW?

Noch nie haben so viele WoW-Spieler in so kurzer Zeit so hohe Mythisch-Plus-Wertungen erreicht. Man kommt nicht umhin anzuerkennen, dass die Dungeons in Midnight leichter als je zuvor sind. Doch gefällt uns das überhaupt? Denn leichter bedeutet ja nicht unbedingt besser. Wir haben uns in der MMORE-Redaktion ein wenig umgehört und haben da (natürlich, wie auch sonst) eine Meinung zu.

Mythisch-Plus war schon lange nicht mehr einfach (und gut?)

Phil: Nachdem ich mich über viele Jahre an all die kleinen Helferlein in den Mythisch-Plus-Dungeons gewöhnt hatte, war ich wirklich skeptisch, wie die hektischen, schnellen Dungeons ohne Add-ons funktionieren – besonders in höherstufigen Zufallsgruppen. Denn hier fand praktisch alle Kommunikation via Add-ons, Auto-Markern und Ähnlichem statt. In Sachen Mechaniken hatte ich mir weniger Sorgen gemacht. Die Bosse brauchten in Dungeons noch nie Add-ons und beim Trash ... nun, da waren sie durchaus hilfreich, aber nicht kriegsentscheidend.

Jetzt habe ich gut und gerne fünf Dutzend Mythisch-Plus-Runs hinter mir und denke, ich muss den Entwicklern wirklich ein Kompliment zollen. Die M+-Dungeons funktionieren 1A. Bosse lassen sich gut spielen, es gibt nicht zu viel und nicht zu wenig Trash und die Devs haben das Ziel erreicht, dass sich alle Fähigkeiten intuitiv anfühlen. Man schaut dem Gegner ins Gesicht und weiß direkt, was man zu tun hat (bis auf ganz wenige Ausnahmen).

Leider ist dabei der Schwierigkeitsgrad ein wenig verrutscht. Nie zuvor war es so leicht, in M+ die höchsten relevanten Stufen abzuschließen. Aber was soll's – das bietet ja niemandem einen Vor- oder Nachteil. Es gibt eigentlich nur eine Sache, die ich aktuell vermisste, die sich aber langsam in den hochstufigen Gruppen einbürgert – der Auto-Marker. Damit wusste jeder in der Gruppe sofort, welche Mobs gefährlich sind und von wem sie unterbrochen werden müssen. Mittlerweile markiert einfach jeder „seinen“ Mob, um den er sich kümmert – und der Tank übernimmt den Rest. Aber nochmal zur Bekräftigung: Die Mythisch-Plus-Dungeons aktuell sind weit runder und besser, als ich es für möglich gehalten hätte. Bei Blizzard weiß man eben doch, was man tut. Auch wenn man das in der Vergangenheit als Außenstehender nicht unbedingt immer direkt gesehen hat.

Daniel: Da muss ich Phil vermutlich in allen Punkten recht geben – und ganz sicher nicht nur, weil er mein Chef ist. Die Dungeons spielen sich auf jeden Fall ziemlich angenehm. Daher sollte man eigentlich meinen, dass sie jetzt auch für Spieler interessant sein könnten, die vorher nicht wirklich etwas mit Mythisch Plus anfangen konnten, Matze?

Matze: Ich freue mich zwar sehr für meine Kollegen und WoW-Fans da draußen, wenn M+ für sie zugänglicher wird, aber für meine bescheidene, faule Seele geht es leider bisher nicht weit genug. Es gibt bestimmt Gründe, die Blizzard nennt, aber ohne eine OPTIONALE Warteschlange wie für LFR, Heroic-Dungeons und Co. reizen mich die Schlüsselstein-Dungeons einfach nicht. Anstatt auf Requests von Team-Mitgliedern zu warten oder sie warten zu lassen, würde ich sofort das Chaos von systemgewählten Random-Gruppen in Kauf nehmen. Ist ja auch nicht so, als ob Blizzard kein ELO-System oder Ähnliches einführen kann. Wer weiter seine perfekten Gruppen per Hand zusammenstellen will, kann das ja machen.

Daniel: Eine Warteschlange für Mythisch Plus wünschen sich Spieler schon lange, ich habe mich hier aber immer gefragt, wie effektiv die denn tatsächlich sein würde. Im schlimmsten Fall wäre sie

wohl genauso erfolgreich wie das „Gemischte Einzel“ fürs PvP – keiner benutzt sie, weswegen man gelegentlich eine ganze Stunde in der Warteschlange hockt.

WoW-Spieler lieben es nämlich, „Meta-Klassen“ in ihre Gruppe einzuladen, und nur wenige würden es wohl in Kauf nehmen, mit „schlechten“ Spezialisierungen in einer Gruppe zu landen. Vor allem, da Heiler und Tanks ihre Gruppe ohnehin binnen weniger Sekunden mit ihren Wunsch-Specs füllen können.

Ich weiß zugegebenermaßen zwar auch nicht, wie man Mythisch Plus für Spieler, die keine Lust aufs manuelle Suchen haben, attraktiver gestaltet, eine Warteschlange würde aber vermutlich auf lange Sicht einfach für mehr Frust sorgen, wenn man 40 Minuten lang in der Queue steckt. Vielleicht ist das Follower-System hier ja die Lösung...

Matze: Mir fehlen natürlich auch die Blizzard-Daten, aber ich könnte mir durchaus vorstellen, dass das allgemein größere Interesse an Dungeons im Kontrast zu PvP helfen dürfte. Aber beim Stichwort Follower sage ich auch direkt: Nur her damit. Follower sind schlechter als echte Spieler? Gut, dann lass mich doch mit denen losziehen.

Die sind aber auch niemals toxisch und würden mich nie kicken. Ich weiß, dass jeder Vollblut-MMOler die Augen rollt, was denn der Sinn davon wäre, aber wir alle kennen Leute, die WoW zwar lieben, aber allergisch sind, wenn es um den Umgang mit anderen Abenteurern geht. Insofern: Ob jetzt Follower-Upgrade oder automatisch zugewiesene, mucksmäuschenstille Randos – eine Queue würde ich eher begrüßen als die Suche nach einer Gruppe für M+.

Statistik zum Ende:

Nach 220 Ausgaben und 18 Jahren ist dies das Ende für die MMORE. In der Zeit haben wir ziemlich genau 23.900 Seiten für euch gefüllt. Das waren (grob zusammengerechnet) rund 76 Millionen Zeichen, die zusammen etwa 12,5 Millionen Wörter ergeben haben. Alles aufgeteilt auf ziemlich genau 1.760 Klassenguides und 1.540 lesenswerte Artikel.

Das Team der
PCGames MMORE
sagt Danke
für die
vergangenen
18 Jahre!

Alle Angaben ohne Gewähr!
Es kann aus Aktualisierungsgründen zu außerplanmäßigen Änderungen kommen.



Philipp Sattler

... hat auch nach 20 Jahren ungebrochen viel Spaß an World of Warcraft. Ob etwas leicht oder schwer ist, spielt für ihn dabei keine Rolle. Mit den passenden Mitspielern ist alles toll!

Ihr möchtet euch zum aktuellen Logout äußern?
Kritik, Lob und Anregungen bitte an:
logout@computec.de



DAS IMMERSIVSTE FAHRZEUGKAMPFSPIEL-ERLEBNIS

★ WAR ★ THUNDER



2500+ SPIELBARE FAHRZEUGE | 100+ RIESIGE KARTEN | INTENSIVE PVP & PVE-ACTION **HOL DIR DEINEN BONUS**

WARTHUNDER.COM/FLY



XBOX SERIES X|S | PS5 | PS4

XBOX GAME PASS | XBOX ONE | Windows | Mac

12
www.pegi.info