

SONDERHEFT

39 MIN. VIDEO!

- So spielt sich WoW
- Cinematic Trailer

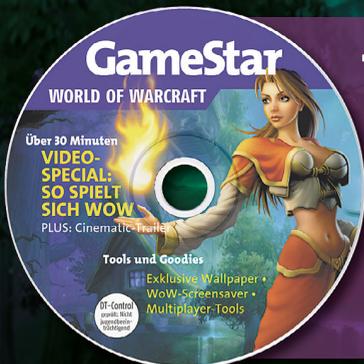
World of Warcraft

KOMPAKT-KOMPENDIUM

- Alle Rassen, Klassen & Berufe
- Insider-Tipps für Einsteiger
- Alles über Gilden & Events

+ MUST-HAVE-TOOLS FÜR WoW-SPIELER:

WoW Name-Generator
 ICQ ★ Xfire ★ Teamspeak
 Interface Customization Tool
 Plus: WoW-Screensaver



PC DVD
REAR

RESTRICTED AREA



"Diablo im Weltuntergangsambiente:
Action-Rollenspieler werden bestens
bedient."

Games

82%

"Wer Diablo mochte und auf düstere
Endzeitstimmung steht, wird
Restricted Area lieben!"

PCgo

85%

"Sehr gut,...für Genre-Fans Pflicht!"

PC ACTION

82%



VIDIS

www.restrictedarea.de

**master
creating**



WILLKOMMEN, ABENTEURER!

Ihr habt Euch entschieden, nach Azeroth zu kommen. Seid begrüßt, edler Abenteurer, im Namen der zahlreichen Völker unseres Reiches. Oder seid Ihr vielleicht noch gar nicht überzeugt? Dann kann dieser detaillierte Reiseführer Euren unentschlossenen Geist mit Sicherheit umstimmen.

In diesem Buch findet Ihr alles, was Ihr über dieses vom Krieg zermürbte Land wissen müsst. Gute Gelegenheiten gibt es nahezu überall. Tödliche Kreaturen und unberechenbare Feinde aber auch. Hütet euch vor trügerischen Idyllen – hinter jedem Stein, jedem Baum und jeder Flußbiegung könnte das Monster lauern, das Euch den Tod bringt (Seite 62). Lasst Euch von diesen harschen Bedingungen aber auch nicht abhalten, nach lukrativen und ruhmreichen Aufgaben zu suchen (Seite 66).

Und egal, ob Ihr Euch für die Allianz oder die Horde entscheidet – geht Euren Weg zu Ruhm und Ehre nicht allein. Überall in Azeroth suchen Abenteurer, Helden und rastlose Seelen nach Wesen wie Ihr es seid (Seite 76). Vereint Eure Kräfte, Eure Macht, mit denen Anderer, und Ihr werdet Eure Träume erfüllen können. Geht Ihr den beschwerlichen Weg des Lebens allein, achtet trotzdem auf Eure Verbündete. Vertraut niemandem, außer Euch selbst. Lasst Taten sprechen, haltet einen geleisteten Schwur ein und setzt Eure Fähigkeiten zu Eurem eigenen Vorteil ein.

Nehmt Euch Zeit, das Land zu erkunden. Lasst keinen Winkel der Welt unentdeckt. Euch könnten unermessliche Schätze entgehen – von besonders heroischen Gelegenheiten ganz zu schweigen. Überlegt es Euch gut, ob Ihr nicht in einer der zahllosen Gilden in Azeroth Eure Talente perfektioniert. Und wenn Ihr Euch auf eine lange Reise vorbereiten müsst, dann werft einen Blick auf das Kartenmaterial in diesem Reiseführer (Seite 82).

Möge Euch das Licht leiten. Oder die Dunkelheit vor dem Licht schützen.

Usires Aedon

Menschlicher Priester, Lvl 10

(Dirk Steiger, dirk@gamestar.de)

GAMESTAR SONDERHEFT

WORLD OF WARCRAFT

02/2005

DIE GESCHICHTE

12 Lernen Sie aus erster Hand, was sich im Lande Azeroth zugetragen hat. Lernen Sie Ihre neuen Freunde und Feinde kennen und fürchten.

EINLEITUNG

GameStar entführt Sie in die faszinierende Welt von Warcraft. Hier lernen Sie die Grundlagen des Spiels.

Die Hitmaschine.....8
Warum Blizzards Projekte immer die Ausnahme sind

Die Welt von Warcraft.....12
Alles über die Hintergründe von Azeroth

Menschen..... **TITEL** 14
Überlebenskünstler mit kurzer Lebensspanne

Zwerge..... **TITEL** 16
Erfindergeister und Experten für Feuerwaffen

Nachtelfen..... **TITEL** 18
Mysteriöse Wächter von Flora und Fauna

Gnome..... **TITEL** 20
Kleinwüchsige Wesen mit trauriger Geschichte

Orks..... **TITEL** 22
Brutal aussehende Kreaturen mit magischer Ader

Untote..... **TITEL** 24
Abtrünnige Zombies greifen zur Weltherrschaft

Tauren..... **TITEL** 26
Gewaltige Geschöpfe auf dem Weg der Schamanen

Trolle..... **TITEL** 28
Überlebende des letzten Stammes

Kämpfer..... **TITEL** 30
Mit Kraft und Mut zum Erfolg

Paladin..... **TITEL** 31
Streiter des Guten mit göttlicher Macht

Priester..... **TITEL** 32
Geistlicher Kämpfer zwischen Licht und Schatten

Magier..... **TITEL** 33
Intelligente Individuen mit zerstörerischen Kräften

Jäger..... **TITEL** 34
Einzelgänger zwischen Wald und Wiesen

Druide..... **TITEL** 35
Wächter über das Gleichgewicht der Natur

Schurke..... **TITEL** 36
Verbündeter der Schatten

Schamane..... **TITEL** 37
Symbiose aus reiner Kraft und dunkler Magie

Hexenmeister..... **TITEL** 38
Meister der infernaln Zauberei

Berufsberater..... **TITEL** 40
Den eigenen Charakter sinnvoll fortbilden

Leben in Azeroth.....44
Grundsätzliche Hinweise zur virtuellen Existenz

Online-Spiele: Qual der Wahl.....50
Detaillierter Vergleich: WoW, EQ2 und DAoC

GUIDE

Nutzen Sie die Tipps der Warcraft-Profis und schaffen Sie Ihrem Charakter eine aussichtsreiche Zukunft.

Ankunft in einer neuen Welt 54
Dinge, die Sie bei der Geburt beachten sollten

Erste Schritte **TITEL** 56
Eine Zusammenfassung der ersten Spielminuten

Erfahrung sammeln 60
So bilden Sie Ihre Figur effektiv weiter

Kampf und Krieg 62
In Zweikämpfen und in der Gruppe bestehen

Aufgaben erfüllen 66
Mit Charakteren sprechen und Quests aktivieren

Armut und Reichtum 72
Geld bekommen und die Wirtschaft ankurbeln

Ereignisse erleben **TITEL** 74
Immer dort sein, wo was los ist

Gruppen und Gilden **TITEL** 76
Freunde finden, Gemeinschaften bilden

KARTEN

Verlieren Sie mit unserem Kartenmaterial in den Hauptstädten und Startgebieten niemals den Weg.

Weltkarte 82

Östlichen Königreiche 84

Elwynn Forest (Menschen) 86

Stormwind 88

Dun Morogh (Zwerge, Gnome) 90

Ironforge 92

Teldrassil (Nachtelfen) 94

Darnassus 96

Kalimdor 98

Tirisfal Glades (Untote) 100

Undercity 102

Mulgore (Tauren) 104

Thunder Bluff 106

Durotar (Orks, Trolle) 108

Orgrimmar 110

KNOW-HOW

Hier finden Sie hilfreiches Hintergrundwissen, damit Ihnen World of Warcraft noch mehr Spaß macht.

Zeit für Gefühle **TITEL** 112
Wie Sie mit »Emotes« richtig Eindruck machen

Von »AFK« bis »Zonen« **TITEL** 115
Umfangreiches Glossar für MMORPG-Spieler

Infos aus dem Netz 119
Die besten Adressen für WoW-Fans im Internet



RUBRIKEN

Editorial 3

Inhaltsverzeichnis 4

CD-Inhalt 6

Verlosung 122

Impressum 121

CD-INHALT AUF SEITE 6



Durchstöbern Sie die CD-ROM dieses Sonderheftes nach echten Perlen – dort finden Sie zum Beispiel das **Video-Tutorial** mit Michael Graf in der Paladin-Rolle.

GameStar Premium

<http://premium.gamestar.de>: Das Muss für echte PC-Spieler!

➔ Zur Webtour:
[www.gamestar.de/
premium](http://www.gamestar.de/premium)



Download- und Gameserver

- ➔ Alle neuen Demos, Videos, Patches, Trailer, Raumschiff GameStar ...
- ➔ Pfeilschnelle Spieleserver mit Matchmaking-Spielplan



Screenshot-Galerie

- ➔ Tausende Bilder zu kommenden Spiele-Hits



Das geniale GameStar-TV

- ➔ Die heißesten Spiele-News & Video-Szenen
- Jede Woche neu. Immer Mittwochs um 18 Uhr. Mit Petra Schmitz.



Werbefrei

- ➔ Für Premium-User werbefrei. Außer Eigenwerbung & Kooperationen



Premium-Foren, 24-h-Chat

- ➔ Spiele-Kenner treffen Redakteure
- ➔ Frage/Antwort mit der Redaktion



Luxus-E-Mail

- ➔ Kalender & Adressbuch, 10 MByte Postfach
- ➔ name@gamestar-premium.de



PDF-Heft-Archiv

- ➔ Alle Hefte seit 1997 downloaden, einzelne Artikel suchen
- ➔ Exklusiv-Artikel: was andere verpassen

Außerdem: +++ Persönliche Startseite +++ Redakteurs-Cam+++Visitenkarte +++ Online-Mitmachkarte +++ u.v.m.

NEU!

Für Heftabonnenten jetzt
33% GÜNSTIGER!
Monatlich nur noch
1.99 EURO!

3 Monate testen und 25% sparen!

Wenn Sie sich jetzt für das Testangebot entscheiden, zahlen Sie nur **6,75.- statt 9.- Euro!**

Gamer Headset gratis*

*Dieses formschöne, superleichte TRUST Headset erhalten Sie zusätzlich wenn Sie sich nach dem Testangebot für ein Abo entscheiden!

Premium-Abo ohne Risiko! Jetzt anmelden!

★ Nur 1,99 Euro pro Monat* ★ Rechnung statt Kreditkarten-Zahlung ★ Jederzeit kündbar mit Geld-zurück-Garantie**

* für Heft-Abonnenten, alle anderen zahlen günstige 3,99 Euro ** für noch nicht genutzte Monate

WORLD OF WARCRAFT INTRO



Zur Einstimmung nur das Beste: **Blizzard** ist berühmt für seine fantastisch gerenderten Intros und Zwischensequenzen. In ihrem neuesten MMORPG-Werk ist das nicht anders. Mit genialen Bildern und stimmungsvoller Musik führt das offizielle Intro die verschiedenen Rassen von **World of Warcraft** ein. Das knapp drei Minuten lange Video ist ein echtes Highlight dieser CD, das Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen sollten.

TUTORIAL-VIDEO



Wir können länger: In einem extra langen Video von fast 35 Minuten zeigt Ihnen Redakteur Michael Graf den Einstieg in die Welt von **WoW**. Er beginnt das Spiel als Mensch und führt Sie durch die ersten spannenden Abenteuer. Dabei gibt er hilfreiche Tipps und zeigt, wie Sie Ihre Fähigkeiten sinnvoll einsetzen. Einsteiger lernen somit schnell, sich in der riesigen Spielwelt zurecht zu finden und überleben ohne Probleme die ersten Spielstunden.

WORLD OF WARCRAFT TOOLS



Wir haben für Sie drei schöne Programme aus dem **WoW**-Universum zusammengestellt: Der **WoW Name Generator** hilft Ihnen bei der Namensfindung für Ihren neuen Schützling. Das **Custom Interface Tool** ist ein mächtiges Tool, das es Ihnen erlaubt, die Benutzeroberfläche des Spiels zu verändern. Obendrauf gibt's noch einen schicken **WoW-Screensaver**. Für die nötige Kommunikation ist mit **Teamspeak**, **Trillian**, **ICQ** und **Xfire** bestens gesorgt.

CD-INHALT

!Desktop!

Zwölf Wallpaper zu WoW \Desktop*.jpg

!DirectX!

DirectX 9.0c \DirectX\dxsetup.exe

!Tools!...

Custom Interface Tool \CustomInterfaceTool\ InstallerLauncher.exe

ICQ \ICQ\ icq4_setup.exe, icqpro2003b.exe

Name Generator \NameGenerator\ wng1.exe

WoW-Screensaver \Screensaver\ WoWSaver.exe

Teamspeak2 RC2 \Teamspeak\ ts2_client_rc2_2032.exe,

..... ts2_server_rc2_20201.exe

Trillian v0.74 \Trillian\ trillian-v0.74i.exe

Xfire \Xfire\ xfire_installer_10650.exe

!Treiber!...

ATI-Treiber \Treiber\ATI\...

Nvidia-Treiber \Treiber\Nvidia\...

!Videos!...

WoW-Intro \Videos\SH_WoW-Intro.mpg

WoW-Tutorial \Videos\SH_WoW-Tutorial.mpg

Unter Windows 95/98/ME/2000/XP startet unser Menüprogramm »Game- Starter« automatisch. Sollte die CD-Erkennung bei Ihrem System abgeschaltet sein, müssen Sie ins Hauptverzeichnis der CD wechseln (über Arbeitsplatz) und dort auf die Datei »Start.exe« (blaues Icon) doppelklicken.

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser CD entstehen, übernehmen wir keine Haftung.

Ein Blick auf Blizzard

DIE HITMASCHINE

Blizzard ist langsam, verschlossen, eigenwillig. Und einer der erfolgreichsten Spieleentwickler der Welt, mit einer beeindruckenden Serie von Nummer-1-Titeln. Eine kurze Analyse einer erstaunlichen Firma.

Es begann mit einem Wörterbuch. 1994 musste der kleine Softwareentwickler Silicon & Synapse seinen Namen ändern: Er war gerade aufgekauft worden. Für sechs Monate hieß man Chaos Studios, aber so nannten sich schon andere, es gab rechtlichen Krach. Also griff Allen Adham zum Wörterbuch. Am Ende hatte der Präsident des Studios zwei Wörter gefunden, die ihm gefielen: »Blizzard« und »Ogre«. Mit dem Ogre, Menschenfresser, wollte sich die Mutterfirma für Kinder-Lernsoftware nicht anfreunden. So entstand Blizzard Entertainment.

Das geteilte Reich

Blizzards sind Schneestürme. Das Städtchen Irvine liegt in Kalifornien, 60 km südlich von Los

Angeles, auf der Höhe von Marokko. Blizzards gibt es hier nicht. Dafür gibt es Blizzard. 380 Menschen arbeiten im Hauptquartier in der Theory Street, der Großteil der Gesamtbelegschaft. 45 weitere Mitarbeiter sitzen in San Mateo bei San Francisco. Im März 1996 kaufte Blizzard dort den Entwickler Condor, seitdem heißt die Zweigstelle Blizzard North. Die beiden Schwesterteams teilen sich die Spieleserien auf: In Irvine entstehen die Echtzeit-Strategiespiele und seit einigen Jahren **World of Warcraft**. Der Norden ist für **Diablo** zuständig. Das letzte Mal etwas veröffentlicht hat man dort im Juni 2001, vor über drei Jahren, das war das Addon **Lord of Destruction** für **Diablo 2**. Woran Blizzard North seitdem arbeitet, ist unbekannt. Die Geheimniskrämerei ist eine Sache. Eine andere sind die Verspätungen. Wenige Entwickler können sich solche Freiheiten erlauben wie das kalifornische Studio, das seine bisherigen Spiele im Durchschnitt 1,5 Jahre später herausgebracht hat. Inoffiziell. Offiziell werden inzwischen keine Termine genannt, nur noch »Zeitfenster«.

Blizzard gehört derzeit Vivendi Universal, einem der großen Publisher, und große Publisher sind nicht für Geduld bekannt. Eineinhalb Jahre Verspätung, das heißt eineinhalb Jahre zusätzliche Entwicklungskosten. Den meisten Entwicklern setzten die Geldgeber nach wenigen Monaten die Pistole auf die Brust. Die Kalifornier dürfen weitermachen.



Chris Metzen und Paul Sams gehören seit elf Jahren zu Blizzard.

Beste Firma der Welt?

Blizzard ist ein Phänomen, ein Sonderfall. Seit zehn Jahren reiht die Firma aus Irvine Hit an Hit, sammelt Auszeichnungen, bricht Rekorde. **StarCraft**: bestverkauftes Spiel 1998. **Diablo 2**: drei Spiele-Oscars von der Academy of Interactive Arts and Sciences, darunter »Spiel des Jahres 2001«. **WarCraft 3**: Kein Spiel hat sich ähnlich schnell verkauft, 4,4 Millionen Stück im ersten Monat. **Frozen Throne**: 94% von GameStar, die bisher höchste Wertung. Die Liste könnte seitenlang weitergehen. Was Blizzard anpackt, scheint zu Gold zu werden. Das weiß nicht nur Vivendi Universal. Die größten Verbündeten der eigenwilligen Kalifornier sind die Spieler.

»Seit ihrer Gründung 1994 hat sich die Firma schnell zu einem der beliebtesten und angesehensten Hersteller von Computerspielen entwickelt«, erklärt das Profil auf der Firmen-Webseite. Selbst das Eigenlob ist noch klares Understatement: Blizzard ist nicht einer, sondern der beliebteste Entwickler im PC-Bereich. 55% der GameStar-Leser nannten in einer Umfrage 2004 Blizzard als Lieblingsfirma – erster Platz vor Electronic Arts und LucasArts. »Die Leute bei Blizzard sind alle Spieler, sie verstehen uns Spieler«, schwärmt einer der Fans im Internet, »kurz gesagt: Blizzard rockt!«



Wenn Spieler entscheiden

Paul Sams sieht das genauso. »Blizzard stellt nur Spieler ein«, sagt er, »und lässt sie entscheiden, welche Spiele sie entwickeln wollen.« Sams sitzt in einem Pariser Hotel, ein großer Junge mit Pausbacken. Er ist 34, seit elf Jahren bei Blizzard, zuständig für Unternehmensentwicklung. Ein Manager. Er ist in Europa, um für **World of Warcraft** zu werben, gemeinsam mit Chris Metzen. Metzen, 31, Bart und Hornbrille, ist der kreative Kopf hinter den **WarCraft**-Spielen. Seit **WarCraft 2** spinnt er die Geschichte um Orcs und Menschen weiter. Tauren, Thrall, Thunderbluff – das geht auf sein Konto. 2000 hat er einen **WarCraft**-Roman geschrieben. Um seinen Hals hängt eine Kette mit einem großen Dorn.

Was macht Blizzard anders als andere Entwickler? Paul Sams sinniert. »Bei den meisten Firmen setzen sich die Manager und Marketingleute zusammen, holen ihre Verkaufscharts raus und sagen dem Team dann: Ihr müsst ein Spiel in diesem Genre machen. Bei uns geht das



World of Warcraft ist Blizzard erstes Online-Rollenspiel. Es könnte das Genre nach vorn katapultieren.

Management zu den Teams und fragt: Was wollt ihr als Nächstes tun? Und weil sie alle Spieler sind, wollen sie das Programm machen, das sie am liebsten selbst spielen würden.«

Dann sagen die Teams, sie wollen mal wieder eine Fortsetzung machen? Schwer zu glauben. »Es ist aber so«, grinst Chris Metzen. »Es ist eine Art kreative Eigenbewegung: Wir kennen uns mit ein paar Genres sehr gut aus. Wir haben so viel über Echtzeit-Strategie gelernt, wir können noch viel tiefer gehen. Daraus werden organische Übergänge zum nächsten Spiel.« Paul Sams zuckt mit den Schultern: »Natürlich sagen uns auch unsere Spieler: Hey, wir wollen ein neues WarCraft!«

Brillantes Battlenet

Blizzard-Fans sind treu, denn sie werden auf erstaunliche Weise verwöhnt. Das Geheimnis heißt Battlenet: Eine Internet-Plattform, auf der jeder in seinem Blizzard-Spiel gegen andere antreten kann, **Diablo**-Amazonen gegen Barbaren, **WarCraft**-Orcs gegen Nachtelfen, kostenlos. Elf

Millionen Spieler sind im Battlenet aktiv. Das Portal startete 1996 mit **Diablo**. Seitdem ist es das größte Spielnetzwerk der Welt, für das die Kunden nichts zahlen müssen. Wie kann sich eine Firma das leisten, die nur alle paar Jahre ein Spiel herausbringt? »Wir haben durch lange Arbeit eine Server-Infrastruktur geschaffen, die nicht teuer ist«, sagt Paul Sams. »Außerdem verkaufen wir eine Menge Spiele. Die Spiele decken die Kosten des Battlenet.« Dass sich das lohnt, davon ist der Manager überzeugt: »Unsere Spieler wissen, dass uns das Battlenet Geld kostet. Trotzdem verlangen wir keine Gebühren. Das hilft dabei, eine Vertrauensbeziehung zwischen uns aufzubauen.«

»Wir denken an unsere Fans auch in der Zeit zwischen zwei WarCraft-Spielen, die immer weiter auseinander liegen«, sagt Chris Metzen. »Bei Blizzard dauert das ja alles ein bisschen länger.« An die Fans denken, das heißt auch: die Spiele pflegen. Weil alle Programme seit **Diablo** noch immer im Battlenet gespielt werden, reicht Blizzard noch immer Patches nach. Der

aktuellste Patch für **StarCraft**, der 13. insgesamt, erschien diesen Sommer. Da war das Spiel immerhin schon sechs Jahre alt.

Schneesturm in Korea

Überhaupt, **StarCraft**: Das Echtzeit-Strategiespiel im Zukunfts-Szenario hatte in den USA und Europa großen Erfolg, das war klar, in Asien aber – da veränderte das Spiel die Freizeitkultur einer Nation. Damit hatte keiner gerechnet. In Korea spielen Millionen von Menschen jeden Tag **StarCraft**, zu Hause oder in öffentlichen Game Rooms. In Korea steht **StarCraft** 2004 an der Spitze der PC-Verkaufscharts, wie in jedem der letzten sechs Jahre. In Korea spielen Leute um Preisgelder in sechsstelliger Höhe. In Korea berichten zwei Fernsehsender ausschließlichs über Mehrspielerpartien in **StarCraft**.

Paul Sams hat mit vielen Menschen über das Phänomen gesprochen. Er glaubt, er kann es jetzt erklären. »Wir waren zur rechten Zeit am rechten Ort«, sagt er. »Korea war gerade in der Asienkrise, die Menschen hatten Sorgen. Es gab nichts, was die Herzen der jungen Leute erobert hat. StarCraft hat diese Lücke gefüllt.« Die jungen Leute, denen der Satz gilt, kann Sams trotzdem nicht ganz verstehen, immer noch nicht. »Die Koreaner sind nette Menschen, warmherzig«, sagt er. Und: »Koreaner sind ziemlich ehrgeizig und messen sich gern aneinander. An StarCraft gefällt ihnen die Spielgeschwindigkeit.« Pause. Dann schüttelt er den Kopf: »Es ist unglaublich, in welchem Tempo diese Menschen spielen. Diese Jungs kontrollieren die ganze Tastatur mit einer Hand und treffen jede Taste, ohne hinzusehen. Sie können fünf Aktionen gleichzeitig koordinieren. Das ist fast schon übermenschlich.« »Keiner von uns tritt mehr gegen einen Koreaner an«, seufzt Chris Metzen. »Nicht mal unsere besten Spieler. Die melden sich lieber krank.«

Neuland für Blizzard

Ob es ein **StarCraft 2** geben wird – nach wie vor unklar, trotz aller Gerüchte. Das Scifi-Spiel dient

erstmal als Vorlage für einen Action-Ableger, **StarCraft: Ghost**. Erscheinen wird das Spiel nur für Konsolen, doch selbst das ist inzwischen nicht mehr sicher. Und natürlich mit Verspätung – Blizzard hat im Sommer das externe Entwicklerteam ausgetauscht. Angeblich war es zu langsam.

Neuland betritt auch Blizzard South selbst. **World of Warcraft** ist das erste Online-Rollenspiel der Kalifornier. Wenn einem Entwickler heute noch eine Genre-Revolution zugetraut wird, dann Blizzard. Oder zumindest eine Evolution. Auch das wäre schon eine Leistung. Tatsächlich sieht es so aus, als würde der Online-Koloss zum Meilenstein des jungen Genres werden – seit Monaten überfluten begeisterte Spieler die Beta-Tests, zum ersten Mal rangiert ein Internet-Rollenspiel auf Augenhöhe mit den absoluten Krachern der Branche.

Sams, der Manager, und Metzen, der Kreative, sind jedenfalls begeistert von ihrem Spiel. »Zur Zeit spielen wir alle World of Warcraft. Unsere Frauen sind gar nicht glücklich darüber. Manche von uns schleichen nachts um zwei aus dem Bett, um ungestört und heimlich World of Warcraft zu spielen.« Chris seufzt. »Ich bin einfach süchtig nach diesem Spiel.«



BLIZZARD-HISTORIE

1990	Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
1992	The Lost Vikings
1993	Rock 'n Roll Racing (SNES, GBA)
1994	WarCraft - Orcs and Humans The Death and Return of Superman (SNES) Blackthorne (in Europa: Blackhawk)
1995	Justice League Dark Force (SNES) WarCraft 2 - Tides of Darkness
1996	WarCraft 2: Beyond the Dark Portal The Return of the Lost Vikings Diablo
1998	StarCraft Diablo: Hellfire
1999	StarCraft: Brood War
2000	Diablo 2
2001	Diablo 2: Lord of Destruction
2002	WarCraft 3 - Reign of Chaos
2003	WarCraft 3: Frozen Throne

DIE WELT VON WARCRAFT

Der ewige Kampf »Gut« gegen »Böse«, Orks, Zwerge, Untote, Drachen, Zauberer und Paladine. All dies sind Komponenten reinrassiger Fantasy, und Warcraft vereint alles zu einer fesselnden Mixtur.

Das **Warcraft**-Universum hat mittlerweile eine beachtliche Größe angenommen. Neben den drei bisher erschienenen Strategiespielen und passenden Erweiterungspaketen gibt es eine Reihe von Romanen und Pen & Paper-Rollenspielen, welche die Ge-

schichten aus Azeroth vertiefen. Eine komplette Schilderung der über zehntausendjährigen Geschichte würde den Rahmen dieses Sonderheftes deutlich sprengen. Wir beschränken uns daher auf den aktuellen Stand der Situation, zu Beginn von **World of Warcraft**.

Der Anfang

Die Geschichte beginnt im Jahre 29 und knüpft nahtlos an die Geschehnisse aus **Warcraft 3** an. Obwohl die Ereignisse aus **Reign of Chaos** und **Frozen Throne** erst wenige Jahre zurückliegen, sind die Rassen Azeroths dabei, ihre zerstörten Königreiche wieder aufzubauen. Doch sie ahnen nicht, dass der Schrecken bereits wieder lauert. Die Rassen haben sich in zwei Lager aufgespalten. Auf der einen Seite die Allianz, welche aus Menschen, Zwergen, Gnomen und Nachtelfen besteht, und auf der anderen Seite die Horde, zu der Orks, Tauren, Trolle und Untote gehören. Die Spannung zwischen den beiden Fraktionen ist enorm und eine Konfrontation scheint unausweichlich.

World of Warcraft spielt in altbekannter Umgebung. Wenn Sie früher andere **Warcraft**-Titel gespielt haben, wird Ihnen die eine



oder andere Gegend sicherlich bekannt vorkommen. Grundsätzlich ist die Welt von **Warcraft** in die beiden Kontinente Azeroth und Kalimdor aufgeteilt, die jeweils einer Fraktion als Heimat dienen. Im westlichen Kontinent Kalimdor herrscht die Horde (Orks, Tauren, Trolle), lediglich die Untoten haben ihre Heimatstätte in Lordaeron und somit im Norden von Azeroth. Auch bei der Allianz gibt es eine Ausnahme. Während die Menschen, Zwerge und Gnome in Azeroth residieren, bewohnen die Nachtelfen die Insel Teldrassil, die nördlich von Kalimdor liegt. Es gibt in **World of Warcraft** etliche Möglichkeiten, größere Strecken zu überbrücken. Die wohl bequemste ist der Lufttransport. Auf festgelegten Routen kann man sich gegen einen Obolus befördern lassen und dabei die wunderbare Landschaft genießen. Aber auch Zeppeline, Boote und sogar eine Zwergen-U-Bahn erfreuen sich größter Beliebtheit. Manch fragwürdig Wagemutiger soll auch schon einmal versucht haben, eine längere Strecke entlang der Küste zu schwimmen.

Der Krieg

In **World of Warcraft** herrscht Krieg. Zwar noch kein offener, aber es kommt immer wieder zu Zwischenfällen, bei denen sich die Horde und die Allianz in Grenzstreitigkeiten das Leben schwer machen. Jedes Volk hat andere Ziele: Menschen verteidigen ihre verbliebene Heimat vor den Untoten aus dem Norden, die Nachtelfen sind im stetigen Kampf gegen die Monster der Horde. Tauren helfen den Orks dabei, die eigenen Reviere zu sichern, während die Trolle nach Macht streben. Zwerge und Gnome sind da eher neutraler Natur und verschanzen sich in der Festung Ironforge, bis die schlechten Zeiten irgendetwann vorüber sind. Diese brenzlige Situation spiegelt sich oft im Spiel wider. Beispielsweise schlagen die Grenztruppen eines Reiches sofort Alarm, wenn eine gegnerische Fraktion

in das eigene Hoheitsgebiet eindringt. Eine Nachricht über einen speziellen Chat-Kanal (3) informiert die Bewohner über solche Konfrontationen, den Ort des Geschehens müssen die Charaktere jedoch durch Hinweise untereinander selbst in Erfahrung bringen.

Tobias Wüst / DS

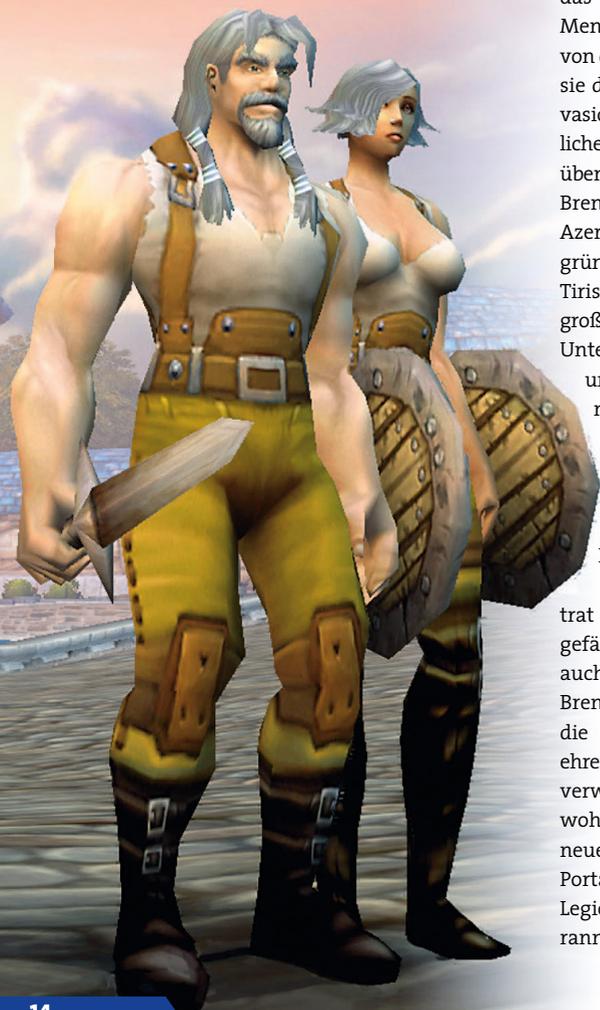


MENSCHEN

Konflikte und Kriege kennzeichnen die noch junge Historie der Menschen. Doch dem Bösen traten sie stets tapfer entgegen.

Im Jahre 2900 vor dem Dunklen Portal gründeten die Menschen in Lordaeron das mächtige Imperium von Arathor. Die Menschen erlernten den Gebrauch der Magie von den Hochelfen, im Gegenzug unterstützen sie diese beim Zurückschlagen einer Troll-Invasion. Leider waren einige der neuen menschlichen Agenten jedoch zu leichtfertig beim Ausüben ihrer magischen Künste - und öffneten der Brennenden Legion unwissend ein Tor nach Azeroth. Um weiteres Unheil zu verhindern, gründeten die Menschen den Orden von Tirisfal. Dieser bestand aus Wächtern, die über große Macht verfügten. Sie gingen vor allem im Untergrund gegen die Agenten der Legion vor, um einen Aufruhr in der Bevölkerung zu vermeiden. Aufgrund von Überbevölkerung und Gebietsansprüchen zerfiel das einstige Imperium nach 1700 Jahren. Zurück blieben die Nationen von Azeroth, Lordaeron, Stormgarde, Kul Tiras, Gilneas, Dalaran und Alterac.

Im Jahr 583 menschlicher Zeitrechnung trat den aufstrebenden Menschen ein neuer, gefährlicher Feind entgegen: die Orks. Aber auch hinter dieser Invasion stand die Brennende Legion. Sie hatte einen Fluch über die Orkrasse gelegt, welche vorher eine ehrenhafte Lebensweise führte. Die Verfluchten verwüsteten ihre Welt Daenor, bis diese unbewohnbar wurde. Nun benötigten die Orks eine neue Heimat, und das Erscheinen des Dunklen Portals führte sie - wie von der Brennenden Legion beabsichtigt - nach Azeroth. Hier überannten die kampferprobten Orks innerhalb



weniger Jahre alle wichtigen Siedlungen. Die überlebenden Menschen flohen unter der Führung des Helden Fürst Lothar zu ihren Waffenbrüdern nach Lordaeron.

Der Fall von Lordaeron

Einige Jahre später setzten die Ork-Stämme den Flüchtenden nach, trafen jedoch auf ein mächtiges Bündnis aus Menschen, Zwergen und Hochelfen. In Anbetracht der drohenden Gefahr durch die Horde hatten sich die einst zersplitterten Nationen wieder vereint. Diesem Bündnis gelang es nicht nur, die zweite Invasion zu vereiteln, sie trugen sogar den Krieg nach Azeroth zurück und zerstörten das Portal. Damit war das Schicksal der Orks zunächst besiegelt, und die verbliebenen Invasoren kamen in Gefängnislager oder versteckten sich in der Wildnis. Doch damit nicht genug. Nach wenigen Jahren des Friedens überfiel die Brennende Legion den Kontinent und besetzte Lordaeron. Seit dieser Zeit kontrollieren die Menschen mit ihren Verbündeten nur noch den Süden. Dort befindet sich auch ihre majestätische Hauptstadt Stormwind.

Ungeduldige Entdecker

Die Menschen gelten im Gegensatz zu den verbündeten Zwergen, Gnomen und Nachtelfen als ruheloses, ja sogar ungeduldige Rasse, was sicherlich auch mit der kurzen Lebensspanne zusammenhängt. Trotzdem streben sie danach, das Böse zu bekämpfen. König Terenas ist Fürst Lothar sind leuchtende Beispiele für Verfechter des Heiligen Lichtes. Weiterhin zeichnen sich Mensch auch durch eine hohe Vielseitigkeit aus, die ihnen Zutritt zu den verschiedensten Klassen und Berufen verschafft, in denen sie oft Meister ihres Fachs sind. Das menschliche Militär ist sehr diszipliniert und strukturiert, wodurch die Armeen im Gefecht äußerst effektiv kämpfen und in Krisen wahren Mut beweisen. Besonders die Streitrösser, von erfahrenen Soldaten und Kriegern geritten, sind einzigartig.

Christoph Söchting / DS

BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	20
Geschicklichkeit	20
Ausdauer	20
Intellekt	20
Geist	20

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

Veranlagung	Effekt
Wahrnehmung	Aktivieren Sie diese Veranlagung, um Ihren Radius zum Entdecken von verborgenen Wesen zu vergrößern
Der Menschliche Geist	Das Geist-Attribut erhöht sich
Diplomatie	Menschen erhalten einen Bonus beim Erwerb von Fraktions-Punkten
Schwert-Spezialisierung	Diese Veranlagung steigert die Schwert-Fähigkeit

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Stormwind
Startpunkt	Nördliche Grafschaft, Elwynn-Wald
Wählbare Klassen	Magier, Paladin, Schurke, Krieger, Zauberer, Priester
Benutzbar	Pferde
Flugtiere	Greifen
Fraktion	Allianz
Verbündete	Zwerge, Nachtelfen, Gnome

ZWERGE

Zwerge gelten als zähe Krieger, die furchtlos mit ihren selbst geschmiedeten Waffen und Rüstungen in den Kampf ziehen.



Einst schufen die Titanen die Zwerge aus magischem Gestein. Das kleine Volk sollte die riesigen Höhlenkomplexe unter der Erde erforschen und ausbauen. Heute gibt es zwei große Sippen: die kleinen, stämmigen Zwerge von Khaz Modan und ihre etwas schlankeren und größeren Vettern, die Aerie-Zwerge. Die Zwerge hielten sich Jahrhunderte lang aus der Politik der Oberwelt heraus und widmeten sich lieber dem Bergbau unter den Khaz Modan-Bergen. Wenn ihre Verbündeten jedoch um Hilfe riefen, waren sie stets mit großem Mut zur Stelle. So stellten sich die Zwerge an die Seite der Menschen von Azeroth, als die Ork-Stämme durch das Dunkle Portal traten. Doch auch sie konnten die grüne Flut nicht daran hindern, diesen Kontinent zu erobern. Im zweiten Krieg gelang es den Menschen und Zwergen unter ihrem Anführer Magni Bronzebart, das Bergkönigreich Khaz Modan von den Orks zu befreien. Bronzebart legte anschließend einen Eid ab, der den Beistandspakt zwischen dem kleinen Volk und ihren Waffengefährten für lange Zeit festigen sollte.

Bald schon wurde diese Partnerschaft wieder auf die Probe gestellt, denn die Brennende Legion, der bis dahin mächtigste Gegner, streckte seine Finger nach Azeroth und Lordaeron aus. Menschen und Zwerge leisteten gemeinsam erbitterten Widerstand, doch schließlich mussten sie sich geschlagen geben. Sie verloren große Teile ihres Reiches an die Legion und konnten die Untoten-Armee erst an der Grenze zu den südlichen Gebieten aufhalten. Dort

haben sich die Zwerge in den Bergen eingegraben und bilden somit einen fast unüberwindbaren Wall.

Forscherdrang

Seit die Zwerge jedoch einige Hinweise auf die Herkunft ihrer Rasse gefunden haben, strömen Expeditionen in alle Winkel der bekannten Welt. Sie sind auf der Suche nach Spuren der Titanen, welche die Zwerge in den frühen Jahren der Erde aus Stein schufen. So wollen sie mehr über ihre Wurzeln und den Zweck ihres Daseins lernen. Für diese Aufgabe gründete die Zwergennation sogar eine eigene Forschergilde. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass ihre Außenposten und Grabungsstätten sich über den ganzen Kontinent verteilen. Zwerge gelten als besonders robuste und tapfere Zeitgenossen. Stärke und Ausdauer sind ihre herausragenden Charakterattribute. Sie verstehen sich besonders gut mit den Menschen, einige versehen ihren Dienst sogar als Paladin im »Orden der Silbernen Hand«. Eine Berufung, welcher sonst nur Menschen folgen können.

Geborene Handwerker

Das kleine Volk verfügt außerdem über eine ausgeprägte Beziehung zu Fels und Metall, ideale Voraussetzungen für den Beruf als Bergbauspezialist und Schmied. Da verwundert es nicht, dass sie äußerst komplexe und schwer befestigte Siedlungen unter der Erde angelegt haben. Zwergen-Waffen und -Rüstungen erzielen überall in Azeroth einen hohen Preis, nicht zuletzt wegen ihrer oft anzutreffenden magischen Eigenschaften. Auch unter den Zwergen gibt es begeisterte Erfinder und Ingenieure. Besonders in der Weiterentwicklung von den gefürchteten Feuerwaffen machen sie große Fortschritte. Eine weitere, einzigartige Fähigkeit der Zwerge ist die Dressur von Greifen. Von diesen schnellen Raubvögeln aus bekämpfen sie ihre überrumpelten Gegner am Boden effektiv, schlagfertig und gezielt mit magischen Wurfhämmern. *Christoph Söchting / DS*



Das Symbol zeigt ein zentrales, kreisförmiges Element, umgeben von vier nach außen gerichteten, abgewinkelten Pfeilen oder Ästen, die in einem rechteckigen Rahmen mit abgerundeten Ecken und einer Metalltextur eingebettet sind.

BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	22
Geschicklichkeit	17
Ausdauer	23
Intellekt	19
Geist	19

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

Veranlagung	Effekt
Steinform	Aktiviert Immunität gegen Gift, Krankheit und Bluten
Feuerwaffen-Spezialisierung	Diese Veranlagung steigert die Feuerwaffen-Fähigkeit
Kälteresistenz	Gesteigerter Widerstand gegen Kälte jeglicher Art
Schatzfinder	Schatzkisten werden auf der Mini-Karte angezeigt

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Stormwind
Startpunkt	Nördliche Grafschaft, Elwynn-Wald
Wählbare Klassen	Magier, Paladin, Schurke, Krieger, Zauberer, Priester
Benutzbar	Pferde
Flugtiere	Greifen
Fraktion	Allianz
Verbündete	Zwerge, Nachtelfen, Gnome

NACHTELFEN

Einst waren die Nachtelfen Nomaden, die Kalimdor bewanderten. Als sie jedoch der »Brunnen der Ewigkeit«, ein magischer See, angelockte, verwarfen sie die Lebensweise ihrer Vorfahren und wurden sesshaft.



In ihrem Glauben lehrten sie, dass die Mondgöttin Elune tagsüber im See ruhen würde. Und während die elfischen Gelehrten versuchten, die Geheimnisse des Sees zu ergründen, gingen die magischen Energien langsam auf die Rasse über und verfestigten sich in den folgenden Generationen. Auch die Nachtelfen bemerkten die Veränderung durch den See. Sie fühlten, dass sie stärker, weiser und letztlich sogar unsterblich durch den Brunnen wurden. Deshalb nannten sie sich selber »Kinder der Sterne« oder »Kaldorei«.

Und mit den Jahrhunderten breiteten sich die Nachtelfen immer weiter über den Kontinent aus. Ihre Kultur entwickelte sich sehr schnell, und schon bald zierten atemberaubende Bauwerke das Seeufer, und Straßen verbanden die einzelnen Siedlungen. Die Kaldorei kamen in Berührung mit Halbgöttern und anderen Wesen. Dabei vergaßen sie aber auch die Natur nicht, sondern strebten immer den Einklang mit ihr an. Doch schließlich überschätzen Königin Azshara und ihre ergebenen Priester ihre Fähigkeiten. In dem Versuch, auch die letzten Geheimnisse des Brunnes zu lüften, verfielen sie dem Dämonen Sargeras. Der entsandte die Brennende Legion nach Azeroth, wo diese Leid und Verwüstung über die Nachtelfen brachte. Nur dank der Hilfe des Halb-Gottes Cenarius gelang es den Kaldorei, die Brennende Legion von dieser Welt zu verbannen. Der Preis dafür war aber hoch: der Brunnen der Ewigkeit und das Portal, durch welches die Invasoren gekommen waren, ex-

plodierten mit einer solchen Kraft, dass große Teile Azeroths unter den gewaltigen Sturmfluten des Meeres verschwanden.

Naturfreunde

Nach diesen schrecklichen Ereignissen zogen sich die überlebenden Nachtelfen in die Wildnis zurück, wo sie der Magie entsagten. Stattdessen erforschten sie das uralte Druidenwissen, die Lehre der Natur. Die Götter pflanzten zum Schutz der Kaldorei den Weltenbaum Nordrassil, der seine Jünger fortan mit Unsterblichkeit segnete. Doch schließlich wurde die selbst gewählte Isolation der Nachtelfen durch Eindringlinge gestört. Zum einen beanspruchten die menschlichen Flüchtlinge vom östlichen Kontinent immer mehr Gebiete, und zum anderen fielen die kriegerischen Orks nach Kalimdor ein. Diese vernichteten sogar den Halbgott Cenarius. Als die Gefahr durch den Einmarsch der Brennenden Legion jedoch zu groß wurde, verbündeten sich die Nachtelfen mit den Menschen und den Orks. Nur gemeinsam gelang es ihnen, den hinterlistigen Dämonen Archimonde zu vernichten. Dazu rief der große Druide Furion Stormrage die Macht von Nordrassil an. Nach diesem Krieg zogen sich die Nachtelfen zwar erneut zurück, jedoch mit der Erkenntnis, den Rest der Welt nicht ignorieren zu können.

Die Liebe zur Natur und der Wunsch nach Abgeschiedenheit sind wesentliche Merkmale dieser altherwürdigen Rasse. Im Laufe der Jahrtausende haben sich die Nachtelfen ein unschätzbares Wissen angeeignet, weshalb sie die jüngeren Völker von Azeroth oft als nicht gleichwertig ansehen. Sie leben auf der Insel Teldrassil, wo sie versuchen, die Wunden der Kriege zu heilen. Nachtelfen sind zwar nicht besonders stark und kräftig, dafür verfügen sie jedoch über ein hohes Maß an Geschicklichkeit, einen regen Intellekt und gesunden Geist. Verbunden mit ihrer Gabe für Naturmagie sind sie für das Leben in der Wildnis als Druide besonders prädestiniert. *Christoph Söchting* / DS



BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	16
Geschicklichkeit	22
Ausdauer	19
Intellekt	20
Geist	20

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

Veranlagung	Effekt
Schattenschmelze	Aktiviert Tarnmodus, solange sich der Spieler nicht bewegt
Schnelligkeit	Bonus auf Ausweichen
Geist des Irrlichts	Nach Tod wird der Spieler zu einem schnellen Irrlicht
Naturwiderstand	Die Resistenz gegen Naturkräfte ist erhöht

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Darnassus
Startpunkt	Aldrassil/Teldrassil
Wählbare Klassen	Druide, Schurke, Krieger, Jäger, Priester
Benutzbar	Nachtsäbel
Flugtiere	Hippogreifen
Fraktion	Allianz
Verbündete	Menschen, Zwerge, Gnome

GNOME

Der Kampf mit primitiven Waffen war noch nie die Stärke der Gnome. Sie verlassen sich im Gefecht lieber auf ihre filigrane Magie oder mechanischen Errungenschaften und ihr starkes Bündnis mit den Zwergen.

Wie bei den Zwergen liegt der Ursprung der Gnome tief unter der Erde. Im Gegensatz zu ihren entfernten Verwandten entwickelte die Gnomenrasse jedoch nicht vorrangig Stärke und Kondition, um den Gefahren des Unterreiches zu trotzen, sondern sie bauten auf Einfallsreichtum und Geschicklichkeit. Im Kampf um die Zwergen-Region Khaz Modan schlossen sich die Gnome der Allianz von Lordaeron an. Aber sie zogen nicht nur mit bewaffneten Truppen in den Krieg. Entscheidender für den gemeinsamen Sieg waren die Apparate und Maschinen, welche die Gnomeningenieure der Allianz zur Verfügung stellten. Dadurch errang das Bündnis einen technologischen Vorteil, den die Ork-Horden nicht ausgleichen konnten. Nach diesem Krieg zogen sich die Gnome aber wieder unter die Oberfläche zurück, um sich voll und ganz ihren mehr oder weniger genialen Erfindungen zu widmen.

Als die Brennende Legion damit begann, den Kontinent zu verwüsten, hielten sich die Gnome jedoch merkwürdigerweise zurück. Sie teilten zwar ihr Wissen mit den ehemaligen Verbündeten, so dass diese einige Erfindungen selber bauen konnten, stellten jedoch keine Soldaten für den Kampf ab. Weder Menschen noch Zwerge kannten den Grund für diese Zurückhaltung. Erst nachdem sich der Schlachtennebel gelichtet hatte, erfuhr die Allianz von der Tragödie der Gnome. Die einfallsreichen Untergrundbewohner waren während des Krieges selbst Opfer eines heimtückischen Angriffs geworden. Die barbarischen



Troggs, welche wie die Zwerge und Gnome in den Tiefen der Erde zuhause waren, hatten die Hauptstadt Gnomeregan überrannt und große Teile der gnomischen Bevölkerung abgeschlachtet. Die wenigen Überlebenden schleppten sich in den Schutz der Zwergenstadt Eisenschmiede und stellten sich zum Dank erneut der Allianz zur Verfügung. Seit diesem Tage leben Gnome und Zwerge friedlich nebeneinander. Doch die Gnome haben den Überfall der Troggs nicht vergessen, sondern planen bereits fieberhaft die Rückeroberung ihrer geliebten Heimat.

Erfindergeist

Gnome gelten in der gesamten Welt als zurückhaltende und äußerst exzentrische Rasse. Doch niemand zweifelt ihr technisches Talent an, mit welchem sie die phantasievollsten Maschinen entwickeln und bauen. Die genialen Gnomeningenieure konstruierten beispielsweise diverse Flugapparate, Unterseeboote und dampfgetriebene Vehikel. Nicht selten eignen sich ihre Erfindungen hervorragend für die Kriegsführung. Viele der zwergischen Feuerwaffen basieren ursprünglich auf Plänen gnomischer Entwickler. In Dun Morogh, der temporären Heimat der Gnome, soll es auch Händler geben, die mechanische Reittiere zu horrenden Preisen zum Verkauf anbieten.

Die kleinen Erfinder besitzen eine bemerkenswerte Geschicklichkeit und einen hohen Intellekt. Beide Charaktereigenschaften haben die Gnome in den Jahrhunderten eifriger Forschung besonders ausgeprägt. Da sie jedoch einen Großteil der körperlich anstrengenden Arbeit ihren mechanischen Dienern überlassen, hat sich ihre Stärke und Kondition nur langsam entwickelt. Hier sind sie den Zwergen und Menschen mehr als deutlich unterlegen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass in der Gnomengesellschaft erfolgreiche Krieger eher die Seltenheit sind. Als Hexenmeister, Zauberer oder Schurke hingegen sind die kleinen Wirbelwinde mit den rundlichen Augen in ganz Azeroth berühmt. *Christoph Söchting / DS*



BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	15
Geschicklichkeit	23
Ausdauer	19
Intellekt	23
Geist	20

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

Veranlagung	Effekt
Fluchtkünstler	Aktivieren Sie diese Veranlagung, um einen Wurzel- oder Fallen-Effekt aufzuheben
Expandierendes Wesen	Das Intellekt-Attribut erhöht sich
Ingenieurs-Spezialisierung	Gnome kriegen einen Bonus auf die Ingenieurskunst
Arkaner Widerstand	Arkane Magie zeigt bei Gnomen weniger Wirkung

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Eisenschmiede
Startpunkt	Anvilmar, Dun Morogh
Wählbare Klassen	Magier, Schurke, Krieger, Zauberer
Benutzbar	Mechanostrider
Flugtiere	Greifen
Fraktion	Allianz
Verbündete	Zwerge, Nachtelfen, Menschen

ORKS

Orks werden von anderen Rassen gerne als blutrünstig und chaotisch bezeichnet. Doch hinter der brutalen Fassade steckt reinstes Kalkül.



Die Orks stammen ursprünglich von der Welt Draenor, wo die einzelnen Clans miteinander nach den Regeln der Ehre lebten. Schamanen waren ihre geistigen Führer und wachten über den Lebensstil der Grünhäuter. Diese Zeit des Friedens ging jedoch jäh zu Ende, als der Dämonenlord Kil'jaeden begann, die Clans zu korrumpieren. Sein Plan war es, die mächtigen Ork-Krieger für seine Zwecke einzusetzen und sie in blutdürstige Mörder zu verwandeln. Dazu versprach er dem Ahnenschamanen Ner'zhul unvorstellbare Macht. Als Gegenleistung sollte dieser sein Volk dazu bringen, an der Seite der Brennenden Legion zu kämpfen. Der Plan des Dämonenlords ging auf, doch nach einiger Zeit kam der Ahnenschamane zu Sinnen und löste das Bündnis auf. Aber Kil'jaeden fand in Gul'dan, einem Schüler Ner'zhuls, schnell einen potenziellen und vielversprechenden Nachfolger. Und dieser hatte deutlich weniger Skrupel als sein Meister.

Mit Hilfe des Dämonenlords veränderte der abtrünnige Gul'dan die bisherige Lebensweise seiner Rasse völlig. Die traditionellen Regeln, welche auf dem Schamanismus beruhten, hatten plötzlich keine Bedeutung mehr. Stattdessen führte er die Hexenmeister-Magie ein und band die Orks noch enger an die Brennende Legion. Diese Nähe rief eine deutliche Veränderung in der Gesellschaft hervor. Zugunsten von kämpferischer Stärke verzichteten die vormals stolzen Krieger auf die Kontrolle ihres Geistes, wodurch sie zu willenlosen Kriegsmaschinen wurden. Innerhalb kürzester Zeit vernichteten die Orks alle

übrigen Rassen auf Draenor. Und als es keine offensichtlichen Gegner mehr gab, fielen die einzelnen Clans übereinander her.

Neuanfang in Kalimdor

Nun war es für Kil'jaeden an der Zeit, die zügellose Ork-Streitmacht auf ein neues Ziel zu lenken. Mit der Hilfe des menschlichen, gefallenen Wächters Medivh gelang es, einen Riss in das Gefüge der Wirklichkeit zu reißen: das Dunkle Portal. Der Dämonenlord wies den korrupten Schattenrat an, die Orks nach Azeroth zu führen und die dortigen Völker zu unterjochen. Die Orks fielen aus heiterem Himmel über die fast wehrlosen Rassen her und eroberten im Sturm die Provinzen von Khaz Modan bis nach Quel'thalas. Hier konnte die mittlerweile gebildete Allianz aus Elfen, Zwergen, Gnomen und Menschen der grünen Flut endlich Einhalt gebieten. Das Bündnis drängte die Orks bis zum Portal zurück, welches dann der Erzmagier Khadgar zerstörte. Die überlebenden Orks wurden von den Soldaten der Allianz eingefangen und in Internierungslager geschickt. Nur einigen wenigen gelang die Flucht in die Wildnis.

Erst unter den Häuptlingen Doomhammer und Thrall gelang den Orks ein Neuanfang. Diese beiden Helden vereinten die verfeindeten Clans, um auf dem traditionellen Weg der Schamanen zurückzukehren. Die Nähe zur Natur und den Elementen bestimmt von nun an das Leben, jegliche Form der Hexenmagie wurde verboten. Außerdem freundeten sie sich mit dem Volk der Tauren an. Doch dem völligen Einfluss der Brennenden Legion konnten sich die Orks erst entziehen, als Grom Hellscream den Dämonen Mannoroth vernichtete. Ähnlich wie die Zwerge verfügen Orks über außerordentliche Stärke und Ausdauer, die in Kämpfen zusätzlich noch von einem starken Geist unterstützt wird. Filigrane und intellektuelle Handlungen fallen den grünhäutigen Kreaturen eher schwer, trotzdem gibt es unter ihnen einige hochbegabte Hexenmeister und auch mächtige Schamanen.

Christoph Söchting / DS



BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	23
Geschicklichkeit	17
Ausdauer	22
Intellekt	17
Geist	21

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

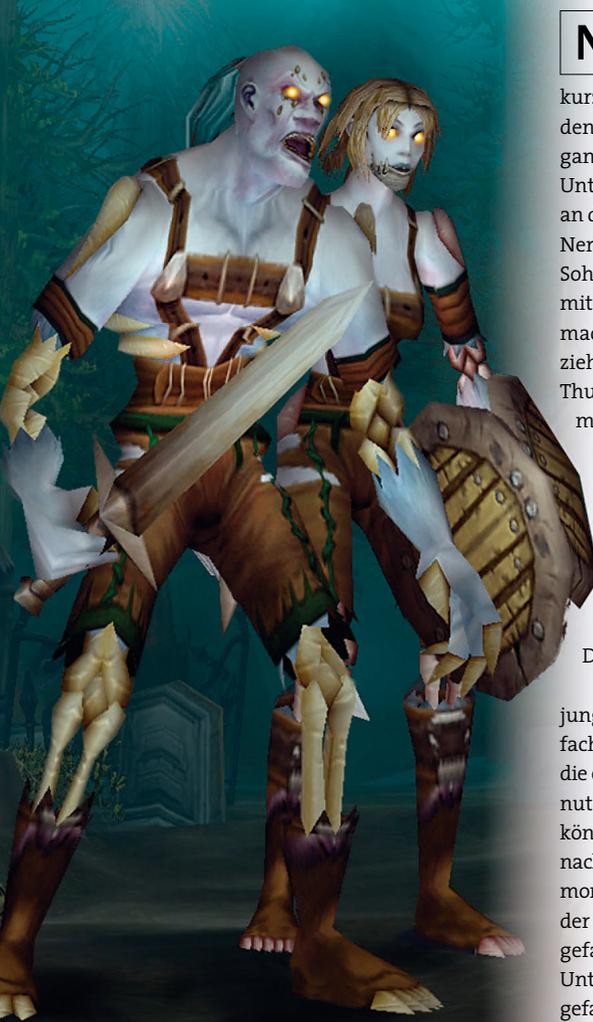
Veranlagung	Effekt
Blutorn	Das Attribut Stärke wird für eine kurze Zeitspanne beschleunigt
Dickschädel	Der Widerstand gegen K. O.- und Lähmungseffekte ist erhöht
Kommando	Dressierte Tiere richten mehr Schaden an
Axt-Spezialisierung	Orks haben eine höhere Fertigkeit im Umgang mit Äxten

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Orgrimmar
Startpunkt	Durotar
Wählbare Klassen	Hexenmeister, Schurke, Krieger, Schamane, Jäger
Benutzbar	Wölfe
Flugtiere	Windläufer
Fraktion	Horde
Verbündete	Tauren, Trolle, Untote

UNTOTE

Einst waren sie Menschen, dann wurden sie zu willenlosen Wesen. Seit der Befreiung entscheiden die Untoten nun selbst über ihre Zukunft.



Nachdem die Allianz die Gefahr durch die Orks gebannt hatte, blieb ihr nur eine kurze Zeit des Friedens. Ein Totenkult hatte in den nördlichen Provinzen Fuß gefasst und begann, die dortige Bevölkerung in seelenlose Untote zu verwandeln. Diese befolgten von da an die Befehle des mächtigen Totenherrschers Ner'zhul. König Terenas beauftragte seinen Sohn, Prinz Arthas und Jaina Proudmoore damit, die Quelle des Verderbens ausfindig zu machen. Dem Prinzen gelang es, den Drahtzieher der Seuche, den Totenbeschwörer Kel-Thuzad, aufzustöbern und unschädlich zu machen. Von dort aus führte die Spur zum Dämonen Mal'Ganis in Stratholme. Der hatte die Bevölkerung der Stadt bereits vollständig infiziert. Deshalb blieb Prinz Arthas nichts anderes übrig, als alle Einwohner sofort hinzurichten und dadurch eine Vergrößerung der feindlichen Armee zu verhindern. Danach folgte er dem Dämon nach Northrend.

Mittlerweile hatten die Ereignisse beim jungen Prinzen einen unendlichen Zorn entfacht, so dass diese Rachsucht seinen Blick für die eigentliche Aufgabe völlig vernebelte. Diese nutzte der bis dahin noch unbekannte Totenkönig aus und korrumpierte Arthas. Der kehrte nach der Vernichtung von Mal'Ganis zurück, ermordete seinen Vater und lieferte seine Heimat der Untoten-Armee aus. Nachdem dieses Reich gefallen war und sich die Streitkräfte der Untoten stetig vergrößerten, überrannte der gefallene Prinz Quel'thalas, das Reich der Elfen.

Intrigenhafte Befreiung

Prinz Arthas hatte seine Aufgabe erfüllt, von nun an übernehmen die Nathrezim die Kontrolle über alle Untoten. Am Berg Hyjal gelang es den mittlerweile verbündeten Völkern jedoch, die Brennende Legion aufzuhalten und zu besiegen. Prinz Arthas nutzte die Niederlage Archimondes, um die Schreckenlords zu vertreiben und die Hauptstadt zu übernehmen. Arthas Ziel war es von da an, alle Menschen zu vernichten. Doch die Untoten waren nicht mehr so willenlos wie zu Beginn der Seuche. Der ehemaligen Waldläuferin Sylvana Windläufer gelang es, die geistigen Ketten des Totenkönigs abzuschütteln, und sie verbündete sich mit den Schreckenlords. Gemeinsam besiegten sie Arthas, die Untoten kamen frei und schlossen sich Sylvana an. Unter ihrem Kommando vernichteten sie schließlich alle Schreckenlords. Nach diesem Krieg zogen sich die nun als »Die Verlassenen« bekannten Untoten in ihre Stadt unter den Tirisfal-Sümpfen zurück. Dort warten sie auf die unvermeidbare Konfrontation mit ihrem ehemaligen Herrn, Ner'zhul.

Tödliche Dunkelmagie

Die Untoten werden allesamt von einem sehr starken Geist beseelt, ihre übrigen Attribute sind eher durchschnittlich. Sie verfügen über gefährliche Dunkelmagie, mit der sie jedem auf den Leib rücken, der sich ihnen in den Weg stellt. Untote schlagen oft eine bemerkenswerte Karriere als Magier oder Hexenmeister ein, um das dunkle Vermächtnis ihrer Herkunft besser zur Geltung zu bringen. Daher ist das Bündnis zu den anderen Mitgliedern der Horde dünn. Gegen einen gut ausgebildeten Hexenmeister ist nahezu kein Kraut gewachsen, nur der direkte Nahkampf verspricht Erfolg. Untote verfügen über die Fähigkeit, ihre Lebensenergie durch den Verzehr von Leichen wieder aufzufüllen. Außerdem sind sie nicht für Faktoren anfällig, vor denen sich lebendige Rassen in Acht nehmen.

Christoph Söchting / DS



BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	19
Geschicklichkeit	18
Ausdauer	21
Intellekt	17
Geist	25

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

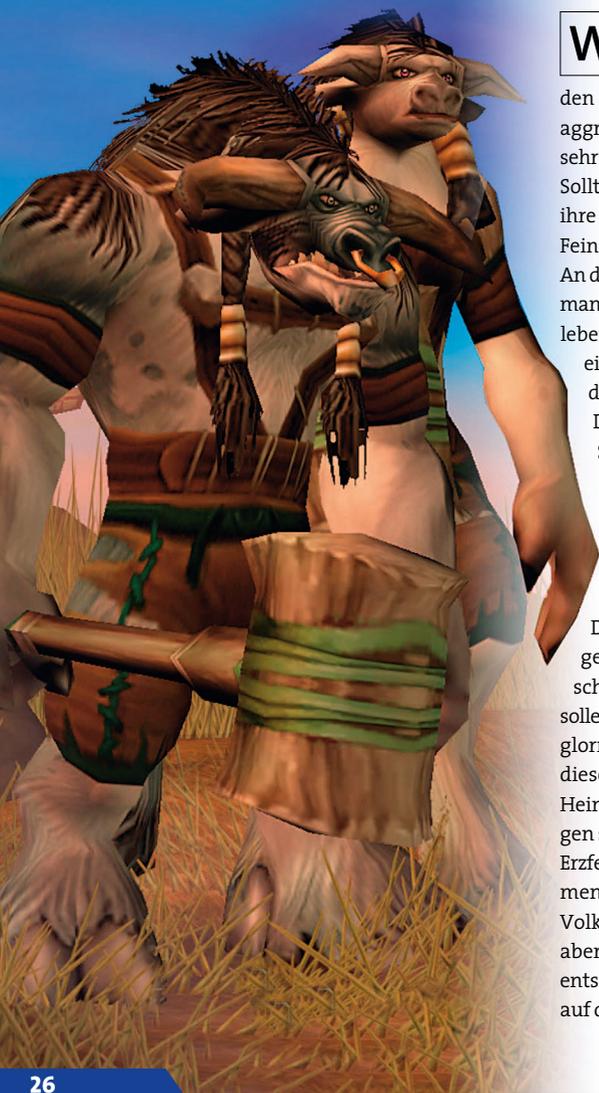
Veranlagung	Effekt
Willen der Verlassenen	Immunität gegen Angst-, Schlaf- und Betöungs-Effekte
Kannibalismus	Lebensenergie wird durch den Verzehr von Leichen erhöht
Unterwasseratmung	Bonus auf Unterwasseratmung
Schattenwiderstand	Die Resistenz für Schattenkräfte erhöht sich

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Die Unterstadt
Startpunkt	Tirisfal-Sümpfe
Wählbare Klassen	Krieger, Hexenmeister, Priester, Magier, Dieb
Benutzbar	Untotes Ross
Flugtiere	Windläufer
Fraktion	Horde
Verbündete	Orks, Trolle, Tauren

TAUREN

Tauren sind als friedfertige und ehrenhafte Rasse bekannt. Wer einen Stammeskrieger jedoch reizt, kann schnell unter dessen Hufe geraten.



Wer einen Angehörigen des Taurenvolkes zum ersten Mal sieht, vermutet hinter den großen und muskelbepackten Geschöpfen aggressive Monster. Doch obwohl die Tauren sehr gefährlich wirken, streben sie nach Frieden. Sollte es jedoch zum Krieg kommen, setzen sie ihre gesamte unvergleichliche Kraft ein, um die Feinde ihres Volkes in die Schranken zu weisen. An der Anzahl der geflochtenen Fellstränge kann man erkennen, was ein Taure in seinem Kriegerleben bereits geleistet hat. Jeder Zopf steht für einen getöteten Feind. Herausragende Helden dieser nomadischen Rasse verfügen über Dutzende von Zöpfen. Der legendäre Warg Steinhorn trug angeblich 87 Fellzöpfe.

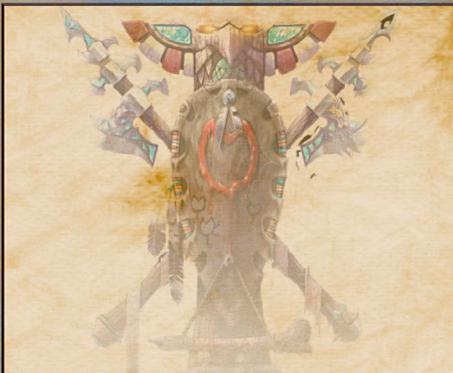
Tauren bevorzugen lange und massive Handwaffen wie Hellebarden oder Speere, denn deren Handhabung kommt ihnen durch die hohe Stärke sehr entgegen. Die Klingen verzieren sie mit Einkerbungen. Dadurch verursachen sie im Kampf »singende« Geräusche, welche den Feind einschüchtern und die Mitstreiter beflügeln sollen. Außerdem erzählen Inschriften von allen glorreichen Schlachten und Besitzern, die mit dieser Waffe bereits gekämpft haben. In ihrer Heimat, den weiten Steppen von Kalimdor, tragen sie seit langer Zeit einen Konflikt mit ihren Erzfeinden, den Zentauren, aus. Auch die Pferdemenchen beanspruchen diese Region für ihr Volk. Einige Taurenstämme sind des Krieges aber mittlerweile überdrüssig geworden. Sie entschieden sich für den Frieden und leben nun auf den grünen Wiesen von Mulgore.

Mächtige Wächter der Natur

Jeder Taurenstamm wird von einem Häuptling angeführt. Dieser zeichnet sich durch seine zahlreichen Taten als Krieger aus. Aufgrund des meist vorangeschrittenen Alters verfügen die Häuptlinge über viel Lebenserfahrung und Weisheit, die sie zum Schutz ihres Stammes einsetzen. Außenstehende erkennen die Anführer am traditionellen Totem. Die Taurengesellschaft vertritt die Ansicht, dass ein neutraler Zustand das Beste für alle Rassen ist. Weder darf eine bestimmte Seite noch ein bestimmtes Volk oder eine Spezies zu übermächtig werden. Wenn die Tauren bemerken, dass die Natur in ein Ungleichgewicht verfällt, versuchen sie diese Situation mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln wieder auszugleichen. Auch vor der Anwendung von Gewalt schrecken die Tauren dann nicht zurück. Die Schamanen der Stämme stellen die Verbindung zur Natur her und verfügen über mächtige Elementarmagie. Tauren verehren die Natur und ihre Ahnen als Beschützer der Rasse. Jeder Nomade trägt deshalb ein symbolisches Kräuterbündel bei sich. Der Orkhäuptling Thrall schaffte es, den Bluthuf-Stamm so sehr durch seine Tapferkeit zu beeindrucken, dass aus dieser Freundschaft mittlerweile ein mächtiges Bündnis erwachsen ist. Beide Völker kämpften bei der Invasion der Brennenden Legion Seite an Seite. Die neu entdeckte Lebensweise der Orks und die Glaubensrichtung der Tauren harmonisieren sehr gut miteinander, denn beide Rassen streben nach der stillen Verehrung der Natur.

Die Tauren haben sich in den weiten Steppen ihrer Heimat zu zähen und starken Geschöpfen entwickelt, von hoher Moral angespornt. Krieger sind die vorherrschende Kaste, es gibt aber auch einige mächtige Schamanen unter ihnen. Die mangelhafte Geschicklichkeit, ausgelöst durch die riesigen Muskelpakete der Tauren, und der niedrige Intellekt, Effekt einer eher schlichten Lebensweise, schränken die Klassenwahl dadurch etwas ein.

Christoph Söchting / DS



BASISATTRIBUTE

Attribut	Wert
Stärke	25
Geschicklichkeit	16
Ausdauer	22
Intellekt	16
Geist	21

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN

Veranlagung	Effekt
Kriegsstampfen	Lähmt einen Gegner im Kampf
Standhaftigkeit	Bonus auf die maximale Lebenskraft
Kultivierung	Bonus auf Kräuterkunde
Naturwiderstand	Die Resistenz für Naturkräfte erhöht sich

ZUSATZINFORMATIONEN

Heimatstadt	Thunderbluff
Startpunkt	Redrock Mesa, Mulgore
Wählbare Klassen	Krieger, Schamane, Jäger, Druide
Benutzbar	Kriegs-Kodo
Flugtiere	Windläufer
Fraktion	Horde
Verbündete	Orks, Trolle, Untote

TROLLE

Trolle sind für ihre Wildheit, Kampfstärke und unheimlichen Regenerationskräfte bekannt und vor allem gefürchtet.



Die Trolle gelten als erste große Plage für die Menschen und Elfen. Da sie sehr aggressiv und misstrauisch sind, kam es immer wieder zu Kriegen zwischen den Rassen. Hierbei muss jedoch erwähnt werden, dass es die Zivilisation der Trolle bereits viele Jahre vor den Königreichen der Elfen gab. Sie zählen somit zu den ältesten Bewohnern von Azeroth. Anfangs waren die Trolle noch in der Lage, die jungen aufstrebenden Rassen aus ihrem Territorium fernzuhalten. Doch schließlich verloren die damaligen Waldbewohner gegen das Bündnis, welches Menschen und Elfen geschmiedet hatten. Ihnen blieb schließlich nicht anderes übrig, als sich in alle Winde zu zerstreuen. Vor allem in den Regionen von Northrend und Zul'aman fanden sie Zuflucht.

Unter dem charismatischen Führer Zul'jin vereinten sich die verstreuten Trolle wieder und schlossen sich den Orks an. Nur an der Seite dieser mächtigen Verbündeten sahen sie die Chance für eine bessere Zukunft. Im zweiten Krieg traten sie erneut ihren alten Erzfeinden, den Elfen, gegenüber. Da dieser Feldzug jedoch in einer Katastrophe für die Orks und Trolle endete, brach das Bündnis kurz danach auseinander. Auch mit den Zwergen haben die Trolle Bekanntschaft gemacht. Einst herrschte der Frostmane-Clan über die Bergwelt von Dun Morogh. Ihr Reich verloren sie jedoch an das bärtige Volk und deren König Magni Bronzebart. Mittlerweile wittern sie die Chance auf Rache. Da die Zwerge und

Gnome sich der Gefahr durch die barbarischen Trogs zuwenden müssen, planen die Trolle eine Rückeroberung der einstigen Heimat.

Bündnis mit den Orks

Eine besondere Beziehung verbindet den Dunkelspeer-Stamm mit dem berühmten Ork-Helden Thrall. Zusammen mit den tapferen Orks gelang es den Trollen, die feindlichen Murlocs zu besiegen, welche die Inseln kontrollierten. Die Familie der Trolle unterteilt sich in die Wald-, Eis-, Dschungel-, Insel- und Dunkeltrolle. Alle Stämme verfolgen das Erbe ihrer Vorfahren, welches auf Spiritismus, Blutmagie und Voodoo basiert. Diese Religion prägt auch die Kasten der Trolle. Berserker geben sich völlig dem Kampfrausch hin und werden dadurch unberechenbar. Die Schamanen und Priester sind Meister der dunklen Magie, welche sie dazu einsetzen, andere Trolle noch blutrünstiger und schmerzempfindlicher zu machen. Herausragend in der Troll-Gesellschaft sind die »Schattenjäger«, die sowohl defensive als auch offensive Zauber wirken können.

Unheimliche Selbstheiler

Eine besondere Eigenschaft aller Trolle ist die Selbstheilung. Diese Fähigkeit ermöglicht es, Wunden ohne Zauber oder Tränke in kurzer Zeit zu regenerieren. Dadurch kehrte schon so mancher als besiegt geglaubter Troll in die Schlacht zurück. Trolle haben sehr ausgeprägte körperliche Merkmale und, bedingt durch ihren Glauben, eine sehr gute Kampfmentalität. Daher liegen ihnen besonders Berufe, in denen diese Attribute gefragt sind. Leider förderte die Lebensweise der Trolle nicht im gleichen Maße deren Intellekt, wodurch dieser bei den heutigen Trollen im Vergleich zu anderen Rassen etwas mickrig wirkt. Unter den vier Rassen der Horde genießen die Trolle daher kein großes Ansehen, da diese augenscheinlich kein höheres Ziel als das nackte Überleben der eigenen Stämme haben.

Christoph Söchting / DS



BASISATTRIBUTE	
Attribut	Wert
Stärke	20
Geschicklichkeit	22
Ausdauer	21
Intellekt	17
Geist	21

Die Basisattribute verändern sich abhängig von der Klassenwahl.

VERANLAGUNGEN	
Veranlagung	Effekt
Berserker	Die Kampf- und Zaubergeschwindigkeit wird für eine kurze Zeitspanne beschleunigt
Regeneration	Beschleunigte Selbstheilung
Biestertöter	Erhöhter Schadensbonus beim Kampf gegen Biester
Wurfaffen-Spezialisierung	Trolle haben eine höhere Fertigkeit im Umgang mit Wurfaffen

ZUSATZINFORMATIONEN	
Heimatstadt	Orgrimmar
Startpunkt	Durotar
Wählbare Klassen	Magier, Schurke, Krieger, Schamane, Jäger
Benutzbar	Raptoren
Flugtiere	Windläufer
Fraktion	Horde
Verbündete	Tauren, Orks, Untote



KRIEGER

Krieger stehen der Magie von Natur aus skeptisch gegenüber und vertrauen auf Muskelkraft.

Die muskelbepackten Krieger sind simpel gestrickte Kämpfer. Sie besitzen keinen Manabalken und halten sich keine Tiere, die der Pflege bedürfen. Allein mit Schwert und Rüstung ziehen sie in den Kampf. Die herausragende Eigenschaft der Krieger ist, dass sie Unmengen an Schaden einstecken können. Das macht sie prädestiniert für die Brecherrolle, in der sie die filigraneren Gestalten der Gruppe vor Gegnern abschirmen. Die Kämpen setzen ihre Spezialfähigkeiten mittels eines »Wutsystems« ein. Im Kampf füllt sich automatisch eine Wutskala und mit ihr die Kampfkraft. Ab einem bestimmten Wert können die Streiter Sonderfähigkeiten einsetzen. Dazu gehört ein Sortiment an Kampfschreien, die Gegner einschüchtern oder Verbündeten neuen Mut machen. Ein weiterer Aspekt der Kriegerklasse sind die drei Kampfstile. Sie legen fest, ob der Held ausgeglichen, offensiv oder defensiv kämpft. Entsprechend erhöhen und verringern sich Angriffs- und Verteidigungswerte. Zu jedem Kampfstil gibt es verschiedene Wutfähigkeiten.

Keine Grenzen

Im Ausrüstungsladen fühlen sich Krieger wie zu Hause. Da sie bei der Wahl der Rüstung über

keinerlei Einschränkungen verfügen und auch mit Schilden zurechtkommen, können sie alles kaufen, was der Geldbeutel hergibt. Außerdem gibt es nur wenige Waffen, mit denen die Krieger nicht umgehen können.

Die komplizierte Wissenschaft der Magie bleibt den kräftigen Recken jedoch verborgen. Daher sind sie auf Fremdheilung angewiesen. Auf Soloreisen sollte ein Krieger stets genügend Nahrung und Heiltränke mit sich führen. In einem Kampfverband kümmern sich vorwiegend die Priester um den Lebensbalken der Helden, da ihre eigene Gesundheit vom Wohl der kräftigen Kämpfer abhängt.

Jan Biel / DS

AUSRÜSTUNG

Völker alle

Rüstung alle (Plattenrüstung erst später)

Waffen alle, bis auf Zauberstäbe

FÄHIGKEITEN



Schlag: Starker Angriff, der den nächsten Schlag verstärkt



Schlachtruf: Erhöht die Angriffsstärke der Gruppe für eine Weile



Donnerschlag: Fügt mehreren Gegnern Naturschaden zu und verlangsamt sie



Reizen: Zieht die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich



Herausforderungsruf: Reizt alle umstehenden Gegner



Innere Wut: Krieger erhält sofort Wutpunkte dazu

PALADIN

Paladine sind selbstlose Streiter des Lichts, für die das Wohl der Freunde im Vordergrund steht.

Dabei greifen die edlen Paladine auf ein breites Arsenal von Unterstützungs- und Heilzaubern zurück, vergessen aber auch nicht das Schwert in ihrer Hand. Falls Ihnen die Priesterklasse nicht wehrhaft genug ist, ist es der Paladin mit Sicherheit. Obwohl die Paladine im Gegensatz zu den Schamanen ihren Schwerpunkt auf das Kriegshandwerk legen, haben sie umfangreiche magische Fertigkeiten. Ihr wichtigstes Merkmal sind die Auren, die ihre Langzeitwirkung in unmittelbarer Nähe des Helden verbreiten. Eine Aura verbraucht kein Mana, allerdings kann nur



eine davon zur Zeit aktiv sein. Wenn sich mehrere Paladine zusammenschließen, kann jeder eine Aura wirken, so dass die Gruppe mehrfach profitiert. Desweiteren können Paladine Siegel anwenden, mit denen sich die Werte der Kameraden verstärken. Schließlich runden heilige Zauber zur Stärkung von Freunden und Schädigung von Feinden das Magiearsenal ab.

AUSRÜSTUNG

Völker	Menschen, Zwerge
Rüstung	Stoff, Leder, schwere Rüstung, Schilde, später Plattenrüstung
Waffen	ein- und zweihändige Streitkolben, ein- und zweihändige Schwerter, zweihändige Äxte

FÄHIGKEITEN

-  **Heiliges Licht:** Heilt ein Freund oder sich selbst
-  **Siegel der Rechtschaffenheit:** Fügt heiligen Schaden zum Angriff hinzu
-  **Aura der Hingabe:** Erhöht die Abwehr aller Freunde in Reichweite
-  **Reinigen:** Entfernt negative Effekte von einem Freund
-  **Hand auflegen:** Gibt einem Freund so viele Lebenspunkte wie der Paladin besitzt
-  **Untote aufspüren:** Verzeichnet Untote auf der Minikarte

Einsteiger-Freund

Bei der Wahl der Ausrüstung haben Paladine freie Hand. Sie können die schwersten Rüstungen tragen und beherrschen den Umgang mit ein- und zweihändigen Waffen. Davon bevorzugen sie stumpfe Kampfwerkzeuge wie die markanten Hämmer. In einer freien Hand können die heiligen Recken einen Schild tragen, um gegnerische Attacken abzuwehren. Trotz ihrer Magiebegabung fühlen sich Paladine im dichten Schlachtgetümmel wohl. In einer Gruppe sind sie aufgrund ihrer Rüstung gut als Brecher geeignet. Zum Heiler reichen ihre Fähigkeiten jedoch nicht aus, sie ersetzen also keine Priester. Die kräftigen Paladine kommen gut als Einzelgänger klar. Die Ritter des Lichts glänzen jedoch erst so richtig in Heldenverbänden.

Jan Biel / DS



PRIESTER

Priester sehen ihre Berufung darin, diejenigen zu unterstützen, die ihre Hilfe nötig haben.

Ihre Aufgabe ist es, die Kameraden im richtigen Moment zu heilen oder im entscheidenden Augenblick Schaden von einem kritisch verletzten Freund abzuwenden. Priester verlassen sich in erster Linie auf Zauberkraft. Anders als bei den Magiern liegt ihr Schwerpunkt jedoch nicht in der offensiven Magie. Die Geistlichen konzentrieren sich auf Zaubersprüche der Heilung und Verstärkung. Nicht zuletzt wegen ihrer Fähigkeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben, sind sie in Kampfgruppen gern gesehen. Die Gelehrten sind nicht nur auf heilige Magie spezialisiert. Um sich ihrer Haut zu erwehren, greifen die Priester auf ein Repertoire der Schattenmagie zurück, die Gegner das Fürchten lehrt. Erfahrene Prediger besitzen zudem die Fähigkeit, zeitweise die Kontrolle über humanoide Gegner zu übernehmen.

Kleine Waffen

Die große Schwäche der heiligen Männer ist ihre Ausrüstung. Die Berufskleidung der Gelehrten besteht bekanntermaßen vorwiegend aus Stoff. Außerdem können sich die schwach gepanzerten Prediger in einem Handgemenge nur mit

kleineren Waffen, etwa Streitkolben oder Dolchen, zur Wehr setzen. Für einen Alleingang sind die heiligen Zauberer ungeeignet. In einer Gruppe können sie hingehen heilen, beleben und verstärken, während die Gefährten jeglichen Schaden von den Geistlichen freihalten. Im Schutz einer Gruppe sind Priester nicht gänzlich vor Attacken sicher. Sobald sie ihre Fähigkeiten einsetzen, sehen die Feinde eine Bedrohung in den friedlichen Zauberern und können auch schon mal gezielt gegen einen Heiler vorgehen. Fähige Gruppen wissen das und bieten ihren Wohltätern den bestmöglichen Schutz. *Jan Biel / DS*

AUSRÜSTUNG

Völker	Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Untote, Trolle
Rüstung	Stoff
Waffen	einhändige Streitkolben, Dolche, Stäbe, Zauberstäbe

FÄHIGKEITEN

-  **Geringe Heilung:** Heilt ein Freund oder sich selbst
-  **Heilige Pein:** Fügt einem Gegner heiligen Schaden zu
-  **Wiederbelebung:** Belebt einen toten Spieler und gibt ihm einen Teil der Lebenspunkte wieder
-  **Schattenwort: Schmerz:** Fügt einem Gegner über längere Zeit Schaden zu
-  **Gehirnwäsche:** Verringert die Bedrohlichkeit des Spielers für einen Gegner
-  **Gedankenkontrolle:** Gibt dem Priester für eine Weile die Kontrolle über ein humanoides Ziel

MAGIER

Magier sind stolz darauf, allein durch geistige Anstrengung massiven Schaden anzurichten.

Magier können sich in zwei Zauberklassen weiterbilden. Die Elementarmagie, zu der Feuer- und Eiszauber zählen, fügt in erster Linie Schaden zu. Ob auf eine einzelne Person oder gleich eine ganze Gruppe, die Elementarmagie macht den Magier zum mächtigsten Angreifer des Spiels. Manche Eiszauber verlangsamen Gegner obendrein oder lassen sie gleich ganz erstarren. Mächtige Flächenzauber sorgen bei ganzen Gegnerverbände für Furcht und Schrecken. Die zweite Magieschule bilden die arkanen Zauber. Auch sie können Schaden anrichten, doch liegt der Schwerpunkt dieser Magie vorwiegend auf Statusveränderungen. Ein beliebter arkaner

Zauber ist »Polymorph«, der einen Gegner umgehend in ein harmloses Schaf verwandelt. Die arkane Kunst enthält auch Magie zur Erzeugung von Nahrung und Wasser, was Magier zu gern gesehenen Gästen in Gruppen macht.

Nur für Experten

Im Waffenarsenal der Magier befinden sich Stäbe, kleine Schwerter und Dolche. Diese Waffen kommen nur im Notfall zum Einsatz. Die körperlich schwachen Zauberer tragen standesgemäß nur Stoffkleidung, die für den Nahkampf zu wenig Schutz bietet. Aufgrund ihrer Verwundbarkeit ist es eine echte Herausforderung, Magier im Alleingang zu spielen. Tatsächlich sind sie besser in Gruppen aufgehoben. Dort können sie nicht nur für das Wohl ihrer Verbündeten sorgen, sondern auch den Feinden einheizen. Doch sollten sich Magier ihre Gefährten gut aussuchen. Deren Aufgabe besteht nämlich darin, vor allem die Nahkampf-Angriffe der Gegner auf sich zu ziehen und so zu verhindern, dass der Zauberer während seines Wirkens gestört wird.

Jan Biel / DS

AUSRÜSTUNG

Völker Menschen, Gnome, Untote, Trolle

Rüstung Stoff

Waffen Stäbe, Zauberstäbe, Dolche, Schwerter

FÄHIGKEITEN



Frostrüstung: Erhöht die Abwehr, verlangsamt Gegner, die mit der Rüstung in Kontakt kommen



Feuerball: Fügt einem Gegner Feuerschaden zu, der über einige Sekunden anhält



Magiebooster: Verstärkt die Wirkung von Zaubersprüchen auf Freunde, nützlich für Heilzauber



Feuerbarriere: Absorbiert eine bestimmte Menge an Feuerschaden über längere Zeit



Blizzard: Frostschaden auf ein Gebiet über längere Zeit



Teleport Stormwind: Teleportiert den Magier nach Stormwind



JÄGER

Die Klasse der Jäger liebt das Leben in der Wildnis und spezialisiert sich auf den Umgang mit Kreaturen.

Für sie sind die wilden Bewohner der Natur jedoch nicht nur Beute. Die abenteuerlustigen Helden gehen eine besondere Bindung mit den Tieren ein, die fast einer Freundschaft gleichkommt. Selten trifft man auf einen Jäger, der ohne seinen treuen Gefährten durch die Lande streift. Wählen Sie die Jägerklasse, wenn Sie Spaß daran haben, umherzuziehen und Neues zu entdecken. Der Schwerpunkt der Survivalkünstler liegt auf dem Umgang mit ihren animalischen Begleitern. Sie sind in der Lage, viele verschiedene Wildtiere zu zähmen und auszubilden. Mit dem Herren wird auch das Tier beständig stärker und lernt neue Fähigkeiten dazu. Die Freundschaft der beiden Gefährten bedarf jedoch der Pflege. Ein zahmes Tier muss im Kampf helfen, um nicht missmutig zu werden. Wenn der Jäger wiederholt vergisst, seinen Freund zu füttern, macht sich das verbitterte Tier aus dem Staub oder greift seinen Meister an. Um sich nicht auf ein Tier festlegen zu müssen, können die Abenteurer Ställe mieten, wo sie ihre abwesenden Partner versorgen lassen.

Hilfreiche Außenseiter

Eine weitere Besonderheit der Jäger ist die Fähigkeit, einen von vier »Tierspekten« anzunehmen.

So können sie beispielsweise die Geschicklichkeit eines Affen erhalten. Aufgrund ihrer üblicherweise leichten Rüstung kämpfen Jäger lieber auf Distanz, wodurch ihnen ihr exzellenter Umgang mit Fernwaffen zu Gute kommt. Es die Aufgabe des Tiers, den Gegner auf Abstand zu halten. Jäger besitzen neben der Fähigkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu führen, auch ein Talent für schwere Zweihandwaffen. In einer Gruppe sind Jäger meist Außenseiter, die das Unternehmen mit hilfreichen Zaubern unterstützt. *Jan Biel / DS*

AUSRÜSTUNG

Völker	Nachtelfen, Zwerge, Orcs, Tauren, Trolle
Rüstung	Stoff, Leder, später schwere Rüstung
Waffen	ein- und zweihändige Äxte, ein- und zweihändige Schwerter, Stangenwaffen, Dolche, Gewehre, Bögen, Armbrüste, Faustwaffen, Wurfwaffen

FÄHIGKEITEN

-  **Schlangenstachel:** Fügt einem Gegner über längere Zeit Schaden zu
-  **Mal des Jägers:** Markiert einen Gegner auf der Karte, um ihn über weitere Entfernung zu treffen
-  **Tier verarztet:** Heilt das Tier über längere Zeit
-  **Wildtierlehre:** Ermittelt die Statuswerte eines wilden Tieres
-  **Adlerauge:** Ermöglicht Zoomfunktion
-  **Feuerbrandfalle:** Legt eine Falle, die einem Gegner über Zeit Feuerschaden zufügt

DRUIDE

Die naturverbundenen Druiden sind vielseitig im Umgang mit mächtigen Elementarzaubern.

Sie vereinigen die Eigenschaften von Krieger und Schurken und sind zudem magiebegabt. Als Einzelgänger fühlen sie sich genauso wohl wie in einer Kampfgruppe. Als passable Kämpfer mit Zauberfähigkeiten wirken die Druiden auf den ersten Blick eher durchschnittlich. Doch der Schein trügt. Durch die Fähigkeit, die Gestalt von gewissen Tieren anzunehmen, können Druiden die Vorzüge zweier anderer Klassen für sich beanspruchen. In der Form des Bären erhalten die Naturwesen die Eigenschaften der Kriegerklasse. Sie können in der Gestalt des Grizzly schweren Schaden einstecken

AUSRÜSTUNG

Völker Nachtfelfen, Tauren

Rüstung Stoff, Leder

Waffen Stäbe, Streitkolben, Dolche, Stangenwaffen, Faustwaffen

FÄHIGKEITEN



Zorn: Fügt einem Gegner Naturschaden zu (Startfähigkeit)



Heilende Hände: Heilt ein Freund oder sich selbst (Startfähigkeit)



Vergiftung Heilen: Heilt Vergiftungserscheinungen



Verjüngerung: Stellt über längeren Zeitraum die Gesundheit wieder her



Wucherwurzeln: Halten einen Gegner fest und fügen ihm Schaden zu



Demoralisierendes Gebrüll: Senkt gegnerische Angriffsstärke (nur als Bär)



und ebenso gut austeilen. Wenn sich ein Druide hingegen in seine Katzensgestalt verwandelt, wird er zum gefährlichen Schurken. Er verfügt als Raubkatze über erhöhte Reflexe und die Fähigkeit, mit seiner Umwelt zu verschmelzen. Gegner überlistet die Katzenform aus dem Hinterhalt. Weiterhin steht ihr das Kombo-System der Schurken zur Verfügung. Zwei weitere Tierformen helfen den Druiden, sich geschickter über Land und sogar unter Wasser fortzubewegen.

Leichte Waffen

Bei der Wahl der Ausrüstung hält sich der Druide an leichtes Gerät. Er kann zwar mit vielen Waffenarten umgehen, beschränkt sich aber auf Streitkolben, Dolche und Stäbe. Auch bei der Rüstung legt der Waldschützer Wert auf Beweglichkeit und bevorzugt Stoff und Leder. Das Magietalent der Waldläufer konzentriert sich in erster Linie auf Heilungs- und Offensivzauber. Mit ihren regenerativen Fähigkeiten können sie in Gruppen einen Priester ersetzen. Doch auch im Alleingang bewähren sich die Naturwesen. Mit Offensivzaubern schädigen die Druiden herannahende Feinde, um sie mit kräftigen Nahkampfhieben letztlich zu besiegen.

Jan Biel / DS



SCHURKE

Im Verborgenen bleiben, schleichen und dann den Gegner hinterrücks überfallen.

Geschicklichkeit ist ihr bester Verbündeter. Wenn Sie einen Hang zum Solospiel haben, ist der Schurke Ihre erste Wahl. Ein wichtiges Element im Leben der Schurken ist die »Verstohlenheit«. Diese Fertigkeit tarnt den verschlagenen Gauner für eine gewisse Zeit. Sie ist zwar nicht so mächtig wie echte Unsichtbarkeit, reicht aber aus, um der Entdeckung durch Gegner zu entgehen. Der Schurke nutzt diese Fähigkeit zum Beispiel, um an Orte zu gelangen, die anderen Charakteren verwehrt bleiben. Eine weitere Eigenart der hinterlistigen Gesellen sind die »Combo Moves«. Das sind besondere Angriffe, bei deren Ausführung sich eine Comboskala füllt. Die Combopunkte wiederum ermöglichen besonders mächtige »Finishing Moves«. Zuletzt wäre ein Schurke kein Schurke, wenn er nicht mit unlauteren Mitteln zu Geld kommen würde. Die Fähigkeiten »Taschendiebstahl« und »Schlösser knacken« passen genau in sein Profil.

Giftmischer

Scheppernde Rüstungen und unhandliche Waffen sind den Schurken zuwider, sie halten sich lieber an Lederkleidung und Dolche oder kleine

Schwerter. Die Fähigkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu tragen oder ein Schild in die Hand zu nehmen, kommen den Gaunern zusätzlich zu Gute. Da die verschlagenen Kerle den Kampf scheuen, ist die Verwendung von Wurf- und Schusswaffen für sie von Vorteil. Um ihre mittelstarken Waffen etwas aufzubessern, verdingen sich die Ganoven als Giftmischer. Schurken sind Einzelgänger. Größere Kampfverbände sind ihnen zuwider, weil ihre Fähigkeiten dort nicht zur Geltung kommen. Im Kampfgetümmel sind sie durch ihre schwache Panzerung klar im Nachteil. *Jan Biel / DS*

AUSRÜSTUNG

Völker Gnome, Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Orcs, Untote, Trolle

Rüstung Stoff, Leder

Waffen Dolche, Schwerter, Streitkolben, Bögen, Armbrüste, Wurfwaffen, Faustwaffen

FÄHIGKEITEN

-  **Finsterer Schlag:** Starke Attacke, die einen Combopunkt einbringt
-  **Ausweiden:** Finishing Move, der je nach Anzahl der Combopunkte Schaden austellt
-  **Sprint:** Erhöht für begrenzte Zeit die Bewegungsgeschwindigkeit
-  **Erdrosseln:** Kombination, die dem Gegner großen Schaden über längere Zeit zufügt
-  **Verkrüppelgift:** Waffengift, das Gegner verlangsamt
-  **Ablenkung:** Lenkt alle umherstehenden Gegner für eine begrenzte Zeit ab

SCHAMANE

Was für die Allianz die Paladine sind, sind für die Kreaturen der Horde die Schamanen.

Im Gegensatz zu den Lichtkriegern setzen sie ihren Schwerpunkt eher auf die Zauberei als auf den Nahkampf. Wie die Paladine sind Schamanen gute Heiler. Das markanteste Merkmal der Schamanen ist die Verwendung von Totems. Das sind Pfähle, die in den Boden gerammt werden und für begrenzte Zeit ähnlich wie Auren ihre Wirkung auf die Umgebung entfalten. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass ein Totem ein Gegenstand ist, der angegriffen und auch zerstört werden kann. Es existieren Pfähle zu den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft; die können sowohl Ver-



bündete stärken als auch Feinde angreifen. Neben den Totems verfügen die Medizinmänner über normale Zauber in allen vier Elementen, mit denen sie ihren Nahkampf unterstützen. Als besondere Fähigkeit können sich Schamanen zur schnelleren Fortbewegung in einen Wolf verwandeln. In Krisen sind die Medizinmänner in der Lage, sich an ihren Heimatort zu teleportieren.

AUSRÜSTUNG

Völker Orks, Tauren, Trolle

Rüstung Stoff, Leder, später schwere Rüstung, Schilde

Waffen ein- und zweihändige Streitkolben, ein- und zweihändige Äxte, Stäbe, Dolche

FÄHIGKEITEN



Blitzschlag: Fügt einem Gegner Blitzschaden zu



Wellenheilung: Heilt einen Freund oder sich selbst



Steinhauttotem: Verringert den Schaden der umstehenden Verbündeten



Geistwolf: Verwandelt den Schamanen in einen schnellen Wolf



Sengtotem: Totem, der Feinden in der Nähe Feuerschaden zufügt



Wasseratmung: Erlaubt dem Schamanen, für einige Zeit unter Wasser zu atmen

Ideale Solo-Figur

Schamanen können als halbe Krieger eine Menge Rüstungen tragen, haben jedoch nicht die volle Auswahl der Paladine. Bei Waffen sind sie für Ein- und Zweihänder zu haben. Gegenüber ihren Allianzkollegen favorisieren sie allerdings Äxte. Mit der Fähigkeit, Schilde zu tragen, können die Hordenmagier ihren Kampfstil defensiver gestalten. Schamanen eignen sich aufgrund ihrer stabilen Rüstung gut dazu, die Welt auf eigene Faust zu erkunden. In Gruppen unterstützen sie mit ihren Totemzaubern den ganzen Heldenverband, unter anderem mit nützlichen Heilzaubern. Gerade der praktische Wiederbelebungszauber dürfte in den meisten Abenteurergruppen regen Zuspruch finden.

Jan Biel / DS



HEXER

Hexenmeister bedienen sich dämonischer Magie, um ihre düsteren Ziele zu erreichen.

Möglichkeit, Gegner zu verfluchen. Ähnlich wie die Siegel der Paladine bleibt ein Fluch über einen längeren Zeitraum aktiv.

Kein Nahkampf

Wie alle Magier beschränken sich auch die Hexer auf Stoffrüstungen. Ihr Waffenarsenal fällt ähnlich spärlich aus wie bei ihren Kollegen. Zauberstäbe sind die erste Wahl, Ritualmeister kommen mit Schwertern klar. Für den Nahkampf sind die Hexenmeister weniger geeignet. Sie schicken lieber ihre Kreaturen in die Schlacht, um aus der Ferne dem Gegner mit dunkler Magie das Leben zur Hölle zu machen.

Jan Biel / DS

Es gibt also eine Fülle von Möglichkeiten. Wenn Ihnen die Vorstellung behagt, finstere Dämonen zu beschwören und auf den Gegner zu hetzen, zögern Sie nicht, sich für den Hexenmeister zu entscheiden. Ein wichtiger Bestandteil im Leben der Hexenmeister sind Seelensplitter, die sie geschwächten Gegnern entziehen. Mit Hilfe dieser Splitter können die Hexer Familiare beschwören, das sind dämonische Wesen, die ihrem Meister ähnlich wie die Wildtiere der Jägerklasse zur Seite stehen. Für die Gewinnung von Seelensplittern benötigen Dämonenbeschwörer Ruhe. Üblicherweise hetzen sie deshalb ihrem Opfer ein Familiar auf den Hals, während sie den Splitter extrahieren. Die Beschwörung eines Dämonenrosses ermöglicht den Zauberern das bequeme und schnelle Reisen zu Pferd. Neben der Familiärerzeugung haben die Seelensplitter noch eine weitere Funktion. Der Hexenmeister kann aus ihnen besondere Steine erschaffen, die wie Tränke wirken. Es existieren Heil- und sogar Wiederbelebungssteine. Neben normalen Angriffszaubern verfügt der okkulte Magier über die

AUSRÜSTUNG

Völker Gnome, Menschen, Orcs, Untote

Rüstung Stoff

Waffen Dolche, Zauberstäbe, Schwerter

FÄHIGKEITEN

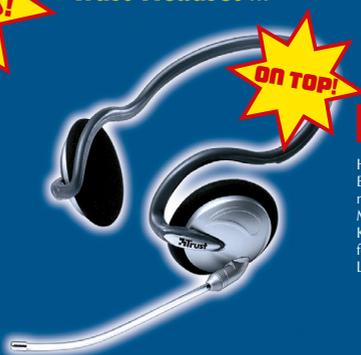
-  **Schattenblitz:** Fügt einem Gegner Schattenschaden zu
-  **Dämonenhaut:** Verstärkt Rüstung und beschleunigt Lebensregeneration
-  **Kleiner Gesundheitsstein:** erzeugt einen Stein, der Lebenspunkte heilt
-  **Auge von Kilrogg:** Beschwört ein Auge, mit dem man die Umgebung erkunden kann
-  **Finsternisbestie beschwören:** ruft eine Finsternisbestie herbei
-  **Fluch der Schwäche:** verringert den Schaden eines Gegners

2 HEFTE GRATIS UND GESCHENK NACH WAHL!

Sichern Sie sich jetzt Ihr Testpaket. Wir schenken Ihnen die nächsten beiden GameStar-Ausgaben. Wenn Sie nach den Testausgaben im Abo bleiben, erhalten Sie zusätzlich eine der unten abgebildeten Treueprämien.



Sichern Sie sich entweder das hochwertige, speziell für Gamer entwickelte Trust-Headset ...



Trust-Headset

Headset für schaurig-schöne Bassklänge, die Ihre Spiele noch echter erscheinen lassen. Mit einstellbarem Kondensatormikrofon für optimale Leistung.



... oder die wasser- und schmutzabweisende Mini-Stereo-Anlage.



Boom-Boom-Box

Schließen Sie die praktische Boom-Boom-Box mit integriertem Verstärker und hochwertigen Lautsprechern einfach an den Ausgang Ihres CD- oder MP3-Players an. Genießen Sie so Ihre Lieblingsmusik z. B. am Strand oder im Badezimmer.

Inklusive Player-Anschlusskabel und Anleitung. Der Verstärker wird über vier Batterien/Akkus Mignon AA (nicht enthalten) mit Strom versorgt. Maße: ca. 160 x 205 x 95 mm

- **Schnell**
GameStar kommt immer pünktlich
- **Günstiger**
Im Abo sparen Sie ca. 15 % gegenüber dem Kioskpreis
- **Portofrei**
Wir übernehmen für Sie die Versandkosten

Bestellen Sie jetzt Ihr GameStar-Testpaket:

online: www.gamestar.de/shop

Oder E-Mail: gamestar@d-s-center.de Oder Telefon: 018 05/99 98 03 (12 Cent/Min.) Oder Fax: 071 32/95 9166

Oder Postkarte an: GameStar Abobetreuung, Konrad-Zuse-Str. 16, 74172 Neckarsulm



BERUFSBERATER

Ein Beruf ist in World of Warcraft ebenso wichtig wie ein scharfes Schwert und ordentlich Mana. Doch die Wahl der Tätigkeit will gut überlegt sein.

Was tut ein Held, wenn er gerade einmal absolut keine Lust auf den nächsten großen Kampf hat oder das Warten auf ein paar Freunde sinnvoll überbrücken will? Ganz einfach: Arbeiten, um Geld zu verdienen oder um seine Ausrüstung zu ergänzen. **World of Warcraft** bietet hier ein gut strukturiertes System von traditionellen Handwerksberufen, die auf sinnvolle Art miteinander verknüpft sind. So werden Rohstoffe gewonnen und diese dann weiter verarbeitet. Die Ergebnisse können zusätzlich magisch veredelt werden, so dass eine vernetzte Wirtschaft entsteht, in die jeder Spieler als Käufer und/oder Verkäufer auftritt. Clever ist dabei die Beschränkung jedes Charakters auf maximal zwei Fähigkeiten, die das in anderen Spielen oft exzessive »Multitradeskilling« verhindert und Teamarbeit unter den Spielern fördert.

Entscheidungen

Teamwork oder Solokünstler? Diese Frage ist entscheidend für das gesamte weitere Berufsleben. Wer allein den kompletten Bearbeitungsprozess seiner Waren in der Hand haben will, kombiniert eine Rohstoffgewinnung mit der passenden Verarbeitungsprofession. Zum Beispiel »Herbalism« plus »Alchemy« oder »Mining« plus »Blacksmithing«. Solche Kombinationen sind klassisch, aber auch ein bisschen langweilig. Wer feste Spielpartner hat

und gutes Teamwork nicht nur im Kampf zu schätzen weiß, der sollte über eine Geschäftspartnerschaft nachdenken. Dabei übernimmt ein Beteiligter das Sammeln (höherer Zeitaufwand, geringe Kosten) und einer das Verarbeiten (geringerer Zeitaufwand, höhere Kosten für Steigerung der Fähigkeiten und Zutateneinkauf). Den Profit aus diesem Joint Venture teilt man sich dann fair. Allerdings sollte man für diese Art von Gruppenarbeit gut befreundet sein – denn sonst müsste jede Kleinigkeit aufs letzte Kupferstückchen ausgerechnet sein. Alternativ einigen sich die Parteien beim Einkauf der Rohstoffe auf einen Fixpreis.

Handelskarriere

Das Tradeskill-System funktioniert als zweite Spielebene und bietet dem Spieler die Möglichkeit, seinem Charakter eine individuelle Dimension zu verleihen. Zum Stufenanstieg erforderlich sind diese Fähigkeiten aber nicht – auf Wunsch können Sie Azeroth als gewöhnlicher Konsument durchstreifen und sich dabei auf Heldentaten konzentrieren. Entsprechend kann jeder Spieler für sich selbst entscheiden, ob und in welcher Form er sich im Berufsleben engagieren will. Wer viel Zeit und Energie in seine Berufe steckt, der durchläuft insgesamt vier Stufen in seiner Karriere: »Apprentice« (Auszubildender), »Journeyman« (Geselle), »Expert« und schließlich »Artisan« (Meister). Je nach erreichter Fähigkeitsstufe ist die Qualität und Vielfalt der herstellbaren Waren abwechslungsreicher.

Claudia Paul / **DS**

PROFESSIONEN IM ÜBERBLICK**Primär: Rohstoffgewinnung****Herbalism (Pflanzenkunde)**

Kräuter, Giftpflanzen und Pilze – das Spektrum der Botanik in Azeroth ist groß, und entsprechend werden hier die Zutaten für Heiltränke ebenso gewonnen wie für tödliche Gifte. Herbalism ist damit die Grundlage für Alchimie.

**Mining (Bergbau)**

Wer Rüstungen und Waffen schmieden will, braucht dazu verschiedene Erze. Nach dem Abbauen verarbeiten die Spieler das Erz zu schmiedbaren Barren, beispielsweise aus Eisen, Kupfer oder Mithril.

Die Metalle sind nicht nur bei Schmiedekünstlern, sondern auch im Ingenieurswesen heiß begehrt.

**Skinning (Häuten)**

Den Kadavern getöteter Tiere kann man mit etwas Übung das Fell beziehungsweise die Haut abziehen und zu Leder gerben. Dieses dient dann – nach entsprechender Verarbeitung durch einen Kürschner (Leatherworking) – als leichte Rüstung oder einfacher Alltagsgegenstand.

Primär: Produktion**Alchemy (Alchimie)**

Heiltränke, Gegengifte und Zauber für die magische Verbesserung von Waffen sowie anderen Gegenständen sind das Handwerk des Alchimisten. Damit diese Fähigkeit anwendbar ist, muss der Alchimist neue Rezepte bei einem erfahrenen Ausbilder für bare Münze einkaufen.

**Blacksmithing****(Waffen- und Rüstungsschmieden)**

Verteilt über das gesamte Reich warten Schmiede auf muskelbepackte Handwerker, die aus dem Erz der Minen tödliche Waffen und schwere Rüstungen herstellen. Ihre Plattenpanzer finden vor allem bei Kriegerern und Paladinen reißenden Absatz, während sich Schurken eher für die leicht zu verbergenden Dolche interessieren.

**Enchanting (Verzaubern)**

»Zauberstaub« ist die bestimmende Komponente des Verzauberns. Wer diese Kunst beherrscht, gewinnt ihn aus der



Entzauberung gefundener Gegenstände und nutzt ihn für die magische Verzauberung anderer Gegenstände seiner Wahl. So lassen sich simple Waffen, Stäbe und Rüstungsstücke mit besonderen Eigenschaften veredeln.



Engineering (Ingenieurswesen)

Allerlei nützliche Hilfsmittel und Maschinen, mechanische Tiere und Explosivstoffe – das ist die vielfältige Welt des Ingenieurs. Erfindergeister und passionierte Tüftler werden ihren Spaß an dieser Kunst haben.



Leatherworking (Kürschner)

Neben Lederrüstungen fertigen die Kürschner auch Taschen, Bogenköcher und allerlei andere sinnvolle Ausrüstungsteile. Vom einfachen Fell bis hin zur Drachenschuppe wird jede tierische Haut nutzbringend verarbeitet.



Tailoring (Schneiderei)

Magieroben in variantenreichen Ausführungen sind die Königsdis-

ziplin der Schneiderei. Daneben fertigen die Nadelkünstler aber auch eine Vielzahl leichter Rüstungsstücke und anderer brauchbarer Dinge aus Garn und Stoff.

Sekundär-Fertigkeiten

Diese sekundären Fähigkeiten haben keinerlei zahlenmäßige Begrenzung. Wer Zeit und Muße besitzt, kann sich alle diese Skills aneignen. Hierzu braucht es kein kostenpflichtiges Studium bei einem Trainer. Die entsprechenden Rezepte allerdings werden wie bei den primären Fähigkeiten von Nichtspieler-Charakteren (NPC) verkauft.



First Aid (Erste Hilfe)

Bei humanoiden Gegnern findet man Stoff, aus dem man Bandagen basteln kann. Mit diesen kann man eigene Wunden und die der Mitspieler heilen – das ist bei weitem nicht so effektiv wie das Wirken der Heilerklassen, aber für alle anderen ein nettes Feature. Wiederholte Behandlungen mit Bandagen erfordern Pausen von gewisser Länge.



Wer sich früh für einen **Beruf** entscheidet, kann seine Fähigkeiten schnell auf eine hohe Stufe bringen.



Fishing (Fischfang)

Wie der Name schon sagt, besorgt man sich eine Angel und versucht an geeigneten Gewässern sein Glück. Interessanterweise hat man nicht immer einen Fisch am Haken – auch Waffen und sogar Heiltränke sind schon an der Leine gelandet.



Cooking (Kochen)

Beim Fischen und bei der Jagd auf Tiere fällt Fleisch ab, das Spieler dann mit entsprechendem Talent und weiteren Zutaten zu nahrhaften Mahlzeiten verarbeiten. Das geht im übrigen auch unterwegs in der Wildnis, wenn sich Feuerholz und Zunder im Inventar befinden. Durch Essen regenerieren die Figuren schneller Lebens- und Zauberenergie.



Rogue Poisons (Giftmischerei)

Diese Fähigkeit steht nur Schurken zur Verfügung. Diese erhalten als Belohnung für eine bestimmte Aufgabe die Fähigkeit, Gifte zu mischen. Hinterhältige Naturen zahlen für effektives Teufelszeug äußerst bemerkenswerte Schwarzmarkt-Preise.



Erlernete Berufe finden Sie für gewöhnlich im ersten Abschnitt Ihres umfangreichen **Zauberbuches**.



Berufe **auszuüben** ist dank Menü sehr einfach.

FÜR EINSTEIGER

Wie im richtigen Leben ist auch in World of Warcraft das Handwerkern nicht jedermanns Sache. Der Zeitaufwand zur Meisterung eines Berufs ist erheblich und kann bei entsprechender Spezialisierung durchaus bis zu 50 Prozent der Spielzeit betragen. Grundsätzlich sollten vor der Berufswahl folgende Fragen beantwortet sein:

- ◆ Welche Profession passt gut zu meiner Rasse oder Klasse (beispielsweise »Alchemy« zum Schamanen, »Herbalism« zum Druiden oder »Blacksmithing« zum Krieger/Zwerg)?
- ◆ Wie viel Zeit meiner Online-Sitzung sollte das Handwerkern in Anspruch nehmen?
- ◆ Was liegt mir und meinem Charakter mehr: Kämpfen oder allein herumbasteln?
- ◆ Will ich mit ausgezeichneten Ergebnissen glänzen oder lieber gemütlich sammeln?
- ◆ Liegt mir das Handeln und Feilschen mit anderen Spielern oder möchte ich meine Erzeugnisse anonym verkaufen?

Grundsätzlich gilt: Je anspruchsvoller die Ware, umso mehr lohnt sich persönlicher Handel. Aus Rohstoffen produzierte Artikel lassen sich in großen Mengen über einen Händler oder die Auktionshäuser verkaufen.

LEBEN IN AZEROTH

Blizzard erfindet mit World of Warcraft das Online-Rollenspiel nicht neu. Aber noch nie war das virtuelle Leben in einer Fantasy-Welt voller Orks, Elfen und Menschen so einfach und herausfordernd.

Während sich der Spieler Azeroths Gefahren erwehrt und die Aufgaben der Anwohner erfüllt, sammelt er Erfahrung und steigt Stufen auf. Abhängig von seiner Klasse erhält der Spieler dabei einige Attributspunkte hinzu, wobei einige Klassen sich hier besonders hervortun (siehe Tabelle »Stufenanstieg«). Bei jeder geraden Stufe sollte der Besuch bei einem

Trainer der eigenen Klasse zur Pflicht gehören, um zusätzliche Kampffertigkeiten und Zauber zu erlernen. In den Startgebieten und den nahen Kleinstädten sind alle Ausbilder passend zu den Klassen verfügbar. In den Hauptstädten finden Sie hingegen fast alle Klassentrainer vor. Es gibt aber Ausnahmen, denn nicht jedes Volk ist den einzelnen Klassen gleichermaßen freundlich gesonnen.

Einige Zauber und Fertigkeiten bieten die Trainer erst ab Rang 2 an. Rang 1 können Sie mit Hilfe des gezielten Ausbaus Ihrer Talente erwerben. Ab Stufe 10 erhält der Spieler pro Stufe jeweils einen Talentpunkt (51 Punkte bis Stufe 60), die er zur individuellen Verbesserung seiner Fertigkeiten einsetzen kann. Verteilt werden die Punkte in drei Kategorien in einem ab Stufe 10 zugänglichen Fenster, das Sie über eine Schaltfläche am unteren Bildschirmrand oder mit der Taste **[N]** aufrufen. Bauen Sie die Talentbäume nach Ihrer bevorzugten Spielweise aus: Eine Kategorie beinhaltet Offensivfähigkeiten, ein Gebiet ist der Defensiv- und Schutzzaubern gewidmet, die dritte Gruppe stellt die goldene Mitte dar. Wenn Sie unzufrieden mit Ihrer Wahl sind, ist bei den Klassentrainern das kostenpflichtige Verlernen der eingesetzten Punkte möglich. Allerdings steigt der Preis nach dem zweiten Umlernen jedes Mal um 5 Goldmünzen an. In unregelmäßigen Abständen



bieten die Klassentrainer zudem Aufgaben an oder schicken Sie zu einem Kollegen, der Hilfe benötigt. Diese Klassenquests sollten Sie sobald verfügbar erfüllen. Es winken ausgewählte Waffen, Rüstungen und auch neue Zauber und Fertigkeiten. Beispielsweise erlernen Schurken auf Stufe 20 den Umgang mit Giften, Hexenmeister verdienen sich neue dämonische Begleiter und Priester erhalten ihrer Rasse zugehörige Zauber.

Handwerk

Erlernen Sie so früh wie möglich die Berufe, die für Ihre Klasse vorteilhaft sind beziehungsweise Ihnen gefallen. Sollte darunter eine Sammelfertigkeit sein, dann gehen Sie regelmäßig auf Rohstoffsuche. Nur dann steigt die Fertigkeit zur Endfertigung schnell genug an, um Produkte zu bieten, die mit Ihrer Stufe Schritt halten. Alternativ können Sie sich auch von Freunden versorgen lassen (insbesondere beim Schneiden wichtig). Jede Region bietet Rohstoffe für Endprodukte in den Stufenbereichen an, in der sich auch die Herausforderungen für die Spieler bewegen. Für eine Rüstung der Stufe 8 finden Sie die erforderlichen Rohstoffe daher zum Bei-



Herumlaufende Soldaten sind auch praktische Wegweiser.

spiel in Elwynn Forest oder Durotar. Für einen Heiltrank der Stufe 15 müssen Sie hingegen schon Kräuter suchen, die erst in Westfall oder den Barrens wachsen. Merken Sie sich die Ecken, wo die begehrten Rohstoffe auftreten, und bewegen Sie sich bei der Suche auf einem Rundkurs durch die Region, um die Ausbeute so hoch wie möglich zu halten.

Wenn Ihr Können eine bestimmte Stufe erreicht hat, müssen Sie einen Ausbilder Ihres Berufes aufsuchen. Ein »Expert«-Ausbilder, gleich welchen Handwerks, lehrt Sie maximal, wie Sie zum »Journeyman« (Gesellen) werden.

STUFENANSTIEG

Attribut	Privilegierte Klassen	Auswirkungen bei allen Klassen (und Ausnahmen)
Strength	Krieger, Paladin, (Jäger)	Trefferwahrscheinlichkeit und Schaden im Nahkampf (Jäger und Schurken zu 50%)
Agility	Schurke, Jäger	Chance auf kritische Treffer (verbessert bei Schurken), Ausweichen (nur Jäger und Schurken zu 50%), Trefferwahrscheinlichkeit und Schaden im Nahkampf (nur Jäger: Trefferwahrscheinlichkeit und Schaden im Fernkampf)
Stamina	Krieger, Paladin, (Jäger)	Lebenspunkte
Spirit	Alle Klassen	Regeneration von Lebenspunkten und Mana außerhalb von Kämpfen
Intellect	Hexenmeister, Magier, Priester	Manapunkte und Chance auf kritische Erfolge beim Zaubern

Zudem finden sich die »Expert«- und »Artisan«-Trainer oft nicht mehr in den Hauptstädten, sondern eher in kleinen Gemeinden. Mehr zum Berufssystem von **World of Warcraft** erfahren Sie auf Seite 40.

Reisen in Azeroth

Azeroth ist groß und besticht durch eine ausladende Geografie. Wohin soll sich der Spieler wenden, wenn er einen Ort wie »Lakeshire« aufsuchen soll? Grundsätzlich enthalten Aufgaben von den Bewohnern der Welt immer einen Hinweis, in welche Richtung Sie suchen müssen. Eine weitere Hilfe zum Auffinden von Regionen ist die Karte, die Sie mit **[M]** aufrufen. In den Hauptstädten weisen Ihnen die Wachen auf Wunsch den Weg zu bestimmten Läden und Trainern. Allerdings kennen diese NPCs nicht alle Personen in der Stadt – erkunden Sie daher die Stadt ruhig auf eigene Faust, um sich kleinere Geheimnisse nicht entgehen lassen. In allen Hauptstädten helfen Ihnen außerdem unsere übersichtlichen Karten ab Seite 82 weiter.

Am Anfang des Spiels sind Sie hauptsächlich mit einfachem Schuhwerk bewaffnet zu Fuß unterwegs. Alternativ lassen sich Flugtiere



Per **Hearthstone** gelangen Sie alle 60 Minuten in die Heimat.

benutzen, die gegen eine Gebühr zwischen wichtigen Punkten auf beiden Kontinenten unterwegs sind (siehe Karten auf Seite 84 und Seite 98). Zur Benutzung dieser praktischen Methode müssen Sie allerdings erst die Flugrouten aktivieren, indem Sie in einer entsprechenden Stadt nach einem NPC mit grünem Ausrufezeichen über dem Kopf suchen. Außerdem verfügen alle Spieler von Beginn an über einen »Hearthstone«, der einmal pro Stunde nutzbar ist und Sie an einen Heimatpunkt versetzt, den Sie in Gasthäusern bei den Wirten beliebig festgelegt können. Und sollte der Stein mal ab-

AUSBILDER-STANDORTE

Klasse	Ausbilder der Allianz	Ausbilder der Horde
Druide	Stormwind, Darnassus, Moonglade	Thunder Bluff, Moonglade
Hexenmeister	Stormwind, Ironforge	Orgrimmar, Undercity
Jäger	alle Hauptstädte	Orgrimmar, Thunder Bluff
Krieger	alle Hauptstädte	alle Hauptstädte
Magier	Stormwind, Ironforge	alle Hauptstädte
Paladin	Stormwind, Ironforge	
Priester	alle Hauptstädte	alle Hauptstädte
Schurke	alle Hauptstädte	Orgrimmar, Undercity
Schamane		Orgrimmar, Thunder Bluff

handen kommen, so liegen hier immer einige Exemplare kostenlos für Sie bereit. Trotz der einfachen Reismethode mit diesem Stein sollten Sie das gute Stück nur im absoluten Notfall einsetzen. Für eine Flucht aus einem Kampf eignet sich der Hearthstone ohnehin nicht, da der Transport erst nach 30 Sekunden stattfindet.

Zeppelin und Zauberei

Zwischen den Kontinenten verkehren Schiffe und Zeppeline. Sie bieten Platz für viele Spieler und sind kostenlos. Kampfhandlungen sind hier nicht immer auszuschließen, doch Vorsicht – auch bei »Mann über Bord« wird der Fahrplan eingehalten. Schamanen reisen ab Stufe 20 in ihrer Geisterwolf-Form deutlich schneller, und die Druiden schließen sich auf leisen Pfoten als Gepard in Stufe 30 an. Erst auf Stufe 40 kommen alle anderen Klassen in den teuren Genuss eines Reittieres (Paladine und Hexenmeister über eine Quest, die anderen für 100 Goldmünzen). Aktuell ist es nur möglich, die Tiere der eigenen Rasse zu erwerben. Ebenfalls ab Stufe 40 verfügen Magier über den Zauber Stadtportal, mit dem sie Gruppen in die Hauptstädte befördern können. Die Krönung der Fortbewegung wartet auf den reichen Spieler in Stufe 60, wenn er sich für 1000 Goldmünzen ein Ross (oder Kodobiest, mechanisches Huhn etc) leisten kann.

Rucksäcke

Schon zu Beginn reichen die 16 Felder in Ihren Taschen nicht aus, um alle gefundenen Habseligkeiten zu verstauen. Abhilfe verschafft ein seltener Beutelfund bei einem Feind oder ein (überteuerter) Taschenhändler in den Hauptstädten. Sie setzen daher besser auf eigene Fertigkeiten beziehungsweise einen versierten Schneider, der Ihnen aus gesammelten Stoffresten weitere Taschen herstellt. In jeder Spielphase sollten Sie daher Stoffe von humanoiden Gegnern aufbewahren und einem Schneider im Tausch gegen Behältnisse anbieten. Von Spielern herstellbare Beutel bieten einen Stauraum von 6 bis 14 Fächern. Ein weiterer

Lagerplatz für Ihre Besitztümer ist eine Bank, die in jeder Hauptstadt sowie den Ansiedlungen der Goblins im Süden anzutreffen sind. Neben den vorhandenen 20 Plätzen können Sie weiteren Stauraum hinzukaufen. Platzieren Sie hier einfach eine Tasche und nutzen sie den Platz aus, den der Beutel bietet.

Kleidung und Ausrüstung

Die Spieler gelangen unweigerlich in den Besitz von wunderschönen Ausrüstungsgegenständen – sei es durch Zufall, als Belohnung oder durch einen Besuch in den Auktionshäusern von Ironforge, Orgrimmar oder der Wüstenstadt Gadgetzan. Neben verschiedenen Qualitäts-

ARTEN VON GEGENSTÄNDEN

Beschränkung	Bedeutung
Soulbound (SB)	Seelengebunden – alle Belohnungen aus Aufträgen können nicht an andere Personen weitergegeben oder mit der Post verschickt werden. Nur der Verkauf an einen Händler ist möglich.
Binds when equipped (BoE)	Bindet beim Anlegen – Sie können diesen Gegenstand beliebig an andere Spieler verkaufen, tauschen oder verschenken. Wird er jedoch angezogen, ist nur noch der Verkauf an einen Händler möglich.
Bind on Pickup (BoP)	Bindet beim Aufnehmen – Sobald Sie dieses Objekt aus der Beute aufnehmen, kann es nur noch von Ihnen genutzt bzw. an einen Händler verkauft werden. Benutzen Sie in Gruppen spezielle Methoden der Beuteverteilung oder verzichten Sie von vornherein auf eine Aufnahme, wenn andere Gruppenmitglieder das Objekt besser nutzen können als Sie.



In einer der ersten Aufgaben lotst Sie das Spiel zu einem **Lehrer**, der Ihnen neue Klassen-Fähigkeiten beibringt.

stufen sind Beschränkungen betreffend der Weitergabe von Objekten an andere Mitspieler und der Stufenbereiche zu beachten. Ungeachtet der faszinierenden Eigenschaften und Optik so mancher Gegenstände können Sie allerdings nie die Farbe bestimmen. Behalten Sie also eine besonders schicke Robe in »Ihrer«

Farbe für besondere Anlässe auch über ihren bekannten Nutzen hinaus.

Waffen

Die Klassen können die verschiedensten Waffen nutzen, müssen dieses Können aber erst erlernen. Suchen Sie hierzu die Waffentrainer in

FARBSTUFEN VON GEGENSTÄNDEN			
Qualität	Farbe	Beschränkung	Anmerkungen
Common	weiß	keine	Abgesehen von den Anfängerobjekten relativ selten
Uncommon	grün	SB, BoE, BoP	Häufigste Kleidung und Waffen aus Belohnungen und von Handwerkern. Objekte, die bei Aufnahme binden, stammen meist von kleineren Zwischengegnern in Instanzen.
Rare	blau	BoE, BoP	Zu finden bei Endgegnern in Instanzen, Handwerks-erzeugnisse mit besonders komplexen und teuren Rezepturen sowie aus besonders aufwändigen Klassenaufgaben.
Epic	violett	SB, BoP	Nur von äußerst mächtigen Gegnern. Die Chancen darauf sind entweder sehr gering oder es ist ein Raid mit bis zu 40 Personen erforderlich, um den Feind zu überwinden.



Ab Level 40 dürfen Sie sich ein **Reittier** in einem Stall kaufen.

den Hauptstädten auf. Jeder Waffenmeister lehrt aber nur einige aller verfügbaren Waffenarten. Nur in der Undercity finden Angehörige der Horde beispielsweise einen Ausbilder für die Kunst mit dem Langschwert, und nur der Trainer in Stormwind bringt dem allianztreuen Spieler bei, wie man eine Armbrust abfeuert (vorausgesetzt, die Klasse ist für diese Waffengattung zugelassen).

Strategische Kombination

Die Wahl der Waffen ist rassen-, klassen- und situationsabhängig. Einige Rassen verfügen über Vorteile im Umgang mit besonderen Waffenarten (zum Beispiel Orks mit Äxten). Zudem bieten die Talente einiger Klassen besondere Bonuswerte im Umgang mit einer bestimmten Waffenart oder Kampfweise. Spieler einer Nahkampfklasse müssen sich entscheiden, ob sie lieber langsam viel Schaden bei schlechter Deckung austeilen (Zweihänder), mit zwei geführten Waffen und gleichfalls schlechter Deckung viele Treffer in kurzer Zeit austeilen können (gut gegen Zauberer) oder sich auf ihre Deckung konzentrieren (Einhänder mit Schild, falls verfügbar). Die zaubernden Klassen brauchen sich nur auf den Bonus der Waffe für ihre Attribute und Zauber konzentrieren. Zu Beginn sind Stäbe noch sehr gut – später bietet aber die Kombination eines Dolches mit einer Zauberkegel insgesamt mehr Vorteile. Eine Multi-Klasse wie der Schamane (Kämpfer, Magier mit

viel Kraft) ist hier den Nahkämpfern und der Druiden (Krieger, Magier mit viel Mana) den Zauberern zuzuordnen.

Händler

In fast jeder Stadt, und sei sie noch so klein, aber auch auf Straßen und versteckt im Dickicht findet der Spieler fliegende Händler, die seine Fundstücke für mehr oder weniger gleich bleibende Preise ankaufen. Und wenn Sie aus Versehen mit dem letzten Klick Ihren einzigartigen Zauberstab verhökert haben, so können Sie diesen aus einem speziellen Feld im Angebot des Händlers wieder zurückerstehen. Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auf nicht immer verfügbare Waren werfen: Neben Kräutern oder Tränken gibt es auch mal seltene Rezepte für Handwerker im Angebot. Achten Sie aber darauf, ob diese Spezialitäten als »Bind on Pickup« markiert sind. Dann ist der Verkauf zu Wucherpreisen an andere Mitspieler nicht mehr möglich. *Heike Dieregswiler/ DS*

STUFENBESCHRÄNKUNGEN	
Stufenbereich	Rüstungsteile/Waffen
Stufe 1	Handschuhe, Armschienen, Brustpanzer, Beinlinge, Stiefel und kurze Umhänge
Ab Stufe 10	Halblange Umhänge
Ab Stufe 15	Kopfbedeckungen, Schulterklappen, Faustkampfaffen
Ab Stufe 20	Zauberkegel u.a. mit besonderen Eigenschaften (linke Hand), lange Umhänge
Ab Stufe 25	Ringe und Halsketten
Ab Stufe 30	Speere
Ab Stufe 35	Schmuckstücke (Trinkets), bei deren Anwendung Boni aktiviert werden

ONLINE-SPIELE: QUAL DER WAHL

Im Wettbewerb um die Gunst der Spieler muss sich World of Warcraft mit dem frisch etablierten Everquest 2 und dem Klassiker Dark Age of Camelot messen. Dabei zeigt sich, dass jedes seine eigene Klientel hat.

Regelrecht respektlos bunt und märchenhaft verspielt – wie ein freches Kind zwischen etwas humorlosen Tanten – so kommt **World of Warcraft** im direkten Vergleich mit seinen stärksten Konkurrenten daher. Das liegt in erster Linie an dem er-

frischenden anderen Grafikdesign. Hier ging der Trend in den vergangenen Jahren zu immer mehr Realismus, naturgetreuer Abbildung in gleichsam biologischer Perfektion. Den aktuellen Höhepunkt dieser Entwicklung stellt sicherlich das im November 2004 veröffent-



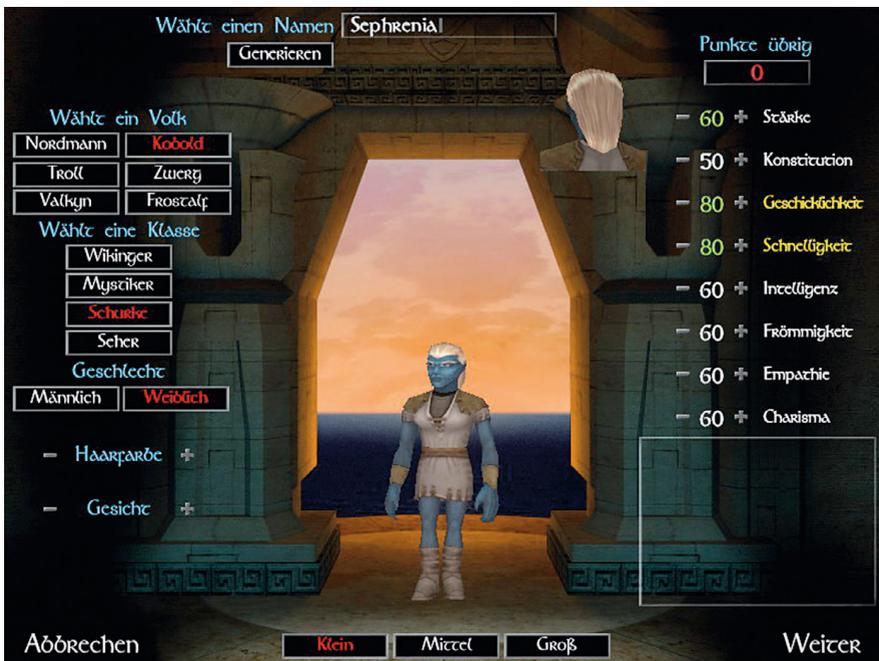
Optisch hat sich in **Everquest 2** eine Menge geändert, von der Bedienung her wirkt es jedoch umständlich.

lichte **Everquest 2** von Sony Online Entertainment (SOE) dar – Mimik und Gestik der Figuren sind fast schon filmreif. Klarer Nachteil: Die Hardwareanforderungen übersteigen das Budget eines Durchschnittsspielers, viele Käufer können den Detailreichtum lediglich mit sehr niedrigen Bildwiederholraten genießen.

Blizzard zeigt in **World of Warcraft**, dass tolle Atmosphäre keine Frage der maximalen Pixeldichte ist, sondern auf Basis innovativer Kreativität bestens gedeiht. Akustik und Optik verbinden sich zu einer Fantasiewelt, die an Dichte und Intensität nichts vermissen lässt. Das sehr eigenwillige, überzeichnete Design und die unverwechselbare, zeichentrickhafte Ästhetik der Charaktere ist sicherlich nicht jedermanns Sache – allerdings gilt die Geschmacksfrage ebenso für die etwas grobschlächtigen Figuren aus **Dark Age of Camelot** und die teils sehr »süß« gelungenen Avatare in **Everquest 2**.

Dark Age of Camelot

Bereits seit 2001 tobt der Krieg zwischen den verfeindeten Königreichen Hibernia, Albion und Midgard. Jedes der drei Reiche verfügt über eine eigene Rassen-Klassen-Struktur, eingebunden in einen selbständigen, kulturellen Kontext. Midgard-Spieler erleben ihre Welt als eine Art phantastische Wiedergeburt der nordischen Sagenwelt. Albion ist altenglisch geprägt – hier lebt die Artus-Sage inklusive Camelot und Stonehenge. Elfen und Lurikeen (Kobolde) beherrschen dagegen das Königreich Hibernia. Zwischen den Reichen existieren PvP-Bereiche, in denen die Nachbarn versuchen, sich gegenseitig Grenzfestungen abzufragen. Davon abgesehen ist jedes Reich in sich geschlossen – ein Überlaufen in die anderen Königreiche ist nicht möglich. Insgesamt vier Addons haben die Welt von **Dark Age of Camelot**



Fans von Gildenkriegen kommen bei **Dark Age of Camelot** nicht zu kurz, dafür ist die Präsentation altbacken.

Camelot inzwischen erweitert, zusätzliche Kontinente wurden erschlossen, neue Rassen und Fähigkeiten implementiert. Mit **Shrouded Isles** erhielt das Spiel eine verbesserte Grafik-Engine, um dem leicht angestaubten Klassiker ein Facelifting zu verpassen. Aktuell werden sieben Server mit deutscher Sprachversion betrieben, darüber hinaus gibt es einen europäischen PvP-Server in englischer Sprache. Insgesamt spielen in Deutschland rund 100.000 Menschen regelmäßig **Dark Age of Camelot**.

Everquest 2

Als Nachfolger des bisher weltweit erfolgreichsten Online-Rollenspiels **Everquest** tritt **Everquest 2** in regelrecht gigantische Fußstapfen. Konsequenz wurde die Geschichte in historischer Fortsetzung der bisherigen Geschichte von Norrath angesiedelt. Professionelles Cross-Marketing hat dafür gesorgt, dass die beiden deutschsprachigen **EQ2**-Server bereits wenige Wochen nach dem Release aus allen Nähten platzen und ganze Gilden in die neue Welt auswanderten. Denjenigen, die sich den Luxus eines High-End-Rechners leisten können, bietet sich eine unglaublich fein gezeichnete Fantasy-Welt, in der jeder für sich wählen muss, ob er auf der guten oder bösen Seite der Ordnung stehen will. Player steht dabei allerdings nicht im Mittelpunkt des Daseins, sondern spielt nur auf speziellen PvP-Servern eine Rolle. Ansonsten ist die Wahl der Gesinnung eher symbolisch beziehungsweise bestimmt die Auswahl an Rassen und Klassen. Lediglich der Zugang zur Hauptstadt der anderen Seite ist durch angriffslustige Wachen erschwert. Außerdem ist es möglich, zum Verräter an der eigenen Fraktion zu werden und zur Gegenseite überzulaufen. Außerhalb der Einsteiger-Gebiete direkt im Umfeld der Stadt ist das gemeinsame Spielen zwischen Qeynos (gut) und Freeport (böse) unproblematisch, so dass auch gemischte Überfälle und Gilden üblich sind. Es ist zu erwarten, dass innerhalb der kommenden Monate weitere, deutschsprachige



World of Warcraft eignet sich auch sehr gut für Solospieler.

Server ans Netz gehen, um die steigende Nachfrage zu befriedigen. Mit Erweiterungen des **Everquest 2**-Reichs ist allerdings frühestens zum Weihnachtsfest 2005 zu rechnen.

Frisch gebackene Community

Marktneuling **World of Warcraft** rekrutiert seine Spielergemeinde vor allem aus den Fans der **Warcraft**-Serie. In der Startphase des Online-Rollenspiels sind noch keine jahrelang gewachsenen Seilschaften und Gilden vorhanden. Derzeit sieht es danach aus, dass die Fangemeinde von **World of Warcraft** jünger ist als die der Konkurrenz. Wer mit 18 Jahren **Everquest** im Jahre 1998 begonnen hat, ist heute Mitte 20. Tatsächlich liegt der Altersdurchschnitt in der Fantasy-Welt von Sony aber eher höher.

Ambiente, einfache Bedienung und geringe Anforderungen an die Hardware machen **World of Warcraft** zum perfekten Jugend- und Einsteigerspiel, das auch unter kritischen Elternaugen frisch und unblutig erscheint. Spieltiefe sowie hoher Anspruch an Know-how und Taktik sorgen auch bei der älteren Spielergemeinde für Langzeitmotivation. Entsprechend könnte sich auf den Blizzard-Servern eine facettenreiche Gesellschaft für langfristigen Spielspass entwickeln. Darüber hinaus wird Blizzard ohne Frage den Ehrgeiz besitzen, die Geschichte von Azeroth kontinuierlich auszubauen, um mit **World of Warcraft** einen echten Dauerbrenner ins Rennen zu schicken. *Claudia Paul / DS*

FAKTEN-VERGLEICH

	World of Warcraft	Everquest 2	Dark Age of Camelot
Kaufpreis	44,95 € (Vorbestellung)	44,95	49,95 € *
Monatliche Kosten	14,99 \$ (US-Account, ca. 11,50 €)	14,99 \$ zzgl. 17,5% EU-Steuer (US-Payment, ca. 13,50 €)	12 €
Zahlungsweisen	Kreditkarte, Gametime-Card	Kreditkarte, Bankeinzug, Gametime-Card	
Charaktere pro Account	9	4 (8 für Station-Access-Kunden)	8 pro Reich
Deutsche Sprachausg./Server	ja (im Aufbau)	ja, teils gelungen, unvollständig	ja, meist gut gelungen
Realms/Fraktionen	Alliance vs. Horde	Qeynos vs. Freeport	Albion/Hibernia/Midgard
Rassen/Klassen	8 Rassen mit je 4-6 Klassen pro Fraktion	16 Rassen, 5 Archetypen mit je 6 verschiedenen Unterklassen	je 5 Rassen in 9 Klassen pro Reich
Charakter-Individualisierung Haarfarbe,	Gesicht, Hautfarbe, Haarfarbe, Frisur, Tätowierung	Gesicht in vielen Einzelheiten, Hautfarbe, Körpergröße	Geschlecht, Gesicht, Größe (wenige Varianten)
Spielerspektive	Egoperspektive, 3rd-Person mit variabler Kamera	Egoperspektive, Verfolger	Verfolgerperspektive, 3rd-Person (isometrisch)
Gruppengröße	5 Charaktere	6 Charaktere	8 Charaktere
Raidgröße	Gruppen verlinkbar	max. 4 Gruppen (24 Spieler)	kein Raid-Tool, 30-200 Spieler in Eigenorganisation
Betriebssystem	Windows 98/ME/2000/XP	Windows 98/ME/2000/XP	Windows 98/ME/2000/XP
Prozessor	ab 800 MHz	ab 1000 MHz	ab 500 MHz
RAM	mind. 256 MB	mind. 512 MB	mind. 128 MB
Grafikkarte	32 MB (ab GeForce 2)	64 MB Texturespeicher, DirectX9 kompatibel, Pixel-Shading, Vertex-Shading (ab GeForce 5400)	16 MB 3D-Grafikkarte
Freier Festplattenplatz	3,2 GB	6 GB	600 MB
Mac-Version	ja	nein	nein
Spielfläche	XML-Daten individuell anpassbar, schon jetzt zahl- reiche Custom-UIs im Umlauf	UI-Customizing auf Basis der XML-Dateien möglich	Individuelle XML-UIs bei Trials of Atlantis Version möglich, nicht bei Shrouded Isles
Offizielle Website	www.worldofwarcraft.com	everquest2.station.sony.com	www.camelot-europe.com
Zielgruppe	Warcraft-Stammpublikum, Comic-/Anime-Fans	Everquest-Stammspieler, Fantasy-Fans (R.A.Salvatore), Hardcore-Gamer	klassische Rollenspieler (Pen&Paper, LARP, Reenactm.), Herr der Ringe und Artusage
Jugendfreigabe	USK 12	USK 12	USK 12
GameStar- Altersempfehlung	Auch für Jugendliche an der unteren Altersgrenze ohne Einschränkungen empfehlens- wert. Der trickfilmartige Stil und die stark verfremdeten Charaktere lassen keine echte Gewaltassoziation aufkommen. Viel Spannung ohne wüstes Gemetzelt.	Trotz USK 12 eher bedenklich. Die extrem naturalistische Dar- stellung der Charaktere, Monster und Szenarien inkl. Kampf- animationen und teils recht brutale Quetszenarien sowie Dialoge halten wir für unter 14jährige wenig empfehlenswert.	Optisch ist das Spiel für die anvisierte Altersgruppe durch- aus geeignet. Allerdings dürfte der hohe Anteil an Profis und deren soziale Interaktion jüngere Spieler schon in der Startphase überfordern.
RPG-Faktor	mittel	niedrig - mittel (je nach Server)	mittel - sehr hoch (je nach Server)

*Klassik-Paket mit allen Erweiterungen inkl. Probemonat

ANKUNFT IN EINER NEUEN WELT

Es gibt wohl kein anderes Online-Rollenspiel, bei dem der Einstieg leichter fällt als bei Blizzards neuem Meisterwerk. Bis zur Geburt einer neuen Figur vergehen nur wenige Augenblicke.

Sobald Sie sich mittels CD-Key über die offizielle Website ein Konto eingerichtet haben, können Sie sich in das Spiel einwählen. Und der nächste Schritt ist bereits sehr wichtig: die Serverwahl. In **World of Warcraft** haben Sie die Möglichkeit, zwischen drei Servern zu wählen. Der PvE-Server ist für jeden Spielertyp geeignet. Das heißt, dass Sie von der gegnerischen Fraktion außerhalb der Kampfzonen nicht angegriffen werden können. Player vs Player (PvP) findet hier nur begrenzt statt. Die zweite Möglichkeit ist das Spielen auf einem

PvP-Server, auf denen Angriffe von der Gegenseite zum Alltag gehören. Letzte Möglichkeit ist der Rollenspiel-Server. Hier gelten strikte Namenskonventionen, und auch die Game-master greifen härter durch, wenn man sich nicht an festgelegte Verhaltensregeln hält. Haben Sie sich einmal entschieden, gelangen Sie zum Charakter-Auswahlbildschirm.

Am Anfang

Blizzards Produkte zeichneten sich schon immer durch eine einsteigerfreundliche Lernkurve aus.



Namen bekannter Spielfiguren, wie hier des **Dunkel elfen** »Drizzt«, sind seitens Blizzard nicht erlaubt.

Auch bei **World of Warcraft** ist das typische Blizzard-Feeling vorhanden: Bei der Geburt einer Figur ist lediglich Ihr Geschmack bezüglich des Aussehens gefragt. Jegliche Spezialisierung in Sachen Talente und Beruf ist auf den Ingame-Bereich verlagert. Somit kann man zu Beginn des Spiels erst einmal keine falsche Entscheidung treffen. Für die einzelnen Rassen existieren lediglich einige wenige Vorteile beziehungsweise Eigenheiten. So haben Orks unter anderem eine leicht erhöhte Axtfertigkeit, Zwerge die Fähigkeit des Schatzfindens. Insgesamt sind die Chancen sehr klein, dass ein Spieler seinen Charakter durch eine Entscheidung zu Beginn des Spiels in eine falsche Richtung entwickelt («verskillt»).

Geborene Helden

Haben Sie sich für eine Rasse und Klasse entschieden bleibt nur noch das Aussehen übrig. In dieser wichtigen Disziplin schwächelt **World of Warcraft** derzeit noch etwas, insgesamt sind die Wahlmöglichkeiten lediglich zufrieden stellend. Viele Spieler konzentrieren sich in diesem Schritt hauptsächlich auf die Gesichtspartie, da der Rest des Körpers im Laufe des Spiels mit Gegenständen und Rüstungen bedeckt ist. Hautfarbe, Frisur, Haarfarbe und Bärte (beziehungsweise Hörner bei Tauren, Narben bei Untoten) laden zum fröhlichen Experimentieren ein. Für die ganz Bequemen hat Blizzard noch eine Zufallsfunktion eingebaut. Damit können Sie einfach verschiedenen Kombinationen ausprobieren, bis Ihnen ein Aussehen zusagt oder Sie nur noch Einzelheiten anpassen möchten. Danach geben Sie nur noch den Namen des Charakters ein (Zahlen sowie drei gleiche Buchstaben hintereinander sind übrigens nicht erlaubt). Schließlich landen Sie nach einer wunderschönen Kamerafahrt und Einblick in die Geschichte Ihrer Rasse in der riesigen Spielwelt und erhalten wenige Sekunden später Ihren ersten Auftrag – Ihr persönliches **Warcraft**-Abenteuer kann beginnen!

Bernhard Stockmann / DS

NAMENSGEBUNG

Beachten Sie, dass Ihr Name auf PvP- und PvE-Servern nur ein Wort, bestehend aus maximal 12 Buchstaben, sein darf. Blizzard plant, auf den möglichen Rollenspiel-Servern auch Vor- und Nachname einzuführen – leider gab es dazu bis Redaktionsschluß noch keine genaueren Informationen. Ebenfalls verfolgt Blizzard auf allen Servern eine **strenge Namenspolitik**. Damit Sie nicht in Konflikt mit Gamemastern kommen, sollten Sie folgende Regeln beachten. Bei Nichteinhaltung dieser Hinweise kann es durchaus zu einer temporären Änderung des Namen durch einen Gamemaster kommen. Bei einem solchen Schritt werden Sie per Email vorher informiert. Auch drohen bei groben Verstößen Verwarnungen oder sogar mehrstündige Sperrungen des Kontos.

GROBE VERSTÖSSE

- ◆ Rassistische Ausdrücke
- ◆ Beleidigungen gegenüber Mitarbeitern
- ◆ Beleidigungen gegenüber anderen Spielern
- ◆ Obszöne / Vulgäre Ausdrücke

LEICHTE VERSTÖSSE

- ◆ Religiöse Figuren (Jesus, Gott etc.)
- ◆ Illegale Drogen / Aktivitäten (XTC, Dope etc.)
- ◆ Werbung / Markennamen (Blizzard, Coke, Valve etc.)
- ◆ Körperteile (Fuß, Arm, Ohr etc.)
- ◆ Teilsätze / ganze Sätze („Ichbindoof“)
- ◆ Titel (DiplIngPeter)
- ◆ Wörter mit Online-Bezug („Roxxor“, „N00b“)



ERSTE SCHRITTE

Theoretisch können Sie in den ersten Stunden in World of Warcraft keine Fehler machen. Ein paar Hinweise für den Start schaden trotzdem nicht.

Nachdem Sie in Azeroth oder Kalimdor angekommen sind, erblicken Sie (außer dem Licht der Welt) auch gleich den ersten Nicht-Spieler-Charakter (NSC), der Ihnen einen ersten Auftrag erteilt. Und gleich vorweg: Langweilig wird Ihnen in **World of Warcraft** ganz sicher nicht, denn das gesamte System ist stark auf Aufgaben ausgerichtet, und davon gibt es wirklich mehr als genug. Sie sind zwar nicht gezwungen, diese Quests anzunehmen, aber nur so sammeln Sie ausreichend Erfahrungspunkte für den wichtigen Levelaufstieg. Ohne Aufträge entgehen Ihnen obendrein viele Gegenstände, die zum Überleben sehr wichtig sind. Mit

einem Rechtsklick öffnen Sie den Dialog mit einem NSC. Sobald sie auf »Annehmen« klicken, wird der Auftrag in Ihrem Logbuch eingetragen, welches Sie durch die Taste **L** aufrufen. Zu Beginn wird es Ihnen nicht an Quests mangeln. Viele der Quests lassen sich in den gleichen Arealen erledigen und kombinieren.

Tod in Azeroth

In **World of Warcraft** besitzt jeder Spieler einen »Hearthstone«. Dieser Stein befindet sich in Ihrem Inventar und erlaubt Ihnen die magische Rückkehr zu einem bestimmten Ort. Dieser Ort ist immer ein Gasthaus in einer Stadt oder



Nach dem Tod können Sie sich bei einem **Engel** auf einem Friedhof wiederbeleben lassen – gegen einen Preis.

einem Dorf. Der Stein selbst muss sich nach einer Anwendung erst 60 Minuten aufladen, bevor Sie ihn wieder benutzen können. Wenn Sie sich in einer Stadt befinden und sich dann aus dem Spiel ausloggen, erhalten Sie nach dem nächsten Login einen Bonus von 100% auf alle während eines Kampfes gesammelten Erfahrungspunkte. Diese Regelung hat Blizzard vor allem für Gelegenheitsspieler eingebaut, damit deren Charaktere nach längerer Abwesenheit schneller Anschluss an die Stufen anderer Teilnehmer bekommen.

Wenn Sie tot sind, ist Ihr virtuelles Leben nicht vorbei. Ganz im Gegenteil – denn nachdem Sie gestorben sind, werden Sie zu einem Geist, der die astrale Ebene von Azeroth durchstreift. Nun haben Sie gleich drei Möglichkeiten, wieder ins Leben zurückzukehren. Die üblichste Methode ist, zu Ihrem Leichnam zurückzulaufen. Nach der Wiederauferstehung erhalten Sie 50 Prozent Ihres Lebens- und Mana-Vorrats. Ansonsten entstehen Ihnen keine Nachteile. Die zweite Methode ist, dass Sie ein Mitspieler, beispielsweise ein Shamane oder ein

Priester, wiederbelebt. Auch der Seelenstein eines Warlocks lässt sich zu diesem Zweck einsetzen. Die dritte und letzte Methode hingegen ist nur im äußersten Notfall zu empfehlen. Wenn Sie sich bei einem Geist-Heiler in Form eines großen Engels direkt auf einem Friedhof helfen lassen, verlieren alle Gegenstände am Körper und in Ihrem Inventar 10 Prozentpunkte Haltbarkeit. Zusätzlich sind Ihre Statistikwerte für zehn Minuten um 75 Prozent verringert. Ist eine Geist-Heilung unumgänglich, sollten Sie danach in jedem Fall mit Ihrer Figur erst einmal zu einem Schmied gehen und Ihre Ausrüstung reparieren lassen.

Die Stufen

Blizzard führt Sie schonend in die gesamte Welt ein. Lassen Sie sich einfach durch die Quests in neue Gebiete leiten, und gehen Sie anfangs noch nicht auf Entdeckungsreise, Sie würden es schnell mit dem virtuellen Leben bezahlen. Bei der Annahme eines Auftrags befinden Sie sich meist in den richtigen Gebieten. Bis Stufe 6 sollten Sie gut vorankommen und langsam aus



Bei vollen **Grafikdetails** sollten Sie sich anfangs genügend Zeit nehmen, die schöne Gegend zu bestaunen.

dem Startgebiet abwandern. Dann macht es bereits Sinn, mit einem oder mehreren Spielern eine Gruppe zu gründen. Grundsätzlich können Sie auch allein durch die Weltgeschichte ziehen, je nach Klasse stellt sich dieses Unterfangen jedoch unterschiedlich schwierig dar. Vor allem Gelegenheitsspieler sind gut beraten, für spätere Aufträge tat- und schlagkräftige Unterstützung zu suchen. Oft finden sich Mitstreiter an den Orten, an dem Sie den Auftrag entgegen genommen haben. Fragen Sie einfach über den allgemeinen Chat-Kanal nach Personen, die sich aktuell mit der gleichen Quest beschäftigen.

Die Gruppe

Um einen anderen Spieler einzuladen, können Sie entweder auf sein Portrait rechtsklicken und »Einladen« wählen, oder Sie geben den Befehl »/invite <Name>« in das Chatfenster ein. Letzteres funktioniert übrigens auch dann, wenn sich der andere Spieler nicht in der Nähe befindet. Weitere wichtige Chat-Befehle finden Sie im gleichnamigen Kasten. Als Gruppenleiter bestimmen Sie den Modus der Beute-Ver-

teilung (»Loot«). Hierbei können Sie zwischen mehreren Möglichkeiten wählen, wie das Spiel die Gegenstände in der Gruppe aufteilt. Es empfiehlt sich, die Standardeinstellung zu wählen: Bei dieser können alle Mitglieder der Gruppe alle Gegenstände aufheben. Bei magischen Gegenständen werden Sie aufgefordert, den »Würfeln«-Knopf zu drücken. Jeder Spieler würfelt dann automatisch eine Zahl zwischen 1 und 100. Nachdem alle Spieler, die an dem Item interessiert sind, eine Zahl erhalten haben, wandert es automatisch in das Inventar des Gewinners. Vorsicht: Manche Gegenstände haben die Eigenschaft, dass sie bereits nach dem Aufheben an den Gewinner gebunden sind (»Pickup Bound«), und nie mehr an andere Spieler weitergegeben werden können. Das trifft auch auf »Soul Bound«-Gegenstände zu, die für andere Figuren wertlos sind, wenn der Besitzer diese anlegt.

Das Chatsystem

Standardmäßig ist das Chatfenster links unten eingeblendet. Wenn Sie mit dem Mauszeiger



Mit der Taste V lassen Sie sich im Spiel die **Statusbalken** von Gegnern und Verbündeten anzeigen.

darüber schweben, blenden sich unten weitere Reiter ein. Unter anderem ist hier der Bereich für die Kampfereignisse versteckt. Es ist äußerst praktisch, wenn Sie diesen Bereich vom gewöhnlichen Chat-Verkehr trennen. Ziehen Sie dazu den Reiter mit gedrückter Maustaste in einen freien Bereich des Spielbildschirms, beispielsweise rechts vom Chat-Fenster. Mit einem Rechtsklick auf den Namen des Fenster können Sie viele Einstellungen wie Schriftgröße, Farben und die Transparenz verändern. Achten Sie beim Spieleinstieg und beim Betreten anderer Gebiete immer auf die Ziffern vor den Kanälen (beispielsweise: [Betrete Channel 3: Lokale Verteidigung]). Diese Ziffern sind wichtig, da sie hiermit in die lokalen Chats schreiben können. Wollen Sie also in den Channel der Lokalen Verteidigung schreiben, müssen Sie »/3 Text« eingeben. Den allgemeinen Chat-Kanal erreichen Sie mit dem universellen Kürzel »/1«.

Hyperlinks

Hyperlinks kennen Sie aus dem Internet. **World of Warcraft** verwendet ein ähnliches System zum Anpreisen beziehungsweise Zeigen von Gegenständen, damit andere Spieler sofort deren Eigenschaften sehen können. Damit Sie das Feature benutzen können, müssen Sie lediglich  drücken und das gewünschte Item anklicken, um es im Handelschat (Kanal 2) zu zeigen. Danach kann jeder andere Spieler, der am Chat teilnimmt, den Namen des Gegenstands wählen und begutachten. Diese Vorgehensweise ist beispielsweise dann praktisch, wenn Sie selbst Waffen, Rüstungen oder Heiltränke produzieren und diese in einem bestimmten Gebiet verkaufen wollen.

Trainer und Talente

Wenn Sie eine Stufe aufsteigen, erhalten Sie nicht nur volles Leben und Mana, sondern auch zusätzliche Punkte auf die Standard-Attribute, ab Stufe 10 sogar Talentpunkte. In den Hauptstädten gibt es für gewöhnlich gute Trainer aller Klassen. An kleineren Orten sind oft nur

einzelne Trainer zu finden. Neue Zaubersprüche, die Sie nur bei geraden Stufen (2, 4, 6 usw.) erhalten, kosten bares Geld. Dabei dürfen alle Charaktere einer Klasse alle Sprüche lernen. Die eigentliche Spezialisierung der Figur beginnt erst ab Stufe 10, denn hier kommen die erwähnten Talentpunkte ins Spiel. Den Talentbaum öffnen Sie mit der Taste . Anschließend beginnen Sie mit der manuellen Verteilung und Freischaltung neuer Fähigkeiten und Zaubersprüche, aufgeteilt in die Kategorien Offensiv, Defensiv und Passive Talente. Weitere Informationen zu den Berufen und Talenten finden Sie in diesem Sonderheft auf Seite 40.

Bernhard Stockmann / 

WICHTIGE CHAT-BEFEHLE

Befehl	Aktion
/invite XXX	Lädt den Spieler XXX in die Gruppe ein
/w XXX Hallo!	Flüstert „Hallo!“ an den Spieler XXX
/p Hallo!	Schreibt „Hallo!“ in den Gruppenchat
/s Hallo!	Lesbar von Charakteren in der nahen Umgebung
/g Hallo!	Lesbar nur von der Gilde
/l Hallo!	Schreibt „Hallo!“ in den allgemeinen Gebiets-Chat
/(Zahl 1-9)	Schreibt in den Chat mit der Ziffer (1-9)

WICHTIGE TASTENFUNKTIONEN

Taste	Aktion
	Questlog
	Charakter-/Ausrüstungsbildschirm
	Zauberbuch öffnen
 + 	Inventar öffnen (plus aller Taschen)
 bis  / 	Sprüche/Makros, die in der Aktionsleiste sind
 +  bis 	zur Aktionsleiste 1-9 wechseln
	automatisches Laufen
	Bildschirmfoto anlegen (TGA-Format)
 + 	Interface ausblenden

ERFAHRUNGEN SAMMELN

Erfahrung ist ein zentrales Element von World of Warcraft. Erfahrung spielt auch beim Umgang mit Waffen und bei Berufen eine entscheidende Rolle.

In Blizzards Online-Rollenspiel müssen Sie Erfahrungspunkte (Experience Points, XP) sammeln, damit Ihr Avatar nach und nach höhere Stufen erklimmen kann. Für jede Stufe über 10 bekommen Sie einen Talentpunkt, den Sie in drei unterschiedlichen Talenzweige investieren. Je höher der Charakter im Level aufsteigt, desto mehr Möglichkeiten und Fähigkeiten stehen Ihnen offen. Dazu zählen neue Zaubersprüche oder Fertigkeiten, Talente oder höhere Stufen in den Berufen, die der Charakter erlernt. Wann Sie die nächste Stufe

erreichen sehen Sie am farbigen Erfahrungsbalken oberhalb der Aktionsleiste. Sind die kleinen Kästchen gefüllt, hat Ihr Charakter wieder einen Lebensabschnitt hinter sich.

Grinden

Unter Grinden wird das Töten von Monstern verstanden, um Erfahrungspunkte zu sammeln, ohne dabei Aufgaben zu erfüllen. Dieser Weg ist aus vielen anderen MMORPGs wie beispielsweise **Dark Age of Camelot** bekannt. In **World of Warcraft** ist es jedoch nicht sehr effizient, auf



Wenn eine Figur eine **Stufe** aufsteigt, erkennen Sie das am kurzzeitig sichtbaren hellen Lichtschein.

diesem Weg Erfahrung zu sammeln. Nur bestimmte Gegenden eignen sich dafür, vor allem jene, in denen viele zauberkundige Gegner sind. Diese haben nur wenige Lebenspunkte und sind leichter zu besiegen, verursachen im Kampf mit ihren Angriffen aber auch mehr Schaden. Der einzige Vorteil beim Grinden liegt darin, dass der Spieler nicht den Ort wechseln muss und einen konstanten Erfahrungszuwachs hat. Wichtig sind auch die Stufen der Monster. Je nach Schwierigkeit erhält der Spieler mehr Erfahrungspunkt für eine erledigte Kreatur. Monster mit grauem Namen bergen kein Erfahrungspotenzial mehr, grüne nur wenige Punkte, gelbe und orangefarbene versprechen dagegen ordentliche Belohnungen.

Von Gegnern mit rotem Namen sollten Sie besser die Finger lassen, es sei denn, Sie reisen in einer ausgewogenen Gruppe. Allerdings bedeutet das nicht, dass man von Gegnern mit orangefarbener Einstufung die meiste Erfahrung erhält – denn in der Gruppe wird geteilt. Diese sind außerdem schwerer zu besiegen und erzwingen auch mal einen Rückzug für eine spontane Regenerationspause. Wählen Sie daher bevorzugt grüne und gelbe Monster als Zielobjekte. Eine wichtige Rolle spielt außerdem die Ausgeruhtheit (»Rest«) der Spielfigur. Ist der Charakter besonders gut ausgeruht (»Rested«) so erhält er einen Erfahrungsbonus von 100 Prozent für jedes getötete Monster. Jedoch hält dieser Bonus nur kurz an. Dieses System ist vor allem für Gelegenheitsspieler gedacht, die damit nach einer längerer Pause wesentlich schneller zu den Stufen von Freunden anschließen können. Wer aus anderen Online-Rollenspielen diese Art der Erfahrungssammlung bevorzugt, dem steht dieser Weg offen – allerdings gibt es auch unterhaltsamere Wege zu einer hohen Stufe.

Instanzen

Instanzen stellen eine Kombination aus der Sammlung von Erfahrung durch Kämpfen und Aufgaben lösen dar. In einer Instanz gibt es



Im **Charakter-Fenster** erkennen Sie alle wichtigen Attribute Ihrer Figur inklusive Magieresistenzen auf einen Blick.

einen Erfahrungsbonus für erledigte Monster, die im Gegenzug das Dreifache an Lebenspunkten haben. Dieser Erfahrungsbonus macht sich schnell bemerkbar, da Sie oft mehrere Stunden mit einer Gruppe in einer Instanz verbringen. Bedingt lässt sich dieser Bonus auch auf Quests übertragen, die in Instanzen auf eine Lösung warten. Für sie erhält der Spieler oft mehr Erfahrungspunkte als für gewöhnliche Quests auf dem Lande. Auch die Belohnungen sind in vielen Fällen besser. Da das Spielen in einer Gruppe zudem unterhaltsamer ist, nehmen Instanzen beim Sammeln von Erfahrungspunkten die Spitzenposition ein. Ein Nachteil ist jedoch, dass es nicht immer einfach ist, eine Gruppe für die Bewältigung einer Instanz zu finden.

Entscheidend für den Fortschritt des Charakters ist auch die Erfahrungskurve. War diese am Anfang des ersten Betatests noch recht steil, wodurch es schwer war, schnell aufzusteigen, war sie zur Veröffentlichung von **World of Warcraft** in den USA eher flach. Innerhalb von 8 Tagen reiner Spielzeit ist Level 60 durchaus möglich, wenn ein Spieler alle anderen Aspekte des Spiels außer Acht lässt. Die durchschnittliche Spielzeit für einen normalen Spieler dürfte bei zwei Wochen liegen, was 336 Stunden entspricht. Bei täglich vier Stunden Aufenthalt in Azeroth wären das knapp drei Monate, um Level 60 zu erreichen. *Tobias Schaller / DS*

KAMPF UND KRIEG

Ob ausgeglichenes Duell oder wildes Kampfgetümmel, ohne zu kämpfen kommen Sie in World of Warcraft kaum weiter. GameStar gibt praktische Tipps für den waffenstarrenden Alltag in Azeroth.

Eine ganze Menge der Zeit, die Sie sich in Azeroth aufhalten, verbringen Sie mit Kämpfen. So gut wie jede Aufgabe erfordert es, dass Sie einen oder mehrere Gegner erledigen – selbst, wenn Sie nur einen Gegenstand aus einer Höhle stehlen müssen. Abhängig von Ihrer Charakterklasse und Ausrüstung können Sie zumindest einigen Kämpfen entgegen. Als Schurke haben Sie zum Beispiel die Möglichkeit, sich mit Hilfe der Tarnfähigkeit an Ihren Gegnern vorbeizuschleichen. Als Magier können Sie wiederum Feinde in umherirrende Schafe verwandeln oder sie als Hexenmeister, Priester beziehungsweise Krieger magisch in die rettende Flucht schlagen.

Freund oder Feind

Es gibt drei grundsätzliche Arten, wie Nichtspielercharaktere und Monster Ihnen gegenüber reagieren können: Feindlich, Neutral oder Freundlich. Wie eine Kreatur Ihnen gesonnen ist, können Sie leicht erkennen, indem Sie sie im Spiel anklicken. Je nach Hintergrundfarbe des Portraits können Sie die Reaktion des NSC vorhersagen. Rot bedeutet feindlich, gelbe Ziele sind neutral, während grüne und blaue Wesen freundlich sind. Feindliche Wesen greifen Sie an, wenn Sie sich auf eine bestimmte Entfernung nähern. Neutrale Einheiten wehren sich nur, wenn sie selbst angegriffen werden.



Beim Einkauf in einem **Waffengeschäft** zeigt das Spiel ein Fenster mit den Werten der aktuellen Waffe an.

Freundliche Naturen greifen Sie nie an. Mit Hilfe des in **World of Warcraft** eingebauten »Ansehen«-Systems können Sie Ihren Ruf und damit auch die Reaktion von Kreaturen beeinflussen. Ein typisches Beispiel sind hier die neutralen Goblinstädte: Erfüllen Sie Aufträge für die grünhäutigen Bewohner, so steigt Ihr Ansehen bei diesen. Als netter Nebeneffekt winken auch noch bessere Handelspreise. Freundlich gesinnt sind Ihnen die meisten NPCs Ihrer Fraktion. Als neutral sehen Sie Wildtiere, bei denen dies im realistischen Rahmen ist (Giraffen, Eber etc.) sowie einige humanoide Gegner an (Goblins, Trolle, Murlocs und so weiter). Die meisten humanoiden Feinde sind Ihnen gegenüber grundsätzlich feindlich eingestellt. Dies gilt auch für Wildtiere wie Panther oder Raptoren sowie NPCs der feindlichen Fraktionen.

Click and Fight

Das Kampfsystem selbst funktioniert denkbar einfach: Sie wählen den Gegner aus, den Sie angreifen möchten, und benutzen eine der von Ihnen ausgewählten Angriffsarten per Aktionsleiste oder Tastendruck. Danach bekämpft Ihr Charakter so lange den ausgewählten Gegner, bis dieser tot umfällt oder Sie ein anderes Kommando geben. Während des Kampfes können Sie Ihre klassenspezifischen Fertigkeiten wie spezielle Angriffsschläge benutzen, die der Charakter dann ausführt. Manche Fertigkeiten, wie die Verwandlung des Gegners in ein Schaf, be-

wirken jedoch auch, dass Sie den Feind nicht mehr angreifen. Was auch seinen Zweck hat: Fügen Sie dem Gegner in der Schaf-Form Schaden zu, so wird die Verwandlung aufgehoben. Bei diesem Spruch sollte der Magier also besser die Beine in die Hand nehmen und das Kampfgebiet verlassen. Zauberkundige Charaktere versuchen für gewöhnlich, sich aus dem Kampf herauszuhalten und stattdessen aus der Entfernung mit Zaubersprüchen anzugreifen. In diesem Fall ist der einfache Dauerangriff weniger wichtig.

Kampfablauf

Nicht jeder Kampf ist gleich. Vielmehr hängt der Verlauf von Ihrer eigenen Charakterklasse, dem Gegnertyp und anderen Faktoren ab. Zunächst stellen Sie oder ein anderes Gruppenmitglied fest, ob sich der zu bekämpfende Gegner in einer Gruppe von anderen Monstern befindet, die dann möglicherweise mit Hilfe von Zaubern ruhiggestellt werden müssen (in der Online-Fachsprache »Crowd Control« genannt). Danach locken ein fernkampffähiger Spieler in der Gruppe oder Sie selbst das Ziel mit einem Angriffszauber oder einer Fernkampfwaffe an. Dieser Vorgang wird allgemein als »Pul-ling«





Für den Kampf markierte Gegner bekommen automatisch einen **orangefarbenen Kreis** am Boden zugewiesen.

bezeichnet. Die einzige Klasse, die hierzu überhaupt nicht in der Lage ist, ist der Paladin — er ist auf fremde Hilfe angewiesen, sofern es sich nicht um einen Untoten handelt. Gegebenenfalls müssen Sie aus Versehen angelockte Kreaturen mit einem Zauber oder einer Fertigkeit im Zaum halten.

Im Kampf selbst kommen den verschiedenen Klassen unterschiedliche Aufgaben zu: Charaktere mit viel Lebensenergie und Rüstung stehen an vorderster Front und versuchen, die Feinde von schwächeren Spielern wie Priestern und Magiern fernzuhalten («Tanking»). Figuren mit Heilfähigkeiten (Priester, Schamanen, Druiden und teilweise auch Paladine) konzentrieren sich darauf, Ihre Gruppenmitglieder am Leben zu erhalten oder mit Schutzzaubern zu belegen («Buffing»). Klassen, die darauf ausgerichtet sind, möglichst viel Schaden anzurichten («Damage Dealer»), stürmen ohne Rücksicht auf Verluste auf die Gegner. Dabei müssen sie allerdings aufpassen, die Antagonisten nicht zu wütend zu machen, da sie so leicht selbst zum Angriffsziel avancieren. Erledigen alle Gruppenmitglieder ihre Auf-

gaben richtig und erwartungsgemäß, so sind auch Gegner eines wesentlich höheren Levels meist kein großes Problem.

Duelle

Zu Beginn des Spiels haben Sie die Wahl aus zwei grundlegenden Servertypen: PvP («Player versus Player«, Spieler gegen Spieler) und PvE («Player versus Enviroment«, Spieler gegen Umgebung). Kämpfen Sie gerne auch gegen andere Spieler, so bietet sich eher der PvP-Server an. Wenn Sie aber nur gemütlich Monster

MANA

Die wichtigste Quelle, um Fertigkeiten zu benutzen, ist die magische Energie »Mana«. Das mystische Mana ist aus zahlreichen Rollenspielen und den Strategiespielen der Warcraft-Reihe bekannt. Es regeneriert sich langsam automatisch, lässt sich aber mit entsprechenden Tränken beschleunigt wiederherstellen. Mit steigendem Geist-Attribut verbessert sich die Manaregeneration. Der Manawert hängt vom Intelligenzattribut ab. Alle Klassen, außer Krieger und Schurke, nutzen Mana.



Selbst in höheren Stufen mit mächtigen Fähigkeiten sind **Streifzüge** durch die Wildnis eine gefährliche Sache.

bekämpfen wollen, sind Sie auf dem PvE-Server richtig. Der Unterschied zwischen den beiden Servern besteht in den Möglichkeiten zum Kampf gegen die andere Fraktion (Horde oder Allianz). Auf einem PvE-Server ist der Kampf zwischen den beiden Seiten generell nur über Duelle möglich, auf dem PvP-Server in bestimmten Regionen uneingeschränkt, in anderen nur begrenzt. Es gibt drei Regionstypen, in denen jeweils andere Bestimmungen für den Kampf »Spieler gegen Spieler« gelten: Allianzgebiet, Hordegebiet und neutrales Gebiet. In

einem Allianzgebiet können nur Allianzcharaktere einen Kampf gegen die Horde starten, die sich wiederum nur wehren dürfen. Im Hordegebiet funktioniert das Ganze andersherum. Neutrale Gebiete sind Niemandland, hier kann jeder Spieler ein Mitglied der anderen Fraktion angreifen. Innerhalb einer Fraktion können Spieler sich duellieren, wobei keiner der Kontrahenten stirbt. Ein Duell können Sie im Porträitmenü eines Spielers beginnen, der andere Spieler muss dem Zweikampf allerdings zustimmen. *Nicolaus Cramer / DS*

WUT

Im Gegensatz zu seinen zaubernden Kollegen verfügt der Krieger über eine besondere Energiequelle: Wut. Dieser Balken mag zunächst gar nicht auffallen, da Sie als Krieger außerhalb des Kampfes keine Wut bekommen. Diese steigt nämlich nur, wenn Sie einen Gegner treffen oder von ihm getroffen werden. Es gibt zwar einige Fertigkeiten, die Ihnen einen temporären Wut-Bonus verschaffen, jedoch ist es von Vorteil, den eigenen Wut-Status gut zu kennen. So können Sie Ihre Angriffstaktiken entsprechend planen und anpassen.

ENERGIE

Energie ist der Rohstoff der mysteriösen Schurken. Grundsätzlich ähnelt Energie zwar dem Mana, unterscheidet sich jedoch in zwei wesentlichen Punkten. Die Energie-Regeneration kann nur mit Hilfe eines Getränkes beschleunigt werden, und der maximale Energiewert lässt sich nur über ein passendes Talent um zehn Punkte steigern. Eine natürliche Steigerung der Attribute durch einen Stufenanstieg erhöht nicht automatisch den maximalen Energievorrat.

AUFTRÄGE UND AUFGABEN

Eine der tragenden Säulen von World of Warcraft ist das Questsystem. Blizzard mischt bekannte und bewährte Prinzipien mit neuen Ideen zu einem ausgeklügelten Verfahren für die Erfahrungspunktejagd.

Generell lassen sich die Aufträge (Quests) in folgende Kategorien aufgliedern: Kill-Quests, Sammel-Quests, Escort-Quests, Delivery-Quests und Klassen-Quests. Die angekündigten Livetime-Quests sind noch nicht eingebaut. Außerdem findet der Spieler noch Elite-Quests, die besonders hohe Belohnungen und viele Erfahrungspunkte versprechen. Wie der Name »Elite« bereits andeutet, handelt es sich bei diesen Quests um die härteren Brocken. Die Gegner, auf die der Spieler trifft, sind als

»Elite« markiert. Das bedeutet, dass sie dreimal mehr Lebenspunkte besitzen und größeren Schaden verursachen. Erkennbar sind sie an der goldfarbenen Umrandung des Portraits. Diese besonderen Quests sind unter normalen Umständen nur in einer Gruppe lösbar. Jeder Spieler ist gut beraten, eine Elite-Instanz nur mit einer kompletten fünfköpfigen Gruppe zu betreten. Aber auch außerhalb von Instanzen kann der Spieler Elite-Quests finden. Entweder ist das finale Monster selbst ein Elite-Kämpfer,



In den **Hauptstädten** der Rassen warten nicht nur zahlreiche Aufträge, sondern auch hervorragende Ausbilder.

oder die anderen Gegner, die durch die Instanz streifen. Zum großen Teil warten in **World of Warcraft** gewöhnliche Aufgaben auf die Spieler, die sich oft im Alleingang lösen lassen.

Jäger und Sammler

Aufträge, bei denen der Spieler eine bestimmte Anzahl Monster ausschalten muss, werden Sie häufig antreffen. Sie eignen sich besonders, wenn Sie mit einer Gruppe spielen, da die Monster durch die vereinten Kräfte schneller besiegt sind. Der Ort, an dem sich die Monster befinden, ist meist im Questlog erwähnt. Achten Sie auch auf den Namen der Gegner – oft befinden sich in einem Gebiet ähnlich klingende Monster, aber nur eine Sorte davon bringt Sie bei der Erfüllung der Quest voran. Wenn Sie eines der benötigten Ziele erledigt haben, blendet sich über Ihrem Charakter ein Zähler ein, der Ihnen den aktuellen Zwischenstand mitteilt.

Oft lassen sich Kill-Quests mit so genannten Sammel-Quests verbinden. In diesem Fall tötet der Spieler eine bestimmte Monstergattung, um aus deren Inventar an einen Gegenstand zu kommen. Bei den Sammel-Quests ist zwischen

mehreren Arten zu unterscheiden. Die eine Art benötigt Gegenstände, die als Questitems gekennzeichnet sind. Diese Items finden Sie aber nur dann bei den Monstern, wenn Sie die entsprechende Aufgabe angenommen haben. Die anderen benötigen Gegenstände, die auch dann gefunden werden können, wenn man die Quest nicht hat. Das ist recht praktisch, da die Aufgabe dann keinen Platz in Ihrem Questlog einnimmt. Merken Sie sich einfach die Anzahl und Art der benötigten Gegenstände, und kehren Sie zum Auftraggeber zurück, sobald Sie diese in Ihren Besitz bringen konnten. Diese Gegenstände sind nicht als Questitems markiert und sind nicht vom Handel in **World of Warcraft** ausgenommen. Wenn Sie also keine Lust verspüren, derartigen Gegenständen hinterherzujagen, können Sie auch versuchen, diese käuflich zu erwerben.

Eine weitere Art sind Sammel-Quests, die das Aufheben von Gegenständen beinhalten. Die Gegenstände liegen verstreut zwischen Gegner herum oder man benötigt einen Gegenstand, um sie aufzuspüren. Außerdem gibt es noch Sammel-Quests, welche die Interaktion



Für Ihre Stufe passende Quests erkennen Sie an einem gelben **Fragezeichen**, grau markiert den Auftraggeber.

mit anderen Mitspielern erfordern. So ist es manchmal nötig, dass man einen Gegenstand oder Rohstoff beschaffen muss, der nur mit dem entsprechenden Beruf hergestellt oder beschafft werden kann. Beispielsweise ein Trank, den nur Alchemisten herstellen können, oder Erz, das nur durch Bergbau gewonnen werden kann. In diesen Fällen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Gegenstand bei einem ausgebildeten Mitspieler oder freien Händler zu erstehen.

Boten und Detektive

Als Spieler werden Sie immer wieder mal von einem NPC beauftragt, einem anderen NPC einen Brief, eine Botschaft, einen Gegenstand oder ähnliches zu überbringen. Diese Quests dienen entweder dazu, Sie in ein neues Gebiet zu schicken, in dem viele weitere Quests auf Sie warten, oder um eine Questlinie voranzutreiben. Generell erhalten Sie für diese Art von Quests eher weniger Erfahrung, da sie sehr einfach zu lösen sind. Manchmal müssen Sie aber auch jemanden finden, der sich tief in feindlichem Gebiet versteckt, was die Gefahr natürlich deutlich erhöht. Liefer-Quests sind

recht zeitaufwändig, je nachdem, wie weit man reisen muss. Daher sollten Sie sie nicht gezielt lösen, sondern dann, wenn Sie ohnehin geplant haben, sich in das Zielgebiet zu wagen. Neben dem Auffinden eines NPCs kann es aber auch sein, dass man ein Grab, ein Haus, ein Gebiet oder eine andere Einrichtung ausfindig machen und untersuchen soll. Meistens erhält der Spieler im Anschluss eine neue Quest, die dann die eigentliche Aufgabe beinhaltet. Sollten Sie Probleme haben, das Zielobjekt ausfindig zu machen, fragen Sie einfach im Generalchat (Kanal 1) nach, ob ihnen jemand den Weg weisen kann. Es kann auch passieren, dass eine Vielzahl von Gegnern den zu findenden Gegenstand bewachen. In diesem Fall sollte der Spieler versuchen, weitere Mitstreiter für die Aufgabe zu finden und das Problem gemeinsam lösen.

Leibwächter

Wollten Sie schon mal Bodyguard spielen? Bei Escort-Quests haben Sie die Gelegenheit dazu. Entweder werden Sie von einer verzweifelten Ehefrau beauftragt, den Ehemann aus den Fängen des Bösen zu befreien, oder Sie ent-



Sobald Sie ein Questitem einsammeln, blendet das Spiel eine kurze **Zählerinformation** über Ihnen ein.

decken in der Wildnis einen verlorenen Wanderer, der Sie um Ihre Hilfe bittet. Bei dieser Art von Quests sollten Sie mit teilweise erbittertem Widerstand von Feinden rechnen. Gruppen eignen sich für diese Aufgaben besonders. Es kommt nicht selten vor, dass drei bis vier Gegner aus dem Hinterhalt springen, um Ihren Schützling und Sie aufzuhalten. Eine weitere Gefahrenquelle gibt es für Spieler auf PvP-Servern – zusätzlich zu den Monstern müssen Sie jederzeit mit dem Angriff eines Mitspielers rechnen. Achten Sie daher darauf, dass Sie sich nicht zu weit von Ihrem Schützling entfernen. Er könnte auf die Idee kommen, dass Sie ihn im Stich gelassen haben, was ebenfalls zum Scheitern der Quest führen kann. In vielen Fällen können Sie bei Escort-Quests das Reisetempo selbst bestimmen. Einige Aufträge sind jedoch so angelegt, dass Sie dem zu Beschützenden auf Schritt und Tritt folgen müssen.

Jedem das Seine

Eine ganz besondere Art von Quests sind die Klassen-Quests. Diese stehen nur einer be-



Bis zur 6. Stufe beschäftigt Sie World of Warcraft vor allem mit der **Jagd** nach einfach zu besiegenden Kreaturen.

stimmten Klasse zur Verfügung, für die sie vorgesehen sind. Andere Klassen können diese nicht annehmen. Klassen-Quests dienen meistens dazu, dem Charakter besondere Fähigkeiten beizubringen oder speziell für die Klasse vorgesehene Gegenstände zu erwerben. Beispielsweise erlernt ein Krieger durch die Klassen-Quests seine verschiedenen Kampfstile oder erhält besondere Rüstungsteile sowie Waffen, die sich besonders gut für ihn eignen. Ein Hexenmeister erhält durch die klassen-



Kill-Quests eignen sich besonders gut dazu, die **Zauberfähigkeiten** des eigenen Charakters auszuprobieren.

spezifischen Quests seine neuen Haustiere (Pets). Klassen-Quests zählen oft zu den härteren Aufgaben. So kommt es oft vor, dass man zur Erfüllung tief in das Gebiet der anderen Fraktion vordringen muss, um benötigte Gegenstände oder einen versteckten NPC zu finden. Es gibt sogar Berichte über Aufträge, die in Instanzen anderer Fraktionen führen. In solchen Fällen kann es Ihnen leicht passieren, dass Sie nicht sofort eine Gruppe finden, um eine Aufgabe zu lösen. Setzen Sie Klassen-Quests jedoch ganz oben auf Ihre Prioritätenliste, um sich keine wichtigen Gegenstände oder Zauber entgehen zu lassen. Ein Schamane ohne Totem ist eben kein richtiger Schamane.

Questlinien

Eines der interessantesten Dinge in **World of Warcraft** sind Questlinien. Hierbei handelt es sich um Quests, die nach Erfüllung einer Aufgabe sofort eine neue bereitstellen, die an die vorherige anschließt. Anfangs mögen einem die Belohnungen für die Teilaufgaben sehr mager anschein, meistens handelt es sich nur um Erfahrung und etwas Gold. Aber wenn Sie es schaffen, die Linie abzuschließen, winken oftmals sehr mächtige Gegenstände.

So kann es durchaus passieren, dass Sie einen Gegenstand bei Level 30 erhalten, den Sie bei Level 40 aber immer noch benutzen. Für gewöhnlich sind bei den letzten Aufgaben einer Questlinie gleich ganze Gruppen von Abenteurern gefordert. Questlinien zählen durch die darin eingewebte Handlung zu den interessantesten Aufträgen in **World of Warcraft**. Einen Wermutstropfen gibt es dann aber doch: Oft es ist es sehr schwer, eine Gruppe aufzutreiben, in der alle Teilnehmer gerade den entsprechenden Abschnitt einer Questlinie lösen wollen. Besser ist es, wenn Sie sich vorher im Chat informieren, welche Quests eine Auftragsreihe auslösen. Dann können Sie sich ganz einfach entsprech-ende Spieler selbst suchen. Suchen Sie dazu in der Nähe des Auftraggebers oder auch mal ganz offiziell im allgemeinen Chat einer Hauptstadt. *Tobias Schaller / DS*

WICHTIGE QUEST-TIPPS

◆ Achten Sie bei **Sammel-Quests** darauf, dass Sie alle Gegenstände bei sich haben, wenn Sie den Auftraggeber aufsuchen. Es kommt nicht selten vor, dass man aus Platzgründen die Gegenstände in der Bank deponiert hat, und sich dann wundert, warum man die Quest nicht abschließen kann.

◆ Versuchen Sie, **Quests zu kombinieren**. Häufig kommt es vor, dass Sie von einem NPC den Auftrag erhalten, bestimmte Monster zu töten, und für einen anderen sollen Sie von denselben Gegnern Gegenstände beschaffen. Lösen Sie solche Quests nacheinander, ist der Zeitaufwand wesentlich höher.

◆ Lösen Sie **Sammel-Quests nicht unbedingt gezielt**, sondern während Sie sich ohnehin im jeweiligen Gebiet aufhalten. Manche Quests erfordern es, einen einzelnen, sehr seltenen Gegenstand bei einer bestimmten Monsterart zu finden. Es kann durchaus passieren, dass Sie mehrere Dutzend dieser Monster um die Ecken bringen müssen, bis der Gegenstand schließlich in Ihren Besitz übergeht.

◆ **Kill-Quests** eignen sich hervorragend für Gruppen. Einerseits nehmen Sie sich nicht gegenseitig die Monster weg, andererseits geht es in einer Gruppe auch deutlich schneller.

◆ Sollten Sie an einer **Quests mehrmals scheitern**, wenden Sie sich entweder einer leichteren Quest zu – oder scheuen Sie sich nicht, im allgemeinen Chat (Kanal 1) nach Tipps oder dem Weg zu fragen.

◆ Sollte es Ihnen nicht gelingen, eine Quest zu lösen, die es erfordert, einen Gegenstand innerhalb einer bestimmten Zeit abzugeben oder einen NPC zu beschützen, **brechen Sie die Aufgabe im Questlog ab**. Anschließend gehen Sie zum Auftraggeber und nehmen die Quest erneut an. Danach sollte sich ein wichtiger Gegenstand wieder in Ihrem Besitz befinden oder der betreffende NPC wieder auftauchen.

◆ **Delivery- und Suchquests** sollten Sie nicht gezielt lösen. Der Zeitaufwand steht in keinem Verhältnis zur Belohnung. Erledigen Sie diese Aufträge statt dessen erst dann, wenn Sie noch weitere Aufgaben in dem jeweiligen Gebiet haben.

◆ Generell sollten Sie den Questtext **aufmerksam lesen**. Es passiert schnell, dass man eine wichtige Passage überliest. Sollte Ihnen der Questtext nicht genug Anhaltspunkte liefern, findet sich immer ein Spieler im Chat, der diese Aufgabe bereits gelöst hat.

IN ZUKUNFT ALLE EXTRAS SERIENMÄSSIG!

Kein Rennen zum Kiosk, keine Einzelheftbestellung mehr! Abonnieren Sie die nächsten Sonderhefte doch einfach – ohne Risiko!



Das **neue** GameStar-Sonderheft-Abo!

Ihre Vorteile:

- Bequeme **E-Mail-Vorabinfo** über kommende Sonderhefte. Sie entscheiden vor jedem neuen Heft, ob Sie dieses Heft haben möchten.
- Sie erhalten **1 € Preisvorteil** pro Heft.
- Die Lieferung ist für Sie **versandkostenfrei**.
- Sie können diesen Service **jederzeit kostenlos abbestellen**.

Bestellen Sie jetzt Ihr persönliches GameStar-Sonderheft-Abo!

Am schnellsten geht's **online:**

www.gamestar.de/shop

Oder per E-Mail:
gamestar@d-s-center.de

Oder per Telefon:
0 18 05/99 98 03 (12 Cent/Min.)

Ihr Antwortcoupon

Einfach ausfüllen und abschicken: GameStar Abobetreuung, Konrad-Zuse-Str. 16, 74172 Neckarsulm oder per Fax an 071 32/95 9166

Ja, bitte senden Sie mir in Zukunft die GameStar-Sonderhefte im Abo zu. Die Lieferung erfolgt jeweils versandkostenfrei mit Einzelrechnung. Ich erhalte eine Vorabinform per E-Mail zum nächsten Heft und kann entscheiden, ob ich dieses Heft haben möchte. Diesen Service kann ich jederzeit kündigen.

Name/Vorname Geburtsdatum

Straße/Postfach PLZ Ort

Tel.-Nr. Fax

E-Mail

Ich wünsche folgende Zahlungsweise: Bargeldlos und bequem per Bankeinzug per Rechnung

Bank BLZ Kto.-Nr.

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

ARMUT UND REICHTUM

Blizzard hat in die Welt von Warcraft ein vorbildliches Ökonomie-System eingebaut. Wie Sie mit Kupfer, Silber und Gold umgehen, entscheidet oft über Erfolg und Misserfolg Ihres Charakters in Azeroth.

Fans von Rollenspielen, egal ob Online oder Offline, kennen diesen Gedanken hier sicher: »Spare ich das gewonnene Gold lieber, bis ich später eine stärkere Rüstung kaufen kann, oder kaufe ich mir lieber jetzt einige Heiltränke dafür?« Vor solche Fragen stellt **World of Warcraft** den Spieler ebenfalls, denn das Spiel bietet viele Möglichkeiten, Geld zu verdienen und auch wieder auszugeben. Ob Sie nun eher sparsam spielen oder sofort alles kaufen, was Sie für bare Münze bekommen – letztlich hängt es von Ihren persönlichen Vorlieben ab, wie Sie sich entscheiden. Erfolgreich können beide Verhaltensweisen sein.

Die Farbe des Geldes

In **World of Warcraft** gibt es drei Währungseinheiten: Kupfer, Silber und Gold. Hundert Kupfer entsprechen einem Silberstück, hundert Silberstücke sind äquivalent zu einem Goldtaler. Anfangs übt sich jeder Charakter in erträglicher Armut. Schnell lassen sich zwar ein paar Kupferstücke anhäufen, doch das erste Silberstück ist ein kleiner Meilenstein im Leben eines Warcraft-Helden. Solch kleine Beträge verlieren allerdings recht schnell an Bedeutung. Spätestens auf Stufe 5 bis 7 stellen Sie fest, wie wenig 4 oder 5 Silberstücke eigentlich sind. Große Bedeutung hat Geld im Bereich der Fertigkeiten, die Ihr Charakter erlernen kann. Ob Sie neue Zauber, Fertigkeiten oder eine neue Waf-

fenfähigkeit erlernen wollen, jedes Mal müssen Sie den jeweiligen Anbieter bezahlen. Eine Fertigkeit auf Level 30 schlägt etwa mit 1 Gold und 30 Silberstücken zu Buche, einer Summe, die zu diesem Zeitpunkt nicht jeder mit Leichtigkeit aufbringen kann. Eine große Investition steht für die meisten Spieler auf Level 40 an: Ein Reittier muss her. Da Sie dazu nicht nur das Tier selbst, sondern auch noch die Fähigkeit es zu reiten kaufen müssen, werden Sie insgesamt 100 Goldstücke los. Daher sollten Sie schon ab Level 30 für diese Anschaffung entsprechende Rücklagen bilden.

Kaufleute und Betrüger

Eine gute Geldquelle bietet dem Spieler neben dem Erfüllen von Quests auch der Handel, insbesondere mit anderen Spielern. Hierfür hat sich Blizzard die komfortable Möglichkeit des Auktionshauses ausgedacht. In drei großen Städten der Welt (Orgrimmar, Ironforge und Gadgetzan) finden Sie diese Häuser. Spricht man mit den dort ansässigen Auktionatoren, so kann der Spieler eine eigene Auktion erstellen oder sich aus der Vielzahl von angebotenen Gegenständen einen ersteigern. Dies funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie bei Ebay. Sie können entweder ein normales Gebot abgeben oder, so der Ersteller der Auktion dies erlaubt, einen Gegenstand auch sofort kaufen. Wenn Sie selber einen Gegenstand verkaufen wollen,

sollten Sie sich zunächst über die gängigen Preise informieren. Nützlich ist auch der vom Programm vorgeschlagene Preis. Mit Einführung der Auktionshäuser haben die aus vielen MMORPGs bekannten Chat-Auktionen an Bedeutung verloren, sind aber in den Hauptstädten über die Handels-Kanäle (Kanal 2) möglich. Chat-Auktionen verlaufen meist nach dem gleichen Schema: Ein Spieler schreibt in den Handels-Kanal, welchen Gegenstand er verkauft und nennt ein Mindestgebot. Danach läuft die Auktion entweder im Chat ab, oder Sie flüstern («/tell») den Verkäufer an.

Lieferung per Post

Sowohl für die Auktionshäuser als auch für den privaten Gebrauch ist das Postsystem in **World of Warcraft** sehr praktisch. Mit dessen Hilfe bekommen Sie nämlich nicht nur ersteigerte

Gegenstände zugeschickt, Sie können auch Gilden-Mitgliedern oder sonstigen Freunden Gegenstände, Geld oder einfach ein paar nette Worte schicken. Kennen Sie den Empfänger eines Gegenstandes nicht, so greifen Sie am besten auf die Option »Nachname« (Charge on Delivery) zurück, bei welcher der Empfänger die Ware nur bekommt, wenn er an Sie einen vorher von Ihnen festgelegten Betrag entrichtet. Wenn Sie wollen, können Sie auch bei einem Händler Geschenkpapier kaufen und Ihren Freunden kleine Päckchen schicken, einen spielerischen Nutzen hat dies aber nicht. Briefkästen (Mailbox) finden Sie in jeder der acht Hauptstädte und bei jedem Inn, von denen Sie zumindest in jeder von Ihrer Fraktion kontrollierten Region einen finden. Die Bedienung des Systems ist dabei angenehm selbsterklärend. *Nicolau Cramer / DS*



In Auktionshäusern geht es hoch her – die Niederlassung in **Stormwind** wurde sogar schon geschlossen.

EREIGNISSE

Online-Rollenspiele leben von den Events, die auf den Servern stattfinden. In World of Warcraft gibt es mehrere Arten solcher Ereignisse.

Bei den Events in **World of Warcraft** ist zwischen unterschiedlichen Arten zu unterscheiden. Zum einen gibt es Events, die das Spiel von sich aus zur Verfügung stellt. Dazu zählen bestimmte Quests und die Raids (Überfälle) auf besonders mächtige Gegner. Zum anderen gibt es die Events, die von den Spielern veranstaltet werden. Ein dritte Kategorie sind noch Events, die Gamemaster (GMs) im Auftrag von Blizzard veranstalten.

Questevents

Hier handelt es sich um Ereignisse, die durch die Annahme oder Erfüllung von Quests verursacht werden. Beispielsweise löst eine lange Questlinie im Dürsterwald ein Ereignis aus, bei dem ein Monster auf Darkshire zumarschert und die kleine Stadt verwüsten will. Die Spieler können den Stadtwachen bei ihrem Kampf gegen das Ungeheuer zur Hand gehen. Ein

anderes Ereignis ist die Quest »Counterattack!« in den Barrrens. Hier wird ein kleiner Außenposten von einer Kolkar-Invasion bedroht. Schaffen es die Spieler, die Wellen an Gegnern zu besiegen, erscheint der Warlord, der für die Erfüllung der Quest nötig ist. Derartige Quests finden Sie immer wieder in **World of Warcraft**.

Raid-Instanzen

Als Raid-Instanzen werden spezielle Gebiete bezeichnet, die mehrere Gruppen benötigen (Raid-Gruppen), um erfolgreich zu sein. Sie erkennen diese an einem grünen Portal. Die derzeit bekannteste Raid-Instanz dürfte »Onyxia's Lair« sein, in der Sie den schwarzen Drachen Onyxia besiegen müssen. Hier handelt es sich um echte Großereignisse, da sich mindestens mehr als 30 Spieler, maximal 40, zusammenschließen müssen, um überhaupt eine Chance zu haben. Das erfordert einiges an organisatorischem Aufwand und einen charismatischen Raid-Anführer, der die Gruppe organisiert und anleitet. Doch selbst eine solche beachtliche Anzahl an Spielern ist noch keine Garantie dafür, dass der Gegner besiegt ist. Während des Beta-Tests ist es offiziell keiner Raid-Gruppe gelungen, den Drachen Onyxia zu besiegen.

Bei Raid-Instanzen handelt es sich zwar um ein Ereignis, das von Blizzard vorbereitet wurde, die Durchführung obliegt aber den Spielern. Neben Ruhm und Ehre winken den Bezwingern auch sehr mächtige Gegenstände. Die Raid-Instanzen zählen zum so genannten »High-End-Content«, das heisst, dass eine Stufe von über 55 zwingend erforderlich ist.



Von Spielern organisierte **Raids** (Überfälle) sind sehr fordernd.

Raids auf Gegner

Im Unterschied dazu haben Raids auf die gegnerische Fraktion das Ziel, die menschlichen Spieler dieser anzugreifen und möglichst siegreich zu sein. Dabei kann das Ziel entweder ein Außenposten, eine kleine Stadt oder eine der Hauptstädte sein. Hier ist der organisatorische Aufwand, je nach Ziel und Größe des Raids, nochmals um einiges größer als bei Raid-Instanzen. Zwar erhält der Spieler dafür nicht direkt eine Belohnung, aber sollte der Überfall erfolgreich ausgehen, hat man der eigenen Fraktion Ruhm und Ehre gebracht und der anderen Seite eine empfindliche Niederlage beigefügt. Außerdem stärken solche Ereignisse den Zusammenhalt innerhalb der Fraktion.

Spielerevents

Neben den bisher beschriebenen Events sind der Fantasie der Spieler keine Grenzen gesetzt. So kann man Hochzeiten halten, PvP-Turniere ver-

anstalten (beispielsweise in der Arena in Stranglethorn Vale), Wett-Angelturniere organisieren und vieles mehr. Diese Ereignisse sind nicht von Blizzard beeinflusst, sondern werden von engagierten Spielern für andere Spieler vorbereitet und durchgeführt. Je nach Umfang steigt auch der Aufwand, solche Events sind daher oft von Gilden abhängig.

Sonstige Events

Blizzard hat angekündigt, durch die Liveteams auf den Servern zu besonderen Anlässen selbst Events durchzuführen. Wie solche offiziellen Ereignisse aussehen, ist bisher noch unklar, da noch kein derartiges Event stattgefunden hat. Außerdem gibt es noch Serverevents, die durch Spieler ausgelöst werden. Ein weit verbreitetes Gerücht ist beispielsweise, dass eine Vielzahl von Hexenmeistern die Möglichkeit haben soll, das dunkle Portal wieder zu öffnen – womit auf diesem Server der Zugang zur Parallelwelt Draenor zugänglich wäre. *Tobias Schaller / DS*

EVENT-INSTANZEN

Name	Level	Zone	Status
Ragefire Chasm	13-15	Orgrimmar (nur Horde)	Horde
Deadmines	15-20	Westfall	Allianz
Wailing Caverns	15-21	The Barrens	Horde
Shadowfang Keep	18-25	Silverpine Forest	Allianz
Blackfathom Deeps	20-27	Ashenvale	Umkämpft
The Stockades	23-26	Stormwind (nur Allianz)	Allianz
Gnomeregan	24-33	Dun Morogh	Allianz
Razorfen Kraul	25-31	The Barrens	Horde
The Scarlet Monastery	30-40	Tirisfal Glades	Umkämpft
Razorfen Downs	35-40	The Barrens	Horde
Uldaman	35-45	Badlands	Umkämpft
Zul'Farrak	43-47	Tanaris	Umkämpft
The Sunken Temple	44-50	Swamp of Sorrows	Umkämpft
Blackrock Depths	48-56	Zwischen Searing Gorge und Burning Steppes	Umkämpft
Blackrock Spire	53-60	Zwischen Searing Gorge und Burning Steppes	Umkämpft
Strathome	55-60	Eastern Plaguelands	Umkämpft
Scholomance	57-60	Western Plaguelands	Umkämpft
Onyxia's Lair	60	Dustwallow Marsh	Umkämpft

GRUPPEN UND GILDEN

Selbst bei einer solch fantastischen Welt wie der von World of Warcraft wird das alleinige Spielen auf Dauer langweilig. Dank Online-Verbindung gibt es da glücklicherweise noch den Reiz von Gilden.

Nachdem Sie als neuer Spieler in **World of Warcraft** gelandet sind, werden Sie sich vermutlich zunächst mit der Steuerung und der Umgebung vertraut machen. Kurze Zeit später folgen dann die ersten Gegner und Quests, die noch recht gut als Einzelkämpfer zu bewältigen sind. Sobald Sie sich allerdings etwas weiter von den Anfängerregionen entfernen, werden sie schnell feststellen, dass einige Aufgaben ausschließlich in einer Gruppe (Party) mit mehreren Spielern zu bewältigen sind. Manche Gegner sind für einen Solospieler zu mächtig, oder teilweise werden Sie schon von der bloßen Menge an Monstern erschlagen. Also: schließen Sie sich in Gruppen zusammen und trotzen Sie dem Bösen!

Gruppenbildung

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, sich als Spieler in Gruppen zusammenzufinden. Einige ziehen es vor, sich als

Einzelkämpfer durch die Welt zu schlagen und sich nur bei scheinbar unlösbaren Aufgaben einer Gruppe anzuschließen. Andere treten gleich zu Spielbeginn einer so genannten Gilde bei, in der sie schnell die anderen Mitglieder kennen lernen und mit vertrauten Gefährten durch die Welt streifen. Welchen Weg Sie persönlich einschlagen, bleibt Ihnen überlassen. Es gibt keine richtige oder falsche Methode. Letztlich haben beide Möglichkeiten ihren ganz speziellen Reiz.



Wenden wir uns zunächst den Einzelkämpfern zu. Wenn Sie bei einem Auftrag Hilfe benötigen, gibt es in **World of Warcraft** unterschiedliche Gelegenheiten. Sie können beispielsweise in Ihrer näheren Umgebung nach anderen Abenteurern suchen, die ebenfalls die gleiche Aufgabe bewältigen müssen, und sich dann mit diesen gruppieren, um die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Eine andere Möglichkeit bieten die unterschiedlichen Chat-Kanäle, die von jedem Spieler, der sich in diesem Gebiet befindet, gelesen werden können. Wenn Sie in einem dieser Kanäle Ihr Anliegen vortragen und nach einer Gruppe suchen, kommt es nicht selten vor, dass sich andere Abenteurer sehr schnell zu Ihnen gesellen. Bei vielen Aufträgen ist es ratsam, auf eine vernünftige Gruppen-Konstellation Wert zu legen. So macht es beispielsweise wenig Sinn, mit einer Gruppe aus fünf Kämpfern eine Höhle zu betreten. Vielmehr kommt es auf eine gesunde Mischung an. Beachten Sie also, dass Ihrer Gruppe bei schwierigen Aufgaben mindestens ein Heiler, ein



Ein Ork-Klan unterwegs zu einer Instanz. Damit die Reise nicht unnötig lang dauert, haben alle Spieler **Reittiere** dabei.

Fernkämpfer und ein Nahkämpfer angehört. Letzterer kann dann im Kampf den Großteil des Schadens einstecken, während die Fernkämpfer mit Zaubern, Flinten oder ähnlichem attackieren können. Parallel dazu kümmern sich die Heiler um die Lebensenergie und Schutzzauber für die



Eine Gruppe kann auch Mitglieder aus beiden Fraktionen haben. **Gilden** gibt es nur innerhalb einer Fraktion.

Gruppenmitglieder. Einen festen Zusammenschluss verschiedener Spieler innerhalb eines Rollenspiels nennt man Gilde.

Über Gilden

Woher kommt der Begriff »Gilde«? Drehen wir mal das Rad der Zeit weit nach hinten, genauer gesagt bis ins 12. Jahrhundert. Denn dort tauchen erstmals Gruppierungen mit dem Namen »Gilde« auf. Der Name dieser Gruppen war allerdings »Zunft«, und mit Abenteurern beziehungsweise Kriegerern hatte das nichts zu tun. Es war vielmehr ein genossenschaftlicher Zusammenschluss aller Handwerker, Gewerbetreibler und anderer Berufsgruppen einer Stadt, um die Qualität der Produkte und die Preise sicherzustellen. Gleichzeitig gaben die Gilden ihren Mitgliedern auch wirtschaftlichen Schutz und unterstützten schwächere Betriebe. Erst in der Mitte des 19. Jahrhunderts verloren die Gilden ihre Rechte, als im Norddeutschen Bund die Gewerbefreiheit eingeführt wurde. Und was haben die heutigen Gilden in Online-Rollenspielen, wie beispielsweise **World of**

Warcraft oder **Everquest 2**, mit ihren damaligen Vorbildern gemeinsam? Einiges, denn jede Gilde hat ihren Codex – und dieser ist die verbindliche Verhaltensgrundlage der Gildenmitgliedern. Durch einen Codex wird festgelegt, was ein Mitglied an Leistungen erwarten kann und welche Leistungen es selber erbringen muss, um ein Bestandteil der Gemeinschaft zu werden beziehungsweise zu bleiben. Gildenmitglieder sind in jeder Situation zu unterstützen und können auch auf die allgemeinen Ressourcen der Gruppe zurückgreifen, die auch von allen Mitgliedern gefüllt werden müssen. Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Gildenlebens ist die Politik, die Kommunikation mit anderen Gilden und Spielern. Hierbei kann es zu Freundschaften, Auseinandersetzungen und auch zu Kriegen (»Guild Wars«) kommen.

Gilden in Azeroth

Viele Spieler schätzen den Zusammenschluss in Gilden sehr. Durch tägliches gemeinsames Spielen lernen Sie, den anderen Mitgliedern zu vertrauen, und wagen sich so oftmals auch an



Attribute und Gegenstände von Mitspielern lassen sich **inspizieren**, bevor eine Gruppe gegründet wird.



In den **Besuchertzentren** der Hauptstädte rufen Sie Ihre eigene Gilde inklusive Wappenrock ins Leben.



Oft begeben sich mutige Spieler auf die Reise zum gegenüberliegenden **Kontinent**, um dort besonders schwierige Aufgaben zu bewältigen. Solche Quests sind für eine gut gemischte Gruppe genau richtig.

Quests, die Sie in einer zufälligen Gruppe nicht angehen würden. Die meisten Gilden haben zudem ein Ränge- und Aufgabensystem, so dass jeder für andere Tätigkeiten zuständig ist. Um Missverständnisse gleich aus dem Weg zu räumen: Gilden werden grundsätzlich von Spielern und nicht von Blizzard gegründet. Dies geschieht komplett im Spiel und bedarf keinerlei anderer Hilfsmittel. Um eine Gilde zu gründen, müssen Sie sich auf den Weg zu einem bestimmten NPC, dem »Guild Master«, machen (in den meisten Hauptstädten zu finden) und einen Antrag auf Gilden Gründung kaufen. Auf diesem Dokument müssen nun insgesamt zehn Unterschriften von anderen Spielern gesammelt werden, die diese Gilde wollen. Erst danach können Sie zum Guild Master zurückkehren, der die Gilde dann offiziell anerkennt.

Schon beim Kauf der Urkunde müssen Sie sich über den gewünschten Gildennamen im Klaren sein. Wichtig ist hierbei, dass von Ihnen ein passender und nicht provozierender Name gewählt wird. Blizzard behält sich das Recht vor, Gildennamen zu ändern oder diese auch gleich

aus dem Spiel zu nehmen. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie einen passenden Gildennamen eintippen und dieser nicht akzeptiert wird. Die Namen der Gilden sind bei **World of Warcraft** serverübergreifend einzigartig, mindestens aber in den Serverstrukturen der einzelnen Kontinente. Es kann also beispielsweise in ganz Europa nur eine Gilde geben, die den Namen »Wächter von Azeroth« trägt. Allgemein ist dieser Schritt sehr zu begrüßen, da es somit nicht zu irgendwelchen ärgerlichen Verwechslungen kommen kann.

Oftmals findet die erste Kontaktaufnahme zwischen Spieler und Gilden nicht im Spiel statt, sondern über die Internet-Homepage der Gilde. Dort sind für gewöhnlich ein Codex, eine Mitgliederliste und ein Forum zu finden. Ein suchender Spieler kann sich somit schon über die Gilde informieren und vorher mit den Ansprechpartnern in Kontakt treten. Jede Gilde hat dabei unterschiedliche Regeln. Sie sollten als Spieler mit dem Regelwerk Ihrer neuen Gilde einverstanden sein, sonst macht ein Beitritt wenig Sinn. Natürlich können Sie während

PRAETORIAN GUARDS

Navigation :
 • Home
 • Administration
 • Chatroom
 • Forum
 • Guides
 • PG's Links
 • Recommend Us
 • Statistics
 • Stories Archive
 • Submit News
 • Surveys
 • Topics
 • Guild Info :
 • About PG
 • Cohorts
 • Constitution
 • Contact Us
 • Join
 • Ranks
 Community :
 • Members List
 Members options
 • My Account
 • My Private Messages
 User Info

Constitution

The Praetorian Guards' Constitution is our code that declares the processes and the inner workings of the Praetorian Guards. The Praetorian Guards' Constitution was written in an effort to answer many questions members might have and state the rules and regulations of the guild.

Items:

- I. Basic Principles
- II. Rank Construct
- III. Guild Construct
- IV. Provisions for Membership Consideration
- V. Joining Procedures
- VI. Membership Conduct Provisions
- VII. Guild Relations
- VIII. Revisions & Copyright Notice

Item I: Basic Principles

The Praetorian Guards is a guild for Blizzard's World of Warcraft. The guild was founded to be an enjoyable and entertaining means to play World of Warcraft as well as a way to improve your character with top-notch members. The Praetorian Guards is an equal-opportunity guild. All are welcome to apply for membership. We do not accept discrimination of any kind.

Item II: Rank Construct

- Emperor - Leader of the Praetorian Guards
- Praetor - Acts as the Emperor's second in command.
- Archer - High ranking members. Have various leadership positions.
- Centurion - Leader of one Cohort of the Praetorian Guards.
- Prefect - Acts as the Centurion's second in command.
- Praetor - This distinguishing rank is given in recognition of a member's outstanding commitment to the prosperity of the Praetorian Guards.
- Patriarch - This rank indicates that the member is following the Code of Honor at all times, meets all guild requirements and flawlessly represents our ideals.

Große Gilden informieren über Kodex und **Neuigkeiten** detailliert auf einer eigenen Homepage im Internet.

eines Gruppen-Abenteuers andere Gildemitglieder kennen lernen, die Sie dann in deren Gilde einladen können.

Gilden-Umhänge

Neben dem Gildennamen, der bei allen Spielern direkt unter dem Charakternamen in spitzen Klammern sichtbar ist, gelten die Wappenröcke (Tabards) als weiteres Erkennungsmerkmal im Spiel. Nach Gründung einer Gilde kann der Anführer ein individuelles Wappen erstellen. Alle Gildemitglieder können dann für etwas Kleingeld diesen Umhang kaufen und ab

diesem Zeitpunkt stolz präsentieren. Beachten Sie jedoch, dass verschiedene Rüstungsteile wie Umhänge oder Schilde den Wappenrock verdecken können. Zudem belegt der Identifikations-Umhang den entsprechenden Bereich im Charakter-Fenster – für eventuell verzauberte Kleidungsstücke dieser Kategorie ist dann kein Platz mehr. Derzeit gibt es übrigens noch keine Möglichkeit, ein eigenes Gildensymbol in das Spiel zu importieren. Bei der Erstellung eines Wappenrocks wählen Sie aus einem Stamm von Logi sowie Farben und wählen die dazu passende Umrandung. Tobias Wüst / DS



CHAT-BEFEHLE FÜR GILDEN

Befehl	Funktion
/ginfo	Allgemeine Gildeninformationen
/g <Text>	Gildenchat – Diese Message wird von allen Gildemitgliedern empfangen, die online sind
/o <Text>	Offizierschat – Diese Message wird von allen Gilden-Mitgliedern empfangen, die online sind und mindestens den Rang eines Offiziers bekleiden
/ginvite <Name>	Lädt den angesprochenen Spieler in die Gilde ein
/gremove <Name>	Entfernt den Spieler aus der Gilde
/gpromote <Name>	Erhöht den Rang des Spielers innerhalb der Gilde
/gdemote <Name>	Verringert den Rang des Spielers innerhalb der Gilde
/gmotd	Gibt die aktuelle Meldung des Tages aus beziehungsweise setzt diese neu
/gquit	Lässt den Spieler aus der Gilde austreten
/groster	Zeigt eine Liste aller Gilde-Mitglieder an (nur Offiziere und Anführer)
/gleader <Name>	Ernennt ein anderes Gildemitglied zum Anführer (nur Anführer)
/gdisband	Löst die Gilde auf (nur Anführer)

DIE WELT VON WA



Kalimdor

(Seite 98)

Darnassus
(Seite 96)

Teldrassil
(Seite 94)

Thunderbluff
(Seite 106)

Mulgore
(Seite 104)

Orgrimmar
(Seite 110)

Durotar
(Seite 108)

WC CRAFT

Auf dieser Karte erkennen Sie, welche wichtigen Gegenden und Städte wir in diesem Heft detailliert berücksichtigen.





ÖSTLICHE KÖNIGREICHE

Gezeichnet von den vergangenen Kriegen ziehen sich nun sichtbare Grenzen durch den Kontinent.

Einst regierten die Menschen den ganzen östlichen Kontinent von Azeroth. Doch durch den Angriff der Brennenden Legion und der Orks durch das Dunkle Portal ging die Blüte vieler Landstriche für immer verloren. Vor allem der nördliche Bereich unter der Kontrolle der Untoten bedroht immer wieder den zerbrechlichen Frieden. Selbst unter den brutalen Besetzern im Norden herrscht obendrein eine Art Bürgerkrieg: Während sich die Ausgestoßenen der Brennenden Legion unter Führung der einstigen Hochelfe Sylvanas Windrunner in den Tirisfal Glades festgesetzt haben, beherrscht Prinz Arthas als neuer König der Untoten die Plaguelands.

Menschlicher Widerstand

Sylvanas, besiegt und als Todesfee wiederbelebt von Arthas, hat ihrem Peiniger ewige Rache geschworen und will mit allen Mitteln die Überreste von Arthas Armee vernichten. Von ihrem Stützpunkt aus, der zerstörten und ehemaligen Hauptstadt von Lordaeron, planen Sylvanas und ihre Anhänger immer wieder Vorstöße in die Plaguelands, um Arthas zu schwächen.

Doch auch die Menschen wollen sich ihre ehemalige Heimat nicht nehmen lassen. In ihrer Hauptstadt Stormwind genießen vor allem gläubige Paladine, heilende Priester und mächtige Krieger das Training erfahrener Ausbilder. Eine Armee aus diesen begabten Individuen könnte irgendwann einmal die entscheidende Wendung bringen...

DS

THE UNDERCITY

In der Hauptstadt der rebellischen Untoten, eine abgesplitterte Fraktion der Brennenden Legion, finden sich vor allem Anhänger der dunklen Magie und hinterhältige Schurken. Wehe dem, der hier nicht aufmerksam wandelt!

DUSKWOOD

Einst der florierende südliche Teil des Elwynn Forest, liegt über dem düsteren Duskwood scheinbar ein unbekannter Fluch. Trotz geisterhafter Erscheinungen und fürchterlicher Monster leben in dieser Gegend immer noch menschliche Farmer.

MENETHIL HARBOUR

Menethil Harbour ist der interkontinentale Knotenpunkt für abenteuerwillige Mitglieder der Allianz. Per Schiff gelangt man hier in erster Linie in die menschliche Enklave Theramore Isle auf dem unwirtlichen Kontinent Kalimdor.

IRONFORGE

In der Hauptstadt der Zwerge und Gnome hängt die Luft voller Rauch und Asche – der Dauerbetrieb der Schmiedeanlagen verlangt eben seinen Preis. Abenteurer finden in der uneinnehmbaren Festung vor allem erstklassige Waffen und Rüstungen.

STORMWIND

Händler, Priester und Paladine gehören zum Stadtbild von Stormwind, der sicheren Heimat der Menschen. Vom übersichtlichen Handelsdistrikt gibt es auch einen Weg direkt zur beeindruckenden Untergrundbahn zur Zwerghauptstadt.

ELWYNN FOREST

In dieser Region erblicken die Menschen das Licht der Welt. Meist beginnt die Reise durch Azeroth in der Nähe der Northshire Abbey, nur wenige Meilen nordöstlich von Stormwind und direkt nördlich des kleinen Örtchens Goldshire.

ELWYNN FOREST

STORMWIND

Stormwind

Kobolts	1-3
Wolves	1-3

Defias 5-6

Westbrook

Forrest Spiders	6-10
Wolves	5-7

Fargodeep Mine

Gnolls	7-10
Hogger	7-10

Sonefiled Farm

Coyotes 3-6

Mac Clure Farm

FOREST'S EDGE

GOLDSHIRE

NORTHSHIRE

WESTFALL

Im Startgebiet der Menschen scheint auf den ersten Blick nicht viel los zu sein. Doch vor allem die Grenzgebiete in Richtung Westfall und Duskwood sind mit gefährlichen Kreaturen und hinterhältigen Diebesbanden übersät. Dafür gibt es wertvolle Rohstoffe.



STORMWIND

Stormwind beeindruckt die Besucher gleich am Eingang mit heroischen Statuen. Nicht weniger interessant ist die zwergische Untergrund-Bahn direkt in das Herz von Ironforge in Dun Morogh.

TRADE DISTRICT

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| 1 Stormwind Visitor Center | 9 The Empty Quiver |
| 2 Trias' Cheese | 10 Dungar Longdrink (Gryphon Master) |
| 3 Pestle's Apothecary | 11 Fragrant Flowers |
| 4 Everyday Merchandise | 12 Jetty |
| 5 The Guided Rose Inn | 13 Canal Tailor & Fit Shop |
| 6 Counting House (Bank, Mailbox) | 14 Jetty |
| 7 Weller's Arsenal | 15 Gallina Winery |
| 8 Lionheart Armory | |

CATHEDRAL SQUARE

- | | |
|---|--------------------|
| 1 Ol' Emma | 6 Just Maces |
| 2 The Argent Dawn | 7 Righteous Plates |
| 3 City Hall | 8 Jetty |
| 4 Brother Kristoff | 9 Morris Lawry |
| 5 Cathedral of Light (Trainer: Paladin, Priest) | |

THE PARK

- | | |
|--------------------|---------------------------------------|
| 1 Sylista | 5 Argos Nightwhisper (Trainer: Druid) |
| 2 Inn | 6 Imelda |
| 3 Shylamir | 7 Caretaker Folsom |
| 4 Tavern (Mailbox) | |





MAGE QUARTER

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1 Stockade | 9 Larson Clothiers |
| 2 Academy of Arcane Arts & Sciences | 10 Archmage Malin |
| 3 Betty Quin | 11 The Blue Recluse (Mailbox) |
| 4 Stormwind Staves | 12 Collin Mauren |
| 5 Pyrotechnics | 13 Tannysa |
| 6 The Slaughtered Lamb (Trainer: Warlock) | 14 Alchemy Needs |
| 7 Ancient Curios | 15 Duncan's Textiles |
| 8 Essential Components | 16 Wizard's Sanctum (Trainer: Mage) |

THE OLD TOWN

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1 Pig & Whistle (Mailbox) | 6 Barracks |
| 2 Heavy Handed Weapons | 7 Woo Ping (Trainer: Warrior) |
| 3 Honest Blades | 8 The Protective Hide |
| 4 Limited Immunity | 9 Thane's Boots |
| 5 Osborne the Night Man (Trainer: Rogue) | 10 The Silver Shield |

STORMWIND KEEP

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 1 Petitioner's Chamber | 5 Major Samuelson |
| 2 High Lord Bolvar Fordragon | 6 Tylon |
| 3 Bishop Delavey | 7 Royal Library |
| 4 War Room | 8 Royal Gallery |

THE DWARVEN DISTRICT

- | | |
|--|-----------------------|
| 1 Tavern | 7 Sprite Jumpsprocket |
| 2 Morgg Stormshot | 8 Thulman Flintcrag |
| 3 Jenova Stoneshield | 9 Borgus Steelhand |
| 4 Einris Brightspear (Trainer: Hunter) | 10 Brook Stonebraid |
| 5 Deeprun Tram | 11 Furen Longbeard |
| 6 Dwarven Embassy | 12 Shoni the Shilent |

DUN MOROGH

In den eisigen Bergen von Dun Morogh finden Zwerge und Gnome eine gemeinsame Zuflucht. Als Geburtsort dient das südwestlich gelegene Coldridge Valley.

Leper Gnomes	5-7
Wolves	8
Boar	5-6
Wolves	5-6
Bear	6-7
Boar	4-7
Panthers	6-8
Bear	8-9
Wendigo	5-6
Frostmane Trolls	4-5
Young Wolf	1-3
Rockjaw Trogg	2-3



IRONFORGE

In der Hauptstadt der Zwerge regieren heiße Schmelzöfen, Asche liegt allerorts in der Luft. Legendär sind aber die Waffenhändler, die sich hier niedergelassen haben.

THE GREAT FORGE

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1 Auctioneer | 6 Steelfury's Weapon Emporium |
| 2 Barin's Reagents | 7 Fizzlespinner's General Goods |
| 3 The Stonefire Tavern (Mailbox) | 8 Grand Mason Marblesten |
| 4 Ironforge Armory | 9 Ironforge's Visitor Center |
| 5 Bank (Mailbox) | |

MYSTIC WARD

- | | |
|--|----------------------------|
| 1 The Fighting Wizard | 4 Mage Tymor |
| 2 Ironforge Talent Master | 5 Talvash del Kizzel |
| 3 Hall of Mysteries (Trainer: Priester, Paladin, Zauberer) | 6 Maeva's Mystical Apparel |
| | 7 Longberry's Reagents |

THE FORLORN CAVERN

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1 Stoneblades | 4 Warlock Trainer |
| 2 Traveling Fisherman | 5 Demon Trainer |
| 3 Lago Blackwrench | 6 Rogue Trainer |





HALL OF EXPLORERS

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 1 Roetten Stonehammer | 2 Library |
|-----------------------|-----------|

TINKER TOWN

- | | |
|--|---------------------------|
| 1 Mailbox. | 5 Tinkermaster Overspark |
| 2 Lomac Gearstrip | 6 Klockmort Spannerspan |
| 3 „Things that go Boom!“ | 7 Springspindle's Gadgets |
| 4 Berryfizz's Potions and Mixed Drinks | |

MILITARY WARD

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 Goldfury's Hunting Supplies | 6 Timberline Arms |
| 2 Mailbox | 7 Craghelm's Plate and Chain |
| 3 Bruuk's Corner | 8 Sara Balloo |
| 4 Sognar Cliffbeard | |
| 5 Hall of Arms (Trainer: Hunter, Warrior) | |

THE GREAT FORGE

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Ironforge Pysician | 7 Finespindle's Leather Goods |
| 2 Thistlefuzz Arcanery | 8 The High Seat |
| 3 The Bronze Kettle | 9 Flinhammer's Armorer and Clothier |
| 4 Deep Mountain Mining Guild | 10 Gryth Thurden (Gryphon Master) |
| 5 Burbik's Supplies | 11 The Great Anvil |
| 6 Stonebrow's Clothier | |

TELDRASSIL

Nachtelfen haben nach einem harten Kampf gegen die Brennende Legion ihre Heimat direkt auf den Baum des Lebens, Teldrassil, gegründet. Reisen zum Festland sind nur über die Anbindung in Rut'Theran möglich.

Rogue	8-9
Sorceress	9-10
Fury	9-10
Windwitch	9-11
Matriarch	11-12

The Oracle Glade

Webwood Silkspinner 6-10

Wellspring Lake

Strigid Shreeker	7-8
Strigid Hunter	8-9
Elder Nightsaber	8-9

Darnassus

Ban'Ethel Hollow

DARNASSUS

Gnarlpine Hold

Augar	7-8
Defender	7-8
Shaman	7-8
Avenger	9-10

Shadowthread Cave

Blackhose the Fetid	13
Elder	9-11
Trampler	8-9
Mire Beast	9-11

Webwood Spider 3-4

Aldrassil

SHADOWGLEN

Grell 2-4

Grellkin 3-4

Strigid Owl 5-6

Gnralpine Ambusher 6-7

DOLANAAR

Starbreeze Village

Nightsabre 5-6

Webwood Lurker 5-6

Ursa 5-6

Gardener 6-7

Warrior 6-7

Lake Ala'meth

Trampler 8-9

Oakenscowl 9

Rut'Theran Village

DARNASSUS

In der Hauptstadt der Elfen finden vor allem Druiden zahlreiche Händler und Ausbilder. Aber auch Krieger kommen auf ihre Kosten, die ihre Macht gegen die Horde nutzen wollen.



ALLGEMEINE BEREICHE

- | | |
|---------------------|----------|
| A Ancient Protector | C Docks |
| B Ancient of War | D Portal |

WARRIOR'S TERRACE

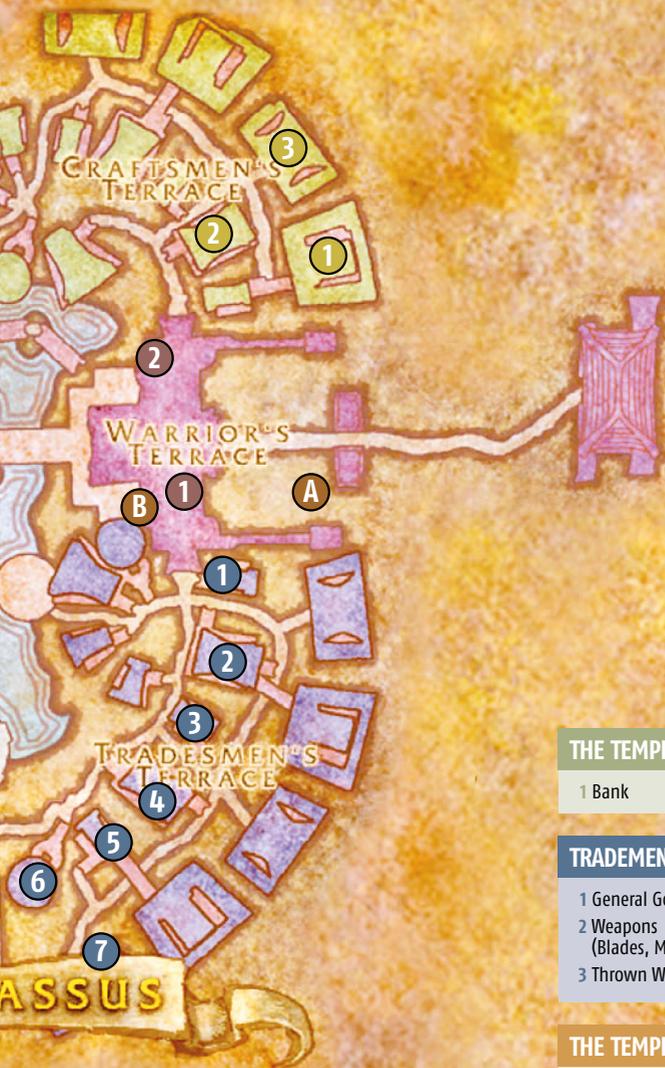
- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1 Sildanair
(Trainer: Krieger) | 2 Elanaria
(Trainer: Krieger) |
|-----------------------------------|----------------------------------|

CRAFTSMEN'S TERRACE

- | | |
|---------------------------|-------|
| 1 Lysheana (Guild Master) | 3 Inn |
| 2 Tailoring | |

CENARION ENCLAVE

- | | |
|---|---------------------|
| 1 Jocaste (Trainer: Jäger) | 4 Trainer: Druiden |
| 2 Dorion (Trainer: Jäger) | 5 Trainer: Schurken |
| 3 Jeen'ra Nightrunner
(Trainer: Jäger) | |



THE TEMPLE GARDENS

- | | |
|--------|----------------|
| 1 Bank | 2 Auktionshaus |
|--------|----------------|

TRADEMEN'S TERRACE

- | | |
|------------------------------------|----------------------|
| 1 General Goods | 4 Two-handed Weapons |
| 2 Weapons
(Blades, Mace, Staff) | 5 Armor/Shields |
| 3 Thrown Weapons (Bow) | 6 Leather Armor |
| | 7 Staff/Robes |

THE TEMPLE OF THE MOON

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| 1 Alaiandia (Reagents) | 4 Lariia (Priest Trainer) |
| 2 Elissa Dumas
(Portal Trainer) | 5 Chardryn (Herbalism) |
| 3 Jandria (Priest Trainer) | |



- ● ● Reisepunkte
- - - - - - - - - Kontrolliert von der Horde
- - - - - - - - - Kontrolliert von der Allianz
- - - - - - - - - Umkämpft

KALIMDOR

Im Westen von Azeroth herrscht die Horde mit eisernem Willen. Doch auch Menschen finden Platz.

Kalimdor ist die Heimat der Horde. Orks, Tauren und Trolle teilen sich das öde Land, lebensfeindlich von Nord bis Süd. Unter der Führung des Kriegshelden Thrall haben sich die Orks in das Gebiet Durotar zurückgezogen. In Orgrimmar, der Hauptstadt der Orks und Trolle, pulsiert das dunkle Leben: Schamanen lernen ihre mächtigen Zauber, die Hexer üben sich in zerstörerischer Macht. Neugier und Mißgunst sind die treibende Kraft der noch verbliebenen Troll-Stämme, die sich mehr oder weniger unauffällig in den orkischen Alltag integrieren. Ebenfalls zu den Verbündeten der Orks zählen die Tauren, die sich naturverbunden vor allem als Krieger und Druiden viel Respekt von Azeroths Völkern verdient haben.

Zerbrechlicher Frieden

Inmitten dieses feindlichen Umfelds gibt es einzelne Enklaven der Allianz, in der sich Menschen, Zwerge und Elfen sicher fühlen können. Besonders die Hafenstadt Theramore Isle unter der Regenschaft von Julia Proudmoore ist ein strategisch wichtiger Ausgangspunkt für die Allianz. Nicht weit entfernt von der nördlichsten Küste Kalimdors wächst Teldrassil, der Baum des Lebens, in die Höhe. Auf Teldrassil haben die geheimnisvollen Nachtelfen ihre beeindruckende Hauptstadt Darnassus errichtet, die vor allem friedliebende Druiden, Priester und Jäger für erfahrene Ausbilder und ein reichhaltiges Angebot seltener Reagenzien schätzen. Auf dem Luftweg ist Darnassus übrigens nicht erreichbar – erst ein Fußmarsch von einigen Meilen führt dorthin.

DS

ORGRIMMAR

Kriegsheld Thrall, der einst zusammen mit Menschen, Zwergen und Nachtelfen die Brennende Legion in die Schranken wies, wacht über das neue Herz des orkischen Volkes. Trolle und Tauren gehören zu den Dauergästen in Orgrimmar.

THUNDERBLUFF

Cairne Bloodhoof, ein enger Verbündeter des Ork-Führers Thrall, will die Tauren nach vielen Jahren des Krieges wieder zu ursprünglichen Werten führen. Im Einklang mit der Natur suchen sich die gewaltigen Wesen einen Platz in Azeroth.

DARNASSUS

Für jedes Mitglied der Allianz ist Darnassus eine Reise wert. Selbst Kämpfer und Paladine, die in Stormwind oder Ironforge bessere Trainer finden, lassen sich gern von der mystischen Kraft der Nachtelfen-Stadt zu neuen Heldentaten anspornen.

TELDRASSIL

Den Baum des Lebens hätte die Brennende Legion beinahe vernichtet. In einem verzweifelten Kampf trieben die Nachtelfen die Untoten-Armee und die korrumpierten Blutelfen zurück. Nachtelfen kehren immer wieder zu diesem magischen Ort zurück.

CROSSROADS

Was Stormwind in den östlichen Königreichen sind die Crossroads in Kalimdor: Ein wichtiger Knotenpunkt für Reisende, die schnell an ein bestimmtes Ziel kommen wollen. Alle Völker der Horde verteidigen dieses Gebiet mit dem eigenen Leben.

AUBERDINE

Auberdine ist die Theramore eine Hafenstadt, ein Treffpunkt für Reisende und fliegende Händler. Diese Stadt hat allerdings den entscheidenden Vorteil, dass es nur von hier aus eine Transportmöglichkeit nach Teldrassil gibt.

TIRISFAL GLADES

Mit Hilfe von Sylvana Windläufer hat eine abtrünnige Fraktion der Untoten, die Verlassenen, die ehemals blühenden Tirisfal Glades besetzt. Ihr Stützpunkt liegt mitten in den Ruinen von Lordaeron.

The map shows the Tirisfal Glades region with various locations and enemy units. The units are listed in red boxes with their counts. Locations are marked with green circles.

Rotting Ancestor	11	Wailing	
Cracked Skull Soldier	8		
Rattlecage Soldier	6		
Darkeye Bonecaster	5		
Gregor Aramand	10		
Cursed & Dekrebit Darkhound	7-8		
Greater Duskbat	6		
Scarlet Warrior	6-7		
Crusaders Outpost			
Tristfal Farmhand	6		
Tristfal Farmer	7		
Mangy Duskbat	3-4		
Mangy Scavenger	2		
Greater Duskbat	6-7		
Cursed Darkhound	5		
Ravaged Corpse	7		
Rotting Dead	5		
Dekrebit	5		
Decrebit Darkhound	5		
Stillwater Pond			
Cursed Darkhound	7-8		
Vampiric Duskbat	9		
Scarlet Missionary	8		
Mindless Zombies	1-2		
Retched Zombies	1-2		
Duskbat	1-2		
Young Scavenger	1-2		
Mangy Duskbat	3-4		
Ragged Scavenger	2-3		
Scarlet Zealot	9		
Cursed Darkhound	8		
Worg	11		
Undercity Eingang			

SILVERPINE
FOREST

THE GREAT SEA



UNDERCITY

In den Ruinen der alten Hochelfen-Kultur haben sich die Verlassenen unter Sylvana Windläufer eine dunkle Existenz aufgebaut. Hexenmeister und Magier dominieren das zerstörte Stadtbild.



WAR QUARTER

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 Warrior Trainer | 6 Mace, Axe, Blade Vendors |
| 2 Priest Trainer | 7 Mining Trainer & Supplies |
| 3 Brother Malach, Lysta Bancroft | 8 Bow Vendor |
| 4 Gun Vendor | |
| 5 Blacksmith Trainer & Supplies, Heavy Armor Vendor | |

MAGE QUARTER

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1 Mage Trainer | 6 Wand, Staff Vendors |
| 2 Warlock Trainer | 7 Tailor Trainer & Supplies, Robe Vendor, Light Armor Vendor |
| 3 Reagent Vendor | 8 Book Dealer |
| 4 Bethar Iceshard, Portal Trainer | |
| 5 Unholy Relic Vendor | |



Bank Guild Vendors
 Cooking Trainer & Supplies
 Weapon, Armor Vendors
 Bat Depot
 General Vendors
 Innkeeper
 Reagent Vendor
 Mushroom Vendor

ROGUE QUARTER

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 1 Blade, Thrown Vendors | 6 Engineering Trainer & Supplies |
| 2 Poison Vendor | 7 Lockpick Trainer |
| 3 First Aid Trainer | 8 NPC |
| 4 Leather Trainer & Supplies & Vendor | 9 Menet Carkand |
| 5 Bag Vendor | 10 Rogue Trainers |

APOTHECARY QUARTER

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1 Enchanter Trainer & Supplies | 5 Master Apothecary Faranell |
| 2 Keeper | 6 Alchemy Trainer & Supplies |
| 3 Herbalism Trainer & Supplies | 7 Andron Grant |
| 4 Alchemy Trainer | |

ROYAL CHAMBERS

- 1 Varimathras

MULGORE

Windfury Sorceress	10
Matriarch	10-11

Venture Co	8-9
------------	-----

 Wildmane Water Well

Venture Co	8-9
Prairie Wolf Alpha	9

Prairie Wolf Alpha	9
Windfury Sorceress	5
Matriarch	10-11

THUNDER BLUFF

Thunderbluff 

Windfury Wind	7
Harpy	8

Vision Quest Cave 

Cougar	7-9
Prairie Stalker	8
Swoop	7-8

Cougar	7-9
Prairie Stalker	7-9
Swoop	7-8

Thunderhorn Water Well 

Bael Dun Dig Site 

Bael Dun Digger	7-8
Swoop	7-8

Stonebull Lake

Bloodhoof Village 

Adult Plainstrider	7-8
--------------------	-----

Palemane Rock 

Prairie Wolf	5
Palmane Skinner	6-7
Palmane Poacher	6-7

Palmane Tanner	6-7
----------------	-----

Camp Narache 

Adult Plainstrider	7
--------------------	---

Plainstrider	1-2
--------------	-----

Battle Boar	3
-------------	---

Wiry Swoop	5
------------	---

Red Cloud Mesa 

Tauren haben sich mit ihrer Naturverbundenheit einen grünenden Landstrich in Kalimdor geschaffen. Thunder Bluff ist in Mulgore das Ziel vieler Abenteurer.

Windfury Sorceress	10
Matriarch	10



Red Rocks

Taloned Swoop	9
---------------	---

Elder Plainstrider	8-9
Cougar	8-9

Ravaged Caravan



Venture Co Mine

Venture Co Workers	7-8
--------------------	-----

THE BARRENS

Prairie Wolf Alpha	9-10
--------------------	------



Winterhoof Water Well

Prairie Wolf	5
Venture Co	6
Prairie Stalker	7

Windfury Wind	9
Harpy	8

Bristleback	3-4
-------------	-----



Brambleblade Ravine

THUNDER BLUFF

Tauren bewegen sich in ihrer Hauptstadt auf mehreren Ebenen, die mit hoch schwebenden Brücken miteinander verbunden sind.



ELEVATION 1

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1 Zugang zu Elevation 2 und 3 | 9 Jyn Stonehoof (Waffenhändler) |
| 2 Fry Mistrunner, Bread Vendor | 10 Innkeeper Pala |
| 3 Sage Truthseeker | 11 Bulrug (Stable Master) |
| 4 Stonehoof Geology | 12 Bank/Mailbox |
| 5 Eyahn Eagletalon | 13 Hewa's Armory (Rüstungsgeschäft) |
| 6 Thunder Bluff Civic Information (Guild Master) | 14 Orm Stonehoof (Schmiede) |
| 7 Kuruk's Goods | 15 Chepi (Reagenzien) |
| 8 Trade Goods and Supplies | |

ELEVATION 2

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1 Thunderhorn's Archery | 5 Bena's Alchemy |
| 2 Fruits and Vegetables | 6 Dawnstrider Enchanters |
| 3 Holistic Herbalism | 7 Thunder Bluff Armorers |
| 4 Cloudweavers Baskets | |

DER BLUFF



ELEVATION 3

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1 Rainsticks
(Stab-Händler) | 7 Hogor Thunderhoof
(Waffenhändler) |
| 2 Kodo Steak & Ribs | 8 Ragetotem Arms
(Waffenhändler) |
| 3 Winterhoof Totems | 9 Sura Wildmane |
| 4 Mountaintop Bait &
Tackle | 10 Naal Mistrunner |
| 5 Cairne Bloodhoof | 11 Zangen Stonehoof |
| 6 Thunder Bluff Talent
Master | |

ELDER RISE

- | | |
|---------------------------------------|--------------------|
| 1 Hall of Elders
(Trainer: Druide) | 3 Cor Grimtotem |
| 2 Bashana Runetotem | 4 Elder Rise Drums |
| | 5 Ghede |

HUNTER RISE

- | | |
|--|----------------------|
| 1 Hunter's Hall
(Trainer: Jäger, Krieger) | 4 Drayl |
| 2 Saern Priderunner | 5 Mosarn |
| 3 Ansekhwa | 6 Hesuwa Thunderhorn |

SPIRIT RISE

- | | |
|--|-------------------|
| 1 Xanis Flameweaver
(Trainer: Schamane) | 3 Pawe Mistrunner |
| 2 Pand Stonebinder
(Trainer: First Aid) | |

DUROTAR

ORGRIMM

Orgrimmar ●

Bloodtalon Tailasher	6-8
Elder Mottled Boar	9
Bloodtalon Scythmaw	8
Venomtail Scorpion	9

Burn. Blade Fanatic	10
Burn. Blade Apprentice	10
Thunder Lizard	10
Lightning Hide	11

Dustwind Harpy	7-8
Dustwind Pillager	8

Thunder Ridge ●

Bloodtalon Scythmaw	8-10
Elder Mottled Boar	9
Velon Tailed Scorpion	10
Corrupted Mottled Boar	11

Dustwind Harpy	7-8
Dustwind Pillager	8

Deadmaw Crockoisk 10-11

Bloodtalon Tailasher	8
Armored Scorpion	7-8
Razormain Dustrunner	10
Razormain Scout	7-8
Razormain Quillboar	6-7

Bloodtalon Tailasher	8
Armored Scorpion	7-8
Corrupted Scorpion	7-8
Dire Mottled Boar	7
Elder Mottled Boar	8

Corr. Bloodt. Skythmaw	9
Bloodtalon Skythmaw	10

Vile Familiar 3-4

Shrine of the Dormant Flame ●

VALLEY OF TRIALS

Scorpion Worker	3
Mottled Boar	1-2

The Den ●

Kolkar Drudge 6-7

Kolkar Crag ●

 Skull Rock

Burning Blade Fanatic	9-10
Burn. Blade Apprentice	11
Encrusted Surf Crawler	9
Armored Scorpion	7
Elder Mottled Boar	8

 Dryguich Ravine

Surf Crawler	7
Armored Scorpion	8
Bloodtalon Tailasher	8
Elder Mottled Boar	8-9

Dire Mottled Boar	7
Bloodtalon Lasher	6
Armored Scorpion	7
Clattering Scorpion	5

 Razor Hill

Clattering Scorpion	5
Dire Mottled Boar	6-7

Kul Tiras Marine	6
Kul Tiras Sailor	6

 Tiragade Keep

Clattering Scorpion	5-6
---------------------	-----

Pygmy Surfcrawler	5-6
Makura Clacker	6-7
Surfcrawler	8

 Sen'jin Village

Durotar Tiger	7
Bloodtalon Tailusher	7

Durotar Tiger	7
Bloodtalon Tailusher	7

Voodoo Troll	8
Hexed Troll	9

Orks und Trolle teilen sich das öde erscheinende Land in Durotar. Rötlicher Sand und karge Vegetation sind die Markenzeichen des gefährlichen Areals.

THE
GREAT
SEA

ECHO ISLES

ORGRIMMAR

Trotz ihres rohen Auftretens haben Orks eine stark religiöse Gesellschaft. Vor allem Schamanen suchen in Orgrimmar nach ihrer Bestimmung.

THE DRAG

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1 Borstan's Firepit | 6 Kodohide Leatherworks |
| 2 Zilzibin Drumlore | 7 Droffers & Sons Salvage |
| 3 Jandi's Arboretum | 8 Yelmak's Alchemy & Potions |
| 4 Gotri's Travelling Gear | 9 Godan's Runeworks |
| 5 Magar's Cloth Goods | |

VALLEY OF WISDOM

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| 1 Asoran's Market | 3 Stranglethorn Imported Fruits |
| 2 Grommash Hold (Trainer: Schamane) | |

CLEFT OF SHADOWS

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1 Darkfire Enclave (Trainer: Warlock) | 6 Kor'ghan |
| 2 Shadowdeep Reagents | 7 The Slow Blade |
| 3 Ironwood Staves & Wands | 8 Shadowswift Brotherhood (Trainer: Rogue) |
| 4 Neeru Fireblade | 9 Gruul Darkblade |
| 5 Kor'jus | 10 Rekkul's Poisons |





VALLEY OF HONOR

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 Kiro's Harnesses | 9 Zendo'jian |
| 2 Orgrimmar Bowyer | 10 Belgrom Rockmaul |
| 3 Shryne Ragefist | 11 Hunter's Hall
(Trainer: Hunter) |
| 4 Hall of the Brave
(Trainer: Warrior) | 12 Ogunaro Wolfrunner |
| 5 Red Canyon Mining | 13 Lumak's Fishing |
| 7 Snarl | |

VALLEY OF STRENGTH

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 1 Soran's Leather &
Steel Armory | 9 The Shattered Axe |
| 2 Inn | 10 The Chophouse |
| 3 Auctionhouse | 11 Zungang zu
Valley of Spirits |
| 4 Boomstick Imports | 12 Zankaja |
| 5 Spiritfury Reagents | 13 The Skytower |
| 6 Horde Embassy | 14 Skyfury Staves |
| 7 Orgrimmar General Store | 15 Keldran |
| 8 Bank, Mailbox | |

VALLEY OF SPIRIT

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1 Darkbriar Lodge
(Trainer: Mage) | 4 Ur'kyro
(Trainer: Priest) |
| 2 Xan'tish | 5 Arnok |
| 3 Witch Doctor Mau'ari | |

Emotes im Überblick

ZEIT FÜR GEFÜHLE

Kommunikation findet in World of Warcraft hauptsächlich über Text-Chats statt. Aber Sie können auch anders: Zeigen Sie durch witzige Animationen mit Ihrer Spielfigur doch auch mal Gefühl.

Im echten Leben sagen eine Geste, ein Gesichtsausdruck viel mehr als ein Wortschwall. In **World of Warcraft** hat Blizzard zahlreiche sogenannte »Emotes« eingebaut, die über Körpersprache eine andere Art der Kommunikation bieten. Vom herzhaften Lachen über einen spontanen Gruß-Wink bis hin zur Verhöhnung eines Gegenübers ist im Gesten-Repertoire für jeden Anlass etwas Passendes dabei.

Gestik und Sprache

Emotes lösen Sie in **World of Warcraft** auf drei Arten aus. Zunächst können Sie die Kurzbefehle aus folgender Übersicht mit einem vorangegangenen Slash **/** benutzen. Muss Ihr Held beispielsweise mal die weiche Seite zeigen, lassen Sie ihn mit **/cry** im Chat-Fenster hemmungslos heulen. Eine nicht ganz vollständige Liste von Emotes bekommen Sie auch, wenn Sie mit der Maus auf das Sprechblasen-Icon und dort auf den Eintrag »Emotes« klicken. Anschließend können Sie

per Klick eine Gefühlsregung zeigen. Profis stellen sich eigene Makros zusammen, die sich mit der Maus oder über ein Tastaturkürzel anwählen lassen. Ein neues Makro enthält dabei nur den gewünschten Emote-Befehl – anschließend können Sie über das Optionsmenü eine Taste zuweisen oder das Makro-Sinnbild in ein freies Inventarfach ziehen.

Alternativ zu den Animationen gibt es auch einzelne Sprachfetzen, die jeder Charakter sprechen kann. Als Kommando bemühen Sie dazu im Chat **/v**, gefolgt von einem Schlüsselwort. Eine Liste möglicher Stimmreaktionen bekommen Sie ebenfalls über das Sprechblasen-Icon im Unterpunkt »Sprache« (Speech). Für jede Rasse hat Blizzard übrigens leicht differenzierte Gestiken und gesprochene Wörter in das Spiel eingebaut. Eine Referenz dieser optionalen Sprachkommandos finden Sie auch auf dem Kartoneinleger, der diesem GameStar-Sonderheft im Auslieferungszustand beiliegt. **DS**

/APPLAUD

Guten Freunden leistet man auch mal Beifall.



/BEG

Manchmal hilft betteln. Aber nicht oft.



/BLUSH

Schämen,
besonders
beim
Anmachen
beliebt.

**/CURIOUS**

Wenn man
mal keine
Ahnung hat.

**/BOW**

Per
Verbeugen
ruhig Respekt
zollen.

**/DANCE**

John Travolta
wäre stolz
auf uns!

**/CHEER**

Freuden-
sprünge
nach getaner
Arbeit.

**/EAT**

Öfter mal
was ins Gesicht
drücken.

**/CHICKEN**

Feiges
Hühnchen
voraus!

**/GLOAT**

Da lachen
ja die Warcraft-
Bewohner.

**/CRY**

Trauern oder
als Weichei
rumheulen.

**/GREET**

Ein guter
Start für den
Small-Talk.



/INSULT

Für Leute, die einem auf den Keks gehen.



/PRAY

Nur der bußfertige Mann wird bestehen.



/KISS

Guten Freunden bläst man ein Küsschen.



/ROAR

Wutausbrüche können reinigend sein.



/NO

Nicht nur für notorische Nein-Sager.



/SALUTE

Militärischer Gruß im klassischen Stil.



/NOD

Daumen hoch für gute Ideen.



/STRONG

Auch Angeben kann Spaß machen.



/POINT

Richtungsweisend und anklagend zugleich.



/TALKEX

Laute Argumente zählen mehr.



VON »AFK« BIS »ZONEN«

Auch bei Online-Rollenspielen ist Zeit kostbar. Vor allem im Kampf kommt es im entscheidenden Moment oft auf Sekundenbruchteile an.

Gerade im Kampf, aber auch bei reinen Schwätzchen zum Beispiel im Gildekanal laufen parallel sehr viele Informationen durch die Chatfenster. Deswegen haben sich eine Vielzahl von Abkürzungen etabliert. Viele davon sind inzwischen festes Vokabular innerhalb der Rollenspieler-Gemeinde und werden spiel-unabhängig genutzt. Hinzu kommen unverwechselbare Ausdrücke aus der Welt von **World of Warcraft**. Gerade für Neueinsteiger ergibt das oft ein babylonisches Durcheinander. Wir haben für Sie eine Auswahl der gängigsten Begriffe zusammengestellt. *Claudia Paul* / 

A **AC armor class** »Rüstungsklasse« – sagt aus, wie gut eine Rüstung gegen Nahkampfschaden schützt.

add – Ein weiterer Gegner greift in den Kampf ein.

ae area effect Bezeichnet die räumliche Wirkung eines Zaubers oder Buffs.

afk away from keyboard Nicht an der Tastatur. (Nicht am Platz.)

aggro – Ein Gegner greift einen Spieler an.

aggro range – Entfernung zu einem Gegner, bei deren Unterschreitung der Gegner automatisch angreift.

alt Alternativ-Charakter Jemand hat auf seinem Account noch einen weiteren (meist kleineren) Charakter.

aoe area of effect damage Ein Zauber wirkt in einem größerem Gebiet und kann darin mehrere Gegner treffen.

bann – Sperrung des Accounts durch einen offiziellen Gamemaster.

bind, bind point sich binden Meist ist damit der Ort, bzw. der Vorgang gemeint, mit dem ein Char an einen Ort gebunden wird, um im Todesfall dort wieder zu erscheinen.

bolt – Schadenszauber, der z.B. eine Feuerkugel auf das Ziel schleudert und eine direkte Sichtlinie benötigt.

B **brb be right back** Bin gleich wieder da.

buff – Zauber, der Attribute oder Fähigkeiten erhöht; siehe auch »debuff«.

bugs »Fehler« Fehler im Programm, die Probleme verursachen können.

C **channel Gesprächsraum** Eigener Raum / Kanal, der optional auch Passwortgeschützt werden kann.

char Charakter Spielfigur, mit der man spielt.

cu, cya see you, see ya Bis bald / Tschüss

D **dd direct damage** Zauber, die den Schaden direkt beim Einschlag verursachen.

debuff – Zauber, der Attribute oder Fähigkeiten verringert; siehe auch »buff«.

detaunt – Fähigkeit, mit der man sich der Aufmerksamkeit des Gegners entzieht.

dmg damage Der Schaden.

dot damage over time Ein Schadenszauber, der seine Wirkung über eine gewisse Zeit verteilt.

downtime »Auszeit«, »Pause« Zwangspause zwischen dem Bekämpfen von Gegnern, damit sich z.B. Lebenspunkte regenerieren können.

dps damage per second Schaden pro Sekunde, gängige Maßeinheit zum Vergleich des individuellen Damage-Outputs.

E emote Geste Charakteranimationen, die eine Stimmung ausdrücken.

equip Ausrüstung, ausrüsten Bezeichnung für Gegenstände, die man anziehen kann.

exploit – Ausnutzen von Programmfehlern oder Fehlern in der KI der Computergegner.

F ffa free for all
frei für alle

fh, full hp full health, full hitpoints Volle Lebenspunkte.

flame, flamer schimpfen, Streithammel Beleidigende und/oder aggressive Argumentation, die kein Ende nimmt. Flamer = Täter desselben.

fm full mana Volle Manapunkte.

G g, gg, *g*, bg grin, big grin Grinsen, großes Grinsen.

gaten – Teleportation zum Bindpoint oder zu bestimmten Orten.

gm gamemaster Spielleiter; Angestellte von Blizzard, die den Spielern bei Problemen und Bugs helfen.

guild Gilde Spielergemeinschaft.

H hot heal over time Ein Heilzauber, der seine Wirkung über eine gewisse Zeit verteilt.

hp hitpoints Lebenspunkte.

I inc, incoming – Gegner auf dem Weg zur Gruppe, zum Spieler.

instance – einzelne Spielbereiche, in die nur die Gruppe bzw. ein Spieler hinein kann.

item Gegenstand Bezeichnung für alle möglichen Gegenstände und Ausrüstungsteile.

K k okay
Kurzform für »Okay«.

kiting, to kite – Bekämpfen eines Gegners, wobei man ständig außerhalb dessen Reichweite bleibt (z.B. Bogenkampf).

kk »okay, okay« Deutsche Spieler benutzen dieses bekannte Kürzel auch oft für »Kein Kommentar«.

kos kill on sight Auf Sicht angreifen.

ks kill steal Einem Spieler einen Gegner gegen dessen Einverständnis wegnehmen.

L lag Verzögerung Hänger in der Datenübertragung zwischen Server und Client.

leechen – In einer Gruppe/einem Raid XP schnorren, ohne dafür etwas zu machen.

lfg locking for group Suche eine Gruppe.

linken **linken** Einem anderen Spieler einen Link schicken, z.B. von einem Gegenstand.

loggen – Ausloggen, die Verbindung zum Spiel unterbrechen.

lol **laughing out loud** Lauthals lachen.

lom **low on mana** Mana wird knapp.

loot **Beute** Gegenstände und Geld, das besiegte Gegner hinterlassen.

los **line of sight** Direkte Sichtlinie zu einem Gegner.

lvl **level** Das Level eines Spielers oder Gegners.

M **mana** – Energie, die zum Wirken vom Zaubern benötigt wird.

meatshield »**Fleischschild**« Bezeichnung für einen Krieger-Charakter, insbesondere wenn es um die Eigenschaft von sehr vielen Lebenspunkten geht.

mezz, mes **mesmerize, hypnotisieren** Zauber, der einen Gegner »lahmlegt«, solange der Zauber anhält bzw. kein Schaden auf den Gegner gemacht wird.

mob **moving object** Monster, Gegner.

N **n8 n(acht) = nacht** Abkürzung für »Gute Nacht«.

noob, n00b, newbie **Neuling** Bezeichnung für jemanden, der entweder neu im Spiel ist und typische Fehler macht oder sich so anstellt.

np **no problem** Kein Problem.

npc **non player character** Nicht Spieler Charakter – Servergesteuerter Charakter.

nuke – Andere Bezeichnung für einen direct damage spell.

O **off offline** »Nicht im Internet; ausloggen«.

omg **oh my god** Oh mein Gott!

on **online** »Im Internet; eingeloggt«.

oom **out of mana** Mana verbraucht.

P **pet** – Kreatur, die von einem Spieler kontrolliert wird.

ping – Geschwindigkeit einer Verbindung.

pk **playerkilling, player killer** Jagd auf andere Spieler; Spieler, der andere Spieler tötet.

pls **please** Bitte.

powerleveling – So schnell wie möglich in höhere Level aufsteigen; meist mit Hilfe von höheren Chars oder Buffs.

pst **please send tell** »Bitte schick mir eine Nachricht.«

pull, puller **anlocken** Einen Gegner zur Gruppe bringen, um ihn dort zu bekämpfen.

PvP **Player vs. Player** Der Kampf Spieler gegen Spieler.

Q **quest, task** **Aufgabe** Meist von NPCs vergebene Aufträge, für die es Belohnungen gibt.

R **raid** **Überfall** Bekämpfen eines besonders starken Gegners mit Hilfe vieler Spieler.

reporten – Jemanden den Spielleitern reporten, z.B. wegen Beleidigungen.

resists **Resistenzen, Widerstände** z.B gegen Magie, Feuer.

respawn »Wiedereintritt« Wiederscheinen von getöteten Gegnern oder Spielern.

rest **Rast** Rast einlegen.

reward **Belohnung** Gegenstände und Geld als Belohnung für eine Aufgabe/Quest.

rez, res **Resurrection** Wiederbelebung nach Tod.

rl **reallife** Auf das reale Leben außerhalb des Spiels bezogen.

rofl **rolling on the floor laughing** Sich vor Lachen auf dem Boden wälzen.

rp **roleplay** Eine Rolle spielen.

rpk **random player killer** Spieler, der wahllos andere Spieler tötet.

S **server** **Server** Der Rechner des Anbieters, auf dem man spielt.

spam – Den Chat mit unnützen Informationen »zumüllen«, so dass wichtige Informationen untergehen.

spawn, spawn point – Ort des Wiedereintritts.

stack **Stapel** Ein Stapel eines Gegenstandes, z.B. ein Stapel Pfeile.

stats **statistics** Auflistung der Werte eines Charakters, eines Gegenstandes.

T **tank** – Bezeichnung für einen Krieger-Charakter.

taunt – Fähigkeit, mit der man die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zieht.

thnx, thx, thx, ty **thanks, thank you** Danke in den verschiedensten Varianten.

train – Jemand läuft vor vielen Gegnern davon.

trigger **Auslöser** Auslöser für ein Script oder eine Quest.

twink – Weiterer Charakter eines Spielers, der mit Ausrüstung ausgestattet ist, die er selbst allein noch gar nicht hätte bekommen können. Meist negativ gemeint.

U **uber, ubor** **über** Von Amerikanern gern benutzt, wenn man etwas besonderes unerwartet geschafft hat.

ui **user interface** Gesamtheit der Schaltflächen und Anzeigen im Spiel.

W **Whipe, wipe** – Fehlschlag eines Raids – fast alle/alle sterben.

wtb **want to buy** Ein Spieler möchte etwas kaufen.

wtf **what the f***** Etwas ist mächtig schief gegangen.

wts **want to sell** Ein Spieler möchte etwas verkaufen.

wtt **want to trade** Ein Spieler möchte etwas tauschen.

wttf **want to trade for** Ein Spieler möchte etwas eintauschen.

X **xp, exp** **experience** Erfahrungspunkte.

Z **zerg** – Kampf mit einem Gegner unter hohen Verlusten, Massenangriff-Taktik.

zonen – Spielbereich wechseln.

Internet-Fundgrube

INFOS AUS DEM NETZ

Vor allem Online-Rollenspiele leben von den Fans, die in mühsamer Kleinarbeit nahezu alle Details zusammentragen. GameStar stellt die wichtigsten Quellen für World of Warcraft vor.



Unter der Regie des Seiten-Netztes Gamona ist **Worldofwar.de** die erste Anlaufstelle für deutsche Fans von **World of Warcraft**. Grundinformationen über die Welt, die Rassen, die Klassen und zahlreiche Karten mit wichtigen Navigationspunkten helfen vor allem Einsteigern. Praktisch: Für jede Klasse halten die Betreiber eigene Planungstools für Fähigkeiten und Zaubersprüche bereit. Per Mausclick lässt sich so präzise vorhersagen, welche Anzahl von Skillpunkten notwendig ist, um eine bestimmte Fähigkeit oder einen speziellen Zauberspruch zu erlernen.

Beim Kartenmaterial ist **Worldofwar.de** noch verbesserungswürdig: Zwar lassen sich einzelne Bereiche mit wichtigen Örtlichkeiten betrach-

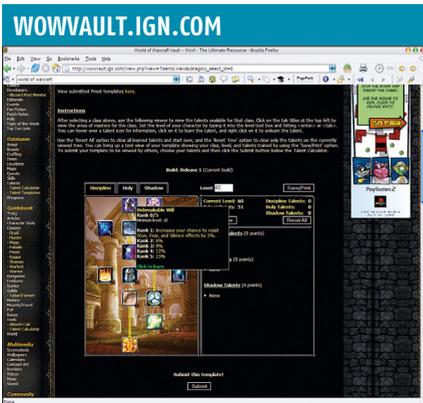
ten, allerdings fehlen beispielsweise Hinweise auf Gegnertypen oder abbaubare Ressourcen. Dafür trumpft die Webseite mit einem hervorragenden Forum auf, das nicht nur durch das stimmige Design, sondern auch durch die solide Fan-Basis einen schier unerschöpflicher Pool von wertvollen Insider-Tipps darstellt. Wer in dieser deutschsprachigen Gemeinschaft freundlich mitmisch, findet schnell Gleichgesinnte, mit denen sich auch schwere Aufgaben im Spiel zusammen lösen lassen. Eine humorvolle Abrundung von **Worldofwar.de** ist der regelmäßig erscheinende Comicstrip »Heroes«, der in künstlerisch sehr guter Qualität typische Situationen in einem Online-Rollenspiel wie **World of Warcraft** gekonnt auf den Arm nimmt. **DS**





Eine Art englische Zwillingschwester von Gamas Warcraft-Seite ist **Worldofwar.net**. Von der Navigation her ist die Site ähnlich einfach durchschaubar wie das deutsche Pendant. Inhaltlich haben die Kollegen in den USA allerdings deutlich die Nase vorn: Kartenmaterial

mit Ressourcen und Gegnertypen, Reiserouten, ausführliche Zauberspruch- und Fähigkeitsübersichten sowie eine sehr ausführliche Chronik von Azeroth sind die Highlights dieses Internet-Angebots. Jede Klasse hat eine eigene Subdomain, in der die Spieler offizielle Informationen, Spielstrategien und zahlreiche Experten-Tipps übersichtlich sortiert vorfinden. Priester sehen sich beispielsweise unter **priest.worldofwar.net** um, während Hexenmeistern ein Besuch im Reich von **warlock.worldofwar.net** angeraten sei. Ein ausführliches Glossar, ein sehr guter Leitfaden zu den erlernbaren Berufen und ein prall gefüllter Bereich mit Desktop-Hintergründen sowie Fan-Zeichnungen runden das Bild des professionellen Auftritts ab. In die englischsprachige Community ist der Einstieg jedoch sehr schwer, da sich die Teilnehmer mit zahlreichen Abkürzungen und umgangssprachlichem Englisch auf einem gewöhnungsbedürftigen Niveau bewegen. DS



Ebenfalls in englischer Sprache, dafür aber sehr ausführlich und mit vielen Insider-Infos angereichert ist der spezielle **World of Warcraft**-Bereich der Spielewebseite IGN. Besonders in den Klassen-Kategorien trumpft das Team mit detaillierten Anleitungen und Tipps auf, die den idealen Weg zu einem bestimmten Charakter-

Ziel weisen. Sehr praktisch sind die so genannten »Talent Templates«, die dem Spieler kurz und bündig die idealen Kombinationen aus Zaubersprüchen und Fähigkeiten für bestimmte Einsatzzwecke aufzeigen. Ebenfalls sehr vorbildlich ist das teilweise interaktive Kartenmaterial, das auch farbig ausgedruckt auf einem DIN-A4-Blatt kaum an Übersichtlichkeit und Detailgrad verliert.

Wie die beiden anderen Empfehlungen wartet auch IGN mit einem Talent-Rechner auf. Glücklicherweise ist dieses Tool kompatibel mit Mozilla und Firefox, die Gegenstücke auf den Worldofwar-Seiten sind derzeit nur mit der aktuellsten Version des Internet Explorers nutzbar. Schließlich sind die angebotenen Foren für europäische Spieler von **World of Warcraft** nur begrenzt nützlich, da sich die einzelnen Bereiche unter anderem auf die einzelnen Servern von Blizzard in den USA verteilen. Den ein oder anderen interessanten Tipp können aufmerksame Leser aber dennoch finden. DS

IMPRESSUM

Chefredakteur



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich,
Anschr. d. Red.)

Leitung Sonderheft



Dirk
Steiger (ds)

Redaktion



Markus
Schwerdtel
(ms, ltd.)



Michael
Graf (gr)

CD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, ltd.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler
(sam)



Robert
Horn (rob)

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Roland
Wolf

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe (Layout)



Anita
Blockinger



Susanne
Eberle



Manfred
Strobl

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe (Redaktion)

Jan Biel, Nicolaus Cramer, Heiko Dieregsweiler,
Claudia Paul, Christoph Söchting, Bernhard
Stockmann, Tobias Schaller, Tobias Wüst

Leserservice

Nachbestellung älterer Ausgaben:

GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03¹, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:

GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03¹, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:

GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03¹,

Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 01/219 55 60;
Schweiz: Tel.: 071/3 14 06-15

ISSN Nummern:

ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged),
ISSN 1610-6539 (GameStar CD),
ISSN 1610-6547 (GameStar DVD)

So erreichen Sie die Redaktion:

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, Leopoldstr. 252 b,
80807 München, Tel.: 089/360 86-660
Fax: 089/360 86-652

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs und DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der CDs/DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die CDs/DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens scanner zu prüfen.

Vertrieb

Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsmarketing: Peter Prieuwasser (-154)

Marketingkoordination: Stefanie Kußbeler (-451)

Vertrieb Handelsauflage:

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113

Verlag

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Leopoldstr. 252 b, 80807 München
Tel.: 089/360 86-02, Fax: 089/360 86-501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimburg

Group Publisher: Stephan Scherzer

Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des
Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949:
Alleiniger Gesellschafter der IDG
Entertainment GmbH ist die IDG
Communications Verlag AG, München, die
100% Tochter der International Data Group
Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:

York von Heimburg, Keith Arnot, Pat
Kenealy

Mitglieder der Konzerngeschäftsführung:

Karin Giffhorn, Stephan Scherzer,
Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender:

Patrick J. McGovern

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:

GGP Graphischer Großbetrieb Pößneck,
07373 Pößneck
ODS Optical Disc Service GmbH
23942 Dassow

Anzeigenkontakt

Mediaberatung Print, CD, Online:

Anzeigenleitung/Markenartikel:
Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Key Account Online: Philipp Johnssen (-691)

Mediaberatung/Markenartikel:
Karin Hecker Tel.: 089/360 86-321, Fax: -672

Mediaberatung: Melanie Bernard (-671)

Assistenz Anzeigen:

Susanne Fütterer
Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:

Rudolf Schuster (-135)
Verena Schieder (-704), Fax (618, -328)

Haftung & Co.

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de

¹ 0,12 €/Min

NACHTELFE ZU GEWINNEN!

Machen Sie mit beim exklusiven **World of Warcraft**-Gewinnspiel und erobern Sie eine Nachtelfe!

GameStar gibt Ihnen die ultimative Dekoration für echte **Warcraft**-Fans: Eine Nachbildung einer originalen Nachtelfe, lebensgroß, mit vielen liebevollen Details versehen. Verleihen Sie Ihrem Spiel- oder Arbeitszimmer das passende Ambiente für die unzähligen Stunden, in denen Sie **World of Warcraft** genießen!

Und so geht's:

Damit Sie an der Verlosung der Nachelfe teilnehmen können, füllen Sie die **Mitmachkarte** in diesem Sonderheft vollständig aus und schicken Sie sie an uns zurück. Einsendeschluß für die Mitmachkarte ist der **15. April 2005**. Am Montag, den 18. April 2005, ziehen wir dann in den Redaktionsräumen den Gewinner (der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen) und veröffentlichen den Namen im Rahmen der News auf www.GameStar.de. **GameStar** wünscht Ihnen schon jetzt viel Glück!



4 VORTEILE, KEIN RISIKO!

SONDERHEFT-ABO



1. VORTEIL:

Bequeme E-Mail-Vorabinfo über kommende Sonderhefte: Sie entscheiden vor jedem Heft, ob Sie es haben wollen

2. VORTEIL:

Sie sparen 1 € pro Heft

3. VORTEIL:

Sie zahlen keine Versandkosten

4. VORTEIL:

Das Sonderheft-Abo ist jederzeit kündbar

So können Sie bestellen:

www.gamestar.de/abo

Oder per Telefon: (01805) 99 98 03*

Oder per Fax: (07132) 95 91 66

Oder per Post: GameStar

Abobetreuung,
Konrad-Zuse-Str. 16,
74168 Neckarsulm

devolo geht überall!

Internet & Netzwerk aus jeder Steckdose in Ihrem Haus!



PC Magazin TESTSIEGER

PC
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 12/2003

PC
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 12/2003

Computer
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 12/2003

Computer
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 12/2003

Spiele
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 02/2004

Spiele
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 02/2004

Computer
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 02/2004

Spiele
Preis-Leistungs-Verhältnis
Ausgabe 02/2004



€ 69,90*

MicroLink™ dLAN Ethernet



€ 129,90*

MicroLink™ dLAN Ethernet Starter Kit
Ethernet/Ethernet



€ 129,90*

MicroLink™ dLAN Wireless



€ 149,90*

MicroLink™ dLAN Audio



NEU!

€ 159,90*

MicroLink™ dLAN ADSL Modem Router
ADSL-Modem, Router, 4-Port-Switch
und HomePlug-Adapter
in einem Gerät!

* unverbindl. Preisempfehlung

MicroLink™ dLAN: das einfache Netzwerk von devolo

- Jede Steckdose im Haus wird zum Internet- und Netzwerkzugang**
 - DSL-Anschluss in jeden Raum eines Hauses verlängern
 - Vernetzen all Ihrer PCs über die Stromleitung
 - Keine Beeinträchtigung durch dicke Wände
 - Keine neuen Kabel ziehen, kein Bohren, kein Dreck
 - Abhörsicher durch DESpro-Verschlüsselung
- ** DSL-, ISDN- oder Analog-Internetzugang erforderlich

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
 devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHIA-TEC, Ateco, Conrad, digiland, EP ElectronicPartner, expert, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediaMax, PC Spezialist, ProMarkt, Radio, RED ZAC, Saturn, Schölandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de und www.promarkt.de
 devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

Alle devolo Produkte mit:

- Vor-Ort-Installations Service
- 3 Jahre Garantie

devolo

Seid Netz miteinander!



Alienware empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional.

ALIENWARE

HIGH-PERFORMANCE SYSTEMS



Was Alienware unterscheidet

- Neuste Hardware
- Volle Konfigurierbarkeit
- Herausragendes Design

“Alles vom Feinsten: Nach diesem Motto konfigurieren Sie auf der Alienware-Website per Maus Ihren Traum-PC aus Traumkomponenten.”

- Gamestar: Dezember 2004

Alienware S-4® Computer mit Intel® Pentium® 4 Prozessor und Hyper-Threading-Technologie bieten die Performance, Qualität und Zuverlässigkeit zum Arbeiten, Spielen und Breitband-Internet-Surfen.

www.alienware.de | 0800 100 5079 (D) | 0800 000 971 (CH) | 0800 677 194 (A)
[oder gebührenpflichtig direkt in Irland 00353 906 456 500]





**PLUS: KARTE UND CHAT-BEFEHLE
EXKLUSIV: GEWINNEN SIE
EINE NACHTELFEN-STATUE**

BEFEHLSÜBERSICHT

Chat-Kommandos

Anmerkung: Angaben in eckigen Klammern erfordern eine Eingabe des Spielers, beispielsweise Namen anderer Charaktere oder beliebige Texte.

/tell [Charakter] [Text] ... Schickt eine private Textnachricht an einen anderen Charakter. Durch drücken von  wird durch eine Liste aller Charaktere gescrollt, die in letzter Zeit dem Spieler etwas zugeflüstert haben.

/chat Ruft eine Liste aller Chatbefehle auf.

/em [Text] Erzeugt einen Emote.

/logout Loggt den Spieler aus.

/exit Spiel verlassen.

/follow Wenn ein anderer Spieler ausgewählt wurde, lässt dieser Befehl den eigenen Charakter dem anderen folgen.

/ghelp Ruft eine Liste aller Gildebefehle auf.

/invite [Charakter] Lädt einen Spieler in die eigene Gruppe ein.

/party [Text] Schickt eine Nachricht an die aktive Gruppe.

/played Zeigt die Anzahl an Stunden an, die man mit dem Charakter schon gespielt hat.

/pvp Versetzt den Charakter in den »Player vs. Player«-Modus.

/random [X] [Y] Erzeugt eine Zufallszahl zwischen X und Y.

/r Antwortet auf die letzte /tell oder /whisper Textnachricht.

/say [Text] Sendet eine Textnachricht an alle Spieler in der näheren Umgebung.

/sit Der Charakter setzt sich und regeneriert seine Kräfte.

/who Listed derzeit eingeloggte Spieler auf.

/who [Charakter] Führt Informationen über einen Charakter auf.

/yell [Text] Eine Nachricht schreien. Manche Spieler betrachten sinnloses Geschrei als Belästigung, also sollte dieser Befehl eher selten verwendet werden.

Direkte Chat-Befehle

/[Nummer] Sendet eine Nachricht an einen bestimmten Chatkanal

/announcements [Nummer] Schaltet »Beitreten/Verlassen« Nachrichten für den angegebenen Kanal ein und aus.

/afk, /dnd Setzt den Status des Charakters auf »Away from keyboard« oder »Do not disturb«

/ban [Charakter], /unban [Charakter] Mit ban wird dem Charakter der Zugriff zum Chat verweigert, unban macht diese Entscheidung rückgängig.

/chatlist Führt Teilnehmer eines Chat-Kanals auf.

/cinvoke [Charakter] Lädt einen Charakter ein einen Kanal ein.

/join [Kanal] Tritt einem Kanal bei.

/kick [Charakter] Wirft einen Spieler aus einem Kanal.

/leave [Kanal] Verlässt einen Kanal.

/mod [Charakter], /unmod [Charakter] Wechselt den Moderator-Status eines Spielers

/mute [Charakter], /unmute [Charakter] Verbietet einem Spieler das Wort.

/password [Kanal] [Passwort] Wechselt das Passwort für den angegebenen Kanal.

Sprachkommandos

/v help Hilfe!

/v inc Wir werden angegriffen!

/v charge Auf sie mit Gebrüll!

/v flee Lauft um euer Leben!

/v attack Attacke!

/v oom Mir geht das Mana aus!

/v fol Folgt mir!

/v wait Wartet hier!

/v heal Ich benötige Heilung!

/v cheer Jubel!

/v fire Feuer frei!

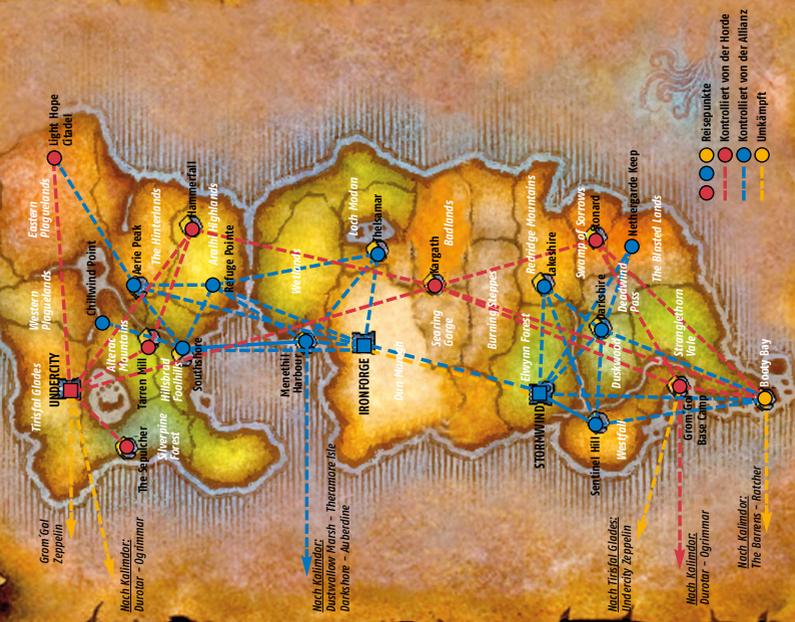
/v rasp Räuspern





ÜBERBLICK REISEROUTEN

ÖSTL. KÖNIGREICHE



- Reisepunkte (Yellow circle)
- Kontrolliert von der Horde (Red circle)
- Kontrolliert von der Allianz (Blue circle)
- Umkämpft (Purple circle)

KALIMDOR



- Zu den östlichen Königreichen: Tinsford Glades - Undercity, Stranglethorn Vale - Grim Goli, Base Camp
- Zu den östlichen Königreichen: Stranglethorn Vale - Base Bay
- Zu den östlichen Königreichen: Westlands - Menethil Harbour