

SONDERHEFT

35 MIN.
VIDEO
AUF CD



PROFI-KOMPENDIUM

- Oberflächen-Mods optimal nutzen
- Instanzen in der Übersicht
- Jede Klasse im Detail: Taktiken - Talente - Berufe

GameStar

Sonderheft 05/2005

WORLD OF WARCRAFT

40 Minuten Video

GAMESTAR
SPIELT
WORLD OF
WARCRAFT

PLUS COMEDY: Die Redaktion

01-Control
gibt kein
Feedback

Enthüllungen & Live-Events

* Redakteure kommentieren Ihre Charakter

35 MIN. EXKLUSIVE VIDEOS

Gestochen scharfe Bilder durch neue Video-Kompression!

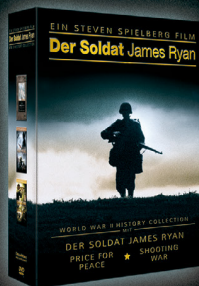
- GameStar-Charaktere persönlich kommentiert
- Live-Event und Raid mit den Redakteuren
- World of GameStar: Redaktions-Comedy

PLUS: So funktionieren Battlegrounds * Profi-Gildenmanagement * Makroprogrammierung



Wahre Männer. Wahre Helden.

Erleben Sie spannendes Paramount-Kino an vorderster Front.



Der Soldat James Ryan – World War II History Collection:

Doppel-DVD-Set „Der Soldat James Ryan D-Day 60th Anniversary Edition“:

Der Soldat James Ryan D-Day 60th Anniversary Edition mit 2 spektakulären Kriegsdokumentationen „Shooting War“ und „Price for Peace“ + vielen, spannenden und spektakulären Extras.

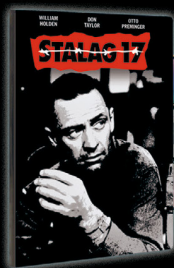
Shooting War
In Anerkennung an die Kriegsfotografen des 2. Weltkrieges!

Price for Peace
Die kompromisslose Sicht auf den 2. Weltkrieg im Pazifik.

Inhalt der Collection:



Weitere große Helden auf DVD:



Stalag 17

Schwarzer Humor und spannende Action inmitten eines deutschen Kriegsgefangenenlagers.



Die ins Gras beißen

Packernder Antikriegsfilm mit Filmlegende Steve McQueen als Pilot im 2. Weltkrieg.



Erster Sieg

Haudegen John Wayne und Hollywood-Legende Kirk Douglas kämpfen gemeinsam in der ersten großen Seeschlacht des 2. Weltkrieges.



www.paramount.de

WILLKOMMEN ZURÜCK!

Entdecker gesucht. World of Warcraft hat sich vom bloßen Computerspiel zu einem Medienphänomen entwickelt. Über 1,5 Millionen Spieler tauchen regelmäßig in die Welt von Azeroth ab, um sich als Nachtelfe, Taure oder Orc einen Namen zu machen. Mit diesem zweiten Sonderheft zu Blizzards Online-Rollenspiel geben wir Ihnen einen umfangreichen Leitfaden in die Hand, der Sie vor allem bei der Auswahl eines Zweitcharakters unterstützt. Einsteiger finden in den detaillierten Klassenbeschreibung wertvolle Hinweise zu Kampfverhalten, Talentverteilung und Berufswahl.

Freude am Lesen. Unsere Autoren haben wichtige Themen rund um World of Warcraft in lesenswerten Artikeln aufbereitet. Lernen Sie die neuen Schlachtfelder aus den Augen der Spieler kennen (Seite 8), organisieren Sie sich und Ihre Gilde optimaler (Seite 14), lernen Sie die Grundlagen der Makro-Programmierung (Seite 27), und decken Sie mit uns ein paar witzige Geheimnisse und wissenswerte Technik-Tricks auf (Seite 19).

Möge die Erdenmutter mit Ihnen sein!

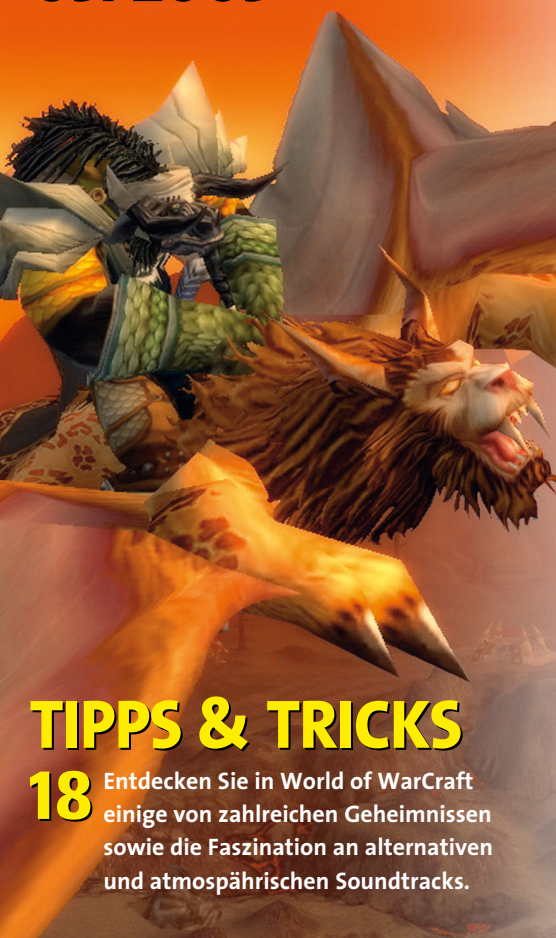
Dirk Steiger (dirk@gamestar.de)



FÜR
LORIEN
DALYRA
FATAL
ZILFALLOH
MONOXIN
IMPRIVIDUS
SMEIK
&
YOCKAHA

Abt. Wirre Situationen: Uldaman-Boss Archædas beim friedlichen Gruppenbild mit dem »Orden des Drachen«.

GAMESTAR SONDERHEFT WORLD OF WARCRAFT 05/2005



TIPPS & TRICKS

18 Entdecken Sie in World of WarCraft einige von zahlreichen Geheimnissen sowie die Faszination an alternativen und atmosphärischen Soundtracks.

MAGAZIN

Die Schlachtfelder	8
Tagebuch des InWow.de-Webmasters	
Die Schande mit dem Ehresystem	12
Warum das PvP-System noch besser werden muss	
Gilden-Management	14
Zusammenhalt fördern und den Überblick behalten	
Tipps & Tricks	18
Kurioses und Praktisches für die Welt von WarCraft	
Thottbot richtig benutzen	22
So funktionieren die Gelben Seiten von Azeroth	
Add-On-Installation	22
Spieloberfläche nach eigenen Wünschen anpassen	
Makro-Programmierung	24
Standardaktionen automatisch ablaufen lassen	

KARTEN

Blackfathom Tiefen	140
Gnomeregan	142
Maraudon	144
Scharlachrotes Kloster	146
Uldaman	148
Tempel von Atal'Hakkar	150
Zul'Farrak	152
Düsterbruch	154
Todesminen	154
Scholomance	155
Stratholme	155
Ragefireabgrund	156
Die Höhlen der Wehklagen	156
Die Palisaden	157
Razorfen Hügel/Razorfen Kraul	157
Blackrock Spitze/Geschmolzener Kern	158
Burg Shadowfang	159
Onyxia's Lair	159

KNOW-HOW

PALADIN

Kampftaktik	32
Mods	36
Talente	40
Berufsberatung	42

PRIESTER

Kampftaktik	44
Mods	48
Talente	52
Berufsberatung	54

DRUIDE

Kampftaktik	56
Mods	60
Talente	64
Berufsberatung	66

MAGIER

Kampftaktik	67
Mods	72
Talente	76
Berufsberatung	78

HEXENMEISTER

Kampftaktik	80
Mods	84
Talente	88
Berufsberatung	90

SCHAMANE

Kampftaktik	92
Mods	96
Talente	100
Berufsberatung	102

JÄGER

Kampftaktik	104
Mods	108
Talente	112
Berufsberatung	114

KNOW-HOW

SCHURKE

Kampftaktik	116
Mods	120
Talente	124
Berufsberatung	126

KRIEGER

Kampftaktik	128
Mods	132
Talente	136
Berufsberatung	138



RUBRIKEN

Editorial	3
Mitmachkarte	91
Impressum	161
Vorschau	162

CD-ROM-INHALT



Auf der CD-ROM haben wir für Sie 35 Minuten exklusives Videomaterial gesammelt. Einfach einlegen, die Oberfläche startet unter Windows dann automatisch.

Der GameStar-Sonderheft-Service: bringt Ihnen die Hefte, die Sie wollen!

- Sie entscheiden nach einer Vorab-Mail, ob Sie das nächste Sonderheft haben wollen!
- Sie können diesen Service jederzeit fristlos abbestellen!
- 1 Euro Preisvorteil pro Heft!
- Lieferung versandkostenfrei



Sonderheft-Gutschein

Einfach ausfüllen & abschicken: GameStar Abobetreuung, Konrad-Zuse-Str. 16, 74172 Neckarsulm

JA, bitte senden Sie mir in Zukunft die GameStar-Sonderhefte im Abo mit 1 Euro Preisvorteil zu. Die Lieferung erfolgt jeweils versandkostenfrei mit Einzelrechnung. Ich erhalte eine Vorabinfo per email und kann entscheiden, ob ich dieses Heft haben möchte. Diesen Service kann ich jederzeit kündigen.

Name, Vorname _____ Geburtsdatum _____

Straße/Postfach _____ PLZ, Ort _____

Telefonnummer _____ E-Mail _____

Ich wünsche folgende Zahlungsweise: (bitte ankreuzen) ☐ per Rechnung ☐ Bargeldlos und bequem per Bankinzug

Bank _____ BLZ _____ Kto.-Nr. _____

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

Gutschein-Nr. 5GSSHF05

Online-Bestellung :

gamestar.de/shop

Telefon (12 Cent/Min.):
01805/999803

Fax:
07132/959166

email:
gamestar@d-s-center.de

GameStar

MAGAZIN

- S. 8 Die Schlachtfelder
- S. 12 Die Schande mit dem Ehresystem
- S. 14 Profi-Gilden-Management
- S. 18 Tipps & Tricks
- S. 22 Thottbot benutzen
- S. 22 Add-On-Installation
- S. 24 Makro-Programmierung



DIE SCHLACHTFELDER

Oder: Wie hole ich unerkannt die Flagge? Ein Erfahrungsbericht aus dem Battlegrounds-Test von Sebastian Krell, Webmaster von InWoW.de.

Eines Morgens schlage ich die offizielle **World of Warcraft**-Seite auf und musste erstaunt feststellen, dass es bald einen Testserver mit Schlachtfeldern geben wird. Man will ja nicht ohne bleiben, deshalb gleich zwei Charaktere der Horde rüberkopiert. Eine Trollmagierin und eine Taurendruidin. Danach sofort den Patch heruntergeladen und installiert. Beim Einloggen musste mancher allerdings feststellen – es ist hoffnungslos. Der Server war überfüllt, eine Warteschlange von 5.000 Leuten machte die Überlegung leicht, am Besten später nochmal vorbeizuschauen.

Wenige Stunden später der zweite Versuch, doch statt einer kürzeren Warteschlange erwartete mich plötzlich eine längere. Der erste Tag war also nicht von Erfolg gekrönt, und ich entschloss mich, bis zum nächsten Morgen zu warten. Am zweiten Tag wurde einer zweiter Server zur Verfügung gestellt und man durfte sich einen weiteren Charakter dorthin kopie-

ren. Gesagt, getan der untote Schurke Triforce war geboren. Ich habe vorher noch nie einen Schurken gespielt und wollte diesen mal ausprobieren. Nachdem die Charakterwahl abgeschlossen war, loggte ich mich auch gleich ohne Warteschlange auf den Testserver EU 2 ein. Nach dem Laden des Spiels musste ich feststellen, dass alle Charaktere in Orgrimmar beginnen, und wie es für einen Schurken üblich ist, natürlich in der Kluft der Schatten. Nach kurzem Talente verteilen und Fertigkeiten in die verschiedenen Interfaceleisten verschieben, konnte es losgehen. Aber wie findet man denn nun zu den Schlachtfeldern?

Hilfestellung

Es gibt zwei verschiedene Schlachtfelder: Das erste Schlachtfeld ist die Warsongschlucht und fasst insgesamt 20 Leute, zehn auf Seiten der Horde und zehn auf der Allianzseite. Das zweite Schlachtfeld trägt den Namen Alteractal,



Teams erkennen sich an der **Färbung** der Rüstung.



In der **Warsong-Schlucht** treten zehn Spieler an.



Rollenverteilungen sind in den Schlachten wichtig.

war aber noch nicht auf den Servern freigeschaltet. Dieses größere Schlachtfeld fasst insgesamt 80 Charaktere. Also braucht man Hilfe. Wie zum Beispiel die von meinem Kollegen S0kill. Nach einer längeren Überredungsphase schloss sich mir auch noch die untote Priesterin Camy an. Wir stiegen auf unsere Epic-Mounts und machten uns dann auf den Weg nach Ashenvale. Die Warsongschlucht war schnell gefunden, es befindet sich genau an der Grenze vom Brachland und Ashenvale. Die Ankunft ist recht offensichtlich, weil das Spiel erstmal alle lokalen Charaktere laden muss und dies endet meist mit einer langen Pause. Nun noch vom Epic-Mount abgestiegen und auf das rote Tor zugelaufen, so wie es alle tun. Kurz danach gibt es ein Pop-Up-Fenster mit den verschiedenen Schlachtfeldern (zu der Zeit waren es erst zwei) und wir wählten das erste, das frei wurde. Durch ein Auswahlverfahren wurden dann die verschiedenen Gruppen für



Nachtelfen bewachen die Fahne in diesem Gebäude.

die Schlachtfelder zugeordnet, unglücklicherweise ist das aber erst auf dem Schlachtfeld selbst ersichtlich. Aber ich wollte ja mit S0kill zusammen spielen. Anscheinend gab es so wenige Priester, die sich für die Schlachtfelder gemeldet haben, dass S0kill gleich nach fünf Minuten in die Schlachtfelder hinein durfte. Ich musste mir neidisch via Teamspeak anhören, was er für einen Spaß hatte, während mein Charakter noch eine halbe Stunde warten durfte. Schurken gab es auf diesem Server wie Sand am Meer, deshalb mussten die wohl am längsten warten. Schließlich war meine Zeit gekommen, ein Pop-Up-Fenster erschien mir während eines Duells: »Sie können nun die Warsong-Schlucht betreten.« Gesagt, getan.

Planlos in Warsong

In den Schlachtfeldern hat man eine Minute Zeit, eine Schlachtgruppe zu erstellen. Meist funktioniert dies aber nicht so wie man es



Ein Taure unterwegs mit der Flagge der **Allianzler**.



Paladine sind besonders **hartnäckige** Beschützer.

gerne hätte. In diesem Fall hat es aber einwandfrei funktioniert und ein Spieler erstellte eine Gruppe mit acht Mitgliedern. Kurz danach gab er auch schon die ersten Befehle: »Team 1: Attack, Team 2: Defend«. Ich gehörte dem zweiten Team an und durfte mit einem Schamanen und einem anderen Schurken in der Basis rumlungern. Nach fünf Minuten hatte ich keine Lust mehr zu warten und stieg auf mein Epic-Mount, welches mich geschwind vor die Basis der Allianz brachte. Kurz davor stieg ich ab und bin in die Basis reingeschlichen, um die Flagge herauszuholen. Na gut, ich wusste, ich beherrsche den Schurken überhaupt nicht. Aber das mich selbst ein Jäger so schnell entdecken kann, hätte ich nicht gedacht. Der erste Tod lies nicht lange auf sich warten. Die Sache muss man also anders angehen.

Nach dem Wiederbelebungsprozess, welcher immer im gleichen Zyklus abläuft (alle 30 Sekunden kommt eine Wiederbelebungsphase), schnappte sich ein Paladin unsere Flagge und rannte in seine Heimatbasis. Mit der Fähigkeit »Sprint« habe ich versucht, ihn einzuholen, aber ein Magier machte mir einen Strich durch die Rechnung und ich durfte wieder auf meine Wiederbelebung warten. Kämpfe in Schlachtfeldern muss man vorher genau planen, sonst endet der Kampf um die Flagge in einem Chaos. Die Allianz war in der Koordination besser als die Horde und siegte mit 3:0.



Schlachtfeld-Portale sind als **roter Wirbel** dargestellt.

Falsche Taktik

Am nächsten Tag kamen wir problemlos auf den Testserver. Da wir schon bei den Schlachtfeldern waren, mussten wir nur noch auf das rote Portal zulaufen und unser Schlachtfeld auswählen. Erstaunt stellte ich fest, dass es nun noch mehr Schlachtfelder zur Auswahl gab. Also haben wir uns darauf geeinigt, diesmal ein spezielles Schlachtfeld auszusuchen, so dass wir auch zusammen spielen konnten. Nach rund 45 Minuten mussten wir allerdings feststellen, dass dies keinen Sinn hatte, denn weder ich noch S0kill wurden in ein Schlachtfeld eingeladen. Nach dieser Feststellung haben wir uns darauf geeinigt, wieder unterschiedliche Schlachtfelder zu nehmen und eine Minute später wurde S0kill eingeladen.

Ich allerdings durfte noch 20 Minuten warten. Nach dem ich auch endlich wieder aktiv war, musste ich feststellen, dass dieses Spiel schon am Laufen war und die Allianz mit einem Punkt vorne lag. Anfangs gab es Probleme mit der Gruppeneinladung, die Allianz spazierte in unsere Basis und klaubte sich die Flagge. Allerdings hat das Oberhaupt unserer Schlachtgruppe zuvor die Flagge der Allianz geholt und sich versteckt. Mit sechs Leuten (zwei Schurken, zwei Schamanen, einem Krieger und einem Druiden) haben wir dann versucht, unsere Flagge zurückzuerobern, aber die



Ein Schurke klaubt **heimlich** die Flagge der Allianz.

Allianz hatte mal wieder die bessere Taktik. Der Flaggenträger (Hexenmeister) stand genau in der Mitte und um ihn herum zwei Gnommagier die mit dem Zauber »Frostnova« alle zu nahe kommenden Gegner bewegungsunfähig machten, darauf folgte immer ein Angriff von zwei Kriegern die einem das Leben schwer machten. Als wir es nach 20 Minuten endlich geschafft hatten unsere Flagge zurückzuerobern, haben wir uns in unserer Basis getroffen um eine bessere Taktik auszuarbeiten.

Zwei Schurken und eine Schamane zum Heilen und Totembeschwören sollten in der Basis bleiben, die restlichen fünf Leute sollten zum Angriff blasen. Allerdings hat uns die Allianz einen Strich durch die Rechnung gemacht, da sie samt Flaggenträger von beiden Seiten in unsere Basis rannten. Natürlich sind fast alle erstmal auf den Flaggenträger los, aber das war der größte Fehler – denn die Magier warfen mit Eis um sich oder verwandelten unsere Leute in Schafe. So brauchten die Krieger nur noch den Rest zu erledigen. Allerdings bestach unser Flaggenträger durch Abwesenheit und somit war auch dieses Spiel beendet, da keiner wusste, wo der Mann war und er meldete sich auch nicht im Gruppenchat zu Wort.

In meinem dritten Schlachtfeldkampf war ich Mitglied einer Gruppe, die teilweise nichts mit dem Spielmodus »Capture the Flag« anfangen konnte. Wir haben dann 3:0 verloren. Wir

hatten uns darauf geeinigt, dass der Schamane mit seiner Geisterwolf-Form die Flagge holt und der Rest sich nur um die Gegner kümmert. Aber es kam anders: Zwei Schurken und ein Priester rannten ständig dem Schamanen hinterher, anstatt unsere Flagge zurückzuerobern. Selbst nach mehreren wütenden verbalen Attacken des Schamanen wollten die drei Spieler die eigene Flagge nicht zurückholen. Auf der Allianzseite konnte man sehen, dass auch diese meist schon einschlägige Taktiken kannten. Zum Beispiel springen die Paladine und Krieger immer hin und her, um nicht so oft getroffen zu werden. Sowas hab ich das letzte Mal in **Unreal Tournament** erlebt. Zu **World of Warcraft** passt das gar nicht. Nachdem die zwei Schurken und der Priester immer noch nicht den Sinn des »Capture the Flag« verstanden hatten, gab der Schamane auch binnen kürzester Zeit den Löffel ab. Und die Allianz fuhr ihren dritten Sieg gegen mich ein.

Spaßgarantie

Die Schlachtfelder machen sehr viel Spaß und man kann einfach nicht genug davon bekommen. Aber je nach Zusammenstellung der Gruppe kann der Spielspaß sehr schnell auf der Strecke bleiben. Allerdings sollte man die Schlachtfelder auch nur mit Charakteren ausprobieren, deren Kampftaktiken man verinnerlicht hat.

Sebastian Krell / DS



Kleine **Pausen** erhöhen die Chance auf den Sieg.



Verteidigung vor dem Flaggenpunkt der Horde.

SCHANDE MIT DER EHRE

Mit dem PvP-Ehresystem will Blizzard sein erfolgreiches Online-Rollenspiel abrunden, fügt ihm aber stattdessen Ecken und Kanten hinzu.

Am Anfang jubelten die Fans über den Patch 1.4.0. Kein Wunder, schließlich brachte das **World of Warcraft**-Update das lang ersehnte PvP-Ehresystem: Wer Spieler oder NPCs (computergesteuerte Charaktere) der feindlichen Fraktion (Horde, Allianz) besiegt, kassiert Ehrenpunkte. Je mehr Punkte Sie sammeln, desto höher steigen Sie im PvP-Rang auf und schalten dadurch Belohnungen frei – etwa todschicke, mächtige Rüstungssets. Das funktioniert in der Theorie prima,

zudem sind PvP-Kämpfe (Spieler gegen Spieler) endlich sinnvoll. In der Praxis krankt das Ehresystem allerdings an nervigen Schwächen – die Fans jubeln längst nicht mehr.

Oje, PvP!

Erste Schwäche: Das Ehresystem belohnt Siege, aber keine Fairness. Wenn Sie gleichstarke oder gar stärkere Helden und NPCs erledigen, gibt's Punkte. Morde an schwachen Charakteren bringen keine Zähler, werden aber auch



PvP-Schlachten finden meist zwischen großen Gruppen statt. Das macht Spaß, schließt aber Solisten aus.

nicht mit Abzügen bestraft. Deshalb jagen viele Spieler schwache Helden zum Spaß – extrem unfair. Oder würde es Ihnen gefallen, wenn Ihre Level-20-Nachtelfe von einer Horde Level-60-Orcs niedergetrampelt wird?

Zweite Schwäche: Vom Ehresystem profitiert nur, wer häufig spielt. Zum Ende jeder Woche erstellt Blizzard eine Rangliste, die Ihren Punktestand mit dem Ihrer Mitspieler vergleicht. Wer Pech hat, sammelt 100 Siege und steigt trotzdem im Rang ab, weil die Mitspieler in der Woche fleißiger waren. Um einen hohen Rang zu verdienen und zu halten, müssen Sie ständig PvP-Schlachten schlagen und möglichst viele Feinde erledigen. Gelegenheitsspieler sammeln zu wenige Punkte.

Dritte Schwäche: Bestimmte Dörfer werden seit Patch 1.4.0 dauernd von Raidgruppen überfallen. Dabei kann es vorkommen, dass Questgeber vom Feind erledigt werden. Dann können Spieler erfüllte Aufgaben nicht einlösen und müssen auf die Wiederkehr der Figuren warten. Zudem überfallen die Raids meist Low-Level-Dörfer. Bestes Beispiel ist die Untoten-Siedlung »Tarrens Mühle«. Dort hungern meist Horde-Charaktere um Level 30 herum, derzeit überfallen jedoch Level-60-Allianzler das Dorf. Auf Rollenspiel- und PvE-Servern müssen Sie am PvP-Krieg nicht teilnehmen, auf PvP-Servern sind solche Situationen hingegen frustrierend: Sie sterben, erstehen auf, sterben gleich wieder, weil Feinde bei Ihrer Leiche lauern. Flüchten ist nicht drin, da die Angreifer den Flugmeister belagern. Und auf schwachen Rechnern ruckelt das Spiel bei Großangriffen auch noch unspielbar stark.

Alles Mist?

Das Ehresystem ist unausgegoren und dennoch ein Schritt in die richtige Richtung. Es macht schon Laune, gemeinsam mit 20 Kameraden ein Dorf zu überfallen oder zu verteidigen. Die Designer planen bereits ein »Unehre«-System, welches das Töten von schwächeren Charakteren mit Ehreabzug bestraft.

GR

Krise à la Player versus Player



Der Untoten-Ort »Tarrens Mühle« wird ständig überfallen – wir stolpern mitten in einen Angriff.



Wir schließen uns den **Verteidigern** an, haben aber keine Chance. Der Feind ist in der Überzahl.



Okay, wir sind erledigt und ein Geist. Allerdings warten schon die Gegner bei unserer **Leiche**. Klasse.

GILDEN-MANAGEMENT

Mit den Standardfunktionen von World of Warcraft lassen sich kleine Gilden ganz gut verwalten. Ein paar kostenlose Addons und Kniffe bringen auch vorbildliche Ordnung in große Organisationen.

In einer Gilde herrscht Zusammenhalt. Man hat viele materielle Vorteile, man kommt beispielsweise leichter an Waffen und Rüstungen. Über den Gilden-Chatchannel findet meist ein reger Austausch von Informationen statt, ältere Mitglieder geben Tipps zu Quests oder verabreden sich mit anderen Spielern für eine Instanz. Mitglieder von besonders mächtigen Gilden genießen auf ihrem jeweiligen Server ein hohes Ansehen. Sich einen solchen Ruf zu erarbeiten kostet aber durchaus Zeit und erfordert organisatorisches Talent.

Gründung der Gilde

Zehn Spieler sind nötig, um eine Gilde zu gründen. Der Anführer der Gilde wird sich im Spiel an einen Gildenmeister der jeweiligen Rassenhauptstadt wenden, um die Gildengründung zu beantragen. Der NPC händigt dem Anführer dann eine Urkunde aus. Der Gilden-Anführer muss nun mindestens neun weitere Spieler finden, die diese Urkunde unterschreiben. Stellt sicher, dass ihr einen sauberen (nicht provozierenden) Gildennamen benutzt. Provozierende Gildennamen werden vielleicht umbenannt oder die Gilde wird von einem Game-master aufgelöst. Manchmal ist ein Name auch schon belegt oder nicht erlaubt. Denkt euch gemeinsam verschiedene Namen aus, bis ihr einen besitzt, welcher gut klingt und akzeptiert wird. Man sollte darauf achten, dass alle Spieler die unterschrieben haben, solange nicht aus dem Spiel herausgehen dürfen, bis die Gilde bestätigt wurde, beziehungsweise bis alle unterschrieben haben. Meldet sich auch nur

ein Spieler in der Zwischenzeit aus dem Spiel ab, war alles umsonst und es muss wieder von vorne begonnen werden.

Wappenröcke

Zusätzlich zu den bekannten Wappenröcken plant Blizzard, die Gildenembleme auch auf Rüstungen und Schilde aufzutragen. Zusätzlich zu einem erweiterten Gildenmanagement-System sind außerdem noch Webstatistiken für alle Gilden auf allen Servern geplant. Es wird also möglich sein, Details zu jeder Gilde über den Internet-Browser abzurufen. Was genau in den Statistiken angezeigt wird, ist noch nicht final, wir gehen jedoch davon aus, dass Mitgliederzahl, Mitgliedernamen, deren gelöste Quests, getötete Feinde (Monster wie auch Spieler) und ähnliches abrufbar sein wird. Genauso wie Unterkünfte für einzelne Spieler sind auch Gildenverstecke und Gildenhallen in den Städten in der Entwicklung, die zur Aufbewahrung von Schätzen oder einfach als Ver-



Guild Organizer bietet ein großes Ansichtsfenster.



In Gilden befindliche Magier können ab Level 40 **Reiseportale** in die Hauptstädte für Kollegen öffnen.

sammlungsraum benutzt werden können. Das Erstellen eines eigenen Gildenemblems unabhängig von den bereits vorgegeben Grafikkombinationen wird den Anführer der Gilde wahrscheinlich 10 Gold kosten, implementiert ist diese Funktion allerdings noch nicht.

Das Gildenhaus

Gildenhäuser sind in anderen Online-Rollenspielen gang und gäbe. Leider hat es Blizzard nicht geschafft, dieses interessante Feature in der Release-Version von World of Warcraft einzubauen. Für die noch nicht offiziell angekündigte Erweiterung sollen die Gildenhäuser allerdings schon aktiv sein. Bisher treffen sich Gilden vor allem in den Hauptstädten, in Tavernen oder an besonderen Plätzen in Azeroth. Bei

der Horde sind beispielsweise der Auktionshausvorplatz in Orgrimmar oder die Gurubashi Arena in Stranglethorn beliebte Gildentreffpunkte. Gildentreffen laufen sehr unterschiedlich ab. Manchmal sind die Zusammenkünfte zum Spaß einberufen, dabei stehen Alkoholkonsum und Duelle im beschwipsten Zustand an. Manchmal stehen aber auch wichtige Organisationsdinge auf der Tagesordnung, beispielsweise die Beförderung von Mitgliedern oder der Ausruf einer Bruderschaft mit einer befreundeten Gilde. Manche Gilden erledigen solche Angelegenheiten aber auch ohne persönliche Zusammenkunft ganz einfach über den Gilden-Chatkanal, ein Postrundschreiben oder über das »Gildenmotto des Tages«, welches jedes Mitglied nach dem Einloggen sieht.



Ehrenhafte Gilden helfen jederzeit wo sie können.



Gildentreffen »Evolution« in der Gurubashi-Arena.



GameStar-Taure Tigohl, Schamane, mit dem Wappenrock des »Orden des Drachen« vor Thunder Bluff.

Irgendwann hat sich der Personalstand einer Gilde so weit entwickelt, dass dringend Nachschub aus der jüngeren Spielerebene gebraucht wird. Hier wäscht eine Hand die andere: Frischgebackene Warcraft-Helden freuen sich über tatkräftige Unterstützung von oben, die alte Garde kann sich mit Rat und Tat um den Nachwuchs kümmern – vor allem dann, wenn mal in Sachen Quests keine echten Herausforderungen anstehen. Viele Gilden lassen auch Zweitcharaktere von bestehenden Mitgliedern (»Alts«) in der Vereinigung zu, manche Zusammenschlüsse bestehen auf die Exklusivität

eines Spielercharakters. Zur Unterstützung der jungen Garde verlangen viele Gilden von ihren älteren Mitgliedern eine regelmäßige Gebühr, die je nach Charakterstufe unterschiedlich hoch ausfällt. Üblich sind beispielsweise 1 Gold pro Woche für Figuren zwischen Stufe 40 und 50. Ein Gildenmitglied bekommt den Status des Goldwartes und muss die Finanzen der Gruppe ehrenhaft verwalten. Dafür können sich andere Mitglieder bei Bedarf einen Kredit genehmigen, um sich zum Beispiel teure Waffen im Auktionshaus zu leisten oder auf Stufe 40 gleich ein Reittier zu erwerben.



Teamspeak erleichtert die Kommunikation in Gilden.

Addons für Gilden

Im Addon-Bereich von Curse Gaming (www.curse-gaming.com) gibt es ein paar interessante Module für Gilden-Verwalter. Mit dem »Guild Mailer« können Sie beispielsweise mehrere Namenslisten anlegen, an die Sie dann Rundschreiben verschicken. Für Gildenanführer ist das eine große Hilfe, aber auch ein gewisser Aufwand, denn die Pflege der Einträge der Mailinglisten muss manuell erfolgen. Bei Ein- und Austritten ist demnach ein Gang zum nächsten Briefkasten lästige Pflicht. Beachten Sie, dass bei Rundschreiben die Gebühren für jeden Adressaten fällig werden, auch wenn die Bedienung von Guild Mailer den

Neu! Das GameStar Kennenlern-Paket!

+NEU:
1 Monat
GS Premium
GRATIS!
Reingehen, ansehen,
testen!



Mit wechselnder
Tattoo-Beleuchtung

Inkl. PS2-
Adapter



4 Extraschnelle
Teflon-Füße



Mit passendem
Transport-Beutel

**3 Monate
GameStar**

+

**LightMouse
GRATIS!**

nur

**9⁹⁹
EURO**

Sichern Sie sich jetzt drei Hefte mit **35% Preisvorteil**
+ Revoltec-Mouse und nutzen Sie bereits alle **Abo-Vorteile:**

*** Extra Abocover**

Für die DVD-Ausgabe



*** Extra Verlosung**

Jeden Monat neu.
Zuletzt: Nintendo DS



*** Extra Geschenk**

1x pro Quartal z.B. Poster, Booklets ...

*** 50% Rabatt**

bei premium.gamestar.de



*** Extra Standards:** Pünktliche & portofreie Lieferung, ca. 12,5% günstiger
als am Kiosk, jederzeit kündbar ...

Online-Bestellung:

gamestar.de/shop

Telefon (12 Cent/Min.): 01805/999803

Fax: 07132/959166

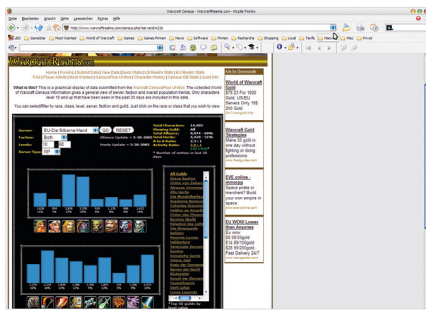
email: gamestar@d-s-center.de

GameStar

Eindruck eines einzigen Briefes erweckt. Hinter »Guild Organizer« steckt eine erweiterte Version des originalen Gildenfensters in World in Warcraft. Offensichtlichster Vorteil dieses Werkzeugs ist die Größe des Fensters, das eine viel bessere Übersicht über Mitglieder und Notizen bietet. Alle wichtigen Gildenfunktionen sind per Knopfdruck verfügbar. Sind Spieler mit mehreren Charakteren in der Gilde vertreten, können Offiziere die entsprechenden Nameseinträge im Guild Organizer zusammenfassen. Ein großes Pluszeichen vor dem Hauptcharakter signalisiert dann, dass der Kollege über weitere Spielfiguren verfügt.

Infos über Server und Gilden

Ebenfalls interessant und immer einen Besuch wert sind die Serverstatistiken auf www.warcraftrealms.com. Hier können Sie sich zu allen US- und EU-Reichen verschiedene Zahlenspiele aufbereiten lassen, etwa das Verhältnis zwischen Allianz und Horde, die Klassenvertei-



Warcraftrealms.com bietet interessante **Serverzahlen**.

lung und Rassenverbreitungen. Gildenmitglieder können sich einen Überblick über ihre Mitglieder verschaffen und diese als Textdatei exportieren. Zu jedem Mitglied gibt es wiederum eine Aktivitätsliste, wann welcher Stufenanstieg erfolgt ist. Witzig für Fans: Aus den persönlichen Statistiken lassen sich über ein Signaturentool in individuellen Minigrafiken für Foren oder E-Mails zusammenstellen. **DS**

Gilden-Befehle

Viele dieser Befehle können nur von »Offizieren« oder »Anführern« ausgeführt werden.

/guildcreate [Gildename]	Neue Gilde erstellen
/ginfo	Zeigt Informationen über eure Gilde an
/g	Sendet eine Chatnachricht an alle Gildenmitglieder
/o	Sendet eine Chatnachricht an alle »Offiziere« eurer Gilde
/ginvite	lädt einen anderen Spieler in eure Gilde ein
/gremove	entfernt einen Spieler aus der Gilde
/gpromote	setzt einen Spieler eurer Gilde um einen Rang höher
/gdemote	setzt einen Spieler eurer Gilde um einen Rang niedriger
/gmotd	erstellt die Gildennachricht des Tages
/gquit	entfernt dich aus deiner Gilde
/groster	fügt eine Gildenstruktur hinzu (nur für Offiziere und Anführer)
/gleader	ernennt einen anderen Spieler zum Gildenanführer (nur für Gildenanführer)
/gdisband	löscht die Gilde (nur für Gildenanführer)

GEWUSST WIE

Vielen Spielern brennen immer die gleichen Fragen unter den Nägeln. GameStar liefert Antworten und noch mehr Spielspaß-Tipps.

Filmzitate

Besuchen Sie einmal im Ödland den Gnom mit dem kleinen Roboter Servo in der Nähe von Kargath. Servo läuft für gewöhnlich in der unmittelbaren Gegend aufgeregt herum und macht irgendwann in der Nähe seines Herren eine kurze Pause. Wenn Sie lange genug dem Treiben zusehen, zitiert Servo bekannten Zeilen aus Filmen. Testen Sie doch mal Ihr Hollywood-Wissen und erraten Sie die Herkunft der Einzeiler.



Star Wars I

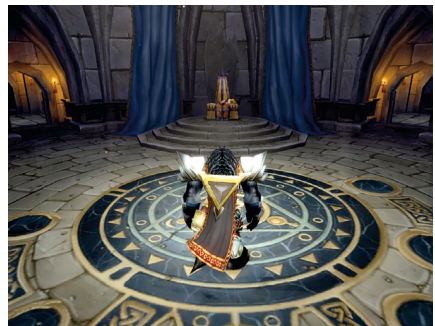
Blizzards Programmierer sind anscheinend große Fans von George Lucas' »Krieg der Sterne«-Saga. Wenn Sie auf Ihren Reisen einmal in die Gnomstadt Gadgetzan in Tanaris kommen, bleiben Sie einen Moment lang stehen und lassen Sie die Anordnung und die Architektur der kleinen Stadt auf sich wirken. Nach wenigen Augenblicken wird Ihnen die Umgebung merkwürdig vertraut vorkommen – kein Wunder, denn Gadgetzan fand sein gestalteri-

sches Vorbild im berühmten Raumhafen Mos Eisley, gelegen auf dem Wüstenplaneten Tatooine, der Exilheimat von Luke Skywalker.



Geisterstimmen

Undercity, die Hauptstadt der Untoten, besticht nicht nur durch einen ausgefallenen Aufbau. Wenn Sie ein Surround-Sound-System besitzen, lassen Sie sich auf dem Weg zum Fahrstuhl einmal besonders viel Zeit. Im Vorhof des Thronraumes liegt eine zerbrochene Glocke auf dem



Boden, das dumpfe Läuten des verstummten Metallriesen ist aber noch zu hören. Im nächsten Abschnitt hören Sie erst das Jubeln von Menschen, je näher Sie Undercity kommen, desto mehr verwandeln sich die Stimmen in unheimliche Zombielaute. Schließlich stehen Sie im Thronraum des Königs von Lordaeron. Bleiben Sie einen Moment lang vor dem Thron stehen – irgendwann hören Sie den originalen Dialog aus einer WarCraft 3-Filmsequenz zwischen Prinz Arthas und König Terenas, kurz bevor der besessene Sohn seinen Vater ermordet.

Drachenjagd

Ob Papageien, Katzen oder Pandabären aus der exklusiven Collector's Edition, die kleinen Haustiere erfreuen sich großer Beliebtheit. Besonders begehrt sind die Drachenwelpen, die es in den Farben Schwarz, Rot und Grün gibt. Mit ein bisschen Glück und viel Geduld lässt sich so ein Drachenjunges in den Sümpfen des Elends vor Itharius' Höhle (Level 36 - 38, grün), im Sumpfland in Direforge Hill (Level 23 - 25, rot) oder im Ödland in der Lethorklamm (Level 41 - 43, schwarz) von den dort herumfliegenden Welpen ergattern. Allerdings liegt die Chance eines Haustier-Drops rein statistisch bei mageren 0,1% – wundern Sie sich also nicht, wenn Sie nicht sofort etwas finden. Netze Nebeneffekte der gezielten Drachenjagd sind das Geld und die magischen Gegenstände, die sich vor allem im Auktionshaus gewinn-

bringend verkaufen lassen. Wenn Sie sich in einem Gebiet passend zur Stufe Ihres Charakters aufhalten, fallen zudem noch einige Erfahrungspunkte an, mit denen Sie schnell aufsteigen. Größter Nachteil ist und bleibt aber der Faktor Zufall; manche Jäger werden schon nach ein bis zwei Stunden fündig, andere versuchen ihr Glück bereits seit Tagen.



Einstellungen auf Notebooks

World of WarCraft hat ein Problem mit den stromsparenden Prozessoren von Notebooks. Durch die dynamische Anpassung der Taktrate je nach geforderter Leistung des Betriebssystems kommt es oft vor, dass das Spiel anscheinend eine neue Hardware entdeckt und die Konfigurationseinstellung des Benutzers zurücksetzt. Wenn Sie die entsprechende Dialogbox vor dem Start von World of WarCraft sehen, klicken Sie einfach auf »Nein«. Zwar startet das Spiel dann, aber Sie kehren dann mit **[ESC]** wieder auf den Schreibtisch zurück. Starten Sie World of WarCraft neu – in vielen Fällen erkennt das Spiel den Prozessor dann korrekt und übernimmt Ihre gewohnten Einstellungen.

Patches sichern

Sobald ein neuer Patch für World of WarCraft verfügbar ist lädt sich das Installationsprogramm automatisch herunter. Für den Fall, dass Sie einmal das Spiel neu installieren müssen, sollten Sie sich die Patchpakete in einen an-



deren Ordner oder sogar auf CD sichern. Werfen Sie einen Blick in das Verzeichnis, in das Sie World of Warcraft installiert haben, beispielsweise »C:\Programme\World of Warcraft«. Dort finden Sie Daten nach folgendem Muster:

WoW-1.4.0-deDE-patch.exe

Je nach verwendeter Sprachversion kann sich das Länderkürzel im Dateinamen unterscheiden. Diese Dateien können Sie im Notfall direkt starten, um das Spiel auf den aktuellsten Stand zu bringen. Beachten Sie jedoch die Reihenfolge, in der die Versionen auf das System müssen. Beginnen Sie mit der niedrigsten Nummer und arbeiten Sie sich zur höchsten rauf. So ersparen Sie sich das zeitintensive Herunterladen der Patches.

Auktionen im Auge behalten

Manchmal ist es unpassend und mühsam, von einem Ort der Welt ins nächstgelegene Auktionshaus zu eilen, um eine Auktion nicht zu verpassen oder gefundene Gegenstände dort zu platzieren. Wenn Sie diese Dinge beschleunigen wollen, legen Sie sich auf Ihrem Server einen zweiten Charakter in der gleichen Fraktion an. Schicken Sie das junge Wesen dann in die Hauptstadt mit dem Auktionshaus, beispielsweise Orgrimmar (Horde) oder Ironforge (Allianz). Wenn Sie mit Ihrem Hauptcharakter nun etwas im Auktionshaus erledigen möchten, eilen Sie lediglich zum nächsten Briefkasten und senden Ihrem Stellvertreter die Gegenstände. Dann schalten Sie auf den anderen Charakter um und erstellen die Auktionen. Wenn Sie auf einen Gegenstand mitbieten und überboten werden, können Sie ebenfalls umschalten und im Namen des anderen Charakters das Gebot erhöhen. In diesem Fall sollten Sie aber darauf achten, dass Ihr zweites Alter Ego auch über genügend Kleingeld verfügt.

Star Trek

In Booty Bay finden Sie in der Nähe der Taverne »Zum salzigen Seemann« einen Goblin na-

mens Scooty. Dieser Chefindenieur bedient den Transporter in die Instanz Gnomeregan. Natürlich ist das eine Anspielung auf den schottischen Technikchef der USS Enterprise unter dem Kommando von Captain Kirk. Und auf der anderen Seite wartet ein gewisser »Sprok« alias Spock vom »Besucher-Team«.



Brasilien inside

Schwimmen Sie mal im Sonnenuntergang bei Booty Bay zur großen Goblinstatue am Hafen. Wenn Sie die kleine Insel erreichen, erkennen Sie am Namen, woher die Inspiration für die Figur kam: In Rio de Janeiro, der Hauptstadt Brasiliens, steht die berühmte Jesusfigur auf einem hohen Berg und wacht mit gleicher Haltung wie der Goblin-Kollege über die Stadt.



Kampfrainer der Matrix

Im Handelsviertel von Stormwind gibt es einen Waffenhändler namens »Woo Ping«. Die-

sen Mann gibt es auch im realen Leben – er ist der Kampfsportexperte, der Keanu Reeves und Konosorten für die Martial-Arts-Szenen in der »Matrix« ausbildete. Woo Ping war auch an der Choreographie der Kämpfe in »Crouching Tiger, Hidden Dragon« beteiligt.

Geisterjägerinnen

Im Magierviertel in Stormwind stoßen Sie auf drei junge Zauberinnen, die sich über verschiedene Zaubertechniken unterhalten. Lauschen Sie der Konversationen eine Weile, und irgendwann können Sie einen Dialog aus dem Kinoklassiker »Ghostbusters« verfolgen: »Ich dachte, die drei Strahlen zu kreuzen, wäre schlecht!«

Gefährlicher Koch

Fragen Sie eine Wache in Stormwind nach dem Wohnort des Kochs Stephen Rybak. Die Wache wird Ihnen sagen, dass er mit einem Messer sehr gut umgehen kann – und dass er wohl nicht immer ein Koch war. Eine Anspielung auf den Charakter Casey Ryback, gespielt von Steven Segal, im Actionfilm »Alarmstufe Rot«, der als ehemaliger CIA-Agent seinen Lebensunterhalt als Koch auf einem Kriegsschiff verdient.

Startermädchen

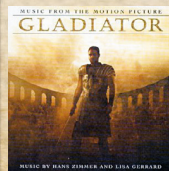
Am Rand der Goblin-Rennbahn in der Schimmernden Ebene steht ein menschliches Startermädchen namens »Daisy«. Diese junge Dame ist ihrem TV-Serienvorbild aus »Die Dukes von Hazzard« exakt nachempfunden.

DS



Neuer Klang in Azeroth

Keine Frage, der originale Soundtrack von World of Warcraft von Jason Hayes ist zeitlos und wunderschön gelungen. Doch ein wenig Abwechslung hat noch niemandem geschadet. GameStar zeigt Ihnen, welche musikalische Untermalung bei unseren Streifzügen durch Azeroth ebenfalls eine einmalige Atmosphäre erzeugt. Genießen Sie die Musik einfach im Hintergrund mit Ihrem Lieblings-Musiktool. Winamp, iTunes und Windows Media Player laufen arglos parallel zu World of Warcraft. Ihr Rechner sollte dazu aber über mindestens 512 MB Hauptspeicher verfügen.



Gladiator

Komponist: Hans Zimmer
Label: Decca (Universal)



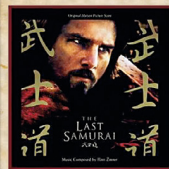
Tomb Raider – The Cradle of Life

Komponist: Alan Silvestri
Label: Colosseum



Fluch der Karibik

Komponist: Klaus Badelt
Label: Disney (Warner)



Last Samurai

Komponist: Hans Zimmer
Label: Elektra (Warner)



As If To Nothing

Komponist: Craig Armstrong
Label: Virgin UK (EMI)

THOTTBOT RICHTIG NUTZEN

Sie suchen seit Stunden einen Gegenstand und der richtige Trainer für Ihren Beruf lässt sich nirgendwo blicken? Dann sind Sie hier richtig.

Manche Spieler sehen das Benutzen von Datenbanken wie Thottbot und Goblin Workshop bereits als »Cheaten« (Betrügen) an. Ein Verstoß gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind die Infosammelbecken jedoch nicht. Denn in erster Linie tragen die Spieler dazu bei, dass sich über eine Suchmaschine nach bestimmten Begriffen aus dem Spiel suchen lässt. Während ein Benutzer online in World WarCraft unterwegs ist, überträgt ein kleines Addon wichtige Informationen wie Positionsdaten und das Vorkommen von Gegenständen, um sie in eine Datenbank zu schreiben. Über die Webseite kann sich dann jeder andere Spieler informieren, wo bestimmte Nichtspieler-Charaktere (NSC) oder Utensilien bereits gefunden wurden. Oft reicht dieser Anhaltspunkt aus, um im Spiel selbst schnell zum Ziel zu kommen. Einziger Nachteil: Oft

überwiegen die Bezeichnungen aus der englischen Version von World of WarCraft. Manchmal ist beim Übersetzen der Namen ein wenig Fantasie erforderlich, um den gesuchten Eintrag zu finden.

Thottbot in Cosmos

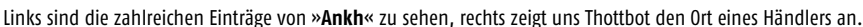
Thottbot (www.thottbot.com) ist die wohl umfangreichste Datenbank für World of WarCraft. Dies ist sicherlich auch darin begründet, dass sich das Datensammel-Plugin für Thottbot bereits in der Addon-Sammlung Cosmos befindet. In der Grundeinstellung – die vom Spieler manuell aktiviert werden muss – sammelt das Addon Positionsdaten von Gegenständen und Nichtspielercharakteren. Den Spielfluss stört das Addon nicht, da alle Informationen zunächst einmal lokal auf der Festplatte liegen. Persönliche Daten, wie Kontoname, Passwörter oder Chatnachrichten bleiben von Thottbot übrigens unberührt. In der Chatzeile können Sie jederzeit mit dem Kommando

`/thottbotsize`

überprüfen, wie groß das aktuelle Datenpaket ist. Je nach Länge Ihrer Sitzung kann das Paket durchaus in den Bereich eines Megabytes anwachsen. Eine Übertragung an die Thottbot-Datenbank erfolgt übrigens erst dann, wenn Sie das Cosmos-Installationsprogramm starten. Dieses Programm aktualisiert nicht nur die einzelnen Bestandteile von Cosmos, sondern lädt



Thottbot-Daten landen per **Cosmos** auf den Servern.



Generell kann Thottbot beim Spiel von World of Warcraft eine große Hilfe sein. Grundsätzlich sollten Sie sich aber den Spaß am Erforschen von Azeroth nicht nehmen lassen. Konsultieren Sie die Datenbank nur, wenn Ihnen partout etwas nicht gelingt oder wenn Sie auf der gezielten Suche nach bestimmten Händler, Trainern sowie Rezepten für Ihre Klasse sind.

BASTELSTUNDE

World of WarCraft schreibt Ihnen nicht vor, mit welcher Benutzeroberfläche Sie spielen sollen. Es steht Ihnen als Spieler frei, herumzubasteln.

Durch die Vielzahl der Entwicklungen der Spieler wurden schon früh Websites ins Leben gerufen, über die man seine Tools der gesamten Community zugänglich machen konnte. Mittlerweile finden Sie dort eine riesige Auswahl der verschiedensten Erweiterungen. Angefangen von einfachen Verbesserungen der Standardanzeigen bis zu aufwändigen Zusammenstellungen, wie zum Beispiel alphabetische Register aller Gegenstände im Spiel oder Karten aller Dungeons.

Komplettlösung oder Detailtuning?

Anstatt sich für alle Ihre Wünsche aus der Vielzahl der Angebote das Richtige mühsam herauszusuchen, können Sie auch auf fertige Zusammenstellungen zurückgreifen. Das sind die sogenannten Compilations. Bei ihnen haben sich einige Spieler schon die Mühe gemacht, nützliche Tools und Programme zusammenzufügen oder zu programmieren und in einem Paket anzubieten. Vorteil dieser Gesamtpakete ist, dass die Programmierer meist sehr zügig auf Änderungen im Spiel reagieren und passende

Patches für ihre Compilations anbieten. Verwenden Sie viele einzelne Addons, so kann es passieren, dass nach einem Patch plötzlich das eine oder andere nicht mehr richtig funktioniert. Oder im schlimmsten Fall Ihr Cient sich mit lästigen Bugs und Abstürzen bedankt.

Die Installation...

...von Tools und Add-ons ist denkbar einfach. Im WoW-Programmverzeichnis gibt es einen Unterordner »\Interface\AddOns«. Jedes Addon, das Sie installieren, erhält hier einen eigenen Unterordner mit seinem Namen. Die Dateien, die Sie von den einschlägigen Seiten herunterladen sind meist im .zip oder .rar-Format gepackt. Benutzen Sie einfach das passende Dekomprimierungsprogramm, um die Archive direkt ins WoW-Verzeichnis (Standard: C:\Programme\World of Warcraft\Interface\AddOns) zu entpacken. Achten Sie hier unbedingt darauf, welche Pfadangaben in den Archiven verwendet wurden. Teilweise legen die Tools auch Unterverzeichnisse an. Aktivieren Sie deshalb unbedingt das Auswahlkästchen »Pfadangaben verwenden«. Das gilt besonders, wenn Sie eine Compilation installieren wollen. Diese bestehen aus zahlreichen Einzelprogrammen, denen separate Ordner zugeordnet werden.

Übrigens: Sie können Addons sogar während des Spielens auf diese Weise installieren und auch bei Nichtgefallen oder Fehlfunktionen wieder aus dem Ordner löschen. Nutzen Sie dazu einfach den Fenstermodus. Über das Kommando »/console reloadui« wird das komplette Interface neu geladen. Denken Sie aber daran,



WoW im Fenster ist für Addon-Experimente praktisch.

Ihren Avatar an einen sicheren Ort zu bringen. Das Neuladen dauert einige Sekunden.

Aktivieren und Deaktivieren

Manchmal ist es nötig, das eine oder andere Addon zu deaktivieren. Das kann der Fall sein, wenn eine Compilation mehr mitbringt, als Sie brauchen. In dem Fall finden Sie im Charakterauswahlbildschirm unten links die Schaltfläche »AddOns«. Wenn Sie diese anklicken, erhalten Sie eine Übersicht über alle installierten Tools. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die einzelnen Einträge, so werden Ihnen im Normalfall Kurzinformationen zu den Tools eingeblendet. Hier können Sie nun alle Einträge verwalten. Veraltete Versionen können Stabilitäts-Probleme verursachen, also sollten Sie darauf achten, diese rechtzeitig zu ersetzen. Die Versionsnummer des jeweiligen Addons finden Sie in der dazu passenden *.toc Datei im Verzeichnis des Tools – zu öffnen mit jedem Text-Editor (Notepad, UltraEdit) oder Schreibprogramm.



Manche Addons finden Sie nur in **englischer** Sprache.

Sprachbarriere

Auch wenn Sie mittlerweile viele deutsche Angebote finden werden, sind die meisten doch in englischer Sprache verfasst. Addons, die Gegenstände oder Zauber/Fertigkeiten verwenden, die im Spiel namentlich auftauchen, müssen lokalisiert sein damit diese voll funktionsfähig sind.

Claudia Paul / **DS**

Addon-Compilations und Mod-Webseiten im Überblick

Name	CurseGamingURL	HomeURL
European Cosmos	http://www.curse-gaming.com/mod.php?addid=275	http://www.cosmosui.org/
Nurfed UI	http://www.curse-gaming.com/mod.php?addid=298	http://www.nurfed.com
Insomniac Recompilation	http://www.curse-gaming.com/mod.php?addid=297	http://www.insomniac.net
Ultimate UI	http://www.curse-gaming.com/mod.php?addid=478	http://wowbattle.net
GypsyMod	http://www.curse-gaming.com/mod.php?addid=320	http://gypsymod.the-mad.net
CTMod	http://www.curse-gaming.com/mod.php?addid=273	http://www.ctmod.net/

Interface Seiten

Art	URL
AddOn Datenbank	http://www.curse-gaming.com/mod.php
AddOn Datenbank	http://www.wowinterface.com
AddOn Datenbank	http://www.ui.worldofwar.net
Offizielles Forum	http://forums-de.wow-europe.com/board.aspx?fn=wow-interface-de

ZWISCHEN DEN ZEILEN GELESEN

Ihr Spiel artet zu oft in Stress aus? Dann sollten Sie eventuell einige Makros einsetzen, um Ihre wunden Finger zu schonen.

Bereits in anderen MMPORPGs gab es die Möglichkeit Makros zu erstellen.

Im Grunde genommen sind Makros nichts anderes als die Aneinanderreihung von Befehlen, die dann auf einen Tastendruck ausgeführt werden. Sie können dabei alle Kommandos (»/Befehl«) verwenden, die Sie auch in die Chatkonsole eingeben können. Zusätzlich können Sie sich jedoch bei World of Warcraft der LUA Programmiersprache bedienen, um in Ihren Makros Skripte aufzurufen. Fangen Sie am besten erst einmal langsam an. Versuchen Sie sich zuerst an einfachen Makros oder modifizieren Sie fertige Makros aus einschlägigen Websites und Foren individuell für Ihren Bedarf. Sie werden sehen: Mit etwas Übung gelangen Ihnen schnell auch kompliziertere Kombinationen und Skripte. Ausprobieren, testen und sich mit anderen Spielern im Dialog austauschen ist hier der Schlüssel zum Erfolg.



Alle Icons des Spiels stehen auch für **Makros** bereit.

Anlegen der Makros

Um ein Makro zu erstellen, rufen Sie das entsprechende Menü auf. Dies finden Sie im Hauptmenü. Sie können auch einfach in die Kommandozeile »/makro«, »/macro« oder »/m« eingeben. Klicken Sie im folgenden Fenster auf den Schaltfläche »Neu« und entscheiden Sie sich für ein passendes Symbol und einen Namen für Ihr Makro. Im größten Feld können Sie die Befehle eingeben. Schließen Sie zum Schluss das Fensters über die Schaltfläche »Fertig«. Sie können von nun an Ihr Makro einfach aus der Übersicht in Ihre Aktionsleisten ziehen und per Klick ausführen.

[/winken](#)

Einfache Makros

Verbinden Sie nun einfach mal einige Befehle miteinander. Zum Beispiel »/say Hallo %t!« mit »/winken«. (Die Variable %t fügt den Namen Ihres aktuellen Targets in die Zeile ein.) Außerdem können Sie auch Ihre Zaubere über den Befehl »/wirken Zaubername (Rang X)« aufrufen. Allerdings wird immer nur ein Zauber im Makro ausgeführt. Das heißt jedoch nicht, dass Sie nicht mehrere Zaubere in ein Makro integrieren können. Es wird nur der erste ausführbare Zauber gewirkt. In Verbindung mit unterschiedlichen Zaubereichweiten, Cooldown-Timern oder anderen Be-



Taure-Schamane Tigohl begrüßt andere Spieler mit einem einfachen Makro, inklusive **Verbeugung**.

dingungen ergeben sich daraus interessante Kombinationsmöglichkeiten.

[/wirken Mungobiss\(Rang 1\)](#)

[/wirken Raptorstoß\(Rang 2\)](#)

Scripts & LUA:

Scripte gehen weit über das einfache Aufreihen von Befehlen hinaus. Allerdings sollten Sie hier eine Affinität zum Programmieren mitbringen. Scripte basieren auf LUA, einer vollwertigen Programmiersprache. Sie ist zwar möglichst einfach gehalten, um den Einstieg zu erleichtern, bietet aber alle Funktionen. LUA ist »case sensitive«, achten Sie also immer auf korrekte Groß- und Kleinschreibung. Ein Script innerhalb eines Makros muss sich außerdem in einer einzigen Zeile befinden, sonst funktioniert es nicht. Entfernen Sie

deshalb spätestens vor dem Speichern des Makros alle Zeilenumbrüche, die Sie vielleicht beim Entwurf des Miniprogramms zur besseren Übersicht benutzt haben. Sie beginnen eine LUA-Scriptzeile mit »/script«.

Im Anhang finden Sie eine beispielhafte Aufstellung der Scriptbefehle. Weitere finden Sie auf den diversen Websites.

[/Script CastSpellByName\(»Zurechtstutzen\(Rang 1\)«\)](#)

Bedingungen im Script

Der wirkliche Unterschied zwischen den einfachen Befehl-Abfolgen und der Script Sprache ist die Möglichkeit Schleifen und Bedingungen einzufügen. Die meist genutzte Funktion ist wohl die »if then« Abfrage: »if <Bedingung> then <Befehl1> else <Befehl2> end«. Das Makro prüft die Bedingung, ist diese

Baukastensystem – eine kleine Auswahl der Scriptbefehle

Funktion/Befehl	Erklärung
%t	Fügt den Namen des aktuellen Ziels ein. (Bsp.: /say Hallo %t. = »Hallo Bob.«)
CastSpellByName(»Name(RangX)«)	Wirkt der Zauber des entsprechenden Ranges.
SpellIsTargeting()	Gibt ein »true« (wahr) zurück, wenn der Mauszeiger mit einem Zauber aufgeladen ist. Kann als Basis für weitere Funktionen verwendet werden.
SpellStopTargeting()	Löscht den Zauber auf dem Mauszeiger.
SpellTargetUnit(name)	Ein Zauber wird direkt auf »name« gewirkt. Dabei wird das aktuelle Ziel nicht gewechselt.
AttackTarget()	Führt »Angreifen«-Fähigkeit aus.
PetAggressiveMode()	Setzt den Begleiter auf aggressiv.
PetDefensiveMode()	Setzt den Begleiter auf defensiv.
PetPassiveMode()	Setzt den Begleiter auf passiv. Praktisch fürs Eisfallen legen, Todstellen oder Streuschuss des Jägers.
PetWait()	Setzt den Begleiter auf bleiben.
PetFollow()	Setzt den Begleiter auf folgen.
PetAttack()	Lässt den Begleiter angreifen.
TogglePetAutocast(index)	Schaltet eine Fähigkeit des Begleiters an oder aus.
ClearTarget()	Löscht das aktuelle Ziel.
TargetByName(name)	Nimmt den entsprechenden Namen ins Ziel.
TargetLastEnemy()	Nimmt das Letzte Ziel zurück ins Ziel. Findet Verwendung, wenn für andere Funktionen das Ziel gelöscht wurde.
TargetNearestEnemy()	Nimmt den nächsten Feind ins Ziel.
AssistUnit(name)	Nimmt das Ziel des Names ins Ziel. Das Selbe wie /assist in Makros.
DropItemOnUnit(»unit«)	Legt einen Gegenstand auf »unit«. Wobei Unit zum Beispiel der Begleiter sein kann.
AutoEquipCursorItem()	Legt den Gegenstand am Mauszeiger direkt an.
DeleteCursorItem()	Löscht den Gegenstand am Mauszeiger.
CursorHasItem()	Gibt »true« aus, wenn ein Gegenstand am Mauszeiger hängt.
PickupContainerItem(bag, slot)	Nimmt einen Gegenstand an den Mauszeiger.
PutItemInBag(bag)	Leert den Mauszeiger in die Tasche.
UnitHealth(unit)	Gibt die Lebenspunkte von »unit« in Prozent an.
UnitHealthMax(unit)	Liefert die maximale Gesundheit von »unit«.
UnitMana()	Gibt das Mana von »unit« in Prozent an.
UnitManaMax()	Liefert das maximale Mana von »unit«.
UnitIsEnemy(unit)	Gibt »true« für Feinde aus, »false« für Freunde und Neutrale.
UnitIsFriend(unit)	Gibt »true« für Freunde und Neutrale aus, »false« für Feinde.
IsAltKeyDown()	Gibt »true« aus, wenn die Alt Taste gedrückt ist.
IsShiftKeyDown()	Gibt »true« aus, wenn die Shift Taste gedrückt ist.
IsControlKeyDown()	Gibt »true« aus, wenn die Strg Taste gedrückt ist.



Aktualisieren Sie regelmäßig den **Rang** von Zaubern.

wahr wird Befehl1 ausgeführt, ansonsten Befehl2. Den »else« Zweig können Sie bei Bedarf weglassen. Auf jeden Fall müssen Sie die Funktion mit »end« abschließen.

```
/script if (not PlayerFrame.inCombat) then
CastSpellByName(»Angreifen«); end
```

Das Makro prüft, ob sich der Spieler im Kampf befindet. Ist dies nicht der Fall wird der Angriff aktiviert.



Schleifen im Script

Schleifen sind Funktionen, die Befehle so oft ausführen, bis vorgegebene Bedingungen erfüllt sind. In LUA haben Sie die üblichen Möglichkeiten Schleifen zu konstruieren. Die »For«-Schleife ist eine Zählschleife.

```
for <variable>=<start>,<stop>,<step> do
<befehl> end
```

Die »While«-Schleife lässt eine genauere Definition der Bedingung zu.

```
x=10 while x>0 do
CastSpellByName(»MarkOfTheWild (Rank
»..X.«)«)
x=x-1 end
```

Und letztlich die »Repeat«-Schleife, die einen Befehl im Gegensatz zu den anderen beiden Schleifen mindestens einmal ausführt, ansonsten bis zur Erfüllung der Bedingung.

```
repeat <befehl> until <bedingung>
```

Grenzen des Machbaren

Blizzard legt Ihrer Kreativität einige Hürden in den Weg. Dies soll in erster Linie dafür sorgen, dass in World of Warcraft weiterhin Sie als Spieler spielen und nicht als makrogesteuerter RoboBot. Makros dürfen deshalb nicht mehr als 256 Zeichen enthalten.

Sie können innerhalb eines Makros nur einen Zauber aufrufen, Ausnahmen bilden hier allerdings Fähigkeiten, die nicht als Zauber gelten. Und Sie können keine weiteren Makros aus einem Makro heraus aufrufen. Beim Schreiben sollten Sie eines nicht aus den Augen verlieren: Man kann für ziemlich alles im Spiel ein Makro schreiben, allerdings kann man es auch übertreiben. Spätestens, wenn Sie Ihre Gruppe mit Textmeldungen für alles und jedes »bespaßen« oder automatisiert über jedes Detail Ihrer virtuellen Befindlichkeit informieren, wird Ihr Sympathiefaktor bei den anderen schnell gegen Null tendieren.

Claudia Paul / DS

PALADIN

S. 32 Kampftaktik

S. 36 Mods

S. 40 Talente

S. 42 Berufsberatung



EXORZIST UND GOTTESKRIEGER

Der Paladin ist als Kämpfer für das Licht rechtschaffen und nur auf Seiten der Allianz zu finden, dafür aber einer der vielseitigsten Klassen im Spiel.

Als ein Kämpfer für das Licht bleibt der Paladin der Horde verwehrt und kann nur auf Seiten der Allianz gespielt werden. Zunächst war es nur den Menschen erlaubt, so erzählt es die Geschichte, Paladin zu werden, doch nach einiger Zeit wurden auch einzelne edle Zwerge in den Bund der Gotteskrieger aufgenommen. In World of Warcraft ist es deshalb möglich, sowohl einen Menschen- als auch einen Zwergpaladin zu spielen. Die Entscheidung zwischen beiden hat keine große Auswirkung auf seine Stärke, da beide Völker keine spielentscheidenden Rassenfertigkeiten besitzen und sich ihre Startwerte kaum von einander unterscheiden. Die Rassenwahl ist somit reine Geschmackssache.

Solo und in der Gruppe

Durch seine Heilfertigkeiten ist der Paladin sowohl im Solospiel als auch in der Gruppe ein Allroundtalent. Dank seiner sehr guten Rüstung ist er im Nahkampf äußerst schwer zu bezwingen. Ab Charakterlevel 40 ist es ihm sogar möglich, das Tragen von Plattenrüstungen zu erlernen, was seiner Zähigkeit einen weiteren Schub gibt. Als reiner Nahkämpfer kann er somit gut als Blocker fungieren und gleichzeitig die Gruppe durch seine »Heiliges Licht, Lichtblitz«- und »Hände auflegen«-Zaubersprüche am Leben erhalten. Des weiteren verfügt der Paladin über sehr starke Verstärkungszaubersprüche (Buffs), mit denen er

sich selbst und seine Mitspieler unterstützen kann. An erster Stelle stehen seine Auren, die einmal aktiviert auf jedes Teammitglied in einem bestimmten Radius um den heiligen Kämpfer wirken, ähnlich wie beim Paladin in Diablo 2. Die wohl beliebteste ist die »Hingabeaura«, welche der Gruppe zusätzliche Rüstungspunkte gewährt und somit die Schadensreduktion erhöht. Gegen magiebegabte Gegner sollte die »Widerstandsaura« gewählt werden, um den Schaden möglichst gering zu halten. Hierbei sollten Sie aus »Feuer-, Eis-« und »Schattenwiderstandsaura« die situationsbedingt wirkungsvollste auswählen. Besonders für zaubernde Mitspieler ist die »Konzentrationsaura« interessant, da sie eine Chance gibt, schadensbedingten Zaubunterbrechungen zu widerstehen. Die letzte Aura ist die »Vergeltungsaura«. Diese verursacht bei jeder Attacke eines Gegners ein bischen Heiligschaden beim Angreifer.

Hilfe aus der zweiten Reihe

Die Rolle des Paladins in der Gruppe ist die des Zweitblockers, auch »Off-Tank« genannt. Da der Krieger mehr als der Paladin einstecken kann und Fertigkeiten besitzt, die die Aufmerksamkeit des Gegners auf ihn lenken, sollten Sie als Paladin nicht versuchen, das Hauptziel der Gruppe anzugreifen. Ihre Aufgabe ist es vielmehr, Gegner zu beschäftigen, die von keinem Spieler angegriffen werden,

um deren Aufmerksamkeit auf sich ziehen zu können. Zudem müssen Sie sowohl das Leben als auch das Mana der Gruppe immer im Auge behalten, um zu wissen, wann dem Hauptheiler (Priester oder Druiden) das Mana ausgeht, damit Sie ihre Mitspieler rechtzeitig heilen können. In späteren Instanzen besitzen die Gegner extrem starke Schwächungszauber (Debuffs) in Form von Giften, Krankheiten oder magischen Effekten. Diese sollten Sie immer so schnell wie möglich mit »Reinigung des Glaubens« beseitigen, damit Sie und Ihre Mitspieler Ihr volles Potenzial entfalten können. Dank des »Gottesschilds« ist es dem Paladin möglich, sich selber unverwundbar zu

machen und somit in verloren geglaubten Situationen doch noch den Sieg davonzutragen. Nutzen Sie diesen Schild aber mit Vorsicht, da er bei Aktivierung jegliche Aufmerksamkeit der Monster von Ihnen nimmt und auf die Gruppe lenkt, was verheerend enden kann.

Mehrere Ziele

In manchen Situationen kommt man nicht daran vorbei, mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu kämpfen. Hierbei sollten Sie immer erst die schwächeren Gegner ausschalten, bevor Sie sich an die starken herantrauen. Nutzen Sie den »Hammer der Gerechtigkeit«, um Gegner beim Zaubern zu unterbrechen und



Paladine zeichnen sich vor allem durch äußerst starke Auren aus, die sogar kraftvolle **Nahkampfattacken** absorbieren können.



Paladine lassen sich ihre Waffen gerne **verzaubern**.

sie mehrere Sekunden bewegungsunfähig zu machen. Geht Ihr Lebensbalken gegen Null, frischen Sie ihn rechtzeitig mit einem »Heiliges Licht«-Zauberspruch auf und wenden Sie sich dem nächsten Gegner zu. Dies machen Sie so oft, bis Ihr Mana verbraucht ist. Ist der Kampf dann immer noch nicht vorbei, aktivieren Sie jetzt Ihr »Gottesschild« und benutzen Sie Verbände, die Sie durch den Beruf »Erste Hilfe« erstellen können, um sich wieder aufzuladen. Steht jetzt immer noch ein Gegner, haben Sie als letzte Rettung noch die Möglichkeit, »Hände auflegen« zu zaubern, um ein finales Mal Ihren Lebensbalken zu füllen. Mit dieser Technik sollte es für Sie ein Leichtes sein, zwei bis drei Gegner der gleichen Charakterstufe zu bezwingen.

Der Paladin im PvP

Als Paladin wird man bei größeren Schlachten zwischen Allianz und Horde nicht all zu oft als Ziel genommen, da es sich auch unter der Horde herumgesprochen hat, dass ein Paladin mit Platte und Selbstheilung ein nur schwer zu vernichtender Gegner ist. Somit sollte man in einem Massengefecht mög-

lichst dicht an der Front stehen, um die gegnerischen Spieler von den leicht zu tötenden Charakterklassen wie Priester oder Magier abzulenken. Ihr Platz ist hierbei direkt neben den Kriegern, die Sie durch Heilzauber am Leben halten müssen. Im PvP ist es von großem Nutzen, mindestens den zweiten Rang im neu eingeführten Ehrensistem sein Eigen zu nennen, da man so Zugriff auf eine Insignie erhält, die vor negativen Effekten wie Lähmung, Betäubung oder Verwandlung schützt. »Weihe« ist ein sehr nützlicher »Area of Effect«-Zauberspruch (Zauber, der auf mehrere Gegner wirkt), mit dem man alle in der Nähe befindlichen Feinde schädigen kann. Man sollte ihn immer dann anwenden, wenn viele Feinde gleichzeitig in Reichweite sind, da er gegen einen einzelnen Gegner zu viel Mana kostet, um effektiv zu sein.

Anders sieht es in einem fairen Duell aus. Hierbei haben beide Spieler die selben Voraussetzungen und werden nicht durch andere gestört. Grundsätzlich ist der Paladin ein Charakter, der, richtig gespielt, gegen jede andere Klasse eine Chance hat. Wobei auch bei ihm das Stein-Schere-Papier-System greift und er es somit gegen manche Klassen sehr einfach gegen andere äußerst schwer hat.

Der Lieblingsgegner eines jeden Paladins sollte der Krieger sein. Dieser muss, wie der Paladin auch, in den Nahkampf, um Schaden anzurichten, weshalb ein Duell zwischen den beiden Kontrahenten meistens gleich abläuft. Der größte Vorteil, den Sie als Paladin gegenüber dem Krieger haben, ist die Möglichkeit, sich selbst zu heilen. Auch wenn der Krieger weit mehr Schaden macht und auch über mehr Lebenspunkte verfügt, so kann er sich nicht wieder voll heilen, wenn er angeschlagen ist. Die einzige Möglichkeit für ihn ist die »Erste Hilfe«-Fertigkeit, die aber nur einmal in der Minute benutzt werden kann und bei erlittenem Schaden sofort unterbrochen wird. Das ist jedoch kein Vergleich zu »Heiliges Licht«, »Gottesschild« oder »Hände auflegen«.

Schurken und Schamanen

Der nächste reine Nahkämpfer ist der Schurke. Dieser ist schon eine weit größere Herausforderung als der Krieger, da er in kürzester Zeit extrem viel Schaden anrichten kann. Auch dieser kann sich, ausgenommen mit »Erster Hilfe«, nicht selber heilen und wird deshalb versuchen, den Kampf so schnell wie möglich für sich zu entscheiden. Sie sollten sich gegen Schurken sehr frühzeitig heilen, um den Todesstößen dieser Klasse vorzubeugen. Diese können Ihnen, bei entsprechender Talentverteilung des Gegners, bis zu 2.000 Trefferpunkte auf einmal entziehen. Außerdem wird der Schurke versuchen, Sie bewegungsunfähig zu machen. In dieser Zeit kann er Sie angreifen, ohne dass Sie sich wehren können. Auch hier gilt: Frühzeitig selbst heilen. Wenn es möglich ist, aktivieren Sie »Wahrnehmung«, um den Schurken schon im »Verstohlenheitsmodus« angreifen zu können.

»Wahrnehmung« ist eine Rassenfertigkeit der Menschen, die die Verstohlenheitsentdeckung kurzzeitig drastisch erhöht.

Da es Schamanen nur auf Hordenseite gibt, ist es schwer, ein faires Duell gegen sie zu bestreiten. Der Schamane ähnelt dem Paladin in vielen Belangen. Auch er verfügt über Heilzauber und kann im Kampf eine Menge austeilen. Jedoch liegen seine Stärken mehr im Elementar- als im Nahkampf, was ihn zu einem schwierigen Gegner macht. Mit ein wenig Glück aktiviert sich »Siegel des Befehls« häufig und so kann man ihn, bevor er sich heilt, mit einer Kombo aus »Hammer der Gerechtigkeit« und einer schweren Zweihandwaffe ausschalten. Leider entkommen Schamanen dank ihrer »Geisterwolf«-Fertigkeit fast immer, wenn man sie bezwungen hätte. Besonders Tauren wirken »Kriegsdonner«, dann »Geisterwolf« und sind außer Reichweite, bevor Sie mit dem »Schlachtrösser« die Verfolgung antreten. *Alexander Straub / DS*

Paladin – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 10	Zauber: Aura der Hingabe	Erhöht den Verteidigungswert des Paladins und seiner Gruppe.
 Level 20	Zauber: Lichtblitz	Heilt ein befreundetes Ziel um X Punkte.
 Level 22	Zauber: Siegel der Gerechtigkeit	Erfüllt den Paladin 30 Sek. lang mit dem Geist der Gerechtigkeit, der jedem Nahkampfangriff eine Chance verleiht, 2 Sek. lang zu betäuben.
 Level 30	Zauber: Göttliches Eingreifen	Opfert den Paladin, um das ausgewählte Gruppenmitglied aus dem Kampf zu entfernen und es gegen jeglichen Schaden abzuschirmen.
 Level 32	Zauber: Segen der Macht	Diese Aura erhöht den Angriffswert aller befreundeten Charaktere.
 Level 34	Zauber: Gottesschild	Dieser Zauber schützt den Paladin vor allen Angriffen und Zaubern, verringert aber die Angriffsgeschwindigkeit um 50%.

EINFACH COSMOS

Für Paladine gibt es nur wenige spezielle Addons. Cosmos enthält bereits die praktischsten Helfer für den Alltag.

Overall DPS

Uhrzeit (Cosmos)

SideBar (Cosmos)

PopBar (Cosmos)





ADDONS FÜR PALADINE

Als göttlicher Allrounder dürfen sich Paladine vor allem mit den bekannten Addon-Sammlungen Cosmos und CTMod beschäftigen.

Der Paladin ist eine nahkampforientierte Mischung aus Krieger und Priester und sollte dementsprechend mit einer Modifikation gespielt werden, die beide Klassen gleichermaßen unterstützt. Hierfür empfiehlt sich »Cosmos«, da diese Modifikations-Sammlung eine Vielzahl an Vereinfachungen in sich birgt, die das Solo- aber vor allem Gruppenspiel erleichtern. Zunächst ist es möglich, die Lebensenergie des Gegners in Prozent anzuzeigen, was den Kampf komfortabler macht. Außerdem können die eigenen Treffer- und Manapunkte, sowie die der Gruppe, in genauen Zahlen dargestellt werden. Als Alternative empfiehlt sich hier noch das Addon »Status Bars«, welches die wichtigsten Daten von Ihnen und Ihrem Ziel in schicken Leisten übersichtlich darstellt. Dies hilft vor

allem bei Heilungsaktionen, da man so seine »Heiliges Licht«-Zaubersprüche zeitlich perfekt abstimmen kann. Hinzu kommt die praktische Uhrzeitanzeige am oberen Bildrand, die, wenn man mit der Maus darüber fährt, auch noch die gesamte Spielzeit, die geschätzte Zeit bis zum Levelaufstieg und weitere Informationen anzeigt. Ferner erhält man sowohl rechts als auch links jeweils eine Zusatzleiste, die für eine verbesserte Übersicht über die eigenen Fertigkeiten oder benutzbare Gegenstände sorgt. Auch die konstante Anzeige der Erfahrungspunkte ist beim Solospiel praktisch um immer den genauen Levelfortschritt zu erkennen. Alternativen in diesem Bereich sind die bekannten Mods »Titan Panel« und »AvgXP«, die Sie beispielsweise bei unserer Jäger-Oberfläche im Einsatz sehen.



Sortieren Sie sich schon in den ersten Stunden Ihre Angriffszauber und mächtigen Auren in verschiedene **Aktionsleisten** ein.

Kollektiver Segen

Speziell für den Paladin gibt es eine göttliche Segnungs-Funktion. Diese unterstützt Sie bei Ihrer eigenen Segnung, sowie der Segnung der Gruppe. Sie können bestimmte Abfolgen von Aktionen zu einer einzigen Verknüpfen und somit eine Menge Zeit einsparen. Vor allem in großen Gruppen und Raids ist diese Automation von Vorteil, da es Ihnen das ständige Buffen Ihrer Mitspieler abnimmt. Schamanen, die Paladine der Horde, benutzen für den gleiche Effekt das Cosmos-Addon »Totemstampfer«. Des weiteren bietet Cosmos ein verbessertes Quest-Log (Quest Gefährte), das Ihnen die optimale Stufe für jede Aufgabe verrät. Nicht nur Ihre Benutzeroberfläche,



Wenn Sie mit **mehreren Waffen** spielen, sollten Sie sich das Modul »Weapon Buttons« von Cosmos aktivieren.

sondern auch Ihre Weltkarte hat sich verändert. Dank Cosmos sehen Sie nun immer die Koordinaten Ihres eigenen Standpunktes sowie die Koordinaten der Stelle, an der sich Ihr Mauszeiger befindet. Dies hilft Ihnen und anderen Mitspielern bei der Auffindung von bestimmten Gegenden. Entsprechende Koordinaten finden Sie beispielsweise in der Datenbank von Thottbot.com. Außerdem ist es möglich, Notizen auf die Karte zu setzen. Dadurch ist es ein Leichtes, bestimmte Orte auch später noch wiederzufinden.

Noch mehr Komfort

Paladine sollten sich natürlich auch nicht die vielen anderen allgemeinen Addons entgehen lassen. Benutzen Sie auf jeden Fall die aktuellste Version von »Atlas«, um sich in Instanzen zurechtzufinden. Aktivieren Sie in

Cosmos die »Laberbox« (Telltrack), um die Flüster-Kommunikation zu vereinfachen. Fassen Sie Ihre Rucksäcke mit dem »Kompletinventar« in einem großen Fenster zusammen, damit Sie beim Sortieren von Gegenständen nicht auf die Größe der einzelnen Beutel Rücksicht nehmen müssen. Wenn Sie in eine Gilde eintreten benutzen Sie die Addons »Guild Mailer« und »Guild Organizer«. Ersterer erleichtert Ihnen Ranschreiben an die Mitglieder, der Organizer ist eine ausführlichere Version des Gildenfensters von World of Warcraft. Wenn Sie oft in Gruppen spielen installieren Sie sich »Quest Announcer«, um Ihre Kollegen über Ihren Fortschritt in geteilten Quests zu informieren. Wenn diese Auskunft einmal nicht erwünscht ist, können Sie das Addon mit »/qa off« abschalten und mit »/qa on« aktivieren. *Alexander Strobl / DS*

KAMPFMASCHINE UND ÜBERLEBENSKÜNSTLER

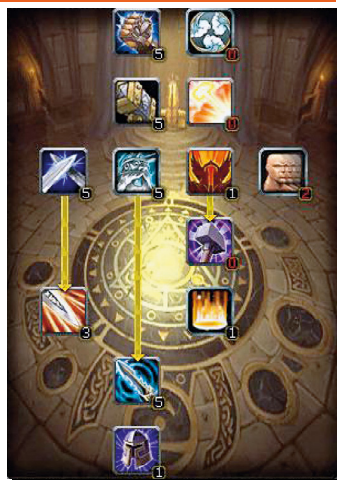
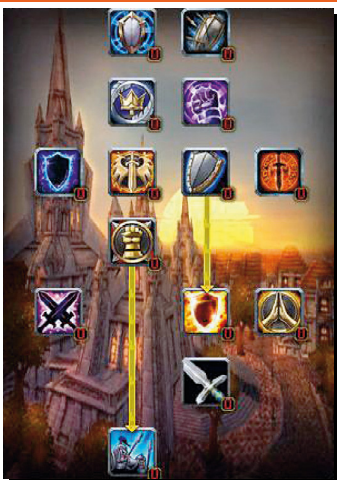
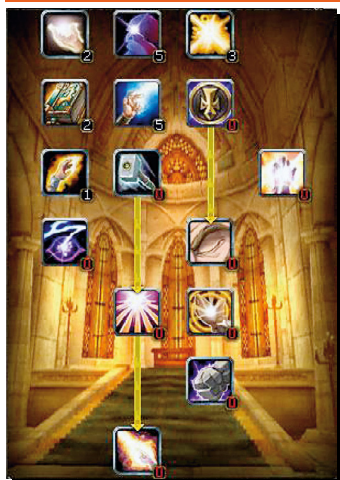
Erst anhand der Talentvergabe wird aus einem gewöhnlichen Paladin entweder ein optimaler Gruppencharakter oder ein Hordenjäger.

Das Hauptaugenmerk eines PvP-Paladins, der auch der eigenen Gruppe von großem Nutzen ist, liegt auf dem Vergeltungstalentbaum. Dieser verbessert den Zweihandkampf und verschärft die Nahkampfschäden. Die ersten Talentpunkte stecken Sie deshalb in »Verbesserten Segen der Macht«, dies wird das ganze Spiel über Ihr Hauptzauber, da er Ihre Angriffskraft verbessert. Zweihandwaffen-Spezialisierung erhöht die Schadenwirkung immerhin um 5% und ist eine bessere Wahl als »Verbessertes Siegel des Kreuzfahrers«. Durch 10 Talentpunkte im Ver-

geltungstalentbaum erhalten Sie nun Zugriff auf Ihr wichtigstes Siegel: Das »Siegel des Befehls«. Zusammen mit »Segen der Macht« verfügen Sie jetzt über große Kampfkraft und sind für jeden Gegner gewappnet.

Stecken Sie die nächsten 10 Punkte in »Rache und Abwehr«. Rache erhöht nach jedem kritischen Treffer bei Ihrem Feind sowohl Ihren physischen als auch den Heiligschaden um 15%. Dies wirkt sich auch auf »Weihe« aus, Ihr nächstes Talentziel. Dank »Präzision und Überzeugung« verfehlen Sie im Nahkampf seltener Ihren Gegner und treffen ihn außer-

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



dem häufiger kritisch. Dadurch wird auch »Rache« vermehrt ausgelöst. »Segen der Könige« erhöht alle Werte um 10%. Vor allem Ihre Mitspieler freuen sich über diesen Buff-Bonus.

Die restlichen Talentpunkte sollten Sie nun in den Heiligtalentbaum investieren. Beginnend mit »Spirituellem Fokus« und »Verbessertem heiligen Licht«. Insbesondere Ersterer steigert Ihre Heilkraft enorm, da Sie nur noch selten durch erlittenen Schaden Zauberzeit verlieren. »Illumination« und »Göttliche Gunst« ermöglichen es Ihnen, alle zwei Minuten einen kostenlosen und kritischen Heilspruch zu wirken. »Verbesserte Handauflegung« und »Offenbarung« verstärken Ihren »Hände auflegen«-Zauberspruch indem Sie seine Abklingzeit verringern und dem Ziel einen kurzfristigen Rüstungsbonus gewähren. Die letzten zwei Talentpunkte können Sie entweder in »Vorahnung« oder »Verbesserte Hingabeaura« stecken. Beide Talente machen den Paladin im Nahkampf etwas zäher.

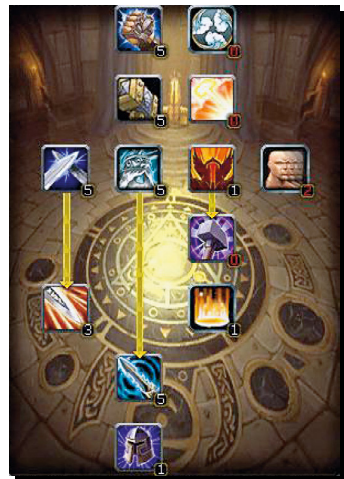
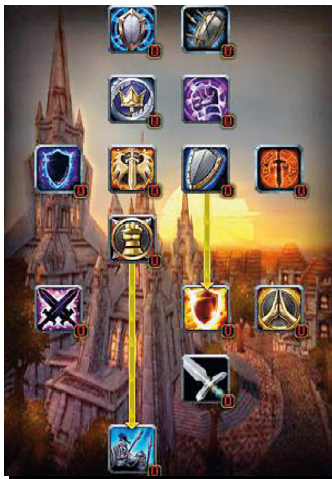
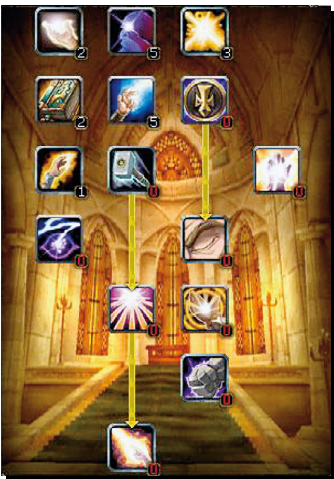
Talente im PvP

Für den reinen Gruppenpaladin stellt das Heilen der Mitspieler und blocken der Gegner sei-

ne Hauptaufgabe dar. Deshalb sollte möglichst in »Heilig« und »Schutz« ausgebildet werden. Wie auch beim PvP-Paladin werden in »Spirituellem Fokus«, »Verbessertes heiliges Licht«, »Illumination«, »Göttliche Gunst«, »Verbesserte Handauflegung und Offenbarung« viele Talentpunkte gesteckt. Außerdem bietet sich »Verbessertes Siegel der Rechtschaffenheit« an, da Sie meist mit einer schnellen Einhandwaffe spielen. »Verbesserter Segen der Weisheit« erhöht zusammen mit göttlicher Weisheit Ihr effektiv nutzbares Mana und lässt Sie häufiger »Heiliges Licht« wirken. »Aura der Heiligkeit« wird als Voraussetzung für »Heiliger Schock« genutzt. »Heiliger Schock« ist die einzige Möglichkeit, einzelne Gegner aus der Distanz anzulocken und sollte bei einer Spezialisierung auf heilige Talente nicht fehlen. »Verschanzen und Zähigkeit« stellen Ihre Einstiegstalente im Schutztalentbaum dar. Sie verbessern Ihren Kampf mit dem Schild und erhöhen Ihren Rüstungswert. Zusammen mit »Schildspezialisierung« und »Segen des Refugiums« wird aus Ihrem Gotteskrieger das reinste Bollwerk gegen das Böse.

Alexander Strobl / DS

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



EIN SCHWEISS- TREIBENDER JOB

Da der Paladin ein Nahkampfcharakter ist und alle Rüstungsarten tragen kann, empfiehlt sich die Kombination aus Bergbau und Schmiedekunst.

Die Auswahl des richtigen Berufs ist für den Paladin nicht schwer, zumal er in erster Linie Hilfen für sich selber aus dem Beruf schöpfen sollte. Als Schmied und Alchimist ist er gut gerüstet.

Schmiedekunst

Als Schmied ist es Ihnen möglich, sich mit selbstgefertigten Waffen und Rüstungen zu versorgen. Die Rohstoffe hierfür erhalten Sie durch Bergbau. Um das Erz abzubauen, benötigen Sie eine Spitzhacke, die Sie in jedem Bergbaugeschäft günstig erwerben können. Für das Schmieden wird eine Schmiede sowie ein Schmiedehammer benötigt.

Gerade im späteren Verlauf des Spiels finden Sie immer mächtigere Rezepte für Waffen oder Rüstungen und können so nicht nur Ihren eigenen Charakter ausstatten, sondern Ihre geschmiedeten Gegenstände auch im Auktionshaus für viel Gold an andere Spieler verkaufen. Ab einem gewissen Fertigungslevel müssen Sie sich entweder auf das Waffen- oder Rüstungsschmieden spezialisieren.

Alchimie

Eine weitere mögliche Berufskombination wäre Kräuterkunde und Alchimie. Alchimisten brauen starke Tränke, die in vielen Situationen von Nutzen sind. So erhöht das Elixier der Weisheit die Intelligenz des Charakters eine Stunde lang und verschafft ihm somit ei-



Viele Paladine üben sich in der Kunst des groben **Bergbaus**.

nen größeren Manavorrat. Besonders im Gefecht gegen andere Spieler können spezielle Tränke zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Um Tränke herzustellen, werden Phiolen benötigt, die in jedem Gemischtwarenladen angeboten werden. Die Reagenzien hierfür sammeln Sie in Form von Kräutern, die Ihnen dank der Kräutersuche-Fertigkeit auf dem Radar erscheinen. Auch selbstgebraute Tränke und Elixiere lassen sich im Auktionshaus gut verkaufen, jedoch sind diese nicht in dem Maße gefragt wie andere Waren. Dies ändert sich mit zunehmenden Fertigungslevel, da der Alchimist später Rohstoffe herstellen kann, die von vielen Spielern gebraucht werden.

Alexander Strobl / DS

PRIESTER

S. 44 Kampftaktik

S. 48 Mods

S. 52 Talente

S. 54 Berufsberatung



GEBOREN UM ZU HEILEN

Der Priester ist der Arzt von World of Warcraft. Aber der schlagkräftige Geistliche kann nicht nur heilen, deswegen ist er in Gruppen begehrt.

Obwohl der Priester seine wahren Stärken nicht im Solo-Spiel hat, kann er dank des Schatten-Talentbaums auch alleine sehr effektiv kämpfen. Zauber wie Gedankenschlag, Gedankenschinden oder Schattenwort: Schmerz sind starke Schadenszauber, die Sie im Kampf gegen Monster auf jeden Fall verwenden sollten. Dank starker Defensivfähigkeiten wie dem Verstärkungszauber Machtwort: Seelenstärke, der Ihre Lebenspunkte stark erhöht, dem Machtwort: Schild, das eine bestimmte Menge an Schadenspunkten absorbiert und Inneres Feuer, das Ihren Rüstungswert erhöht, können Sie für eine Klasse, die nur Stoffrüstungen tragen darf, ziemlich viel einstecken. Ergänzt mit Ihren Heilfähigkeiten können sie auch Gegner die ein paar Level über Ihrem eigenen sind problemlos zur Strecke bringen.

Mehrere Gegner

Kommt ein Priester in die Verlegenheit, sich mehrerer Gegner erwehren zu müssen, wird es brenzlig. Wenn sich sonst keine Gegner in der Nähe befinden, können Sie sich mit Psychischer Schrei etwas Luft verschaffen. Allerdings nur, wenn keine Gegner in der Nähe sind, da ansonsten die flüchtenden Monster mit großer Wahrscheinlichkeit Verstärkung mitbringen werden. Sollten sie Psychischer Schrei nicht einsetzen können, verpassen sie jedem Gegner einen Zauber der Schaden über

Zeit zufügt. Zaubern sie Machtwort: Schild und Erneuern, achten sie darauf dass Inneres Feuer aktiv ist und konzentrieren sie sich dann mit Ihren stärksten Schadenszaubern auf einen Gegner um ihn so schnell wie möglich umzuhauen. Wenden Sie sich dann dem nächsten Gegner zu und vergessen Sie nicht immer wieder die ausgelaufenen Schaden über Zeit Zauber zu erneuern. Wenn Sie merken, dass Ihnen das Mana ausgeht, bevor Sie alle Gegner besiegt haben, verwenden Sie Psychischer Schrei und Machtwort Schild und nehmen Sie die Beine in die Hand. Ein Priester ohne Mana ist ein toter Priester.

Priester im PvP

Ein Stoff tragender Heiler im PvP? Hat der überhaupt eine Chance? Und wie. Als Priester gehören Sie zu den gefürchtesten Klassen im Kampf Spieler gegen Spieler. Ein guter auf Schattenzauber spezialisierter Priester ist für jede Charakterklasse in World of Warcraft eine ernstzunehmende Bedrohung. Ihre Hauptwaffen im Kampf gegen einzelne Spieler sind Ihre Heilfähigkeiten, Ihre Schaden über Zeit Zauber, Stille und Ihr Psychischer Schrei. Wenn Sie irgendwo in Azeroth auf einen Gegner treffen, der Ihnen an den Stoff will, belegen Sie ihn als erstes mit all Ihren »Schaden über Zeit«-Zaubern und schützen Sie sich mit Ihrem Machtwort: Schild. Vorsicht ist geboten, wenn der Gegner die Möglichkeit hat,

magische Effekte zu entfernen. Ein »Schattenwort: Schmerz« oder ein »Machtwort: Schild«, die sofort vom Gegner entfernt werden, sind einfach reine Manaverschwendung.

Versuchen Sie so schnell wie möglich nahe an Ihren Gegner heranzukommen, um ihn mit »Psychischer Schrei« gleich wieder loszuwerden. Jetzt haben Sie ein paar Sekunden Zeit Ihrem Opponenten ein, zwei Schadensprüche nachzuschicken und sich bei Bedarf zu Heilen. Sollte der Gegner ein Nahkämpfer sein, versuchen sie ihn so gut wie möglich auf Distanz zu halten, bis Ihr Psychischer Schrei wieder einsatzbereit ist. Zaubern Sie immer wieder Ihre Schaden über Zeit Sprüche und Heilen Sie sich, wenn Ihre Lebenspunkte knapp werden. Ist Ihr Gegner ein Fernkämpfer gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder sie Heilen sich, bis Ihrem Gegenüber das Mana ausgeht und Sie ihm in aller Ruhe den Todesstoß

setzen können oder Sie hauen alle Ihre Schadensprüche raus, um ihn schneller zu töten, als er Sie. PvP als Priester ist nicht ganz einfach, da Sie sich auf Ihren Gegner einstellen müssen und genau die Fähigkeiten einsetzen müssen, gegen die er besonders anfällig ist.

PvP in der Gruppe

Im Gegensatz zum Kampf gegen einzelne Gegner oder in kleineren Gruppen ändert sich die Rolle des Priesters in grossen Kämpfen und in Schlachtzügen wesentlich. Im Team sollten Sie sich wieder auf Ihre wahren Stärken besinnen und Ihre Schadenszauber stecken lassen. Ihre Schlachtgruppe wird bedeutend erfolgreicher sein, wenn Sie sich darauf konzentrieren, die Klassen am Leben zu erhalten die bedeutend mehr Schaden austeilen können als Sie. Ein mit »Machtwort: Schild« geschützter Magier, der von Ihnen geheilt



Obwohl Priester nur **Schutzkleidung** aus Stoff tragen können, sind die heiligen Rächer überall gefürchtet.



Priester sind in World of Warcraft die Figuren, die sich im **Solomodus** am schwierigsten spielen lassen.

wird, kann in den Reihen des Gegners verheerende Schäden anrichten. Halten Sie sich im Schlachtgetümmel also eher im Hintergrund und Schaden Sie dem Gegner, indem Sie die Kämpfer Ihrer Seite am Leben erhalten.

Samariter gesucht

Dank seiner hervorragenden Heilfähigkeiten ist der Priester ein perfekter Charakter für alle, die gerne in einem Team spielen. In einer Gruppe übernimmt ein, in erster Linie auf Heilig- oder Disziplinzauber spezialisierter, Priester eine sehr wichtige Funktion. Es gibt kaum eine Gruppe, die sich ohne einen fähigen Priester in eine Instanz wagt. Kein Wunder, ist doch der Priester unübertroffen in der Aufgabe, seine Begleiter auch in brenzligen Situationen am Leben zu erhalten. Wenn Sie einen Priester in einer Gruppe spielen wird

Ihre Hauptaufgabe immer das Entfernen von Giften und Verzauberungen mit negativem Effekt und natürlich das Heilen der angeschlagenen Gruppenmitglieder sein.

Es gibt drei Punkte, denen Sie im Gruppenspiel besondere Aufmerksamkeit schenken sollten: Einige Gegner beherrschen negative Verzauberungseffekte oder verfügen über Gifte, die Ihre Gruppe in kürzester Zeit dahinfliegen oder entscheidend schwächen können. Entfernen Sie also, sobald Sie einen der beiden Effekte entdecken, diesen sofort mit den Zaubern Magiebannung oder Gift entfernen von dem betroffenen Charakter. Wenn Sie Ihre Begleiter heilen, müssen Sie den perfekten Zeitpunkt zum Heilen finden. Heilen Sie zu spät, sterben Ihre Begleiter. Wenn Sie jedoch zu früh mit dem Aussprechen der Heilzauber beginnen, gefährden Sie sich selbst, da jeder

Heilzauber die Aggressivität der Monster Ihnen gegenüber ein kleines Stück erhöht. Sollten Sie also zu viel heilen, werden die Monster vom Krieger, der eigentlich deren ungeteilte Aufmerksamkeit haben sollte, ablassen und sich auf Sie stürzen.

Wenn das geschehen sollte, versuchen Sie mit dem Zauber »Verblassen« die Aggro der Monster Ihnen gegenüber zu senken und bleiben Sie an Ort und Stelle stehen, damit Ihnen die Gruppe zu Hilfe eilen kann. Der Attacke mehrerer Elite-Gegner werden Sie nicht lange widerstehen können. Wenn Sie in dieser Situation flüchten erhöhen Sie nur die Gefahr, weitere Monster anzulocken und erschweren den herbeieilenden Rettern die Aufgabe. Versuchen Sie, wenn Sie unter Beschuss stehen, so lange wie möglich das Zaubern von anderen Sprüchen als »Verblassen« zu vermeiden, da jeder Zauber die Aggressivität der Monster erhöht. Verwenden Sie »Machtwort: Schild« und Ihre Heilsprüche erst, wenn Sie erken-

nen, dass Ihre Gruppe Ihnen nicht mehr rechtzeitig zur Hilfe eilen kann.

Schaden anrichten

Beim Spiel in der Gruppe ist es nicht Ihre Aufgabe, Schaden auszuteilen. Ein Zauber der Schaden über Zeit verursacht, wie »Schattenwort: Schmerz« ist aber immer drin. Sollten Sie sich in einer kontrollierten Situation befinden, in der absolut keine Gefahr besteht, können Sie auch den einen oder anderen Direktschadenszauber verwenden, um das Vorwärtsschreiten zu beschleunigen. Ein Priester, der diese drei Grundregeln beachtet wird nur in seltenen Fällen den Tod eines Gruppenmitglieds verschulden. Natürlich wird es auch in einer gut eingespielten Gruppe ab und an vorkommen, dass jemand stirbt. Für diese Situation beherrscht der Priester einen praktischen Auferstehungszauber, mit dem er das arme Opfer wieder ins Reich der Lebenden zurückholen kann. *Adrian Strahm / DS*

Magier – Das Handwerkszeug

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 6	Zauber: Machtwort: Schild	Absorbiert sofort eine bestimmte Anzahl an Schadenspunkten.
 Level 10	Zauber: Auferstehung	Wiederbelebung eines anderen Charakters,
 Level 22	Zauber: Gedankensicht	Nimmt die Sicht des Gegners ein.
 Level 24	Zauber: Manabrand	Entzieht dem Gegner Mana und macht damit Magier nahezu wehrlos.
 Level 30	Zauber: Gedankenkontrolle	Ermöglicht die Kontrolle über einen Gegner, so dass dieser eine gewisse Zeit lang für Sie kämpft.
 Level 30	Talent: Heiliges Feuer	Verursacht beim Ziel sofort und über einen bestimmten Zeitraum immensen Feuerschaden.
 Level 40	Talent: Heilige Nova	Verursacht im Umkreis von 5 Metern heiligen Schaden und heilt befreundete Wesen geringfügig.

HEILIGES COSMOS

Priester profitieren von einer Kombination aus Cosmos und wenigen speziellen Addons.



Overall DPS (Cosmos)

Gruppenquests (Cosmos)

Komplettinventar

SideBar (Cosmos)



ADDONS FÜR PRIESTER

Der Priester ist die stärkste Heiler-Klasse im Spiel. Um die Gesundheit der Mitspieler besser im Auge zu behalten, lohnt sich für Sie eine gezielte Kombination aus Cosmos, CTMod und ein paar separaten Addons.

Das Grundgerüst liefert Cosmos. Mit der verbesserten Verstärkungszauberanzeige (oben rechts im Bild) sehen Sie schnell, wenn die Zeit eines Verstärkungszaubers abläuft. In der Regel sollte es so sein, das alle Gruppenteilnehmer zur selben Zeit verstärkt werden. Alle Verstärkungszauber die gerade auf den Gruppen Teilnehmer wirken, lassen sich auch ohne Probleme anzeigen (unter dem Bild des Gruppenteilnehmers). Im Questmenü lässt sich durch einen klick auf »Questlevel anzeigen« einstellen, ob der Level

der Aufgabe (Quest) angezeigt werden soll, damit der Priester ungefähr weiß, womit er rechnen muss. Ein weiteres nettes Feature von Cosmos ist der automatische Kampfprüfer, dort kann man einstellen ab wieviel Prozent Ihr Charakter den anderen (Schlacht-)Gruppen Mitgliedern mitteilt, das er kein Mana oder Leben mehr hat. Diese Mitteilung erfolgt schriftlich im Chatfenster und akustisch. Später im Spiel sind Sie viel in Schlachtgruppen (Raids) unterwegs, das können bis zu 40 Teilnehmer sein. Leider wird nur die Gesund-



Mit schweren Waffen können Priester nicht umgehen, bevorzugt sind **Einhandstreitkolben** und Dolche.



Vor allem die **Menschen und Zwerge** geben sich in World of Warcraft der heiligen Laufbahn des Priesters hin.

heitsanzeige der eigenen Gruppe (5 Leute) angezeigt. Dort empfiehlt sich das Addon »CT_RaidAssist« von »CTMod« zu nutzen. Mit diesem Addon lässt sich die Lebensenergie und Manavorrat aller Schlachtgruppen-Teilnehmer anzeigen. So haben Sie den vollen Überblick und können jeden Mitspieler heilen, wenn es nötig ist.

Noch mehr Übersicht

Bei sechs verschiedenen Taschen die man mitführen kann, kommt einem die Nutzung des »Allinoneinventory« (Komplettinventar) ganz recht: man klickt lediglich auf eine Tasche, und es öffnet sich ein Gesamtfeld mit allen Taschenplätzen. So erspart man sich die lästige Suche nach den gerade gewonnen Gegenständen in den verschiedenen Taschen. Das Spiel bietet die Möglichkeit automatische Vorgänge, zum Beispiel Nachrichten mit gleichzeitigem sprechen eines Zaubers, per Knopfdruck

zu aktivieren (Makros). Da ein Priester über eine Vielzahl von Heilsprüchen verfügt, und die Gruppenteilnehmer gerne wissen wollen, wann sie mit Heilung rechnen können, empfiehlt sich die Installation des Addons »Mega-makro«, dadurch haben Sie mehr Zeichen zur Verfügung und können 30 verschiedene Makros schreiben. Die ultimative Herausforderung im Spiel sind die Instanzen, dort werden das Können und die Teamfähigkeit des Spielers besonders auf die Probe gestellt. Die ersten Instanzen sind noch recht überschaubar, später verliert man aber aufgrund der Verworrenheit leicht den Überblick. Die Nutzung des Addons »Atlas« hat einige Vorteile: man kann sich im Spiel die Karte vieler Instanzen anzeigen lassen, um den kürzesten Weg zum Ziel schnell zu finden. Die Endgegner werden auf der Karte angezeigt und auch die wichtigsten Aufgaben, was das (Über-) Leben in Instanzen um einiges erleichtert. *Adrian Strahm /* **DS**

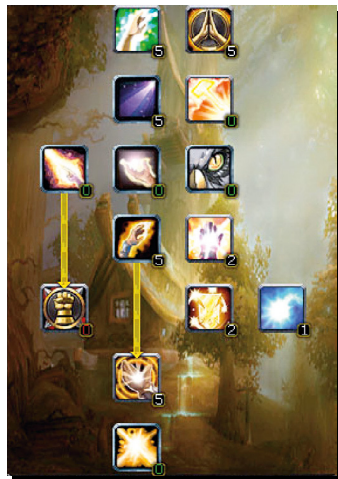
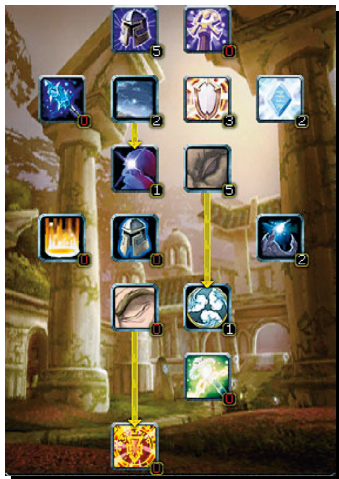
LICHT UND SCHATTEN

Priester bilden sich ihre Talente entsprechend Ihrem Spielverhalten aus.
PvP und PvE entscheiden sich durch die Wahl der Talente deutlich.

Der Haupttalentbaum ist der Schattenbaum, in den er 34 Punkte hineinsteckt. Es gilt: Auf Schaden austeilen konzentrieren. Bilden Sie »Blackout«, »Verbesserter Gedankenschlag«, »Schattenwirken« und »Dunkelheit« bis zum fünften Rang aus – das verringert die Abklingzeit von »Gedankenschlag« um 2,5 Sekunden, erhöht den Schaden von Schattenzaubern um 10%, macht den Gegner anfälliger dafür, wenn ihn einer Ihrer Schattenzauber trifft und Sie haben eine Chance von 10% den Gegner bei einem Treffer Ihrer Schattenzauber für 3 Sekunden zu betäuben. Mit 2 Punkten in »Verbessertes Schattenwort: Schmerz« und 3 Punkten in »Schattenfokus« hält Ihr »Schattenwort: Schmerz« 6 Sekunden länger und Ihr Gegner hat 6% we-

niger Chance Ihren Schattenzaubern zu widerstehen. Des Weiteren sollten Sie 2 Punkte in »Verbesserter Psychischer Schrei« und 1 Punkt in »Gedankenschinden« sowie 3 Punkte in »Schattenreichweite« investieren, damit die Abklingzeit Ihres »Psychischen Schreis« um 4 Sekunden verringert wird, die Reichweite Ihrer Schattenzauber um 20% erhöht wird und damit sie den Zauber »Gedankenschinden« erlernen. Noch jeweils einen Punkt sollten Sie in »Stille«, »Vampir Umarmung« bzw. »Schattengestalt« setzen. Dadurch erlernen Sie den Zauber »Stille«, der Ihr Ziel für 5 Sekunden zum Schweigen bringt, den Zauber »Vampirumarmung«, der Ihnen und Ihren Gruppenmitgliedern 20% Ihres Schattenschadens, den Sie an einem Ziel mit »Vampirum-

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



armung« machen, als Leben wiedergibt, und den Zauber »Schattengestalt«, mit dem Sie sich in eine »Schattengestalt« verwandeln können, deren Schattenzauber 15% mehr Schaden machen und die 15% weniger Schaden von körperlichem Schaden nimmt, aber deshalb keine Heiligzauber verwenden kann.

Bei der »Disziplin« sind 5 Punkte in »Unbezwingbarer Wille« hilfreich, um die Chance um 15% zu erhöhen Betäuben-Effekten zu widerstehen. Über das »Verbessertes Machtwort: Schild« reduzieren Sie den »Geschwächte Seele«-Effekt. Zwei Punkte in »Verbessertes Machtwort: Seelenstärke« erhöhen den Effekt des Zaubers um 30%. Um die Manakosten der sofort gewirkten Zauber um 10% zu senken, gehen 5 Punkte in »Mentale Beweglichkeit«.

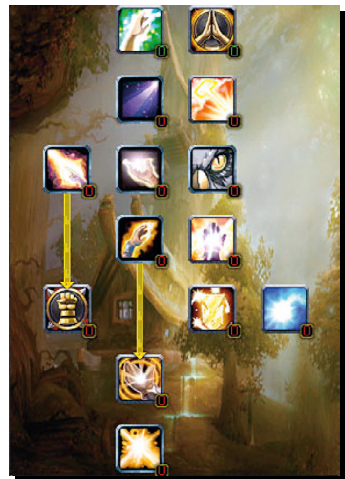
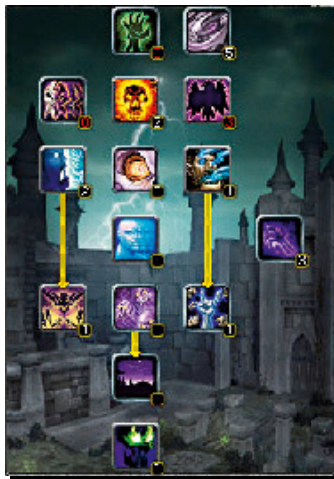
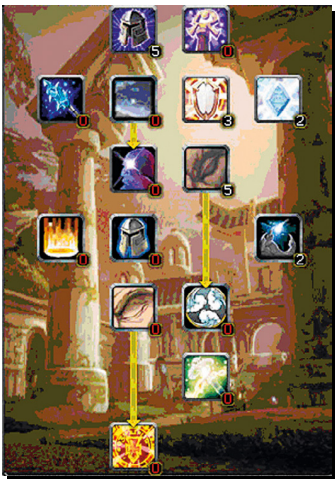
Talente im PvE

Besonders in »Heilig« unterscheidet sich ein PvE/RP-Priester von einem PvP/Schatten-Priester. Hier sollten Sie darauf achten, dass Sie Ihre Heilzauber so weit wie möglich ausbauen, damit Sie immer genügend heilen können. So sollten Sie »Verbessertes Erneuern«, »Macht des Glaubens« und »Spirituelle

Heilung« bis zum fünften Rang ausbilden, damit sich die Heilwirkung von »Erneuern« um 15% erhöht. Mit 5 Punkten in »Verbesserte Heilung« senken Sie Ihre Manakosten für Ihre Heilzauber um 15%. Über 2 Punkte in »Verbesserte Blitzheilung« verringern Sie die Chancen um 70% beim Zaubern unterbrochen zu werden. Durch 2 Punkte in »Verbessertes Gebet der Heilung« und 5 Punkte in »Meisterheilender« kostet Sie Ihr »Gebet der Heilung« 20% weniger Mana und Ihre »Heilung« und »Große Heilung« verlieren 0,5 Sekunden ihrer Zauberzeit. Noch 1 Punkt in »Geist der Erlösung« bewirkt, dass nach Ihrem Tod ein »Geist der Erlösung« erscheint der 21 Sekunden lang Ihre Gruppenmitglieder heilt.

Danach sollten Sie Ihre restlichen Talente in den Disziplinsbaum stecken. Bilden Sie »Unbezwingbarer Wille« bis zum 5. und »Verbessertes Machtwort: Schild« bis zum 3. Rang aus. Um Ihre Manakosten zu reduzieren sollten Sie jeweils 5 Punkte in »Mentale Beweglichkeit« und »Mentale Stärke« investieren. Als Letztes sollten Sie »Innerer Fokus« lernen, der die Manakosten Ihres nächsten Zaubers um 100% verringert. *Adrian Strahm / DS*

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



HEILTRÄNKE UND MAGISCHE RÜSTUNGEN

Priester wählen sich in erster Linie Berufe aus, die ihre klassenbedingten Schwächen sinnvoll und vor allem gewinnbringend ausgleichen.

Aus Ihrem Priester soll nicht nur der berühmteste Kämpfer und der beste Heiler Azeroths werden? Sie möchten ihn gerne noch einen ehrbaren Beruf nachgehen lassen? Kein Problem. Wenn Sie den Beruf nur zum Geldverdienen erlernen wollen, wählen Sie am Besten zwei der drei Sammelberufe: Bergbau, Kräuterkunde oder Kürschnern. Möchten Sie den Priester auf den Einsatz im PvP-Modus spezialisieren, bietet sich die Kombination Bergbau und Ingenieurskunst an, da ein Ingenieur einige nette Gegenstände für den Kampf gegen andere Spieler herstellen kann. Je nach Spezialisierung widmen Sie sich explosiven Dingen wie Bomben und Raketen, oder aber sie orientieren sich an der Ingenieurskunst der Gnome, die eher auf Kleidung und Waffen ausgerichtet ist. Die normale Berufslaufbahn für einen Stoffträger ist jedoch eher Kräuterkunde und Alchimie oder Schneidern und Verzaubern, da sich mit den hergestellten Produkten ein paar Schwächen des Priesters hervorragend ausgleichen lassen.

Eins mit der Natur

Alchimie ermöglicht Ihnen, spezielle Tränke herzustellen, die Ihre Eigenschaften verbessern und die Kräuterkunde liefert Ihnen die nötigen Zutaten. Außerdem können Sie »Überschüssiges« auch in den Kaufhäusern bzw. den Auktionshäusern der World of Warcraft anbieten. Installieren Sie sich unbedingt



Beim Streifzug durch die **Wildnis** müssen Priester wachsam sein.

das Addon »Map Notes Gathering«, um die Fundorte von Kräutern automatisch auf der Weltkarte einzeichnen zu lassen – ein sehr wertvolles Hilfsmittel, wenn Sie auf der Suche nach bestimmten Vorräten sind, um entsprechende Tränke herzustellen. Mit Schneiderei können Sie einerseits Kleider für den Eigengebrauch herstellen und andererseits die hergestellten magischen Kleider wieder entzaubern um Zutaten für das Verzaubern zu erhalten. Da der Verzaubererberuf die Zerstörung magischer Gegenstände erfordert, um Zutaten zu gewinnen, ist er der wohl unbeliebteste Job in World of Warcraft. Dafür können Sie aber Ihre eigene Ausrüstung günstig magisch aufwerten und hochwertige Verzauberungen in Großstädten über den Handelskanal teuer verkaufen. *Adrian Strahm* / **DS**

DRUIDE

S. 56 Kampftaktik

S. 60 Mods

S. 64 Talente

S. 66 Berufsberatung



GESTALTEN- WANDLER

Ob Krieger, Katze oder Bär – der Druiden ist einer der verwandlungsfähigsten Charaktere in World of Warcraft. Ein Heiler und Kämpfer, der Druiden kann von allem ein wenig und noch viele spannende Dinge mehr.

In seiner humanoiden Form ist der Druiden ausschließlich ein Spruchzauberer. In Bärenform wird aus ihm ein Krieger und in Katzenform verwandelt Sie sich in einen verstohlenen Schurken. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, sich in zwei weitere Tierarten zu verwandeln. Diese Fähigkeit sorgt für Abwechslung und erhöht dazu noch den Spielspaß. Der einzige Nachteil an diesen Tiergestalten ist, dass Sie weder Zauber wirken noch Nichtspielercharaktere ansprechen können. Sie können mit Ihrem Druiden in einer Gruppe auch den Priester vertreten da Sie über Heilerfähigkeiten verfügen.

Mehrere Gegner

Da der Druiden nicht in der Lage ist in seiner humanoiden Form viel Schaden anzurichten, empfiehlt es sich, sich in einen Tiercharakter zu verwandeln. Am empfehlenswertesten ist der Bär, da Sie dabei nicht soviel Schaden abbekommen wie in menschlicher Gestalt oder ein anderer Tiercharakter. Da der Druiden eine Mischung aus Schurke, Krieger und Priester ist, ist es Ihnen nicht möglich, soviel Schaden wie diese Klassen einzeln genommen zu machen. Wenn Sie mehrere Gegner an sich kleben haben hilft für gewöhnlich nur noch die Flucht. Maximal zwei Feinde können Sie in Schach halten und auch besiegen.

Als Druiden haben Sie eine größere Waffenauswahl als manch anderer Charakter. Anfangs werden Sie ausschließlich mit Stäben und Streitkolben kämpfen. Aber wenn Ihnen das zu langweilig wird können Sie sich in den Kategorien Dolche, zweihändige Streitkolben und Faustwaffen trainieren lassen. Dazu müssen Sie nur den geeigneten Lehrer aufsuchen, beispielsweise in Orgrimmar für Horde-Spieler. In Sachen Rüstung ist der Druiden nicht so vielfältig. Ihm ist nur erlaubt, Stoff und Lederrüstung zu tragen. Wenn Sie sich in ei-





Richten Sie sich Ihre Oberfläche gleich mit Addons zurecht, dann fällt die **Organisation** später viel leichter.

nen starken Bären verwandeln halten Sie sogar noch wesentlich mehr Schaden aus.

In der Gruppe

Druiden sind in Gruppen sehr gerne gesehen da sie sowohl heilen als auch Gegner anziehen können. Natürlich ist es nicht empfehlenswert den Druiden in seiner humanoiden Form pullen zu lassen, da der Druide durch seine Stoff- oder Lederrüstung nicht so viel aushält. Empfehlenswerter ist es, sich in Bären-gestalt zu verwandeln und dann zu pul-len. Für gewöhnlich kämpfen die Druiden in Bären-gestalt und sobald der Gegner zu Boden geht verwandelt er sich in einen Humanoi-den, wirkt seine Zauber und macht sich für den nächsten Gegner bereit. Wobei Sie sich selber überlegen müssen, ob Sie nicht lieber als Humanoid kämpfen wollen. Es ist dem Druiden in seiner humanoiden Form sogar

möglich, seine Mitspieler während eines Kampfes zu heilen und wiederzubeleben. Druiden haben auch die Möglichkeit, Feindeskontrolle gegen Drachen und drachenartige Gegner zu verwenden. Wenn Sie einmal die Katzengestalt wählen wird Ihnen schnell auffallen, dass Ihr gutmütiger Druide sich zu einer Kampfmaschine entwickelt die ordentlich Schaden austeilte.

Experimentieren Sie anfangs mit den Tierformen ausgiebig herum. Stellen Sie für sich selbst fest, welche Form für welche Situation geeignet ist. Wenn Sie in einer Gruppe als Priester einspringen, sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht unnötig starke Heilzauber benutzen, da Sie Ihr Mana auch anderweitig brauchen. Wenn Sie Level 10 erreicht haben, bietet sich Ihnen die Möglichkeit, die Bärenform zu erlernen. Diese Fertigkeit kostet Sie 7 Silber und 50 Kupfer. Ab Level 16 können Sie

sich in ein Unterwassertier verwandeln. Die Trainingskosten dafür betragen 18 Silber. Ab Level 20 steht noch für 30 Silber die Katzenform beim Klassentrainer bereit.

Druide im PvP

Wie gut ein Druide im PvP-Modus ist kommt darauf an, wie gut sein Herr vor dem Computer mit den Zaubern und Tierverwandlungen zurecht kommt. Es ist allerdings empfehlenswerter als Druide in Gruppen zu kämpfen, da Sie über Heilzauber verfügen und Sie einen Mitstreiter aus Ihrer Gruppe alle 30 Minuten wiederbeleben können. Wenn Sie einen Schamanen in Ihrer Gruppe haben sollten Sie im Notfall zuerst ihn wiederbeleben, da er mit dem entsprechenden Zauber andere Spieler immer zurück aus dem Jenseits holen kann. Als Druide sind Sie in jeder Kampfgruppe auf jeden Fall sehr beliebt.

Der Druide ist in **World of Warcraft** der abwechslungsreichste Charakter. Durch seine

Verwandlungsfertigkeiten sorgt er für eine Menge Spaß und erzwingt taktisches Denken in Kampfsituationen. Er kann zwar Priestern oder Schurken in den jeweiligen Spezialgebieten nicht ganz das Wasser reichen, kann seine Macht aber mindestens genauso eindrucksvoll unter Beweis stellen. Schwierig ist es nur, Klassentrainer in Azeroth zu finden, da der Druide nur von Nachtelfen und Tauren gespielt werden kann. Ein Blick in Online-Datenbanken wie Thottbot oder Goblin Workshop (siehe auch Magazin-Artikel auf Seite 22) hilft beim Aufspüren der seltenen Trainer, die sich über das ganze Land verteilen.

In Gruppen ist der Druide ein großes Plus und auch für Solo-Spieler ist er gut geeignet. Da er weder schwere Rüstungen noch Plattenpanzer tragen kann, ist er leicht verwundbar. Etwas Ausgleich schaffen hier Distanzzauber, die eine enorme Reichweite haben, und die Verwandlungsfähigkeiten in kraftvolle Tiergestalten. *Markus Fritzsche / DS*



Druiden lassen gern ihre **gezähmten Tiere** kämpfen, im Nahkampf verlassen Sie sich auf magische Stäbe.



Druiden ist als Klasse den Nachtelfen und Tauren **vorbehalten** – obwohl Trolle auch eine gute Figur machen.

Druide – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 1	Zauber: Mal der Wildnis	Steigert die Rüstungswerte, die Attribute und die Resistenzen für 30 Minuten.
 Level 10	Zauber: Bäregestalt	Ermöglicht Ihnen, sich in einen Bären mit starker Rüstung zu verwandeln.
 Level 20	Zauber: Wiedergeburt	Belebt einen Mitspieler sofort wieder. Auch im Kampf möglich. Abklingzeit: 30 Min.
	Zauber: Katzengestalt	Ermöglicht Ihnen, sich in eine Katze zu verwandeln und wie ein Schurke zu kämpfen.
 Level 26	Zauber: Spurt	Erhöht Laufgeschwindigkeit für eine bestimmte Zeit. Schleichen wird dadurch aufgehoben.
 Level 30	Zauber: Gelassenheit	Heilt alle Gruppenmitglieder über eine bestimmte Zeit.
	Zauber: Reisegestalt	Ermöglicht Ihnen sich in einen Gepard zu verwandeln, erhöht Laufgeschwindigkeit um 40%.

NATURGEWALTEN

Auch Druiden sollten das Grundpaket Cosmos mit ausgesuchten Addons einfach und zielgerichtet erweitern.

Komplettinventar

Cosmos-Koordinaten

Detaillierte Ruf-Infos

Group Stats

Flex Bar

FPS: 23.9

X: 46 Y: 57

All In One Inventory

Alchemy

Alchemy 145/225

All Subclasses

Not equipable:

Swim Speed Potion

Elixir of Wisdom

Elixir of Giant Growth [0/0/1/1]

Elixir of Water Breathing

Discolored Healing Potion

Minor Mana Potion

Minor Rejuvenation Potion

Swiftess Potion

Elixir of Firepower

Reagents:

0/2 Fire Oil

0/1 Kingsblood

18/1 Leaded Vial

Create All

1

Create

Exit

Faction

Standing

At War

Horde

Darkspear Trolls Friendly - 3586/6000

Orgrimmar Friendly - 5536/6000

Thunder Bluff Honored - 3096/12000

Undercity Friendly - 180/6000

Steamwheedle Cartel

Booby Bay Neutral - 1527/3000

Everlook Neutral - 1527/3000

Gadgetzan Neutral - 1527/3000

Ratchet Neutral - 2735/3000

Other

Cenarion Circle Neutral - 2602/3000

Character

Reputation

Skill

Tattarnack Steelforge

14 Follower

100%

0/0

Bloodbath

24 Priest

577/573

11235/1235

Jc

26 Hunter

862/862

885/885

Health 1143/1143

Energy 61/100

5443/4136

927/1414

Exp: 5443/41400(1568) :: 86.9% till level 29 :: 35,957 exp left :: Avg Exp per Kill 57.3

The screenshot displays the World of Warcraft interface with several key windows open:

- Quest Log:** Shows a list of quests. The quest "[27] Trouble in the Deeps" is highlighted. Below the list, the quest details for "TROUBLE IN THE DEEPS" are shown, including the objective "Speak to Je'neu Sancrea in Ashenvale" and a description of the location.
- Body Count:** A window showing the player's current target and various win/loss statistics. The current target is "Tatterneck Steelforge [4]".
- Monkey Quest:** A window showing the progress of the "Monkey Quest" in the Barrens. It lists several sub-quests, including "[19] The Warsong Reports", "[29] A New Ore Sample", and "[30] Test of Lore".

At the bottom of the screen, there is a status bar showing the player's health, mana, and other stats, along with a total time played summary.

Body Count

Enhanced QuestLog

Monkey Quest

ADDONS FÜR DRUIDEN

Druiden können vor allem mit der bekannten Mod-Sammlung Cosmos UI ihre natürlichen Wahrnehmungen in der Welt von WarCraft verstärken.

Den Anfang machen »MonkeyQuest« und »Enhanced QuestLog«, damit Sie immer im Blickfeld haben, mit welchem Level Sie die jeweilige Quest optimal lösen können. Praktisch ist die Vergrößerung der Questliste, vor allem wenn sich im späteren Spiel die Anzahl der Aufgaben konstant zwischen 17 und 20 bewegt. Wenn Sie eine zu geringe Auflösung für diese Erweiterung haben, regeln Sie in den Grafikeinstellungen die Skalierung der Oberfläche leicht herunter. »MonkeyQuest« zeigt Ihnen in einem schwebenden Fenster die Ziele der aktuellen Missionen an. Hier entscheidet übrigens die persönliche Vorliebe, denn in Cosmos UI steckt von Haus aus »QuestMinion«, das sich etwas anders bedienen lässt. Neben den Erleichterungen im Questen gibt Ihnen das Paket sechs zusätzliche Aktionsleisten, die Sie zum Sortieren von Zaubern und Gegenständen selbst konfigurieren können. Wie schon beim Schamanen empfehlen wir die zusätzliche Verwendung des »Komplettinventars«, um alle vorhandenen Taschen und Säcke in einem einzigen Fenster öffnen zu können.

Erfahrungswerte

Weitere schöne Zusätze zur schnellen Übersicht sind die »XP-Leiste« (frei beweglich) mit einer Anzeige, wie viel Erfahrungspunkte in diesem Level schon gesammelt wurden und wie viele Punkte für einen Sprung auf die nächste Stufe noch benötigt werden. Außerdem wird angezeigt, wie viel XP in der Stunde Sie erwirtschaftet haben sowie wie viele Geg-



Naturverbundener Druiden im Blumenmeer von **Maraudon**.

ner bis zum Aufstieg noch im Wege stehen. Weiter sehen Sie auch Ihren Ruf bei allen Fraktionen und Hauptstädten detailliert mit Zahlen aufgeschlüsselt – eine große Hilfe bei verschiedenen Aufgaben, bei denen es auf den Ruf des eigenen Charakters besonders ankommt. Zudem sehen Sie nicht nur Ihre Gesundheits- und Mana-Leiste komplett in Zahlen ausgewiesen, sondern auch die des Ziels.

Bei Mitgliedern einer Gruppe ist die Aufschlüsselung der Daten ähnlich, damit Sie auch in hektischen Kampfsituationen einen kühlen Kopf bewahren und jederzeit taktisch agieren können. Speziell für den Druiden gibt es noch die Option, ob Ihr Charakter automatische Bezauberungen von Mitspielern (beispielsweise mit dem sehr beliebten »Mal der Wildnis«) durchführen soll. Einen ähnlichen automatischen Zaubermodus gibt es ebenfalls für feindliche Figuren, um sie in einer

vom Spieler selbst bestimmten Reihenfolge mit offensiven Zaubern anzugreifen.

Sonstiges

Eher informativen Charakter hat in unserer Druiden-Oberfläche das Addon »Body Count«. In diesem zuschaltbaren Fenster können Sie sich jederzeit darüber informieren, wie viele Gegner Sie in einem bestimmten Kampfmodus besiegt haben. Ganz oben in der Mitte des Bildschirms sind mit Cosmos die 24-Stunden-Uhr sowie eine permanente Positionsanzeige eingeblendet. Letztere ist dann nützlich, wenn Sie mal in einer Online-Datenbank nach dem Ort eines Gegenstandes oder eines Charakters suchen. Bei der Anordnung der Aktionsleisten hat jeder Spieler andere Präferenzen. Bis etwa Level 35 reichen die zusätzlichen Leisten des Hauptprogramms durchaus, aber spätestens dann sind zuschaltbare Zu-

sätze wie »PopBar« oder »SideBar« von unschätzbarem Vorteil. Bewährt haben sich einzelne Leisten für oft benutzte Kampfzauber, Heiltränke oder sonstiges Verbrauchsmaterial sowie ein direkt zugänglicher Bereich für Zauber und Fertigkeiten, die nur außerhalb von Kampfhandlungen anwendbar sind.

Aktivieren Sie bei einer solchen Konfiguration unbedingt die Funktion »LockBar« in Cosmos, damit Sie nicht aus Versehen einen Zauber oder einen Gegenstand mit der Maus ins Spielfenster ziehen. Bei Bedarf leisten Ihnen wie bei den anderen Mod-Vorstellungen die Module »QuickCash« (permanente Geldanzeige in kleinem Fenster) und »Atlas« (aufrufbare Instanzkarten) gute Dienste. Wenn Sie mit dem Druiden einen Beruf mit Ressourcen ergreifen (Bergbau oder Kräutersammler) sollten Sie noch »MapNotes Gatherer« in Ihrer Sammlung aufnehmen. *Jessica Loos / DS*



In der Instanz **Blackfathom Tiefen** kommt es zum Angriff auf den dreiköpfigen Elite-Bossgegner, Aku'Mai.

EINS MIT DEN GEZEITEN

Mit der Kraft der Natur erwehren sich Druiden ihrer zahlreichen Feinde – und schützen dabei jederzeit das Leben ihrer wertvollen Mitstreiter.

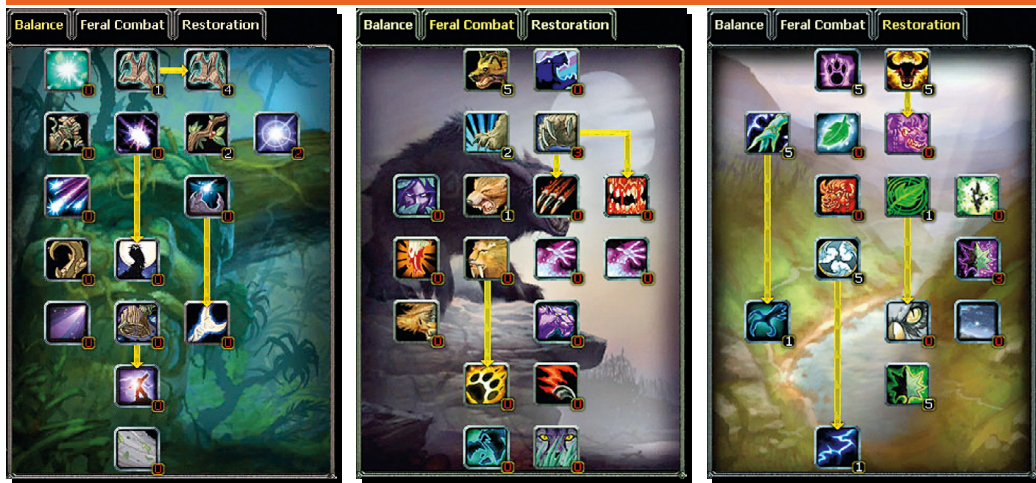
Die ersten fünf Talentpunkte können Sie in »Griff der Natur« setzen. Dies ermöglicht Ihnen, dass Sie sofort Wurzeln auf sich zaubern können. Wenn Sie trotzdem viele Schläge abbekommen, können Sie Ihren Gegner sofort einwurzeln und sich in Sicherheit bringen. Investieren Sie die nächsten fünf Talentpunkte in »Mondfeuer«, um die Chance auf kritische Schläge um immerhin 10% zu erhöhen. Danach müssen Sie erst vier Punkte in »Verbessertes Sternfeuer« setzen, damit Sie im Stammbaum weitere Fähigkeiten freischalten können. Dieser Skill ermöglicht Ihnen, Ihr Ziel drei Sekunden lang zu betäuben. Wir empfehlen dann, einen Punkt in »Omen der Klarsicht« zu stecken, damit kön-

nen Sie Ihre Waffe fünf Minuten lang verzaubern und erhalten durch Zufall einen neuen Zauber. Nun setzen Sie fünf Punkte in »Mondenschein«, da Ihr Manaverbrauch für Sternfeuer und Mondfeuer auf diese Weise um 10% verringert wird. Dann setzen Sie noch fünf Punkte in »Mondfuror«, damit verstärken Sie Sternfeuer und Mondfeuer. Außerdem ist es ratsam, noch einen Punkt in »Anmut der Natur« zu investieren. Diese Fähigkeit erlaubt Ihnen, nach einem kritischen Schlag noch einmal zu einem harten Angriff anzusetzen.

Druiden im PvP

Um im so genannten Player versus Player Modus gut Zurecht zu kommen sollten Sie Ihre

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)

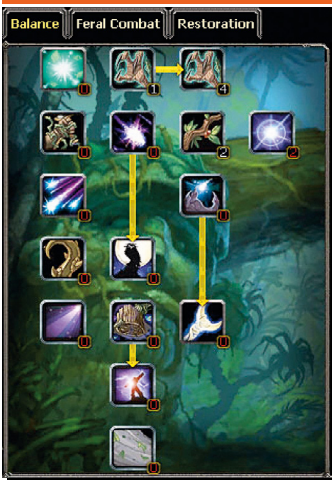


Talente wie folgt verteilen. Am Besten ist es mit dem Wiederherstellungsbaum zu beginnen. Dort verbessern Sie zuerst die Effizienz ihres »Mal der Wildnis« Zaubers. Wenn Sie dies getan haben folgt das Talent »Ingrimm«, mit dem sie sofort 10 Wutpunkte generieren, sobald Sie sich in einen Bären verwandeln. Daraufhin sollten Sie die Talente »Naturfokus« und »Reflexion« wählen. Zum einen ist »Naturfokus« Voraussetzung für »Schnelligkeit der Natur« und zum anderen ist es auch sehr nützlich gegen Klassen, die schnell Schaden austeilen, da Sie mit dem Talent eine von Schaden verursachte Unterbrechung beim Heilen mit Zaubern zu einer Chance von 60% vermeiden können. Nun kommen wir wohl zu einem der wichtigsten Talente des Druiden, der »Schnelligkeit der Natur«. Falls sie dieses Talent wählen sollten, erscheint es als neu erlernte Fähigkeit in ihrem Zauberbuch. »Schnelligkeit der Natur« ermöglicht es, dass der nächste von Ihnen verwendete Naturzauber ein »Sofortgewirkter Zauber« wird. Das heißt, dass dieser Naturzauber keine Zauberzeit benötigt. Dieses Talent ermöglicht Ihnen zum Beispiel, dass Sie sich ohne jegliche War-

tezeit vollständig heilen können, das wird Ihnen im PvP-Modus sehr oft das Leben retten. Der einzige Nachteil bei »Schnelligkeit der Natur« besteht darin, dass Sie das Talent nur alle 3 Minuten einsetzen können. Nun geht es weiter zu »Geschenk der Natur«. Dieses Talent verstärkt den Effekt jeder Ihrer Heilzauber um 5%. Als Nächstes setzen Sie 3 Punkte in »Verbesserte Verjüngung«. Sie sollten nun noch 5 Punkte in »Verbessertes Nachwachsen« setzen und danach »Anregen« wählen. Anregen erhöht die Manaregeneration Ihres Zieles 20 Sekunden lang um 400%.

Jetzt sollten Sie 5 Punkte in das Talent »Wildheit« unter »Wilder Kampf« setzen. Wildheit verringert die Energiekosten einiger Ihrer Bären- und Katzenfähigkeiten. Nun noch der Gleichgewichtsbaum: Dort finden Sie unter anderem »Griff der Natur« sowie »Verbesserter Griff der Natur«. Wenn Sie »Griff der Natur« anwenden besteht eine Chance, dass Ihr Gegner von Wurzeln gefangen wird, sobald er zuschlägt. Zusammen mit »Verbesserter Griff der Natur« beläuft sich diese Chance auf 100%. Dieses Talent ist sehr nützlich gegen Schurken. *Jessica Loos / DS*

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



LEDER, MAGIE UND HEILTRÄNKE

Zu einem Druiden passen viele Berufe, vor allem die mit einer eindeutigen Verbindung zur Mutter Natur, die entsprechende Rohstoffe spendet.

Der Druide ist ein idealer Kandidat für Kürschnerei und Lederverarbeitung, Verzaubern oder Kräuterkunde und Alchemie. Da die Kürschnerei und Lederverarbeitung Ihnen erlaubt, sich selber und Ihren Mitspielern schwere Rüstungen anzufertigen ist dieser Beruf sehr dazu geeignet, um schnell Geld zu verdienen. Getötete Tiere lassen sich nur dann mit Kürschnerei häuten, wenn das passende Messer im Inventar vorhanden ist. Je nach Höhe der Fertigkeit können Sie sich an die Häutung von Gegnern wagen. Praktisch: Auch von anderen Spielern erlegte Tiere sind für Kürschner eine Rohstoffquelle. Höfliche Zeitgenossen fragen übrigens zunächst um Erlaubnis, bevor Sie das Messer zur Häutung anlegen. In Instanzen finden sich oft Kreaturen, die ganz besondere Lederarten von sich geben. Wenn Sie ein solch spezielles Leder für ein Rezept benötigen, gibt oft der Name schon einen Hinweis auf den Fundort. Einen »Schattenkatzenbalg« finden Sie beispielsweise bei den Schattenpanthern in Stranglethorn. Achten Sie bei Ihren Streifzügen durch die Wildnis auf die Namen der Tiere, und prägen Sie sich die Lebensräume der Arten ein – bemühen Sie dazu beispielsweise das Oberflächen-Addon »Notepad«, in das Sie während des Spiels schnell Notizen eintragen können. Bei der Lederverarbeitung besteht die Möglichkeit, ab Level 40 und Berufsfertigkeit 225 eine von drei Spezialisierungen zu ergreifen – da-



Bereiten Sie sich früh auf Ihre **heilende** Rolle in Gruppen vor.

mit fertigen Sie mächtige Rüstungen an, die im direkten Handel viel Geld bringen.

Alternativen

Die Verzauberung empfiehlt sich, um Ihren Druiden noch mächtiger zu machen. Außerdem können Sie auch die Waffen anderer verzaubern und je nach Bedarf noch ein bisschen Geld verdienen. Grundsätzlich ist die Verzauberung jedoch ein sehr zeitintensiver und für den Anwender teurer Beruf. Erst mit besonders hohen Fertigkeiten sind Sie in der Lage, die begehrten Waffenverzauberungen durchzuführen. Durch die Kräuterkunde und Alchemie können Sie Verstärkungs- und Heiltränke herstellen. Das ist für Sie und für Ihre Gruppe nützlich.

Jessica Loos / **DS**

MAGIER

S. 67 Kampftaktik

S. 72 Mods

S. 76 Talente

S. 78 Berufsberatung



LEICHTE RÜSTUNG – SCHWERE ZAUBER

Mögen Sie Spektakuläre Zaubereffekte? Sie kämpfen gerne aus der Distanz? Dann ist der Magier genau das richtige für Sie.

Magier sind eine der mächtigsten Klassen in **World of Warcraft** – aber leider auch sehr verwundbar. Ein gut gespielter Magier wird in jede Gruppe aufgenommen und ist neben Krieger und Priester in hohen Instanzen Pflicht. Die Hauptaufgabe des Magiers besteht dabei darin, möglichst viel Schaden pro Zeit zu machen, sowohl gegen Gegnermassen als auch gegen starke Endbosse. Allerdings dürfen Sie wiederum nicht zu viel Schaden anrichten, damit der Tank die Aggro halten kann. Es ist also immer ein Balanceakt zwischen Aggrovermeidung und maximalem Schadensoutput, der diese Klasse so interessant macht. Sie sollten dabei einige Grundregeln beachten, damit Sie nicht plötzlich aus allen Instanzgruppen ausgeschlossen werden.

Magische Sprüche und Taktiken

Es gibt insgesamt zwei Arten von Magiern: Einen defensiven Frost- und einen offensiven Feuerzauberer. Beide benutzen einige Talente des Arkanbaumes, sogenannte Musthave-Talente. Zu ihnen zählen neben Hervorrufung und Arkane Konzentration vor allem Verbesserte arkane Explosion. Dieses Talent ist so wichtig für den Magier wie Heilsprüche des Priesters. Denn durch dieses Talent wird der Spruch verbesserte arkane Explosion dauerhaft, sprich man kann diesen ohne Verzögerung und auch im Laufen benutzen. Es gilt nur noch der globale Cooldown von einer Se-

kunde. Die Einsatzmöglichkeiten sind deshalb enorm. Es gibt sogar einige Stellen im Spiel, die ohne Verbesserte arkane Explosion sehr schwer bis unmöglich zu bewältigen sind. Dazu zählt z. B. das Lycaneum in Black Rock Tiefen oder ein Ort in Scholomance. An allen diesen Orten müssen Sie Massen von Monstern innerhalb kürzester Zeit töten. Wenn Sie also an eine solche Stelle kommen und Sie haben kein Verbesserte arkane Explosion, so können Sie sich sicher sein, dass Sie das letzte Mal in dieser Gruppe gewesen sind. Der Vergleich mit einem Priester, der nicht heilen kann, drängt sich auf. Was bei Monstern funktioniert, funktioniert auch bei Spielern der anderen Fraktion, solange sie in großen Massen kommen (Raids). Sprechen Sie sich in beiden Situationen kurz mit dem Priester ab, dass er Sie am Leben hält, rennen Sie in die Masse hinein und bomben Sie los.

Allerdings sollte zuerst der Tank der Gruppe die Aggro ziehen, um dem Magier ein Sicherheitspolster zu geben. Denn bei vielen Gegnern, auch wenn sie schwach erscheinen, hat der Priester es sehr schwer, den Magier am Leben zu erhalten. Die Sekunden, die der Tank dem Magier gegeben hat, können hierbei die entscheidenden sein. Weiterhin dient der Spruch Frostnova dazu, die Gegner zu binden und ebenfalls das nötige Polster zu schaffen.

Die beiden oben genannten Talente Hervorrufung und Arkane Konzentration dienen

zum Sparen des kostbaren Manas. Sollten Sie einen Freizauberzustand durch Arkane Konzentration erhalten, so benutzen Sie ihn unbedingt für einen manaintensiven Spruch. Dies könnte z.B. Blizzard oder Arkane Geschosse sein. Bei der Benutzung von Arkane Geschosse sind die Talente arkane Feingefühl und Verbesserte Arkane Geschosse sehr zu empfehlen. Arkane Feingefühl dient zur Aggrokontrolle. Mit dem Aggrosiegel des Paladins ergibt sich eine Aggrosenkung von 70%! Arcane Missiles sind somit ideal, bei Endbossen die eigene Aggro zu kontrollieren. Dadurch hat der Tank die Chance, den Endboss an sich zu binden und Sie erreichen trotzdem einen sehr hohen Schadensoutput. Zusätzlich wird das Casten durch das Talent Verbesserte Arkane Geschosse im Nahkampf nicht mehr unterbrochen. Trotzdem sollten Sie dem Tank einige Sekunden Vorsprung am Anfang des Kampfes geben, um die Aggro auf

sich zu ziehen, bevor Sie selbst Ihr beeindruckendes Feuerwerk abbrennen lassen.

Frost statt Frust!

Sollten Sie wider Erwarten die Aggro bekommen, so benutzen Sie Frostnova, um erst einmal das Ziel festzufrieren und dem Tank die Möglichkeit zu geben, die Aggro zurückzubekommen. Weiterhin sollten Sie bei einem Kampf gegen mehrere Gegner möglichst einen immer durch Verwandlung zunächst ausschalten. Teilen Sie unbedingt vorher Ihren Partymitgliedern mit, welches Monster Sie in ein Schaf verwandeln wollen, damit dieses nicht angegriffen wird. Andere Magiekämpfer verursachen zwar durch ihre Angriffe sehr hohen Schaden, aber durch den Einsatz von Gegenzauber wird der gerade aktive Zauber für 10 Sekunden gesperrt. Das bedeutet bei den meisten Fernkämpfern, dass diese für den Rest des Kampfes in den Nahkampf



Magier sind zwar eher gutmütig, mit entsprechenden **Zaubersprüchen** können sie aber ungemütlich werden.



Gefährliches Spiel: Diese Magierin posiert vor dem geheimnisvollen **Drachenportal** in den Hinterlanden.

wechseln und daher ab diesem Zeitpunkt für Sie eine leichte Beute darstellen.

Kühlschrank inklusive

Außerhalb des Kampfes machen die Fähigkeiten, Wasser und Essen zu beschwören, den Magier zu einem lebendigen Getränkeautomaten. Da jeder weiß, dass ein Magier nahezu kostenlos Nahrung herstellen kann, wird entsprechend häufig davon Gebrauch gemacht. Besonders bevor Sie in Instanzen gehen, wird erwartet, dass Sie die Gruppe mit Essen und Trinken versorgen. Da das Beschwören teilweise sehr ins Mana geht, empfiehlt es sich, schon auf dem Weg die Nahrung in ausreichender Menge vorzuproduzieren. Klassen mit Mana erhalten bei dieser Gelegenheit noch den Heil und Schutzzauber Arkane Intelligenz. Für die restlichen Talentpunkte gibt es nahezu un-

endlich viele Möglichkeiten und Taktiken, die den Rahmen dieses Artikels sprengen würden. Dabei sind Frostmagier eher defensiv ausgelegt, halten aber einige wenige Treffer aus, wohingegen der Feuermagier fast seinen gesamten Schutz zugunsten eines maximierten Schadensoutput aufgegeben hat.

Feuer und Flamme oder Eis?

Häufige Taktik des Feuermagiers ist vor allem die Kombination aus Versengen und Arkane Geschosse. Dabei wird solange Versengen gecastet, bis man einen Freizauberzustand durch Arkane Konzentration erhält und dieser wird für Arkane Geschosse eingesetzt. Diese Taktik zeichnet sich vor allem durch ihre Manaeffizienz aus und eignet sich für lange Endbosskämpfe. Durch das Einstreuen von Feuerschlag wird zwar der Schaden pro Zeit

erhöht, allerdings leidet darunter die Manaeffizienz. Im PvP eignet sich die Kombination aus Geistesgegenwart, Arkane Macht und Pyroschlag, um innerhalb kürzester Zeit dem Gegner einen Großteil seiner Lebenspunkte zu rauben. Frostmagier richten zwar weniger Schaden an, haben dafür aber einige Talente, die Ihnen im Kampf das Leben retten können. Dazu zählen neben »Eisblock« und »Eis-Barriere« ein verbesserter »Frostblitz«. Ziel des Frostmagiers ist es, möglichst viele kritische Treffer beim Gegner zu erzielen.

Im Solospiel benutzen Sie am Besten eine Kombination aus »Arkane Geschosse« mit »Feuerschlag« und »Feuerball« als Feuermagier oder als Frostmagier »Kältekegel« und »Frostblitz«. Während der Gegner auf Sie zuläuft, zaubern Sie ihre Feuer- bzw. Frostsprüche. Sobald er Sie im Nahkampf angreift, benutzen Sie »Frostnova« und gehen einen Schritt zurück. Nachdem er sich aus der Frostnova befreit hat, bearbeiten Sie Ihr Ziel mit

Arkane Geschosse, da diese in Verbindung mit den Talent »Verbesserte arkane Geschosse« nicht unterbrochen werden können.

Schaden oder Nutzen?

Der Magier ist somit einer der größten Schadensaussteiler in World of Warcraft. Dieser eigentlich positive Umstand wird durch das Aggrossystem zu einem Problem für den Magier, so dass dieser Charakter auf hohem Level durchaus anspruchsvoll ist. Zwar ist ein Priester sicher anspruchsvoller zu spielen, denn er ist dafür verantwortlich, dass die Gruppe am Leben bleibt, allerdings ist der Magier aufgrund seines geringen Rüstungswertes nicht unbedingt als Anfängercharakter zu empfehlen. Ergänzt wird sein hoher Schadensoutput durch die Möglichkeit Wasser und Essen zu zaubern und Portale zu öffnen und machen den Magier zu einem der beliebtesten Gruppencharaktere, der auch alleine fast jede Situation meistern kann. *Dennis Doering* / **DS**

Magier – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 10	Zauber: Wasser beschwören	Außerhalb des Kampfes Mana regenerieren.
 Level 14	Zauber: Arkane	Explosion, die sich kugelförmig ausbreitet.
 Level 20	Zauber: Teleportieren	Nach Ironforge und Stormwind (Allianz) sowie Orgrimmar und Undercity (Horde).
 Level 30	Zauber: Teleportieren	Nach Thunderbluff (Horde) sowie Darnassus (Allianz).
 Level 34	Zauber: Magierrüstung	Erhöht die Widerstände sowie die Manaregeneration.
 Level 40	Zauber: Portal	Nach Ironforge und Stormwind (Allianz) sowie Orgrimmar und Undercity (Horde).
 Level 50	Zauber: Portal	Nach Thunderbluff (Horde) sowie Darnassus (Allianz).

MANA MISER MOD

Magier müssen sich auf ihre Zauberkunst verlassen. Für die wichtigsten Aktionen gibt es praktische Mods.

FlexBar

FlexBar

FlexBar

Zusätzliche Aktionsleiste





DER MAGIER UND DIE **MANA MISER MOD**

Für den Magier gibt es nicht viele sinnvolle Mods. Wir haben einen gefunden, der Ihnen ein wenig hilft, sich in der Welt von World of Warcraft als arkaner Künstler besser zurecht zu finden.

Der Magier mit seinem immensem Manavorrat und seinen ganzen Spells ist für manche zu Beginn recht schwer zu steuern, da der Magier ja ausschließlich mit seinen Zaubersprüchen kämpfen sollte und diese doch eine recht hohe Anzahl haben und verschiedene Kategorien haben. Dort wird dann zum ersten in die Klassen wie Feuer, Arkane, Frost, zum zweitem in Angriffszaubern und Buffs und zu guter letzt in Zaubern mit

Zauberzeit und welchen ohne unterteilt. Daher ist es schon nach kurzer Zeit schwer in einer Leiste seine wichtigsten Zaubersprüche unterzubringen. Zu empfehlen ist hierbei die Mod Cosmos welche zusätzliche Leisten an den Rändern sowie eine verschiebbare Leiste besitzt. Zudem sollte man seine Zaubersprüche ohne Zauberzeit auf separate Tasten legen um diese zu schnell wie möglich, und somit auch am effektivsten, einzusetzen.



Anders als Hexenmeister verfolgen Magier meist ein **ehrenhaftes Ziel**, stets im Einklang mit der eigenen Natur.



Magier zählen zu den **Stoffträgern**, die im Nahkampf ohne viel Rüstungsschutz absolut keine Chance haben.

Nach einem Kampf kann dann mal der Blick auf die noch vorhandene Mana verloren gehen und um besser abzuschätzen wann man sich wieder normal nach einem Kampf regeneriert gibt es die Mana Miser Mod. Diese zeigt euch dann einen Countdown an, wie lange es noch dauert bis die normale Regenerationsrate erreicht ist.

Eine weitere sehr hilfreiche Modifikation für den Kampf ist die SheepWatch Mod in Verbindung mit der RoboticSheep Modifikation. Die SheepWatch Modifikation zeigt euch an wie lange der Gegner noch »gesheept« beziehungsweise festgefroren ist und die RoboticSheep Mod zaubert dann automatisch den Zauber »Verwandlung«, sobald der Gegner wieder seinen normalen Status hat. Dies erspart die Überraschung, dass der Gegner auf einen zuläuft, obwohl man noch denkt, dass er bewegungsunfähig ist. Somit ist das Handling des Magiers um einiges besser und geht Anfänger besser von der Hand, da sie so im Kampf den Überblick behalten.

Weiterhin empfiehlt es sich den Spruch »Arkane Explosion« auf die vierte Maustaste zu legen, um diesen elementaren Sofortspruch sehr einfach und schnell sowohl im Stehen als auch im Rennen benutzen zu können. Ebenso sollte man die wichtigsten Sprüche auf die Tasten **[1]**, **[2]**, **[3]**, **[Strg] + [1]**, **[Strg] + [2]**, **[Strg] + [3]**, **[⇧] + [1]**, **[⇧] + [2]**, **[⇧] + [3]** legen, um diese zentriert auf der Tastatur zu haben. Um das Rollenspiel zu fördern, sollten Sie sich ein Portmakro zulegen. Dieses erstellen Sie wie jedes Makro indem Sie »/macro« in den Chat eingeben. Anschließend ziehen Sie Ihr Portmakro auf eine der zusätzlichen Hotbars und aktivieren es immer dann, wenn Sie einem Mitspieler ein Portal öffnen. Als Makroinhalt können Sie außerdem noch einen netten Spruch definieren, der Ihre Mitspieler auf den bevorstehenden Transfer durch die magischen Ebenen vorbereitet. Generell werden Sie mit Portaldienstleistungen immer freundliche Worte von den Anhängern Ihrer eigenen Fraktion ernten.

Dennis Doering / **DS**

FROSTIG ODER FEURIG?

Der Magier ist als Solist eher schwach. In der Gruppe ist er aber stark und wichtig, schließlich kann er großen Schaden anrichten. Allerdings kommt es bei ihm vor allem auf die optimale Talentpunkteverteilung an.

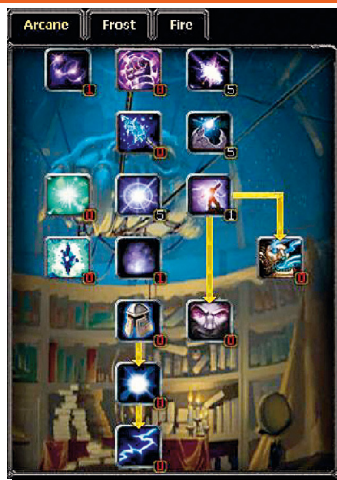
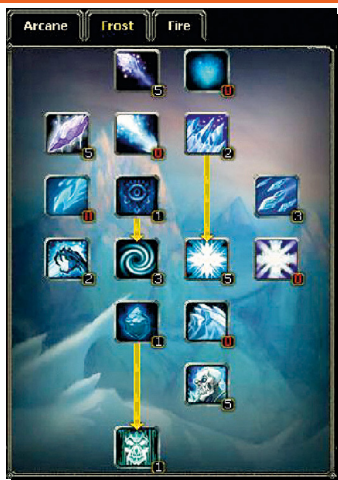
Ob man als Talent eher Feuer oder Frost wählt, ist ein entscheidender Punkt für die spätere Entwicklung des Magiers. Die beste Variante des Solomagiers basiert hauptsächlich auf Arkanetalenten, hat aber noch Feuertalente inbegriffen. Arkaneltalente sind dafür bekannt, dass sie mehr Schaden auf Zeit machen im Gegensatz zu den Feuertalenten, die einen höheren Schaden verursachen.

Talentpunkteverteilung im PvP

Zuerst sollte man sich auf den Talentbaum Arkane konzentrieren und im späteren Ver-

lauf auf die Feuertalente wechseln. Den ersten Zauber für Arkanetalente erhalten Sie mit Level 6, »Arkane Geschosse«. Mit diesem Zauber werden drei Geschosse in kurzer Zeit hintereinander abgeschickt, aber es ist möglich, dass der Zauber unterbrochen werden kann, deshalb sollten Sie ihre ersten fünf Talentpunkte auf »Verbesserte arkane Geschosse« legen. Mit jeweils einem Talentpunkt, den man in dieses Talent investiert, wird die Unterbrechungswahrscheinlichkeit um 20% herabgesetzt. Mit der Zeit werden Sie merken, dass verschiedene Gegner es schaffen, Ihren

PLAYER VS. ENVIRONMENT (FROST, PVE)



arkanen Geschossen auszuweichen. Natürlich will man solche eigenen Verfehlungen vermeiden: Deshalb sollten Sie zwei Talentpunkte in das Talent »Arkaner Fokus« investieren. Nachdem nun schon sieben Talentpunkte in den Talentbaum Arkane vergeben wurden, ist das Talent »Arkane Konzentration« freigeschaltet, welches gleich mit 5 Talentpunkten belegt werden sollte. Pro Talentpunkt erhöht sich die prozentuale Chance, in den Freizauberzustand zu kommen. Als nächstes sollten Sie einen Talentpunkt in das Talent »Hervorrufung« stecken, da Sie dann einen neuen Zauber zur Verfügung haben, der den eigenen Charakter für 8 Sekunden kanalisiert und eine Manaregenrationsrate von 1500 Prozent gibt.

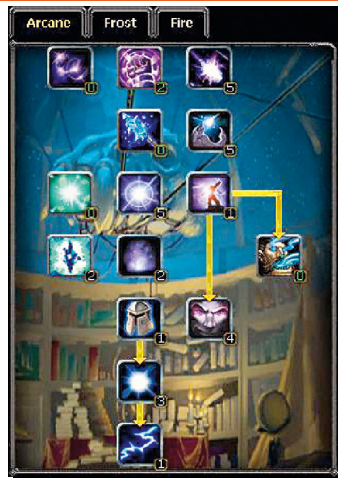
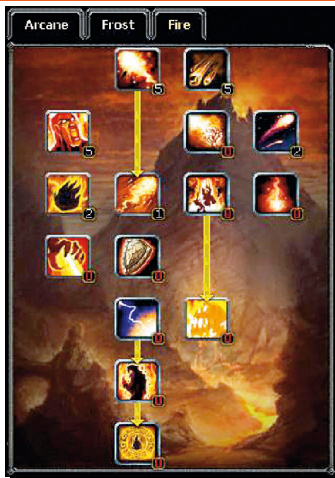
Im Talentzweig Feuer interessieren Sie sechs Talente, diese werden dafür aber mehr Schaden bewirken als normal. Der Zauber »Feuerball« ist ein Anfangszauber des Magiers, deshalb sollte man in das Talent »Verbesserter Feuerball« investieren. Als nächstes werden auf das Talent »Einschlag« fünf Punkte gesetzt, damit die Chance um 2% erhöht wird, bei Feuerzaubern einen Gegner zu be-

täuben. Der Betäubungseffekt hält 2 Sekunden lang. Damit Feuerzauber noch größere Wirkung zeigen, werden die nächsten fünf Punkte auf das Talent »Entzünden« gelegt. Ein weiteres nützliches Talent ist »Flammenwerfen«, auf welches zwei Talentpunkte investiert werden sollten, damit sich die Reichweite der Feuerzauber um 6 Meter erhöht.

Talentpunkteverteilung im PvE

Ist der Magier in einer Gruppe, verhält er sich eher defensiv und teilt weniger Schaden aus, damit er nicht ein Monster anlockt. Die hauptsächlichsten Talente und Zauber beziehen sich hier auf Frost, da der Magier Gegner verlangsamen und festhalten soll. Der erste Frostzauber des Magiers ist der »Frostblitz«. Dieser verursacht bei hohem Rang sehr viel Schaden. Deshalb sollte man das Talent »Verbesserter Frostblitz« voll ausbauen. Um den kritischen Schadenswert der Frostzauber um 20% zu erhöhen, sollte man fünf Punkte in »Eissplitter« setzen. Ebenfalls wichtig ist die »Eis-Barriere«. Dadurch haben Sie einen Schild um Ihre Gruppe herum, der 438 Punkte Schaden absorbiert. *Dennis Doering / DS*

PLAYER VS. PLAYER (FEUER, PVP)



TAPFER SCHNEIDERN UND TRÄNKE BRAUEN

World of WarCraft ist mehr als bloßes Monstermetzeln. Eine Vielzahl an Berufen bildet eine weitere Bereicherung. Aber welcher dieser erlernbaren Berufe ist denn nun für Ihren Lieblingsmagier wirklich geeignet?

Neben einer Kombination der Rohstoff-sammelberufe Bergbau und Häuten sowie Kräuterkunde und Häuten – um möglichst schnell und einfach an Gold zu kommen – bieten sich die Berufe Schneider und Verzaubern oder Alchemie und Kräuterkunde an. Schneider ist ideal, um die eigene Ausrüstung zu verbessern. Weiterhin ist es mit Schneider sehr einfach und billig möglich, genug Gegenstände zu produzieren, die man durch Verzaubern entzaubern kann, um Reagenzien zu gewinnen. Leider kostet Verzaubern vor allem anfangs sehr viel Gold, da jede Menge eigentlich gute Gegenstände zerstört werden. Doch Sie können unter bestimmten Bedingungen später mit Verzaubern leicht wieder Gold verdienen. Besonders Leuchtverzauberungen der Waffe sind sehr begehrt. Mit Alchemie und Kräuterkunde können Sie dagegen sehr gut Tränke mischen und sich im Kampf dadurch Vorteile verschaffen. Bestimmte Tränke verkaufen sich auch gut.

Kochen kann er schon

Die sekundären Berufen Kochen und Angeln sind für den Magier ungeeignet, da Sie selber Essen mit wesentlich geringerem Aufwand herstellen können und es keine Rezepte mit Manaregeneration gibt. Erste Hilfe hingegen kann sinnvoll sein, um nach einem Kampf schnell wieder Gesundheit herzustellen.



Magier sind oft Schneider oder **gute Verzauberer**.

Pflicht ist es auf keinen Fall, da Monster normalerweise nicht an Sie herankommen sollten und vor allem in Gruppen für gewöhnlich ein Heiler dabei ist. Weiterhin wird der Heilvorgang durch Angriffe unterbrochen, so dass Erste Hilfe bis auf wenige Ausnahmefälle nur nach dem Kampf sinnvoll ist – alternativ benutzen Sie dafür aber Ihr selbst herbeigezaubertes Essen. Angeln ist eine Überlegung wert, denn in den zahlreichen Seen schlummern interessante Schätze. Und die gefangenen Fische können Sie für gutes Geld an Alchimisten verkaufen, die damit bestimmte Tränke brauen. Ergreifen Sie die Angelrute wenn überhaupt aber schon sehr früh, damit Sie mit hohem Fertigkeitswert später auch in den schwierigeren Gebieten eine Angelrunde einlegen können. *Dennis Doering / DS*

HEXENMEISTER

S. 80 Kampftaktik

S. 84 Mods

S. 88 Talente

S. 90 Berufsberatung



BÄNDIGER DER DÄMONENWELT

Der Hexenmeister – geheimnisvoller und schauriger Beschwörer von allerlei Dämonen und zahlreichen okkulten Dingen – macht sich auf zerstörerische Weise die Seelen menschenartiger Wesen zu Nutze.

Gepaart mit Flüchen und Feuermagie ist der Hexenmeister eine interessante Mischung aus Zauberer und Jäger. Der Hexenmeister ist der Schwarzmagier unter den Magiern, er hat sich besonders auf Schatten- und Feuerzauber spezialisiert. Darüber hinaus kann er verschiedene Dämonen beschwören, die ihm als Fernkämpfer, Tank oder einfach nur als Kampfgefährten dienen können.

Einer seiner wichtigsten Zaubersprüche ist »Seele entziehen«. Die daraus entstandenen Seelensplitter werden für diverse Zauber benötigt. So braucht er sie zum Beispiel, um Dämonen zu beschwören oder auch um Zaubersteine herzustellen. Allerdings sind die meisten Zaubersprüche Flüche, die zum richtigen

Zeitpunkt eingesetzt und ausgesprochen, während einer bestimmten Zeitspanne Schaden verursachen und damit alleine sowie in einer Gruppe sehr nützlich sein können.

Einzelne Gegner

Der Hexenmeister sollte jeden Körperkontakt zu den Gegnern vermeiden, da sein Rüstungsschutz nur aus Stoffkleidung besteht. Außerdem spielt die Wahl des passenden Dämons beim Kampf eine sehr wichtige Rolle. Leichte Gegner erledigen Sie am Besten mit dem kleinen Wichtel und dem verführerischen Sukkubus, magiebetonte Feinde hingegen wesentlich besser mit dem Teufelsjäger. Der Leewandler eignet sich immer noch am Besten als Tank, da er fast jeden Feind gut abwehren kann und auf sich zieht. Damit bleibt dem Hexenmeister mehr Handlungsspielraum.

Mehrere Gegner

Der Kampf gegen mehrere Gegner ist nicht einfach, da der Hexenmeister gegenüber direkten Angriffen sehr empfindlich ist. Hilfreich ist es daher, wenn Sie sich die Feinde durch gezielten Einsatz Ihres Dämons und durch den Zauber »Furcht« fernhalten. Ihre Taktik geht weiter, indem Sie das Pet auf den stärksten Gegner schicken, Flüche zaubern, ihn anschließend weiter mit Furcht fern halten und sich dann mit derselben Taktik dem



Gnome gleichen als **Hexenmeister** ihre Größe mit Macht aus.

nächsten Gegner widmen. Bei humanoiden Gegnern sollten Sie »Furcht« nur benutzen, wenn keine weiteren Gegner in der Nähe sind, da es sonst schnell passieren könnte, dass der Zauber weitere Gegner anlockt. Durch die restlichen Flüche sterben die Gegner langsam von alleine. Sie können deren Untergang beschleunigen, indem Sie ihnen mit dem Zauber »Schattenblitz« zusätzlich den Rest geben. Allerdings ist der Einsatz nur dann ratsam, wenn diese Kampfphase abgeschlossen ist und keine weiteren Feinde mehr in Ihrem direkten Sichtfeld sind.

In der Gruppe mit Tank

Eine Zusammenstellung in der Gruppe mit Tank ist für den Hexenmeister am besten, da er dann in Ruhe seine Zauber wirken lassen kann, ohne selbst angegriffen zu werden. Der Wichtel dient als Unterstützung und ist in der Gruppe dank seines Ausdauer- und Schadens-

bonus gern gesehen. Um Feindkontakt zu vermeiden, sollten Sie keinen direkten Schaden z.B. mit »Schattenblitz« verursachen, da dieser Zauber die Gegner auf Sie lenkt.

Der Hexenmeister ist auch dank seiner Zaubersteine gern gesehen. So haben Heilsteine andere Abklingzeiten als Heiltränke und der so genannte »Seelenstein« kann im Notfall den, der Wiederbeleben kann, zurück ins Leben holen, um die gefallenen Gruppenmitglieder wieder auferstehen zu lassen. Dies ist sehr nützlich in Instanzen, da Sie nicht den ganzen Weg noch einmal laufen müssen und Sie nicht Gefahr laufen, dass die Gegner wieder beim Eingang auf Sie warten.

In der Gruppe ohne Tank

Sollte in einem Kampf einmal kein Tank zur Verfügung stehen, kann der Leerwandler dessen Aufgaben übernehmen. Der Dämon ist zwar nicht so effektiv wie ein Krieger, weil er



Auch **Menschen** können sich als Hexenmeister einen Namen machen, inklusive beeindruckender Roben.

schwach im Angriff ist, aber dank seiner Fähigkeiten zieht er die Gegner auf sich. Der Hexenmeister und die Gruppenmitglieder können den Gegner dann einfacher aus der Ferne erledigen, ohne selber großes Risiko einzugehen, mit Schaden rechnen zu müssen. Schwieriger wird es bei mehreren Gegnern, hier sollte möglichst ein Magier dabei sein. Dieser hat die Aufgabe, einen Gegner in ein Schaf zu verwandeln und dem Magier so den Rücken frei zu halten. Ebenso hilfreich ist es, wenn ein Schurke zur Verfügung steht, der zunächst einen Gegner betäubt, und Ihnen damit die Möglichkeit gibt, den ersten Feind getötet zu haben ohne mit irgendwelchen Gegenangriffen rechnen zu müssen.

Im Player vs. Player Modus

Der Hexenmeister hat es nicht gerade einfach im PvP-Modus, da er wie bereits erwähnt als Stoffträger keinen direkten Schaden verträgt. Hieran lässt sich auch nichts ändern. In dieser

Situation spielt daher die Wahl des richtigen Helfers sprich Dämon eine wichtige Rolle.

Im PvP ist der Teufelsjäger die beste Wahl, da er die Fähigkeit besitzt, die Magie zu verschlingen, die den Gegner schützen soll. Damit unterstützt er Sie in ihrem Angriff wirkungsvoll und verhindert, dass die Gegner Sie direkt angreifen können. Die sinnvollste Taktik ist eigentlich immer die gleiche. Der Hexenmeister zaubert seine Flüche auf den Gegner und lässt ihn dann mit Furcht davonlaufen. Derweil frisst der Teufelsjäger die gute Magie des Gegners auf. Zusätzlich entziehen Sie dem Feind mit dem Schattenblitz noch seine restlichen Gesundheitspunkte. So ist es möglich, den Gegner zu besiegen ohne auch nur einen einzigen Schlag abzubekommen.

Wird aber der Hexenmeister durch einen fremden Zauber betäubt oder verstummt, wodurch er selber nicht zaubern kann, hat er in dieser Zeitspanne absolut keine Chance gegen einen Gegner. *Jessica Mancarella / DS*



Ein Vorteil des Hexemeisters ist das magische **Teufelsross**, das er sich jederzeit zu Reisezwecken rufen kann.



Allein sind Hexenmeister nicht einfach zu spielen, in gut **gemischten Gruppen** hebt sich dieses Manko auf.

Hexenmeister – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 1	Zauber: Dämonenhaut	Dieser Zauber schützt den Hexenmeister, erhöht seine Rüstung seine Lebenspunktregenerationsrate für 30 Minuten.
 Level 10	Zauber: Gesundheitsstein herstellen	Erzeugt einen Gesundheitsstein, der 100 Leben heilt. Der Gesundheitsstein hat bei Benutzung 3 Minuten Abklingzeit.
 Level 18	Zauber: Seelenstein herstellen	Wiederbelebung mit 400 Gesundheit und 700 Mana
 Level 22	Zauber: Auge von Kilrog	Beschört das Auge von Kilrog, bindet die eigene Sicht daran. Das Auge ist verstohlen und schnell, aber sehr zerbrechlich.
 Level 30	Zauber: Dämonensklave	Dieser Zauber versklavt den anvisierten Dämonen und zwingt ihn dazu, die Befehle des Hexers für 5 Minuten zu befolgen.
 Level 40	Zauber: Teufelsross beschwören	Beschwört ein Teufelsross, auf dem der Hexenmeister reiten kann. Erhöht das Bewegungstempo um 60%.
 Level 50	Zauber: Inferno-Höllenbestie	Beschwört eine Höllenbestie. Beim Aufschlag des Nether Meteors verursacht dieser 200 Feuerschaden.

NECROSIS

Hexenmeister kommen um ein Addon auf keinen Fall herum. Necrosis erleichtert vor allem den Umgang mit den Seelensplittern.





DER **HEXENMEISTER** UND **NECROSIS**

Der Hexenmeister und dunkelste aller magischen Klassen in World of Warcraft hat ein breites Spektrum seiner Eigenheiten zu verwalten.

Jeder Spieler, der sich einen Hexenmeister als eigenen Charakter auswählt, ist mit dem Mod Necrosis sehr gut beraten. Dieser geht auf alle Feinheiten zur optimalen Steuerung und Verwaltung des Hexenmeisters ein. Das beginnt schon mit einer kleinen Schaltfläche in der Größe der Miniaturkarte, von der aus Sie sich auf ihr Reittier schwingen können. Des Weiteren ist eine Auswahl ihrer Begleiter direkt über die Schaltfläche möglich, von der aus Sie zum

Beispiel direkt Ihren Wichtel oder Sukkubus beschwören können. Das spart Zeit bei der Auswahl aus den Talenten.

Schaltflächen nutzen

Ein weiteres nützliches Feature in diesem Mod ist »Zauber anzeigen«. Damit wird Ihnen angezeigt, wie lange ein von Ihnen bewirkter Zauber andauert. Dies macht den Kampf gegen ihre Gegner sehr viel übersichtlicher. Mit den letzten drei Punkten der Schaltfläche kön-



Besonders bei den **Untoten** ist der Hexenmeister als Klasse beliebt, passend zum dunklen Charakter des Volkes.

nen Sie auf Knopfdruck entweder einen Seelenstein, einen Gesundheitsstein, einen Zauberstein oder einen Feuerstein erstellen und diese, wenn gewünscht, an einen bestimmten Platz in ihrem Inventar ablegen. Dadurch wissen Sie auf Anhieb, wo Sie die Steine in ihrem Inventar schnell wiederfinden sind.

Automatisches Warnsystem

Auch auf dieses nützliche optionale Feature sollten Sie nicht verzichten: die Automatisierung ihres Charakters. Sinnvoll eingesetzt, informiert er bei einem Angriff auf Sie oder ein Partymitglied sofort die Party. Außerdem ist der Einsatz der Automatik bei drohender Überfüllung Ihres Inventars sinnvoll, weil dann selbständig Seelensteine vernichtet werden, um Platz für Neuzugänge zu schaffen. Ein Manager für ihren Dämon ist ebenfalls optional verfügbar, dieser warnt Sie automatisch, wenn ihr Dämon bedenklich wenig Leben hat und Sie dadurch in eine gravierende Gefahrensituation geraten könnten. Das prinzipielle Verhalten ihrer Dämonen

können Sie mit Necrosis ebenfalls durch ein paar einfache Mausklicks fest einstellen. Beispielsweise können Sie einen Wichtel immer auf Passiv stellen, was bedeutet, dass er nur angreift, wenn er oder Sie selbst angegriffen werden. Alternativ kann er aber auch jeden Gegner in Reichweite ohne direkten Befehl mit allen Mitteln angreifen, die ihm zur Verfügung steht. Es empfiehlt sich, in den Instanzen eher auf passiven Kampfstil zu schalten, bei Sammelquests ist die Angriffsoption keine schlechte Einstellung zur schnellen Beseitigung der vorhandenen Gegnerbestände.

Arbeitserleichterung

Necrosis ist nur für ihren Hexenmeister sinnvoll und mit dem erweiterten Interface erleichtern Sie sich die Arbeit sehr. Kombinieren Sie die Hexenmeisteroberfläche ruhig mit weiteren Addons – lassen Sie sich von den Modulen der anderen Klassen, die wir in diesem Sonderheft zeigen, inspirieren und benutzen Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters professionell. *Jessica Mancarella / DS*



Magische **Begleiter** weichen ihrer Herrin oder ihrem Herren in keiner noch so brenzligen Situation von der Seite.

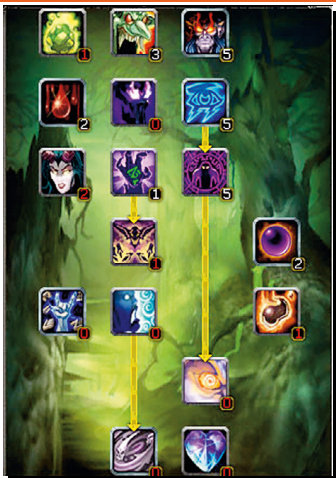
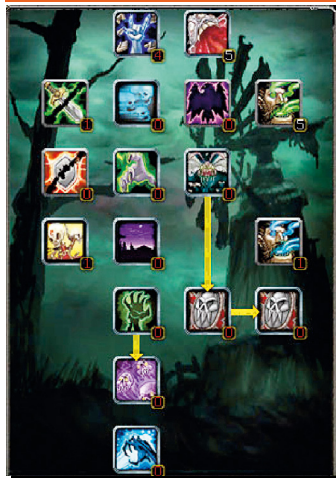
DIE DUNKLE SEITE IM GRIFF

Talentpunkte stärken den Hexenmeister in seinen speziellen Fähigkeiten und beeinflussen das Spielgefühl auf enorme Art und Weise.

Weiterbildung des Dämons ist angesagt, zumindest, wenn der Hexenmeister bei der Spezialisierung auf den Kampf gegen die Computergegner im PvE- oder RP-System erfolgreich sein will. Hintergrund ist die Tatsache, dass es für einen echten Gegner immer die oberste Regel ist, sofort auf den Spieler zu gehen und nicht auf den Dämon. Die von Blizzard kreierten Kämpfer suchen sich den Gegner, der sie am stärksten schädigt. Im Talentbaum Dämonologie finden Sie den Punkt »Manastein«, der die Wirkung desselben um 20 % erhöht. Zur Stärkung

des kleinen Helfers ist das Talent »Verbesserter Wichtel« zu empfehlen, was Feuerschild, Feuerblitz und Blutpakt um bis zu 30 % erhöht. Die »Dämonische Umarmung« als Talent verbessert die Ausdauer des Hexers um bis zu 15 %, verringert aber gleichzeitig die Willenskraft. Die »Verbesserte Lebenslinie« zu unterstützen ist ratsam, da dadurch der Lebenslinien-Zauber um bis zu 20 % verstärkt wird. Die »Teufelsintelligenz« sollte beim Helfer auf keinen Fall fehlen, da er dadurch bis zu 15 % mehr Mana erhält. Ebenso hilft die Unterstützung eines Sukkubus durch Talent-

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



punkte, wenn Sie sich auf diese Dämonenart spezialisieren wollen (Steigerung der Dämonenkräfte um bis zu 24 %).

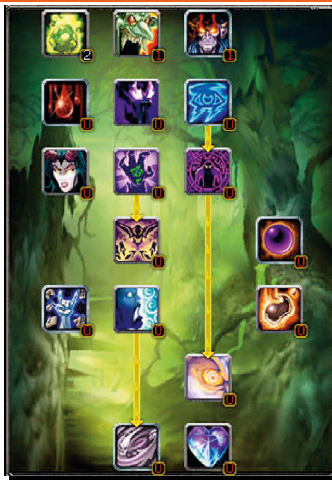
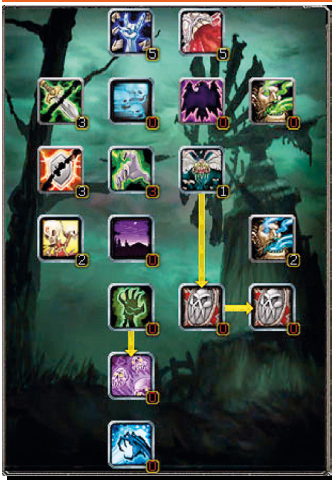
Allen Dämonenarten kommt die »Teufelsbeherrschung« zu gute, die den nächsten Beschwörungszauber eines der Dämonen um 5,5 Sekunden Aufladezeit verkürzt und die Manakosten halbiert. In Folge der »Teufelsintelligenz« kann nun auch die »Teufelsausdauer« erhöht werden, was wiederum die Ausdauer Ihres Dämons um bis zu 15 % erhöht. Der »Meister der Beschwörung« bewirkt, dass die Zauberzeit des nächsten Beschwörungszaubers Ihres Dämons um 4 Sekunden schneller startet. Das ist hilfreich, wenn schnelles Handeln angesagt ist und man Aggression auf den Dämon lenken will. Das Talent »Meister der Herbeizauberung« empfiehlt sich einzusetzen, da die nicht unerhebliche Menge an Mana und Herstellungszeit und die dafür benötigte Steinmenge im Laufe der Spielzeit mit Hilfe dieses Talents um 40 % gemindert werden. Der verbesserte Feuerstein, der den Schaden um 15 bzw. 30 % erhöht, ist ebenso eine sinnvolle Ergänzung. Natürlich sollte der Hexenmeister selbst auch etwas mit Talent-

punkten gesegnet werden, um ihn nicht unbeholfen auf einen Gegner treffen zu lassen.

Talente im PvP

Im Kampf Mann gegen Mann sollte darauf geachtet werden, dass der Hexenmeister selbst gestärkt wird, da der Dämon keine Aggression auf sich zieht. Darum sollten die Punkte verstärkt Bäume »Zerstörung« und »Gebrechen« verteilt werden. Hierbei sind der »Verbesserte Schattenblitz«, der nach einem kritischen Treffer den Schaden bei den nächsten vier Schattenblitzschlägen um 4 bis 20 % erhöht, ebenso zu erwägen wie die »Dunkle Macht«, welche die Zauberdauer von Schattenblitz und Feuerbrand um 0,1 bis 0,5 Sekunden reduziert. Es empfiehlt sich, »Nachwirkung« ebenso auszustatten, da eine Chance von 10 % gegeben ist, mit einem Zerstörungszauber den Gegner benommen zu machen. Verbesserer Feuerblitz verringert die Wartezeit zwischen den Feuerblitzen des Wichtels um 1 Sekunde. Der Schattenbrand ist ein Sonderangriff, der Ihrem Ziel sofort bis zu 99 Schattenschaden zufügt und sehr effektiv bei jedem Gegner wirkt. *Jessica Mancarella / DS*

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



SCHNEIDERN UND KRÄUTER SAMMELN

Hexenmeister sollten ihre schlechten Rüstungsfähigkeiten mit eigener Kleidung und Zaubertränken wenigstens etwas ausgleichen.

Da der Hexenmeister ein Stoffträger ist, liegt der Hauptberuf Schneiderei auf der Hand, so können Sie sich eigene Rüstungen herstellen. Praktisch: Sie benötigen keinen zusätzlichen Sammelberuf, da Sie die benötigten Stoffe im Kampf mit humanoiden Gegner als Belohnung bekommen. Viele Produkte können Sie jedoch nur mit Hilfe von Lederverarbeitern oder Alchimisten herstellen. Versuchen Sie, die entsprechenden Reagenzien im Handelskanal einer Großstadt zu kaufen. Wenn das keine Früchte trägt, versuchen Sie Ihr Glück im Auktionshaus – obgleich hier der Endpreis viel höher als im Direkthandel sein kann. Schneider sind in Gilden vor allem wegen ihrer Tragebeutel beliebt. Derzeit gibt es Schnittmuster für Beutel mit bis zu 18 Inventarfächern. Humanoide Gegner ab Stufe 50 lassen gelegentlich Teufelsstoff fallen. Sammeln Sie möglichst viel dieses seltenen Materials, dieses können Sie mit speziellem Rezept im Moonwell-Brunner in Felwood in den begehrten Mondstoff verwandeln. Den benötigen Sie auch für die großen Tragebeutel.

Als Zweitberuf ist die Verzauberungskunst eine gute Wahl, so können Sie die selbst geschneiderten Rüstungen gut zum Entzaubern und Verzaubern benutzen. Denken Sie daran, rechtzeitig mit steigender Berufserfahrung die benötigten Zauberruten bei fähigen Schmiedemeistern zu kaufen. Verzaubern ist zunächst eine mühselige Angelegenheit.



Kräuter sind die Grundlage für mächtige **Alchimisten-Tränke**.

Doch spätestens, wenn Waffenverstärkungen ins Spiel kommen, sind Sie ein beliebter Handelspartner bei Mitspielern. Schließlich können Sie mit Ihrer Kunst die Waffen anderer Leute mit eindrucksvollen Lichteffekten versehen. Achten Sie bei der Verzauberung von Gegenständen im Handelsfenster darauf, dass Ihnen der Kunde das vereinbarte Entgelt nicht vorenthält. Auch die Kombination Alchimie und Kräuterkunde sind für den Hexenmeister eine Alternative, wodurch Sie sich eigene Mana- und Heiltränke brauen. Nützlich sind aber auch unter anderem Tränke, die zum Beispiel Ihre Intelligenz temporär erhöhen – damit steigern Sie Ihre Fertigkeiten deutlich schneller. *Jessica Mancarella / DS*

SCHAMANEN

S. 92 Kampftaktik

S. 96 Mods

S. 100 Talente

S. 102 Berufsberatung



NICHT OHNE MEINE TOTEMS

Schamanen sind die Paladine der Horde. Während sich Allianzler mit Auren schützen, zaubert ein Hordler bis zu vier Elementar-Totems auf das Schlachtfeld.



Neben Kriegerern sind Schamanen eine ideale Klasse für Einzelspieler, die sich nur gelegentlich im Player-versus-Player-Modus (PvP) befinden oder auf einen organisierten Überfall teilnehmen. Schamanen sind in den Reichen überall gern gesehen, beherrschen sie doch einige, sehr nützliche Zaubertechniken. Wer sich als vor allem als Einzelkämpfer auf einem PvE- (Player versus Environment) oder RP- (Roleplaying)-Server verdingen möchte, sollte sich bei der Verteilung der Talente ab Level 10 vor allen Dingen auf die Verbesserung von seinen Elementarzaubern konzentrieren. Jede einzelne Zauberschule erlernt ein Schamane durch Absolvierung spezieller Klassenquests, die den jeweiligen Elementen zugeordnet sind. Als Belohnung winken dann die Totems, mit denen die verschiedenen Zaubersprüche erst anwendbar sind. Nachteil dieser Methode: Alle vier Totems belegen grundsätzlich wertvollen Platz im knapp bemessenen Inventar.

Alles andere als reine Kämpfer

Schamanen können in der Startphase lediglich mit Lederrüstung, Stäben und einhändigen Kolben umgehen. Diese Einschränkung beim Einkauf von Ausrüstungsgegenständen manifestiert sich bei einer Solokarriere vor allem in der Dauer der Kämpfe mit einzelnen Gegnern. Schamanen teilen weder richtig viel

aus, noch können sie richtig viel einstecken. Einen Nahkampf gegen einen Gegner im Bereich der Stufe des Spielers (jeweils +/-1) lässt sich hauptsächlich mit einer Elementarverzauberung der Waffe (Feuer, Eis, Wind oder Stärke) sowie dem praktischen Blitzschild gewinnen. Zum Anlocken einzelner Monster erweist sich der normale Blitz als hilfreich, der in den höheren Ausbaustufen dem Ziel bereits vor Beginn des Nahkampfes eine ordentliche Portion Gesundheit abzieht. Befindet sich ein Monster schließlich direkt vor dem Spieler, kommen die verschiedenen Schockzauber – ebenfalls über alle vier Elemente verteilt – zum Einsatz. Hier ist aber Vorsicht geboten, denn einige Gegner sind gegen die Naturgewalten des Schamanen immun. Achten Sie bei einem Angriff darauf, wie oft sich Ihr Ziel dem Zauber entziehen kann oder sogar dagegen immun ist.

Mehrere Ziele mit Totems angehen

Wenn sich mehrere Monster auf den Schamanen stürzen, sollten Sie sofort mit defensiven Zaubern arbeiten und vorsichtshalber an die Flucht denken. Obwohl der Blitzschild von allen Seiten schützt, ist diese Sicherheit bereits nach drei Entladungen verpufft. Benutzen Sie in brenzligen Situationen vor allem Totems, die mehrere Ziele gleichzeitig angreifen. In der Startphase lassen sich mehrere Gegner

gut mit dem Erdbindtotem im Zaum halten, welches die Bewegung der Feinde in einem bestimmten Radius verlangsamt. Im Zweifelsfall können Sie auch den Rückzug antreten – solange der Erdzauber anhält, laufen Sie Ihren Widersachern mit normaler Laufgeschwindigkeit buchstäblich davon.

Sind die Ziele auf einer ähnlichen Stufe wie der Spieler, kann eine Totemkombination doch noch den Sieg bringen. Bewährt haben sich in der Praxis die Totems Erdstärke, Steinhaut und Verbrennung. Zusammen mit einer Waffenverzauberung und dem Blitzschild sind die Chancen sehr hoch, dass Sie gegen zwei oder sogar drei Gegner bestehen können. Achten Sie bei einem solchen Gerangel darauf, dass keines der Monster Ihre empfindlichen Totems mit einem gezielten Schlag ausschalten kann. Für gewöhnlich haben die Totems einen sehr geringen Lebenspunktwert, der die magischen Holzfiguren daher nahezu schutzlos macht. Und vergessen Sie auf keinen Fall das Zufallselement: Waffenverzauberungen wirken nicht bei jedem Schlag, im schlimmsten Fall landen

Sie eine Hiebserie, ohne dass sich der Zauber entfaltet und dem Gegner daher auch kein empfindlichen Schaden zugefügt wird.

Schamane im PvP

Im PvP-Modus von World of Warcraft sind Schamanen auf der Allianzseite ein gern gesehenes Ziel. Oft belagern gleich mehrere Leute einen Schamanen, um sich gleichzeitig sowohl dem direkten Angriff als auch den Totems widmen zu können. Ein dedizierter PvP-Schamane ist offensichtlich im Kampf mit Elementarzaubern geschult. Regenerierungs- und Schutzzauber spielen eher eine untergeordnete Rolle – es geht schließlich darum, dem Gegner so schnell wie möglich einen empfindlichen Schaden zuzufügen, damit dieser sich um so schneller in die defensive Kampfhaltung begeben muss.

So ganz ohne Schutz geht es dann aber doch nicht, immerhin ist die Beschränkung auf Lederrüstungen nicht ganz unerheblich – zumindest bis Level 40, erst ab dann ist die Fähigkeit für Kettenrüstungen bei einem Scha-



Besonders wirkungsvoll sind die **Flächentotems**, die gleich mehrere Ziele mit Zaubern in Schach halten.



Schamanen sind in Gruppen auch wegen ihrer Fähigkeit zum **Wiederbeleben** äußerst beliebt und geschätzt.

manentrainer erlernbar (1 Gold, 20 Silber). Planen Sie für den Wechsel von Leder- auf Kettenrüstungen 10 bis 15 Gold ein, damit Sie sofort die Vorzüge von besseren Panzern genießen können – gönnen Sie sich eine Shoppingrunde in den Auktionshäusern in Orgrimmar oder Gadgetzan. Ein PvP-Schamane sollte sich grundsätzlich auf das Steinhaut- und Windmauer-Totem konzentrieren. Diese beiden Zauber schlucken bis zu einer Minute lang Schadenspunkten, die im ersten Moment eher lächerlich wirken. Aber der Effekt wird deutlich, wenn die Zeitspanne des Zaubers und die darin stattfindenden Schläge des Gegners in die Rechnung einfließen. In der Summe können die so erhaltenen Lebenspunkte vielleicht genau die Möglichkeit sein, um einen finalen Zauber zu sprechen oder einen rettenden Trank zu benutzen.

Schon früh sollte sich ein PvP-Schamane das Geld zum Erlernen der einhändigen Äxte zur Seite legen (10 Silber). Grundsätzlich sollte das Training mit zwei Waffen erfolgen, um auch einmal bei einem längeren Kampf die

Waffe wechseln zu können – beispielsweise wenn die Haltbarkeit eines Gegenstandes langsam Richtung Null tendiert. Wer erst später diese Fähigkeit in Orgrimmar erlernt, sollte die neue Waffengattung bis zu einer annehmbaren Stufe an kleinen Monstern trainieren. Bedenken Sie unbedingt: Je geringer die Waffenfertigkeit ist, desto weniger Schaden produzieren Sie und desto öfter geht auch mal ein Schlag daneben. Übrigens sollten sich ein PvP-Spieler mit einhändigen Waffen und Schilden ausrüsten. Letztere erhöhen den Rüstungswert erheblich. Zweihändige Stäbe verfügen oft über interessante Attributboni oder Zauber, für gewöhnlich gleicht das aber nicht den schlechteren Rüstungswert bedingt durch ein fehlendes Schild aus.

Schamanen in der Gruppe

Eine gut gemischte Gruppe profitiert von den Fähigkeiten eines Schamanen enorm. Viele Elementarzauber beeinflussen die Mitspieler positiv, ähnlich wie die magische Aura eines Paladin. Außerdem beherrscht der Schamane

das Wiederbeleben anderer Charaktere. Dieser Spruch hat allerdings drei Nachteile: Er ist nicht im Kampf einsetzbar, das Zaubern selbst dauert sehr lange und eine erfolgreiche Wiederbelebung zehrt kräftig an den Manavorräten. Besonderes Highlight ist aber die »Reinkarnation«: Per erlerntem Zauber und beispielsweise in Crossroads eingekauften Ankhs kann sich ein Schamane nach seinem Tod selbst ins Spiel zurückholen. Diese passive Fähigkeit klingt natürlich verlockend, sollte aber mit Bedacht zum Einsatz kommen, denn die Auferstehung funktioniert nur einmal alle 60 Minuten. Praktisch ist der Zauber beispielsweise dann, wenn sich eine Gruppe in einer Instanz mit dem Endgegner beschäftigt und der Schamane als Heiler ins tödliche Kreuzfeuer des Feindes gerät.

Aggressionen nutzen

Apropos Kreuzfeuer: Als Magiebegabter hat ein Schamane grundsätzlich einen sehr ho-

hen Aggressionsstatus auf Monster. Besonders auf die mächtigen Schockzauber reagieren die Feinde meist sofort und greifen den Schamanen an – selbst wenn vorher mehrere Nahkämpfer das Monster in der Zange hatten. Daher gilt: Schockzauber am besten erst dann einsetzen, wenn der zu erwartende Schaden sehr sicher zum Ableben des Zieles führt. Vorher unterstützt der Schamane seine Gruppe mit Heil- sowie Schutztotems und wirft ein wachsames Auge auf die Energiebalcken der Kollegen. Beim Anlocken von Gegnern kann der Schamane ebenfalls hilfreich sein, sein einfacher Blitzzauber eignet sich dazu ganz hervorragend. Wenn Monster eng beieinander stehen, zieht der Blitzeinschlag jedoch mehrere Feinde an – wählen Sie Ihre Ziele also mit Bedacht, beobachten Sie im Zweifelsfall die Lauftrouten der Feinde und teilen Sie Ihrer Gruppe im Chatkanal rechtzeitig mit, welches Ziel Sie sich ausgesucht haben – idealerweise per Makro.

DS

Schamanen – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 12	Zauber: Geist der Ahnen	Spieler der eigenen Fraktion wiederbeleben.
 Level 20	Zauber: Geisterwolf	Erhöht die Reisegeschwindigkeit um 40 Prozent.
 Level 22	Zauber: Wasseratmung	Zehn Minuten lang unter Wasser atmen. Lässt sich auch auf andere Spieler anwenden. Benötigt Fischschuppen.
 Level 28	Zauber: Wasser wandeln	Zehn Minuten über Wasser laufen. Bei Schaden erlischt der Zauber. Benötigt Fischöl.
 Level 30	Passive Fähigkeit: Reinkarnation	Mit Hilfe von Ankhs einmal pro Stunde selbst wiederbeleben.
 Level 35	Zauber: Astraler Rückruf	Rückreise zum Heimatstützpunkt, Aufladezeit: 15 Minuten.
 Level 40	Fertigkeit: Schwere Rüstungen	Mehr Schutz in Nahkämpfen für den Schamanen.

COSMOS VERFEINERT

Schamanen können sich das Leben mit nur wenigen Addons erleichtern.

Quick Cash

Weapon Buttons

Laberbox (Telltrack)

Atlas

Zusätzliche Aktionsleiste





Zauberdauer

Guild Organizer

Quest Gefährte

Komplettinventar

Kommunikationsmakros

ADDONS FÜR SCHAMANEN

Schamanen sind bei den Fans inzwischen so populär, dass es für diese außergewöhnliche Klasse einige interessante Oberflächen-Addons gibt.

Große Auswahl bei den Erweiterungen gibt es auch für den Schamanen. Wie bei allen anderen Klassen sollten Sie auf keinen Fall auf die Addon-Sammlung **CosmosUI** (www.cosmosui.org) verzichten. Unsere Variante einer Schamanen-Oberfläche basiert zum großen Teil auf Bestandteilen des Cosmos-Pakets. Zusätzlich sind noch Addons enthalten, die Sie separat in der aktuellsten Version bei **Curse Gaming** (www.curse-gaming.com) bekommen.

Cosmos UI

Cosmos ist darauf ausgelegt, für jeden Spieler etwas im Repertoire zu haben. Zahlreiche Addons aus der Sammlung sind für den Schamanen nicht relevant, beispielsweise die Erweiterungen für Paladine oder Schurken. In unserem Beispiel haben wir in der Konfiguration von Cosmos unter anderem »Kampfrufer« aktiviert, damit der Schamane bei weniger als 20% Gesundheit oder Mana automatisch eine Warnung an seine Umgebung rich-



Mit dem **Quest Announcer** teilen Sie Ihren Kollegen im Gruppenchat mit, wie viele Questitems Sie schon haben.

tet. So wissen auch Kollegen in der Gruppe Bescheid, wenn es im Kampf mal heiß her geht. »Questgefährte« und »Laberbox« helfen dabei, aktuelle Aufgaben und die persönlichen Kontakte, die das Tell-Kommando benutzen, nicht aus den Augen zu verlieren. Damit Sie die zusätzlichen Fenster auch optimal für Ihre Auflösung anordnen können, klicken Sie im Bereich »Bewegliche Fenster« unbedingt auf »Alle Fenster beweglich machen«. Ebenfalls sehr praktisch: die »Chat-Zeitstempel«, zur Anzeige der Uhrzeit einer Nachricht im Chatfenster. Ebenfalls aktiviert sind die »Uhr« sowie die Waffenbuttons, mit der Sie den Zustand Ihrer Schlagwaffen und Schilde immer im Blick haben. Vergewissern Sie sich auch, dass unter »Totemstampfer« die Shortcuts aktiv sind.

Totemstampfer

Mit dem Totemstampfer legen Sie bis zu vier individuelle Totemsequenzen fest, die Sie in einem Kampf mit den Tastenkürzeln   bis  schnell aufrufen können. Ziehen Sie dazu die passenden Totems einfach in die jeweiligen Slots, die nach Elementen geordnet sind. Denken Sie daran, dass sich immer nur ein Totem eines Elements beschwören lässt.

Kompletthinventar

World of Warcraft zeigt Ihr Inventar für gewöhnlich in einzelnen Fenster an, je nachdem wie viele Zusatzsäcke Sie dabei haben. Mit dem Kompletthinventar (Allinoneinventory) bekommen Sie beim Druck auf B den Inhalt der Beutel in einem einzigen Fenster angezeigt. Zusätzlich können Sie festlegen, wie viele Spalten das Kompletthinventar zur Darstellung benutzt.

QuestAnnouncer

Sobald Sie sich in einer Gruppe befinden und einer der zahllosen Sammelquests nachgehen, taucht oft die Frage nach der bereits gesammelten Anzahl auf. QuestAnnouncer

schickt die Infos des Gegenstandszählers an den Gruppenchat, um die anderen Mitglieder über Ihren Fortschritt zu informieren. Sollte das einmal nicht von anderen Spielern gewünscht sein, können Sie das Addon mit den Befehlen »/qa off« abschalten. Ein »/qa on« aktiviert das Addon wieder.

Atlas

Instanzen sind als Karten nicht im Spiel enthalten, lediglich die Minimap gibt Auskunft über das Layout und den Standort. Mit Atlas holen Sie sich nützliche Infos über die aktuelle Instanz per Mausklick auf den Schirm, inklusive Positionierung wichtiger Nichtspielercharaktere. Atlas gibt es auch in einer deutschen Version.

QuickCash

Wenn Sie jederzeit über Ihre Vermögensverhältnisse Bescheid wissen möchten, dann installieren Sie sich unbedingt QuickCash. Ein kleines Fenster zeigt Ihnen dann permanent an, wie viel Geld sich in Ihren Taschen befindet. Ideale Position für QuickCash ist direkt unter der Gesundheits- und Energieanzeige.

MapNotes Gatherer

MapNotes ist bereits ein Bestandteil von Cosmos und lässt Sie persönliche Notizen auf den Weltkarten setzen, um wichtige Punkte zu markieren. Mit dem Zusatzmodul MapNotes Gatherer können Bergbauexperten und Kräutersammler die Position natürlicher Ressourcen automatisch einzeichnen. In der Praxis sind die gespeicherten Positionen allerdings nicht immer zuverlässig, oft müssen Sie im Umkreis der markierten Stelle nach der gewünschten Ressource suchen.

Titan Panel

Ein Klassiker der Übersichtsleisten ist Titan Panel, inklusive XP-Anzeige, Kontostand, Latenzzeit und Beutemods der aktiven Gruppe. Ein Must-Have für jeden Schamanen. 

ELEMENTE IM GRIFF

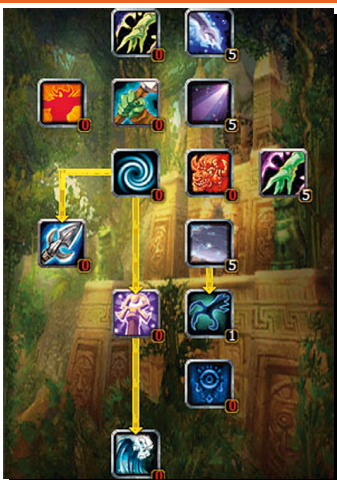
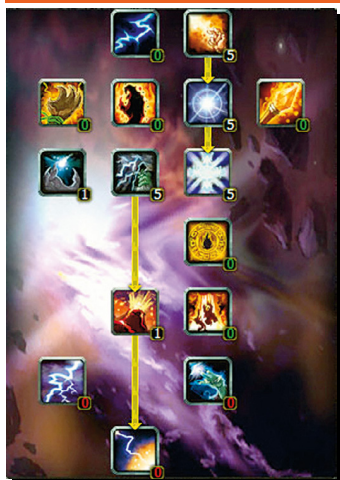
Schamanen bilden sich ihre Talente entsprechend dem Spielstil aus. Zwischen PvE- und PvP-Fähigkeiten gibt es interessante Unterschiede.

Ein Schamane auf einem PvE- oder RP-Server sollte ein ausgewogenes Bild in den drei Talentabteilungen anstreben. Im Bereich »Elementargeist« sind die Punkte vor allem in die Verstärkung der Schockzauber wichtig. Bilden Sie »Erschütterung«, »Konvektion« und »Nachklingen« jeweils bis zum fünften Ränge aus – das erhöht den Schaden der Zauber um 5 %, reduziert den Manaverbrauch um 10 % und verkürzt die Abklingzeit um eine Sekunde. Mit »Elementarfokus« gibt es eine 10 %ige Wahrscheinlichkeit, daß sie nach einem Zauber für 15 Sekunden in Trance fallen und der folgende Spruch kein Mana verbraucht. »Ruf des Donners« erhöht mit 5 Punkten die Möglichkeit eines kritischen

Blitz-Treffers um 6 %. Gleichzeitig steht dann »Elementarfuror« zur Verfügung, der den Schaden eines kritischen Schockzaubertreffers um sagenhafte 100 % erhöht.

Bei der »Verstärkung« sind 5 Punkte in der »Schild-Spezialisierung« hilfreich, um das Abblocken von Angriffen um 5 % zu erhöhen. Über den »Verbesserten Geisterwolf« reduzieren Sie die Verwandlung um 2 Sekunden, ideal in Kombination mit der Rassenfähigkeit »Donnerhuf« in brenzligen Kampfsituationen. Ein Punkt in »Verbesserter Blitzschlag-Schild« erhöht den Schaden der Blitzkugeln immerhin um 5 %. In der Abteilung »Wiederherstellen« investieren Sie fast so viele Punkte wie in »Elementargeist«. Vor allem »Gezei-

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



ten- und Totemfokus« sorgen mit jeweils 5 Rängen dafür, dass Heil- und Totemsprüche um jeweils 5 beziehungsweise 10 % weniger Mana verbrauchen. Besonders wichtig ist die »Verbesserte Geringe Welle der Heilung«, mit der Sie Gegner zu 75 % während des Aussprechens nicht unterbrechen können. Auch das eignet sich hervorragend für den hektischen Kampfeinsatz, da die normale »Welle der Heilung« eine sehr lange Zauberdauer besitzt. Die »Geringe Welle der Heilung« ist auch genau der Heilzauberspruch, den Sie in Gruppen dann anwenden, wenn Sie als Schamane die Rolle eines Heilers übernehmen müssen. Über die »Gezeitenbeherrschung« steigt die Wahrscheinlichkeit um 5 %, daß Heil- und Naturzauber maximale Wirkung zeigen. Schließlich wandelt »Schnelligkeit der Natur« bei Aktivierung einen Naturzauber mit einer Zauberszeit von weniger als 10 Sekunden in einen sofort gewirkten Zauber.

Talente im PvP

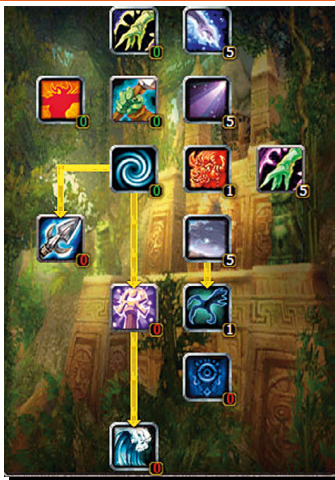
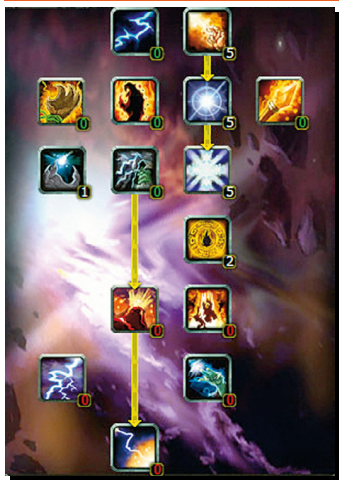
Besonders in »Verstärkung« und »Wiederherstellen« unterscheidet sich ein PvP- von einem PvE-/RP-Schamanen. Über »Wissen der

Ahnen« sichert sich der Spieler 5 % zusätzliches Mana und verstärkt seinen Blitzschlag-Schild sogar um 15 %. Damit der Charakter auch einmal richtig austeilen kann, ist »Zweithandäxte und -streitkolben« wichtig. Dabei geht zwar der Rüstungsschutz eines Schildes verloren, diesen Nachteil sollten aber die offensiven Talente in »Elementargeist« wieder ausgleichen. Hier vor allem wichtig: »Verbessertes Totem der Feuernova«, welches die mächtige Explosionswelle des empfindlichen Totems ganze 2 Sekunden früher auslöst.

Im Bereich »Wiederherstellen« stecken die meisten Punkte. »Gezeiten- und Totemfokus« sind hier ebenfalls mit maximalen Rängen vertreten, begleitet von 5 Punkten in der »Verbesserten Geringe Heilende Welle«. Für mehr Ausdauer ist das »Durchhaltevermögen des Kämpfers« notwendig – in einer Kampfsituation kann sich die allgemeine Erholungsrate des Schamanen wenigstens um 10 % positiv bemerkbar machen. Mit der »Gezeitenbeherrschung« und der »Schnelligkeit der Natur« sollten sich auch PvP-Schamanen bestens auskennen, um die Wirkungsgrade der wichtigen Heilzauber zu maximieren.

DS

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



VON KRÄUTERN UND ESSENZEN

Dank Naturverbundenheit und innerem Gleichgewicht sind Schamanen prädestiniert für zwei primäre Berufe: Alchimie und Verzauberung.

Beide Berufe haben den Nachteil, daß das Sammeln von Reagenzien und Rohstoffen aufwändig ist. Alchimisten benötigen zusätzlich die Kräuterkunde, um sich per zuschaltbarer Fähigkeit die Pflanzen auf der Minikarte einblenden zu lassen. Je höher der Wert für Kräuterkunde steigt, desto mehr Gewächsorten kann der Schamane in seiner Umgebung erkennen. Wenn Sie per Geisterwolfform unterwegs sind, können Sie die Kräuter auch einsammeln. Vorteil: Als Wolf zieht der Schamane nicht so schnell die Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich.

Zur Herstellung von Tränken benutzen Alchimisten Phiolen aus Glas. Je nach Fertigungsstufe sollten Sie 10 bis 15 der benötigten Flaschen im Inventar haben, um auch auf Reisen einen Trank brauen zu können. Alchimisten konzentrieren sich oft auf die Herstellung von Heil- und Manasäften. Im Kampf sind diese nur bedingt hilfreich – es dauert immer 2 Minuten, bis Sie wieder einen Trank einnehmen können. Besser: Erlernen Sie die »Geringe Welle der Heilung« – die ist schnell angewandt und lässt noch den Zugriff auf einen Zaubertrank zu. Zum Geld verdienen ist Alchimie nicht geeignet, da die Kosten für die Flaschen den Gewinn gering ausfallen lassen.

Verzaubern

Verzaubern ist ein undankbarer Beruf, zumindest ist das die landläufige Meinung. Grund



Nachteil der Alchimie ist der enorme **Platzbedarf** der Zutaten.

hierfür: Verzauberer saugen aus magischen Gegenständen die Essenzen ab, um diese wieder per Rezept auf Waffen oder Kleidung anzuwenden. Da sind Zwiespälte vorprogrammiert: Auf der einen Seite winken kraftvolle Essenzen, auf der anderen Seite winken gute Verkaufspreise für magisches Zubehör. Mit steigendem Level gewinnt das Verzaubern an Attraktivität, sowohl für den Anwender als auch beispielsweise für Gildenmitglieder. Im Gegensatz zur Alchimie, wo sich recht schnell gute Erfolge einstellen, sollten Verzauberer von Anfang an ein wenig Geduld mitbringen. Als Verzaubererexperte sind Sie dann im späteren Spiel eine gefragte Persönlichkeit mit lukrativen Geschäftsmöglichkeiten.

DS

JÄGER

S. 104 Kampftaktik

S. 108 Mods

S. 112 Talente

S. 114 Berufsberatung



ICH SEH' ETWAS, WAS DU NICHT SIEHST

Kaum eine andere Klasse kann sich aus einer so breiten Palette verschiedener Fertigkeiten bedienen wie der Jäger. Und kaum einer hat während seiner beeindruckenden Karriere in Azeroth so oft die Qual der Wahl.

Die Jägerklasse wird oft verkannt. Es scheint, als sei sie nichts Halbes und nichts Ganzes. Viele, die das erste Mal mit einem ausgelernten Jäger zu tun haben, sind von seiner Vielseitigkeit überrascht. Er ist ein Fernkämpfer, aber notfalls auch in der Lage, sich mit blanker Klinge seiner Haut zu erwehren. Er wählt sich einen tierischen Kampfgefährten aus den Wildtieren, legt Feuer-, Explosions- und Eisfallen. Er nutzt seine Fähigkeit des Fährtenlesens auf der Pirsch nach dem nächsten Opfer oder aber, um sich bei heranahenden fast überlegenen Feinden in den Hinterhalt zu legen. Diese unterschiedlichen Aspekte des Jägers führen dazu, dass die Klasse schwerer zu spielen ist als manch andere.

Eines möchte kein Jäger, das sprichwörtliche Weiße im Auge des Feindes sehen. Seine wirklichen Stärken spielt er nur im Fernkampf aus. Dies gilt für PVE-Server genauso, wie für das PVP-Spiel. Er verfügt nur über eine spärliche Auswahl an Nahkampftechniken und Talenten. Noch dazu können diese teilweise nur als Reaktion nach einem erfolgreichen Ausweichen oder einem Parieren angewandt werden und zielen darauf, schnellstens wieder Distanz zum Gegner aufzubauen.

Der Fährte auf der Spur

Bereits auf Stufe 1 kann der Jäger Fährten von Wildtieren lesen. Damit werden alle entspre-

chenden Ziele, die sich in der näheren Umgebung befinden, auf der Minikarte als rote Punkte sichtbar. Später kann der Jäger auch Humanoiden, Untote, Verborgene (versteckte Schurken), Elementare, Riesen, Dämonen und Drachen aufspüren, oder ihnen gezielt aus dem Weg gehen. Das ist ideal für schnelles Vorankommen in unübersichtlichem Gelände. Jedoch kann immer nur nach einer bestimmten Sorte Gegner gesucht werden. Will man erfahren, wer oder was sich hinter den roten Punkten auf der Minikarte verbirgt, geht man einfach mit dem Mauszeiger darüber, und die Identität der Kreatur wird in einem Tooltipp angezeigt. Die Suche nach Verborgenen gestaltet sich zum Leidwesen eines jeden Jägers aber etwas schwieriger. Hier ist die Reichweite der »Erkennung« deutlich kürzer. Zudem wirkt das Spurensuchen nach vorn deutlich effektiver als nach hinten. Und seien wir ehrlich: Von wo kommen Schurken? Wenn sich Einem allerdings die Nackenhaare aufstellen, deckt ein abgeschossenes »Leuchtfener« (Stufe 32) Verborgene im Umkreis auf. Gerade in Dungeons kann ein Jäger durch das Fährtenlesen der Gruppe hilfreich sein, da er sozusagen durch die Wände und um die Ecke schauen kann. Er kann so frühzeitig sagen, welche Gegner man zuerst beseitigen sollte, oder welcher Weg zum Boss-Mob vielleicht der einfachere ist.

Dickes Fell und scharfe Krallen

Bis Stufe 10 muss der Jäger warten, bis er sich per Quest die Fähigkeit erarbeiten kann, einen tierischen Begleiter zu zähmen. Ab diesem Zeitpunkt hat der Jäger freie Wahl unter den Wildtieren des Spiels. Auch seltene Elite-Tiere können gezähmt werden, solange deren Stufe nicht höher als die des Jägers ist. Etwaige Sonderfähigkeiten der Tiere gehen dabei verloren, Eigenschaften wie Angriffsgeschwindigkeit und -stärke oder Rüstungswert bleiben jedoch erhalten. Diese unterscheiden sich bei den verschiedenen Tieren zum Teil stark. Man kann so viele Tiere zähmen, wie man Plätze im Stall mietet, jedoch immer nur ein Tier aktiv mit sich führen. Auf den Stall hat man praktischerweise von den meisten größeren Städten und Außenposten Zugriff – über den ortsansässigen Stallmeister. Die meisten Spieler beschränken sich auf ein bis zwei Tiere, da diese ausgebildet werden müssen. Die Begleiter erhalten wie der Spieler Erfahrungspunkte und steigen so in der Stufe auf (jedoch nie hö-

her als der Spieler). Gleichzeitig bekommen sie Tiertalentpunkte, mit denen der Jäger ihnen die Fertigkeiten Beißen, Klauenangriff, Knurren, Ducken, Spurt u. a. beibringen kann. Diese Fähigkeiten müssen erst von anderen Tieren gelernt werden. Je mehr Tiere ein Jäger sich hält, desto schwieriger wird es, sie alle auf entsprechendem Niveau zu halten. Für einige Spieler kann so ein Privat-Zoo jedoch durchaus die gesuchte Herausforderung sein.

Für den Kampfeinsatz sollte das Tier immer guter Laune (gut gefüttert) sein, was durch einen grünen Smiley neben dem Tierportrait dargestellt wird. Dann bekommt das Tier 25% Schadensbonus. Bei schlechter Laune gibt es einen Malus in gleicher Höhe.

Wer ändert eine Grube gräbt...

...hat einen taktischen Vorteil. Regelrechte Gruben graben kann ein Jäger zwar nicht, jedoch ist er mit steigender Stufe in der Lage, verschiedene Fallen auszulegen. Diese gehören zum Jäger, wie die Rüstung zum Krieger und das Gift zum Schurken. Fallen können



Solange Sie gezähmte Tiere mit **Frischfleisch** bei Laune halten, weichen Ihnen die Wesen nicht von der Seite.



Jäger sind einsame Streiter für das **Gleichgewicht** der Natur.

vom Gegner mit der Fähigkeit »Fallen entdecken« gesehen und »Fallen entschärfen« deaktiviert werden, ansonsten sind sie für ihn unsichtbar. Mit Stufe 16 gibt es die erste Falle, eine »Feuerbrandfalle«, die über einen Zeitraum Feuerschaden am Opfer verursacht. Die 20er Falle verwandelt den Hineintappenden erstmals in einen Eisblock. Zunächst nur für wenige Sekunden, in den höheren Stufen dann entsprechend länger. Eine Explosionsfalle und eine verlangsamende Frostfalle runden die Auswahl ab. Beide wirken im Unterschied zu den erst genannten auf alle Ziele innerhalb eines bestimmten Radius, sind also für den Einsatz gegen mehrere Gegner gedacht. Am häufigsten sollte jedoch die »Eisfalle« Verwendung finden, da sie am ehesten dazu zu gebrauchen ist, wieder Distanz zwischen Jäger und Ziel aufzubauen.

Einen Haken gibt es jedoch: Fallen können nur außerhalb eines Kampfes gelegt werden. Wenn man also Fallen effektiv nutzen will, muss man es im Ernstfall schaffen, auch während des Gefechts den Kampfmodus zu verlassen. Dazu muss man aber verhindern, dass der Gegner einen durch einen Angriff wieder in den Kampfmodus zurückzieht oder dass das Tier des Jägers den Angriff fortsetzt (auf »passiv« setzen). Blizzard verleiht dem Jäger zwei Fertigkeiten mit denen er dieses Ziel er-

reichen kann. Zum ersten über »Rückzug« (Stufe 20), zum zweiten über den tollen Zauber »Tod vortäuschen« (Stufe 30). Bei beiden Varianten wird als Nebeneffekt, den Sie nutzen können, der Kampfmodus beendet.

Theorie vs. Praxis

In PVE Begegnungen können Sie diese Ansätze noch relativ leicht umsetzen. Je nachdem was Sie suchen, nutzen Sie die entsprechende Fährtensuchen-Fertigkeit, um sich oder Ihre Gruppe sicher zum Ziel zu führen. Setzen Sie frühzeitig das »Mal des Jägers«. Im PVE kümmert es den Gegner nicht, von Ihnen gekennzeichnet zu werden und Sie machen deutlich mehr Schaden. Üblicherweise eröffnen Sie mit einem »gezieltem Schuss«, direkt gefolgt vom »Erschütternden Schuss«. Letzterer macht das Ziel für einige Sekunden benommen und verschafft die nötige Zeit, um weitere Fernkampftreffer ins Ziel zu bringen. Schicken Sie Ihr Tier gleichzeitig in den Kampf, je früher desto besser. Wenn Sie es zu spät schicken, wird der Gegner es ignorieren. Ihr Tier »verbeißt« sich in den Gegner und Sie können ihn beschießen. Achten Sie darauf, dass die »Ducken« Fertigkeit Ihres Tieres nicht auf automatisch steht! Sonst wird der Gegner sehr schnell vom Tier ablassen und sich Ihnen zuwenden. Müssen Sie gegen mehrere Ziele antreten, nutzen Sie Ihre Eisfalle, um zumindest eines von ihnen für eine Weile außer Gefecht zu setzen. Mit ein wenig Übung haben Sie so den Dreh schnell heraus. Gewöhnen Sie sich früh an, darauf zu achten, dass Sie den richtigen Aspekt aktiviert haben. Schalten Sie sofort auf den »Aspekt des Affen«, wenn Sie in den Nahkampf kommen. Das erhöht die Chance, dass Sie »Mungo-Biss« einsetzen können. Wenn Sie flüchten müssen, benutzen Sie »Zurechtstutzen«, um den Gegner zu verlangsamen oder – falls Sie in das Talent investiert haben – »Streuschuss«. Gleiches können Sie auch tun, um wieder auf Fernkampfabstand zu gelangen. Ein hohes Maß an Geschicklich-

keit im Einsatz dieser Techniken werden Sie spätestens brauchen, wenn Sie sich am PvP-Kampf beteiligen wollen.

Jäger im PvP

Andere Spieler werden Ihr Tier in der Regel konsequent ignorieren und Ihnen direkt zu Leibe rücken. Ihr Tier identifiziert Sie zudem weithin sichtbar als Jäger und damit als Fernkämpfer. Der Gegner wird sich darauf einstellen. Sehen Sie einen Nahkampfgegner rechtzeitig, setzen Sie eine Eisfalle direkt vor oder unter sich und eröffnen Sie in der üblichen Abfolge das Feuer. Mit Glück läuft er direkt hinein, Sie können dann wieder auf Entfernung gehen und das Spiel von neuem beginnen. Versuchen Sie sich nicht gegen Schurken, Krieger und Paladine im Nahkampf, allenfalls, um sie »zurecht zu stutzen« oder Ihren Ausbruch mittels »Streuschuss« vorzubereiten. Feinde, die ebenfalls im Fernkampf agieren, können Sie versuchen, über die Falle

zu locken, indem Sie rückwärts gehen und die Falle genau zwischen Ihnen und Ihrem Gegner liegt. Ihre Spezialschüsse können im vollen Lauf einsetzen, nutzen Sie diese Möglichkeit. Mit Übung bekommen Sie auch »Jump-Shots« hin. Dabei springen Sie, drehen sich einmal um Ihre eigene Achse, feuern währenddessen, und laufen weiter gerade aus. Dazu müssen Sie dann aber schon die Maus zur Drehung benutzen, da Sie sich allein mit der Tastatur nicht schnell genug drehen können. Nutzen Sie bei Ihren Übungen die Auto-Run-Funktion, dann haben Sie eine Hand frei für Drehung und Schuss.

Man kann also sagen, dass der Jäger mit Sicherheit eine der spektakulärsten Klassen in World of Warcraft ist. Jedoch braucht es viel Übung, bis man ihn in allen seinen Facetten ausspielen und im vor allem in den teilweise recht unübersichtlichen PvP-Auseinandersetzungen bestehen kann. Bis dahin stirbt man sicher einige Lehrtode. *Claudia Paul / DS*

Jäger – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 6	Mal des Jägers	Bonus für alle Fernkampfangriffe gegen dieses Ziel
 Level 8	Erschütternder Schuss	verlangsamt den Gegner für einige Sekunden
 Level 10	Tier Zähmen	Wildtiere zähmen
 Level 12	Zurechtstutzen	Nahkampfangriff, der den Gegner zusätzlich verlangsamt
 Level 20	Eiskältefalle	Legt eine Falle ab, die Gegner in einen Eisblock verwandelt
 Level 26	Schnellfeuer	Fernkampfgeschwindigkeit kurzzeitig um 40% erhöhen
 Level 30	Totstellen	Sie versuchen, Ihren Tod vorzutäuschen und so Ihre Gegner abzuschütteln.

CTMOD AUFGEBOHRT

Beim Jäger zeigen wir Ihnen eine sehr individuelle Oberfläche aus Basis der Addon-Sammlung CTMOD.



Titan Panel

AvgXP

Kompletinventar

CustomHide Bar



PvP-Cooldown

I See You (ICU)

FlexBar

CustomHide Bar

NÜTZLICHE TOOLS FÜR JÄGER

Wer sucht, der findet. Aufgrund der Vielzahl von WoW-Spielern gibt es unzählige Interface-Erweiterungen im Netz. Den praktischen Nutzen für sich selbst findet man oft nur durch ausgiebiges Testen heraus.

Sie haben das Gefühl, dass Ihnen bei den fertigen Interface-Sammlungen immer das gewisse Etwas fehlt? Außerdem blähen sich die Komplettpakete bei Ihnen immer auf und führen zu Instabilität? Dann sollten Sie vielleicht versuchen, sich Ihr Interface selbst so aufzubauen, wie Sie es gerne hätten – Stück für Stück. Eine gesunde Basis sind hierfür zum Beispiel die Interface-Erweiterungen von CT. Diese stellen Ihnen verschie-

dene Anzeigeeoptionen für Buffs, Lebenspunkte, Mana und Gruppenmitglieder bereit und enthalten Grunderweiterungen wie die Levelanzeige im Questbuch.

Custom Hide Bar & FlexBar

Hier können Sie den Standardbalken am unteren Bildschirmrand komplett ausblenden und die Einzelbestandteile separat dorthin verschieben, wo Sie sie hin haben wollen. Zu-



Jäger sind Meister des **Fernkampfes** und verlassen sich auf Gewehre und Bögen, um Gegner anzulocken.

sätzlich bietet Ihnen FlexBar die Möglichkeit, bis zu 120 Schaltflächen frei anzuordnen, zu gruppieren, zu skalieren und mit diversen Funktionen zu versehen. Sie können Schaltflächen zu »intelligenten« Untermenüs zusammenfügen, die sich erst auf Knopfdruck auftun und sich Ihre letzte Wahl merken. Sie können Funktionen einbauen, die Schaltflächen zu bestimmten Spiel-Events auftauchen lassen, z.B. bei einem bestimmten Lebenspunktstand, nur im Kampf, wenn bestimmte Fähigkeiten aktiviert werden und vieles mehr. Gehen Sie jedoch davon aus, dass es einige Zeit dauern kann, bis alles so funktioniert, wie Sie es haben wollen und Sie einige Zeit auf der Suche nach Informationen in den Foren und der ausführlichen Hilfedatei verbringen. Dann jedoch haben Sie ein völlig individuelles Layout.

Titan Bar, AvgXP & PvP Cooldown

Die bekannte Titan-Infozeile am oberen Bildschirmrand versorgt Sie mit diversen Daten und lässt sich durch Dropdown-Menüs vielseitig einstellen. Direkt darunter wurde die AvgXP Anzeige positioniert, die als Alternative zur Standard-Leiste für Ihre Erfahrungspunkte einige statistische Berechnungen durchführt und Ihnen anzeigt. Zentral darunter finden Sie die Informationen zur Restzeit, die Ihr PvP Status noch aktiv ist. Auf den PvP-Servern springt die Anzeige in umkämpften Gebieten auf »Contested«.

Pet Feed Button

Auf dieser Schaltfläche können Sie Futter für Ihr Tier positionieren. Das Tool sucht die verfügbare Menge automatisch in Ihren Taschen. Mit einem einfachen Klick verfüttern Sie die entsprechende Nahrung. Ist Ihr Tier glücklich, wird die Schaltfläche transparent. Durch Doppelklick können Sie die Fütterung trotzdem »erzwingen«. Geht das entsprechende Futter zur Neige, verfärbt sich die Mengenanzeige rot, um Sie zu warnen.



Ein gezähmtes Tier ist die **Lebensversicherung** für den Jäger.

AllInOneInventory

Sich alle Taschen gleichzeitig anzeigen zu lassen, wird über kurz oder lang notwendig, wenn Sie nicht den Überblick verlieren wollen. In dieser Variante des AddOn wurde der Munitionsköcher ausgliedert.

ICU – oder »I see You«

Mit diesem reinen Jäger-Tool rufen Sie ein kleines PopUp-Menü auf, wenn Sie auf die »aufgeklärten« Punkte der Minikarte klicken. Sie sehen Informationen über Level und Stufe des Gegners. Außerdem bekommen Sie ihn per Klick und hinreichender Entfernung automatisch ins »Fadenkreuz« und schicken eine Kurzinfor mit den nötigsten Informationen in den Gruppenkanal.

AmmoWarning

Falls es Ihnen ständig passiert, dass Sie ins Abenteuer ziehen und vergessen, Ihre Munition aufzufüllen – hier ist die Rettung. Mit frei einstellbaren Warngrenzen bekommen Sie eine Text und Bildschirrmeldung, wenn Sie Stadt oder Händler mit zuwenig Munition verlassen. Außerdem werden Sie gewarnt, wenn Ihre Vorräte unterwegs auf ein kritisches Maß zusammenschrumpfen. Als nette Erweiterung zum bekannten »Mapnotes«, zeichnet Ihnen dieses Tool alle Munitionshändler in die Karte ein. Claudia Paul / DS

VORSICHT, SCHARFSCHÜTZE

Fast alle Jäger scheinen sich auf den Fernkampf zu spezialisieren. Aber es gibt wie in fast jeder WarCraft-Klasse auch den kleinen Unterschied.

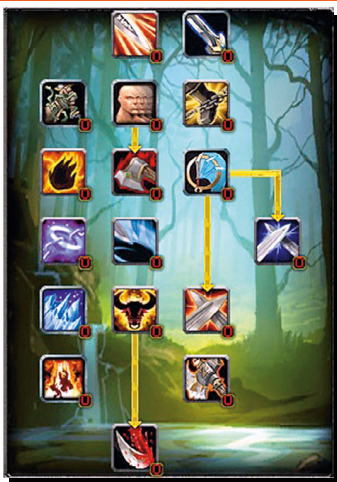
Anders als bei vielen anderen Klassen gibt es beim Jäger keine gleichwertigen Talentbäume. Die Klasse ist von Anfang an auf den Fernkampf ausgelegt. Der »Überleben«-Talentbaum für die Nahkampffertigkeiten und schwer einsetzbaren Fallen scheint auf den ersten Blick nutzlos. Doch hier finden sich durchaus nette Tricks, mit denen Sie Ihrem Gegner das Leben schwerer machen können. Voll ausgebaute Tierherrschaft-Talente finden sich eher auf PvE-Servern, da Sie hier auf Ihr Tier zählen können und Sie die Kämpfe kontrollieren. Auf dem PvP-Servern ist die-

se Konstellation eher selten. Es ist also nicht verwunderlich, dass Sie viele Kollegen finden, die alles in den Fernkampf stecken.

PvE & Kuschelweich

Auf Tierherrschaft geschulte Jäger haben die defensive Kampfrichtung gewählt. Mit Ausnahme weniger Talente wie der Verbesserungen für Ihre Aspekte verstärken diese Talente Ihr Tier. Damit schaffen Sie sich einen Zeitpuffer, bevor es an Ihr eigenes Leben geht. Natürlich können Sie diese Art der Talentverteilung auch gezielt einsetzen, um einen ganz ei-

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



genen Spielstil zu pflegen: Ein Leben »auf der Flucht«. Denn während im PvP der Gegner Ihr Tier in der Regel links liegen lässt und Sie verfolgt, fliehen Sie scheinbar, während Ihr Begleiter mit Leichtigkeit dem Ihnen nacheilenden Gegner auf den Fersen bleibt und ihm zu-setzt. Spätestens hier sollten Sie sich dann an der Jump-Shot-Technik versuchen, um Ihren Feind während der organisierten Flucht (Kitten) unter Feuer halten zu können.

Betäubungsgewehr

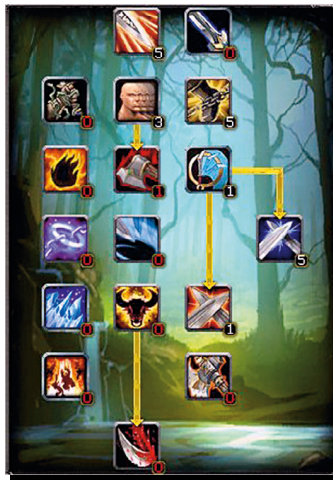
Fast kein Jäger verzichtet auf Talente aus dem Bereich Treffsicherheit. Neben der reinen Schadenserhöhung der Fernkampfangriffe allgemein und bestimmter Angriffsfertigkeiten, gibt es einige Talente, die es Ihnen erleichtern, die Gegner auf Entfernung zu halten. Als erstes sollten Sie 5 Punkte in den »Verbesserten Erschütternden Schuss« stecken. Das gibt Ihnen eine 20 % Chance, Ihr Ziel für 3 Sekunden zu betäuben. Ausreichend für ein bis zwei weitere Treffer oder entsprechende Verteidigungsmaßnahmen. Die zweite Möglichkeit ist der »Streuschuss«, den Sie abfeuern können, wenn der Gegner bereits im Nah-

kampfbereich ist. Er verwirrt Ihren Gegner für 4 Sekunden. Allerdings wird der Gegner von jeder Schadenserwirkung wieder aufgeweckt. Den »Streuschuss« können Sie frühestens in Level 30 erlernen. Sie benötigen außerdem bereits 20 vergebene Punkte in Treffsicherheit. Stecken Sie die am Besten in »Tödliche Schüsse« und »Todbringende Schüsse«. Das erhöht Ihre Chance auf kritische Fernkampftreffer und die Höhe des kritischen Bonus. Den »Gezielten Schuss« sollten Sie auf Ihrem Weg zum »Streuschuss« mit aktivieren. Durch seinen erhöhten Schaden eignet er sich als Eröffnungsschuss oder wenn der Gegner zum Beispiel gerade durch eine Eisfalle oder ähnliches außer Gefecht gesetzt wurde.

Neben Verbesserungen für Ihre Fallen und Nahkampfangriffe sind zwei Talente von besonderem Interesse. »Verbessertes Zurechsstutzen« gibt Ihnen auf Stufe 5 eine Chance von 20% Ihren Gegner bewegungsunfähig zu machen. Gleiches macht auch das Talent »Gegenangriff«, wenn auch nur mit viel Glück. Für dieses müssen Sie dann jedoch schon insgesamt 21 Punkte in diesem Talentbaum investieren.

Claudia Paul / DS

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



VOM **FELL ABZIEHEN** UND **KUGELN GIEßEN**

Der Jäger steht für das Bild des Selbstversorgers. Er muss sich jedoch entscheiden, ob er Lederverarbeitung oder Ingenieurswesen wählt.

G erben und Ledernähen kommt Ihnen als Jäger sehr entgegen, zumindest wenn Sie gleichzeitig Kürschnerei wählen. Wenn Sie ein fleischfressendes Tier besitzen und nicht ständig Futter zukaufen wollen, werden Sie sowieso auf der Suche nach Nahrung fürs liebe Vieh auf die Wildtierjagd gehen. Zudem tragen Sie mindestens bis Stufe 40, teilweise wahrscheinlich länger, Lederrüstung. Diese können Sie sich mit dem Beruf Lederverarbeitung selbst herstellen. Durch Ihre Fähigkeit, Fährten von Wildtieren zu lesen, finden Sie diese schneller als jede andere Klasse. Mit einem Kürschnermesser, das Sie im Handwerksbedarf kaufen können, häuten Sie dann Ihre Opfer.

Gleichzeitig können Sie auch von anderen Spielern liegen gelassene Körper häuten, um Ihren Ledervorrat aufzustocken. Als Lederer können Sie zudem Rüstungsflicken herstellen. Wie Verzauberungen können Sie diese auf Rüstungsteilen anbringen und Ihren Rüstungswert verstärken. Anders als zum Beispiel Schmiede sind Sie nicht auf eine Produktionsstätte angewiesen. Solange Sie alle Reagenzien dabei haben, können Sie allerorts munter drauflos schneiden.

Liebhaber des Schwarzpulvergeruches

Gehören Sie zur oben genannten »Zielgruppe«, dann könnte es für Sie interessant sein, Ingenieur zu werden. Über diesen Hand-

werksberuf sind Sie in der Lage, sich Ihre Schusswaffen samt zugehöriger Munition und Zielfernrohren selbst herzustellen. Beim exorbitanten Munitionsverbrauch eines Jägers ist diese Möglichkeit sehr interessant. Praktischerweise sollten Sie sich dann jedoch auch zum Bergbaukumpel ausbilden lassen. Mit einer Spitzhacke bewaffnet, bauen Sie das Erz während Ihrer Raubzüge nebenher ab.

Außerdem können Sie als Ingenieur viele kleine Dinge aus dem Ärmel zaubern, mit denen Sie Freund und Feind gleichermaßen überraschen werden. Angefangen von Dynamitstangen und Sprengbomben reicht Ihr Repertoire über Landminen, Fernsteuerungen und Spezialbrillen bis hin zu den wertvollen mechanischen Eichhörnchen. Hier ist der Fun-Faktor bei der Arbeit garantiert.

Nebenberufe

Als Jäger haben Sie keine Fertigkeit, um sich selbst zu heilen. Sie sollten also frühzeitig »Erste Hilfe« erlernen, um sich in Kampfpausen zumindest verbinden zu können. Aber auch Angeln und Kochen sind für Jäger interessant. Manche Tiere des Jägers können sich zu wahren Fressmaschinen entwickeln, wenn es an einem Abend mal nicht so gut läuft und das Tier öfters stirbt. Ein paar frisch geangelte und über einem Lagerfeuer gegrillte Fische, können Sie davor bewahren, dass Ihnen das Futter ausgeht.

Claudia Paul /  DS

SCHURKE

S. 116 Kampftaktik

S. 120 Mods

S. 124 Talente

S. 126 Berufsberatung



SCHNELL UND SCHMUTZIG

Vergessen Sie Ehrenhaftigkeit oder sportliche Fairness. Schurken gewinnen ihre gezielten Kämpfe durch erschreckende Skrupellosigkeit und fiese Tricks. Gemein sein kann so viel Spaß machen.

Wer vor hat seinen Schurken als ehrenhaften Dieb im Stil alter Hollywood-Streifen zu spielen, der sollte auf einem PvE- (Player versus Environment) oder RP- (Role-playing)-Server sein Lebensglück suchen. Hier ist der Schurke als guter Kämpfer ohne Mana-probleme und Scout ein gern gesehener Geselle in jeder Gruppe. Seine Tarnfähigkeiten machen ihn besonders in engen Dungeons zum perfekten Kundschafter – speziell, wenn kein Jäger in der Gruppe ist, der per Track Auskunft über das geben kann, was die Gruppe eine Ecke weiter zu erwarten hat. Im offenen Gelände fühlen sich Schurken nicht wirklich wohl. Heimlichkeit verlangsamt die Fortbewegung und macht das Anschleichen an weit auseinander stehende oder roamende Gegner zur lästigen Geduldprobe.

Auch wenn die leichte Lederrüstung nicht eben großen Schutz für den Kampf Auge in Auge mit der Bestie zu bieten scheint: Schurken kommen vom Beginn ihres Lebens an ausgezeichnet allein zurecht. Alles was der genügsame, kleine Missetäter braucht, ist was zu knabbern, die Erste-Hilfe-Fähigkeit und am besten ein paar Heiltränke, wenn es mal knapp wird. Das Kampfprinzip des Schurken basiert auf einem »5-Punkte-System«: Verschiedene Eröffnungsangriffe und Spezialfähigkeiten setzen sogenannte Combopunkte auf dem Ziel, diese erhöhen jeweils



Aushängeschild der Schurken sind die **Mundtücher**.

die Wirkung des abschließenden Finishing-Moves. Bis zu fünf Combopunkte können gesetzt werden – dann entfaltet die Abschlusssacke ihr maximales Zerstörungspotenzial.

Solo-Streifzüge

Wann immer möglich, sollten Sie sich Ihrer Beute im Heimlichkeitsmodus nähern und darauf achten, von hinten anzugreifen. Steht

der Gegner frei, eröffnen Sie den Kampf je nach Talentspezialisierung und Waffe wahlweise mit »Hinterhalt« oder »Fieser Trick«. Stehen zwei humanoide Gegner dicht beieinander, betäubt eine gezielte »Kopfnuss« Opfer Nr. 1 für mindestens 25 Sekunden (Rangabhängig) und verschafft Ihnen die nötige Zeit zum Ausschalten von Opfer Nr. 2. Im Kampf selbst ist zusätzlich zur normalen Waffenaktivität »Finsterer Stoß« Ihr bester Freund, um in kurzer Zeit möglichst viele Combopunkte für den Finishing-Move zu ergattern. Haben Sie es mit Zauberklassen zu tun, kombinieren Sie das sehr unprosaisch mit dem schlichten »Tritt«, der zwar keine Combopunkte bringt, dafür aber das Ziel unterbricht und für fünf Sekunden daran hindert, den gleichen Zauber erneut zu wirken. Zusätzlich kann man mit entsprechendem Einsatz von Talentpunkten eine verbesserte Version erlernen, die das Ziel dann für 2 Sekunden verstummen lässt. Je

nachdem, wie lange der Kampf dauert, wählen Sie dann den passenden Abschluss für die Attackenserie: Ist der Gegner schon fast hin, dann geben Sie ihm mit »Ausweichen« den Rest. Erweist er sich als dickfellig, ist »Rüstung schwächen« das Mittel der Wahl. Wartet nach diesem schon der nächste Gegner auf liebevolle Behandlung, können Sie sich für »Zerhäckseln« entscheiden und damit selbst einen kurzfristigen Bonus auf die Geschwindigkeit Ihrer Attacken erwerben. Mobs mit außergewöhnlich vielen Lebenspunkten fügen Sie via »Blutung« zusätzlich Schaden über Zeit zu. Die nervige Unart von Humanoiden und Vögeln, sich gegen Ende durch Flucht aus der Affäre ziehen zu wollen, unterbinden Sie effektiv mit »Solarplexus« (Combopunkt) oder dem »Nierenhieb«.

Alle diese Fähigkeiten werden innerhalb der ersten Lebenshälfte erworben und im Laufe der Zeit durch neue Ränge verbessert.



Schurken sind verschlossene **Persönlichkeiten**, die mit ihrer Umwelt nur sehr selten offen kommunizieren.

Ab Stufe 20 ergänzt sich das Schadensspektrum des Schurken um diverse Gifte, die wir später noch näher erläutern. Am grundsätzlichen Prinzip ändert sich ab etwa Stufe 30 eigentlich nichts mehr.

Schurken in der Gruppe

Versuchen Sie nicht, dem designierten Tank Konkurrenz zu machen. Krieger, Paladine und andere Masochisten sind viel besser darin Schläge auszuhalten. Konzentrieren Sie sich auf das, was Sie am besten können: Dem Gegner mit »Meucheln« in den Rücken fallen. Schafft der schwer gerüstete Held es nicht, die Aufmerksamkeit des Monsters zu fesseln, können Sie sich mit »Entrinnen« oder »Finte« recht gut aus der Affäre ziehen.

Je nach Gruppenziel kann es auch zu Ihren Aufgaben gehören, Feinde zu betäuben und am Zaubern zu hindern – nutzen Sie die unterschiedlichen Varianten, um Cooldown-Zeiten zu minimieren und Combopunkte mit Finishing-Moves zu ergänzen.

Womit Sie ein wenig vorsichtig umgehen sollten, sind hier Ihre Gifte. Die Verkrüppelungslinie, mit denen Sie Gegner an sich recht



Schurken führen gerne zwei **scharfe Waffen** mit sich.

zuverlässig am Stiften gehen hindern, beisst sich zum Beispiel mit vielen Verlangsamungs- und Wurzelzaubern. Also sprechen Sie sich mit den anderen Gruppenmitgliedern vorher ab, wer welche Aufgabe übernimmt.

Schurken im PvP

Falls Sie zu den mitfühlenden Zeitgenossen gehören, sollten Sie an dieser Stelle aufhören zu lesen. Denn im Kampf gegen Spieler liegt für die Mehrzahl der Schurken der echte Lebenszweck und für die meisten Nicht-Schurken ein Quell andauernden Ärgernisses. Natürlich sind auch Schurken keineswegs unkaputtbar, allerdings mag jeder Spieler für sich selbst herausfinden, wo die Schwachstellen zu suchen sind. Auch der abgezockteste Assassine hat so seine persönlichen Angstgegner. Aber erst einmal zu den Basics: Nutzen Sie den Überraschungseffekt. Heimlichkeit ist die stärkste Waffe des Schurken – ein verträumt vor sich hin kämpfender Gegner ist in der Regel ein leichtes Opfer. Selbst Jäger werden in Kampfgebieten eher ihr Humanoiden-Track benutzen, um herannahende Feinde früh genug zu erkennen, als das spezielle »Verborgene Aufspüren«. Ausgenommen natürlich jene Jäger, die speziell auf der Pirsch nach Wild Ihrer Sorte sind. Nutzen Sie eine gute Deckung, um Ihre Waffen mit den geeigneten Giften zu versehen. Die »Verkrüppelndes Gift«-Linie ist ein praktischer Standard für einfache Gegner, die es gilt am Flüchten zu hindern. »Gedankenbenebelndes Gift« verlangsamt die Zauberkapazitäten von magiebegabten Gegnern, darüber hinaus sind Schadensgifte immer eine gute Wahl für die 2. Hand. Sind die Waffen präpariert gehen Sie in den Heimlichkeitsmodus und machen sich auf den Weg in den Rücken Ihres Opfers. Ab hier wird es etwas »Geschmackssache« – einige Schurken bevorzugen die DoT-Linien (Damage over time) ihrer Skills, andere schwören auf den Schock-Effekt der DDs (Direct-Damage) oder auf den »Fiesen Trick«. Ein geschickt

gewählter Opener ist auf jeden Fall nicht nur die »Aufforderung zum Tanz« sondern kauft vielen Gegnern gleich in der ersten Sekunde den Schneid ab.

Nun beginnt der spannende Teil des Gefechts und hier ist es Ihre Aufgabe, echte Virtuosität zu entwickeln. Nutzen Sie Ihre Betäubungsschläge, um wieder in den Rücken Ihres Opfers zu zirkeln und den nächsten Meuchelstich anzubringen. Hindern Sie es mit Tritten und Gift am Zaubern – sprich: Haben Sie keinerlei Mitleid. Ihr Ziel ist es, den Gegner so schnell wie möglich in die Hölle zu schicken, damit Sie wieder in die Heimlichkeit flüchten können. Denn eines ist ziemlich gewiss: Der Kerl hat Freunde – mit Pech ziemlich viele



und ziemlich große. Ab Stufe 20 sollten Sie deshalb ausreichende Mengen von Blitzstrahlpulver für die Entkommen-Fähigkeit, falls es dann mal wirklich eng werden sollte und ab 34 dann zusätzlich Blendungspulver, das den Gegner nicht nur für 10 Sekunden desorientiert herumlaufen lässt, sondern seine Geschwindigkeit dabei auf gemütliche und tödliche 40 % herabsetzt.

Übrigens, wenn Sie nicht zum »einsamen Wolf« geboren sind, hat folgende Taktik einen gewissen Charme: Machen Sie mit einem Vertreter der üblichen Opferklassen gemeinsames Spiel und lassen Sie diesen als Lockvogel arbeiten. Sie werden schon sehen – die Welt von Warcraft ist voller Schurken!

Claudia Paul / DS

Schurken – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 4	Taschendiebstahl	Nur feindliche Nichtspieler-Charaktere können bestohlen werden. Erfordert Verstoehlenheit, Reichweite 5 Yards.
 Level 10	Sprint	15 Sekunden lang erhöhte Laufgeschwindigkeit. Abklingzeit: 5 Minuten.
 Level 12	Tritt	Macht wenig Schaden, unterbricht aber den laufenden Zauber und hindert für 5 Sekunden daran, die gleiche Art erneut zu wirken.
 Level 16	Schlösser knacken	Ermöglicht das Öffnen verschlossener Truhen, Türen und anderer Schlösser.
 Level 20	Giftmischen	Herstellung zahlreicher unterschiedlicher Gifte zum Schwächen und Verletzen von Gegnern.
 Level 22	Verschwinden	Benötigt Blitzstrahlpulver (Händler). Abklingzeit: 5 Minuten. Verbesserte Verstoehlenheit, im Kampf verwendbar.
 Level 34	Blenden	Benötigt Blendungspulver (Gifte 150 & Stufe 34). Blendet das Ziel für 10 Sekunden und reduziert dessen Laufgeschwindigkeit auf 40 %.

UNHEIMLICHE SICHT

Schurken haben einen etwas anderen Informationsbedarf als der Rest der Bewohner von Azeroth.



Titan Panel

Low-HP-Alert

Skaliertes WoW-Interface



Atlas

Quest Tracker

SideBar

ADDONS FÜR SCHURKEN

Es muss nicht gleich eine Radikalkur sein. Auch mit wenigen ausgewählten Veränderungen lässt sich die Funktionalität enorm aufwerten.

Viele Schurken fühlen sich mit dem Original-Interface durchaus wohl und sehen nicht unbedingt eine Notwendigkeit, daran etwas zu ändern. Dabei gibt es gerade für die meuchelnde Zunft sehr pfiffige Tools, die den Spielfluss sinnvoll vereinfachen und typische Schurken-Tätigkeiten komfortabler machen. Ergänzt durch ein paar schlichte Standards, entsteht so mit nur geringem Aufwand eine schlichte, sachliche Oberfläche, die den Blick aufs Wesentliche nicht einschränkt.

Skalierung Original-Interface

Zu den regulären Features der WoW-Oberfläche gehört die Möglichkeit zur Skalierung des User-Interfaces. Interessant ist das vor allem für all diejenigen, denen die Standard-Elemente zwar durchaus sympathisch sind, die aber mehr Raum und filigranere Buttons schätzen. Der Schieberegler für die stufenlose Skalierung findet sich im Hauptmenü (ESC) bei den »Grafik-Optionen« direkt unter der Auflösung. In Anbetracht der Tatsache, dass es ein eige-



Mit unseren Addons kann sich der Schurke auf das Wesentliche konzentrieren – das effektive **Meucheln**.

nes Untermenü »Interface-Optionen« gibt, eine etwas merkwürdige Platzierung.

RogueSpam

Schluss mit überflüssigen Combat-Meldungen! Hier lässt sich einstellen, welche Abstands- und sonstigen Warnmeldungen Sie sehen wollen und welche nicht.

Jipsys Low-HP Alert

Gerade als Nahkämpfer konzentriert man sich meist intensiv auf die Bildmitte. Die eigene Lebenspunkte-Anzeige gerät im Eifer des Gefechts da schon mal schnell in Vergessenheit. Das praktische Minitool warnt bei unterschreiten der 50 % und der 25 % durch eine deutlich sichtbare, aber nicht sichtbehindernde Meldung im Zentrum des Blickfelds. So kann man dann im Vergleich zum Status des Gegners entscheiden, ob es an der Zeit ist einen Heiltrank zu opfern oder ob sich das Problem von selbst erledigt. Dieses simple Tool hat gegenüber Heiltrank-Automatiken den entscheidenden Vorteil, dass man Lebenspunkte und Tränke taktischer einsetzen kann.

Rogue-Helper

Natürlich reichen die roten Combopunkte im Targetfenster im Prinzip aus. Und die Energieanzeige ist ja auch vorhanden. Und natürlich leuchten die jeweiligen Moves erst dann wieder auf, wenn genug Energie da ist. Ungünstigerweise tun sie das an drei verschiedenen Orten auf dem Bildschirm. Um der Blickergonomie des Schurkenspielers entgegen zu kommen, ist deshalb ein solcher Helfer praktisch. Er bündelt die Informationen Combopunkt-Anzahl und Energiemenge. Nicht lebenswichtig, aber durchaus beruhigend.

UsePoison

Dieses pfiffige Add-on gibt Schurken die Möglichkeit ihren Gifteinsatz deutlich zu rationalisieren. Mit seiner Hilfe können Hotbuttons angelegt werden, die jeweils eine bestimmte

Gifart auf eine vorgegebene Waffe auftragen. Dabei sucht sich das Tool das entsprechende Gift selbständig aus dem Inventar. Das Ganze läuft im Hintergrund ab und erspart auch das Öffnen des Charakterfensters. Einziger Nachteil: Es gibt keine Mengenanzeige, also muss man gelegentlich nachschauen, wie viele Phiolen noch im Rucksack übrig sind.

CircleStrafe

Ergänzt das Untermenü »Tastaturbelegung« im Hauptmenü auf Wunsch um zwei zusätzliche Bewegungstasten für einfaches Umkreisen eines Punktes.

DamageWatch

Errechnet nach jedem Kampf den von Ihnen verursachten Gesamtschaden, den aktuellen DPS (Damage per second) und einen Langzeit-Durchschnitt über 100 Fights. So lassen sich auch Waffenkombinationen im einfachen Selbstversuch praktisch vergleichen.

Quest-Mods

BC FastQuest dient hier als Abkürzungstool für die nervigsten Aspekte des WoW Questwesens. So werden die Questtexte sofort komplett angezeigt und sind auch instant annehmbar. Wer einmal versucht hat in Booty Bay oder ähnlich »lebhaften« Gebieten lebend auf das originale Hineinschleichen eines Questtextes zu warten, der weiß die Instant-Alternative sofort zu schätzen. Darüber hinaus werden alle Questlevel dokumentiert und im separaten transparenten Quest-Tracker-Window zeigt FastQuest den jeweiligen Stand aller bereits begonnenen Sammelquests an.

Standards: Titan Bar, Gatherer, Atlas

Diese Dreieinigkeit sorgt für kompakte Infos zur Charakterstatistik, Verbindungsstatus, Rohstoffvorkommen für Handwerker, Navigation über Loc-Angaben und Instanz-Karten. Praktisch und unkompliziert. *Claudia Paul / DS*

MÖRDERISCHE VIELFALT

Die Meinungen zur Talentauswahl beim Schurken sind so breit gefächert wie die Wasserradern des Amazonas-Deltas. Einige Grundlagen sind jedoch für jeden ambitionierten Pixel-Assassinen unverzichtbar.

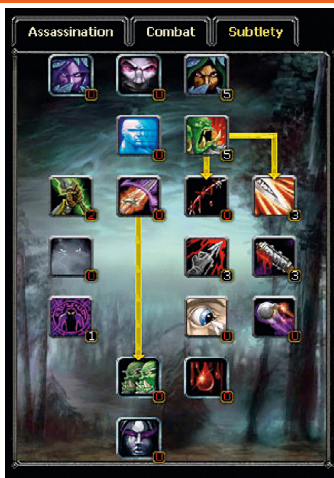
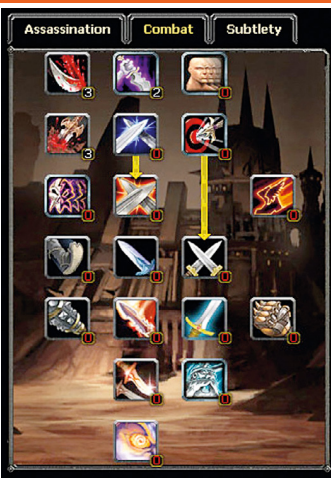
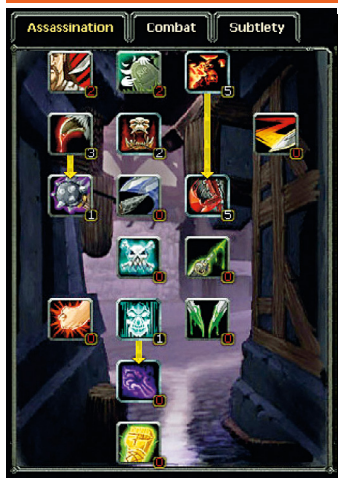
Während es in vielen Klassen lediglich 2-3 grundsätzlich sinnvolle Ausrichtungen gibt, diskutiert die riesige Schurken-Gemeinde (nahezu 20 % der Bevölkerung beider Fraktionen) eine ganze Palette der sogenannten »Builds«: Vom vielseitigen, aber anspruchsvoll zu spielenden Allround-Build, über diverse Spielstil-Ausrichtungen wie Combat-, DoT- oder Poison- bis hin zu den Brachial-Versionen Critical- und Grinding-Build. Hinter jeder Konzeption stecken bis ins Detail durchdachte Kampftaktiken. Hier einen

grundsätzlichen Königsweg zu empfehlen, würde der spielerischen Bandbreite der Klasse nicht gerecht werden und völlig zu Recht große Teile der Schurken-Gemeinschaft zu Protest-Kundgebungen auffordern. Trotzdem möchten wir Ihnen hier einige Basistalente ans Herz legen.

Prädikat: Wertvoll!

Zu den universell in fast jedem Build einsetzbaren Grundfähigkeiten gehören: Zuallererst einmal »Verbesserter Finsterer Stoß« (2 Ta-

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



lentpunkte) bei den Kampftalenten – nahezu jeder Schurke nutzt diese Fähigkeit zum Aufbau von Combopunkten. Deshalb macht es Sinn, die erforderliche Energie zu reduzieren. Bei den Meucheltalenten sollten Ihre ersten 5 Punkte auf »Tücke« fallen – die erhöht unabhängig von Stufe, Ausrüstung und Agilität Ihre Chance auf kritische Treffer um 5 %.

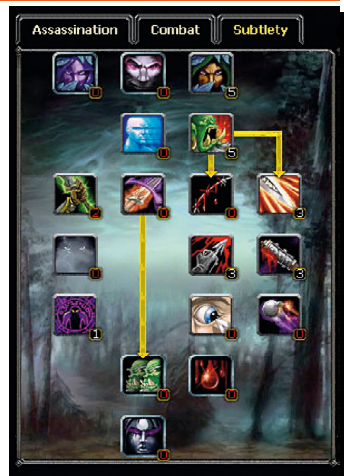
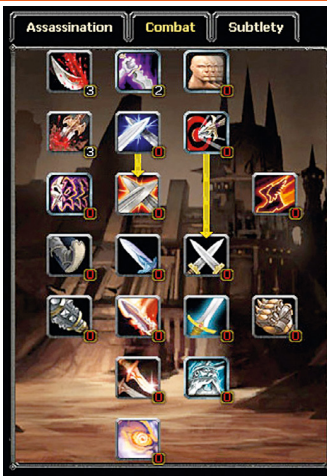
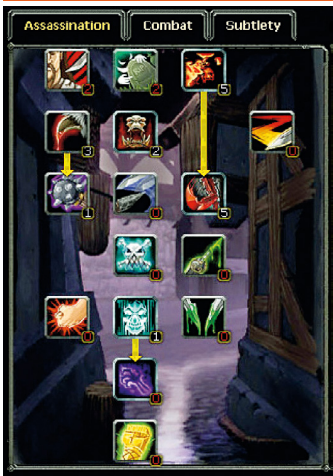
Der sicherlich charakteristischste Talentbaum unter den Schurkenfähigkeiten heißt Täuschung. Ganz gleich, für welche Auslegung Sie sich entscheiden: Verzichten Sie hier auf keinen Fall auf »Tarnung«. Diese Fähigkeit beschleunigt Ihre Laufgeschwindigkeit im Stealth-Modus, so dass Sie mit Verstehlheit (Rang 4) und 5 Punkten in Tarnung auf 85% Ihrer normalen Geschwindigkeit kommen. Das spart nicht nur Nerven beim Herumschleichen, sondern schützt Sie in der Praxis auch häufig vor unliebsamer Entdeckung. Grund: Der Client checkt alle 5 Sekunden im 180° Radius von bis zu 15 Metern vor dem Gegner auf Verstehltenentdeckung. Die hintere Hälfte des Kreises ist »blind«. Mit »Meister der Täuschung« können Sie diese Entfernung zwar auf 8 Meter reduzieren, die Fähigkeit

kostet Sie aber auch 5 Punkte. »Tarnung« jedoch bringt Sie schnellstmöglich auf die blinde Seite des Gegners. Selbst wenn Sie ansonsten nichts mit Tarnung am Hut haben wollen: Diese 5 Punkte sind bestens investiert. Eine detaillierte Beschreibung aller Schurken-Talente, inklusive ihrer Mechaniken und Querverknüpfungen sowie zahlreiche kommentierte Beispiel-Builds – auf deutsch – finden Sie im Forum von www.inwow.de.

Beispiel: Allround-Build

Im Gegensatz zu dem was der Name vermuten lässt, ist ein als Allrounder geskillter Schurke vergleichsweise schwierig zu spielen. Wer es sich besonders leicht machen will, sollte eher den Typus »Combat-Build« mit Schwertspezialisierung wählen, da man hier einen ganzen Teil an Schleicherei, Positionierung und Rumtaktieren durch Waffengewalt ersetzt. Trotzdem stellen wir Ihnen hier nicht die kindersichere Haudrauf-Variante vor sondern den klassischen Schleicher, der sowohl ambitionierten Rollenspielern als auch Schurken mit etwas Anspruch ans eigene Können viel Freude bereiten wird. *Claudia Paul / DS*

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



SPIELTRIEB VERSUS SELBSTSCHUTZ

Wer dem Spieltrieb fröhnen will, wird Ingenieur. Und wenn das Sicherheitsdenken überwiegt, ist die Alchemie das Handwerk der Wahl.

Als Schurke hat man es leicht, auch seltenere Rohstoffe zu erschleichen. Dementsprechend schnell lässt sich das jeweilige Handwerk weit über die aktuelle Erfahrungsstufe hinaus steigern.

Elixire für Schurkenstreiche

Mit Alchimie ist man in der Lage, Heil- und Schutztränke zu mixen, die am oberen Ende der aktuell selbst benutzbaren Skala liegen. Neben Tränken und Buffs für Ausdauer, Stärke, Regeneration, Beweglichkeit, etc. bietet der Job auch Spezialitäten, die prima zum Meuchel-Handwerk passen: Schwimmtempo-Tränke verschaffen 15 Sekunden Vorteil. Aber: Sprint, Schwimmtempotrank und Hürigkeitstrank blocken sich gegenseitig während der Cooldown-Zeit. Auch nützlich: Schutztränke gegen Feuer-, Eis-, Natur- oder Schattenschaden. Mit bis zu über 3.000 absorbierbaren Schadenspunkten verschaffen sie gegen Magieklassen mehr Bewegungsspielraum und sind als Schildzauber einsetzbar. Auch praktisch: Die Glasphiolen, die Alchimisten brauchen, sind identisch mit denen für schurkeneigene Giftmischerei. Das spart Platz im Inventar, weil man für beide Fähigkeiten gleich ausgerüstet hat.

Ingenieurwesen

Zwar lässt sich mit der Ingenieurtechnik nicht wirklich Geld verdienen, aber man be-



Schurken stehen vor allem auf **giftige** Alchimie-Experimente.

kommt einige der witzigsten Einfälle blizzard'schen Humors ins Inventar. Gewehre mit Zielfernrohr und passender Munition verbessern die ziemlich lahme Fernkampffähigkeit des Schurken. Außerdem kann man mit zahlreichen Sprengstoffen und mechanischen Haustieren spielen. Nicht alle Spielzeuge sind allerdings harmlos. Das Fangnetz fesselt zwar in den meisten Fällen den Gegner – man kann sich aber auch selbst darin verheddern. Ähnlich die Raketenschuhe: Sie beschleunigen ihren Träger fast immer für einen kurzen Zeitraum, allerdings können sie auch explodieren. Zu den schrägsten Waffen im Spiel gehört das explodierende Schaf, dass man auf den Feind hetzen kann. *Claudia Paul / DS*

KRIEGER

S. 128 Kampftaktik

S. 132 Mods

S. 136 Talente

S. 138 Berufsberatung



HELDEN MIT SCHWEREN WAFFEN

Ob Schwerter oder Kriegsäxte, Streitkolben und schwere Rüstungen, der Krieger ist der schlagfertigste Charakter in World of Warcraft.

Der Krieger ist die Rüstung einer jeden Gruppe, denn er ist derjenige, der in brenzligen Kampfsituationen die Monster aufhalten muss. In jeder Instanz wird immer ein Krieger gebraucht, da ohne ihn ein Überleben für schwächere Spieler unmöglich ist. Jeder Krieger sollte eine Schusswaffe zur

Hand haben, um einen Gegner auf sich locken zu können. In niedrigen Stufen mag man noch ohne seine Kampfunterstützung auskommen, aber je höher der Level desto wichtiger die schlagkräftige Unterstützung. Einen Krieger in der Gruppe zu haben ist auf hohem Level fast genauso wichtig wie die Präsenz ei-



Auf den ersten Blick mag es seltsam aussehen, aber auch **Untote** können zu mächtigen Kriegern werden.



Krieger sind wie Paladine bedingt durch **große Kraft** eine gute Wahl für Neulinge im Warcraft-Universum.

nes Heilers. Mit seinen vielseitigen Schlagzaubern kann der Krieger die Gegner auf sich aufmerksam machen. Damit übernehmen Sie die aktive Rolle. Sie sollten aber darauf achten, dass kein anderes Gruppenmitglied mehr Schaden austeilt, da sonst die Aufmerksamkeit des Kämpfers auf dieses Gruppenmitglied gezogen wird. Als Krieger verfügen Sie zwar nicht über Mana, generieren aber eine bestimmte Anzahl von Wutpunkten pro Schlag. Diese Wutpunkte sind prozentual von dem Schaden, den Sie austeilen, und von den in die Talente investierten Punkten abhängig. Ein Krieger kann alle Waffenarten einsetzen, vorausgesetzt er investiert in das Erlernen des richtigen Umgangs. Mit Level 40 kann er auch Plattenrüstungen tragen, wodurch er noch besser vor den Schlägen des Gegners geschützt ist. Ab Level 20 kann ein Krieger dann entweder zwei Einhandwaffen oder eine

Zweihandwaffe führen. Mit den richtigen Schlagzaubern und einer optimalen Ausrüstung ist der Krieger im späteren Verlauf eine nahezu unaufhaltbare Kampfmaschine.

Kampftaktiken

Krieger müssen eine hohe Panzerung und viel Gesundheit mitbringen. Gleichzeitig sollte der Krieger aber noch gute Waffen zur Hand haben. Ein Bogen gehört ebenfalls unbedingt ins Gepäck des Kriegers, um Gegner anzulocken. Einer der wichtigsten Schlagzauber des Kriegers ist »Sturmangriff«, um schnell auf weit entfernte Gegner zulaufen zu können und sie dabei zu betäuben. Dabei werden Wutpunkte generiert, die Sie dann gleich für andere Zauber verwenden können. Gleich nach »Sturmangriff« sollten Sie den Zauber »Verwunden« auf den Gegner anwenden, damit dieser alle paar Sekunden einen Blu-



Vor allem in Instanzgruppen sind Krieger willkommene Gäste, da sie den meisten **Schaden** anrichten können.

tungsschaden erhält. Nach ein bis zwei normalen Schlägen benutzen Sie den Zauber »Donnerknall«, um das Angriffstempo des Gegners zu verlangsamen. Danach können Sie den Schlagzauber »Heldenhafter Stoß« verwenden, da dieser mehr Schaden als ein normaler Schlag zufügt. Falls Sie es schaffen, einem Angriff auszuweichen, können Sie sofort danach den Zauber »Überwältigen« ausführen, der den Schlag kontert, ohne auf die Geschwindigkeit der Waffen zu achten.

Falls Sie es geschafft haben, die Gesundheit des Gegners unter 20% zu bringen, können Sie den Schlagzauber »Hinrichten« ausführen, der einen verheerenden Schaden bei Ihrem Gegner anrichtet. Natürlich sollten Sie niemals während des Kampfes vergessen, die Zauber »Demoralisierungsruf« und »Schlachtruf« zu verwenden, denn diese Zauber verringern die Angriffskraft des Gegners bezie-

hungsweise erhöhen die Angriffskraft der eigenen Gruppe. Für mehr Wutpunkte müssen Sie den Zauber »Bluttausch« anwenden, der Ihnen über eine bestimmte Zeit hinweg zusätzliche Wutpunkte gutschreibt. Bei einer zu hohen Anzahl von Gegnern sollten Sie den Zauber »Drohruuf« anwenden, da dann für eine gewisse Zeit alle Gegner – bis auf den Angewählten – davonlaufen. Mit diesen Hilfsmitteln sollte es Ihnen möglich sein, auch als Solokrieger in der Welt von Azeroth ohne große Probleme bestehen zu können.

Krieger im PvP

Im PvP-Modus sollte der Krieger den Einsatz seiner Fähigkeiten möglichst oft variieren. Bei Computergegnern mag das Anwenden von einer eingespielten Zauber- und Schlagkombination in nahezu allen Fällen zum Sieg führen – menschliche Gegner stellen sich je-

doch auf die Spezialattacken des Kriegers schnell ein und können Ihre Angriffsplanung schnell vereiteln. Grundsätzlich können Sie natürlich auf die bereits erwähnten Zauber zurückgreifen, um Ihr Ziel zu betäuben und mit schnellen Schlägen in die Defensive zu zwingen. Vermeiden Sie jedoch, Ihre Fertigkeiten immer in derselben Reihenfolge zu verwenden – sobald der Gegner Ihre Tricks durchschaut, kann er sich darauf einstellen und nach Schwachstellen in Ihrer Verteidigung suchen. Eine besondere Herausforderung im PvP-Kampf ist die erforderliche Nähe zum Feind. Viele Klassen können Zauber aus der Entfernung wirken, um Sie schon bei der Annäherung zu schwächen. Bleiben Sie also möglichst immer in Bewegung und versuchen Sie, so viele Treffer wie realisierbar im Rückenbereich des Zieles zu landen – so nehmen Sie dem Angreifer die Möglichkeit, Ihre Schläge zu parieren. Oft entscheidet bei PvP-Kämpfen das richtige Timing. Bedenken Sie,



Zweikämpfe sind für Krieger eine willkommene Abwechslung.

dass viele Klassen zur Wirkung ihrer Zauber oft einige Augenblicke benötigen. In dieser Zeit können Sie bereits vor dem Gegner stehen und erste Treffer landen. So zwingen Sie die anderen menschlichen Mitspieler zum schnellen Taktikwechsel. Allerdings muss Ihr Angriff rechtzeitig erfolgen, sonst haben Sie doch noch den Schaden. *Sebastian Krell / DS*

Krieger – Die Meilensteine

Stufe	Art	Beschreibung
 Level 1	Heldenhafter Stoß	Dem Angriff wird eine immense Menge Schaden hinzugefügt.
 Level 4	Sturmangriff	Das Lauftempo wird erhöht, beim Erreichen des Gegners ist dieser betäubt.
 Level 6	Donnerschlag	Erzeugt zusätzlichen Schaden bei bis zu vier umstehenden Gegnern und verringert deren Angriffstempo.
 Level 12	Überwältigen	Der Gegner erleidet zusätzlichen Schaden und greift den Charakter sofort an (muss von hinten ausgeführt werden).
 Level 14	Demoralisierungsruf	Reduziert den Schaden von nahen Gegnern.
 Level 20	Beidhändigkeit	Ermöglicht die Verwendung von einhändigen Waffen und Schildhand-Waffen in der Schildhand.
 Level 22	Drohruf	Feinde in der Nähe fliehen in Furcht. Der anvisierte Gegner kauert sich in Furcht nieder.

EINFACHE ANSICHTEN

Krieger sind direkt und unkompliziert. So gestaltet sich auch eine optimale Oberfläche: einfach und schnell durchschaubar.

Overall DPS

CTMod Control Panel

SideBar

PopBar





ADDONS FÜR KRIEGER

Der Krieger ist ein aggressiver Kämpfer mit hohem Rüstungsschutz und steht in Schlachten und Instanzen immer an vorderster Front.

Eine gute Erweiterung für diese Klasse ist die Sammlung »CTMod«, die das gesamte Interface mit sinnvollen und hilfreichen Erweiterungen ausstattet. Besonders hervorzuheben ist beispielsweise das Weltkartenkoordinatensystem, mit dem Sie bestimmte Orte durch Angaben der Achsen schnell und effektiv erreichen. Mit einer weiteren Funktion können Sie zu den bestehenden Leisten bis zu vier weitere Leisten hinzufügen, um so ohne großes Herumklicken schnell alles greifbar zu haben. Links sind Sprachmakros, über der Hauptleiste alle be-

nötigten Fähigkeiten zum Kampf und rechts Zusatzfähigkeiten wie Schmieden, Bergbau, Kochen, Angeln sowie Erste Hilfe verfügbar, was das schnelle und effektive Interagieren mit der sehr erleichtert.

Ein weiterer Zusatz ist das Lösen aller Inventarbehälter von ihrem festen Platz, Sie können somit all Ihre Behälter nach Ihren Wünschen verschieben. Dies funktioniert auch mit den weiteren Behältern aus der Bank, wenn Sie diese besitzen. Des weiteren sind auch alle anderen Fenster mit einem weiteren Zusatz aus der CTMod-Sammlung



Krieger freuen sich auf Level 40, um ihrer imposanten Gestalt mit einem **Reittier** noch mehr Ausdruck zu geben.



Ein Krieger kann sich zu einer mächtigen Figur entwickeln – entscheidend dabei ist die Wahl der **Rüstung**.

frei beweglich, wodurch Sie alle Leisten, Ihre Miniaturkarte rechts oben und auch Ihr eigenes Bild links oben sowie das Bild Ihres Ziels frei verschieben können. Ein weiterer Punkt bei CTMod ist die Detailansicht der Mitspieler in Bezug auf vorhandenes Leben, die Menge an Mana sowie die Segen, die das entsprechende Ziel genießt. Dies kann in den tatsächlichen Punkten oder in einer Prozentzahl angegeben sein. Mehr für den Priester interessant ist das automatische Segnen. Diese Anzeige können Sie für den Krieger so konfigurieren, daß auch Sie gewarnt werden, wenn ein Segen bei Ihnen seine Wirkung verliert.

Praktisch Questen

Neben diesen Zusätzen bietet CTmod auch für das Questen zwei sinnvolle Erweiterungen. Zum einen wäre da die optionale Stufenangabe für die Aufgaben, die Ihnen zeigt, mit welchem Level Sie die Quest optimal absolvieren

sollten beziehungsweise einen Anhaltspunkt bietet, auf welcher Stufe die Gegner in etwa sind. Der zweite Zusatz ist eine kleine Übersicht der zu absolvierenden Aufgaben, inklusive einem Zähler für gesammelte Questgegenstände. Die spart Ihnen das Klicken auf das Questlog und Sie haben immer eine Übersicht der offenen Aufgaben.

Freie Sicht auf Kameraden

Der letzte und meistgenutzte Punkt in CTMod ist »CTRaid_Assist« der Ihnen eine komplette Übersicht aller Kameraden gibt, die in Ihrer Schlachtgruppe sind. Vor allem für Heiler ist das eine wertvolle Hilfe, um schnell zu benötigten Kollegen eilen zu können. Aber auch die Krieger können beispielsweise die Gesundheit der Magier und Priester im Auge behalten, damit diese im Kampfgetümmel nicht untergehen und bei Bedarf beschützt werden können.

Sebastian Krell / DS

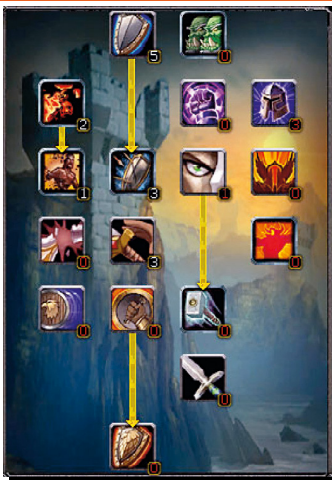
ANGRIFF ODER VERTEIDIGUNG

Der Krieger ist der Nahkämpfer schlechthin – es stellt sich bei der Talentpunktevergabe jedoch die Frage, ob diese ausgeprägte Nahkampffähigkeit mehr für PvP- oder PvE-Auseinandersetzungen eingesetzt wird.

Der Krieger sollte seine Talentpunkte verstärkt auf die Verteidigung und Überwältigung der seelenlosen Gegner konzentrieren. Hierbei ist der Talentbaum Furor von entscheidender Bedeutung. Angefangen mit der »Donnernden Stimme« die den oder die Gegner durch Verstärkung des »Demoralisierenden Rufes« oder des »Schlachtrufes« um bis zu 50 % schwächt. Des Weiteren ist das Talent »Grausamkeit« zur Erhöhung der Chancen eines kritischen Treffers um bis zu 5 % nicht zu unterschätzen. Auf das Mindern

der Wutkosten um bis zu 4 Punkte für »Hinrichten« sollte auch nicht verzichtet werden. Zudem ist der »Blutwahnsinn« eine sinnvolle Ergänzung zur möglichen Erhöhung der Chance, dass der Charakter sich heilt nach einem auf sich gerichteten kritischen Schlag. Besonders das »Verbesserte Spalten«, welches eine Schadenssteigerung von 20 - 60 % auf mehrere Gegner verteilt, ist vor allem in Instanzen nicht zu verachten. Hierfür wäre im Baum Waffen das Talent »Verbesserter Donnerknall« empfehlenswert, welcher ebenfalls

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE)



Schaden für mehrere Gegner sowie eine verbesserte Schwächung der betroffenen Gegner verursacht. Weitere empfehlenswerte Talentpunkte wären im Waffenbaum auf den »Heldenhaften Stoß« zu verbrauchen, womit oft entscheidende Wutpunkte eingespart werden. Das Parieren von gegnerischen Schlägen ebenso wie das stärkere Verwunden von Gegnern bis zu 25 % ist ein ebenso nützlicher Punkt. Der »Schutz« selbst ist der wohl wichtigste Part der Talentpunkte Verteilung, da dadurch die meiste Verteidigung Ihres Kriegers verstärkt wirkt. Dies fängt mit der »Schildspezialisierung« an die dem mit einem Schild ausgerüsteten Charakter eine Chance von bis zu 5 % gibt einen gegnerischen Schlag zu parieren, geht über die »Verbesserte Blutwut«, die Ihnen 50 % weniger Gesundheit abzieht, sowie das daraus resultierende »Letztes Gefecht«, welches Ihnen 20 Sekunden lang 30 % der maximalen Trefferpunkte gewährt.

Talente im PvP

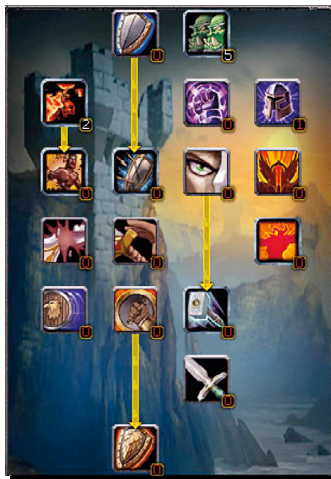
In den Schlachten gegen die gegnerische Fraktion sollte der Charakter mehr auf den Baum Waffen spezialisiert werden, um die

ganze Angriffskraft des Kriegers zur Entfaltung zu bringen. Neben den bereits erwähnten Punkten »Heldenhafter Stoß«, »Parieren«, »Verbesserter Donnerknall« und »Verwunden« sollten auf den Punkt »Verbessertes Überwältigen« zur Chancenverbesserung für einen kritischen Schlag von bis zu 50 % sehr viel Wert gelegt werden.

Auch die Spezialisierung auf Zweihandwaffen, Schwerter, Äxte, Kolben oder Stangenwaffen sollte nicht zu kurz kommen, da sich dadurch die Chance um bis zu 5 % erhöht, einen kritischen Schlag mit der jeweiligen Waffenart zu landen. Ein weiteres, erlernbares Talent ist der »Weitreichende Stoß« mit dem Ihre fünf nächsten Schläge einen ordentlichen Umgebungsschaden verursachen. Als Folge daraus erhalten Sie schließlich die Möglichkeit, »Tödlicher Stoß« zu erlernen, der Ihren Gegner Ihren Waffenschaden plus 85 spüren lässt sowie die Heilung von Gegnern für 10 Sekunden um 50 % verringert – was sich wiederum sehr gut bei Kämpfen gegen Gegner eignet, die sich im Gefecht schnell selbst heilen können (Priester, Schamane, Druide oder Paladin).

Sebastian Krell / DS

PLAYER VS. PLAYER (PVP)



BERGBAU UND INGENIEURSKUNST

Um für sich selbst nützliche Items herzustellen, kommt für den Krieger vor allem eine Berufskombination in Frage: Bergbau und Ingenieur.

Als Minenarbeiter haben Sie zwei Berufe zur Wahl, um die gewonnenen Mithril-, Eisen-, oder Bronzebarren gewinnbringend verkaufen zu können. Schließlich müssen sie weiterverarbeitet werden, entweder vom Schmied oder dem Ingenieur. Der Krieger kann als Schmied für den Eigengebrauch schwere Rüstungen und Plattenrüstungen (ab Level 40 tragbar) sowie Waffen herstellen. Als Schmied muss man sich im späteren Spielverlauf spezialisieren und eine Grundsatzentscheidung fällen: Waffen- oder Rüstungsschmied. In der Hauptstadt der jeweiligen Fraktion (Orgrimmar für die Horde; Ironforge für die Allianz) wird man vor die Wahl gestellt, und entsprechend auf eine Questreihe geschickt, deren Abschluss die Spezialisierung ist. Wenn man sich für eine Karriere als Waffenschmied entschieden hat, steht eine weitere Entscheidung an: Spezialisierung auf eine Waffengattung (Axt, Kolben oder Schwert). Auch diese Frage wird durch die NPCs an den Spieler gestellt, die Entscheidung ist unwiderruflich.

Ingenieurskunst

Als Ingenieur kann man von mechanischen Haustieren, bis hin zu explosiver Munition für Gewehre verschiedenes herstellen. Mit dem +15 Fertigungsbonus eignet sich Ingenieurskunst augenscheinlich natürlich besonders für Gnome. Die spätere Spezialisierung unterteilt diesen Beruf in zwei Klassen:

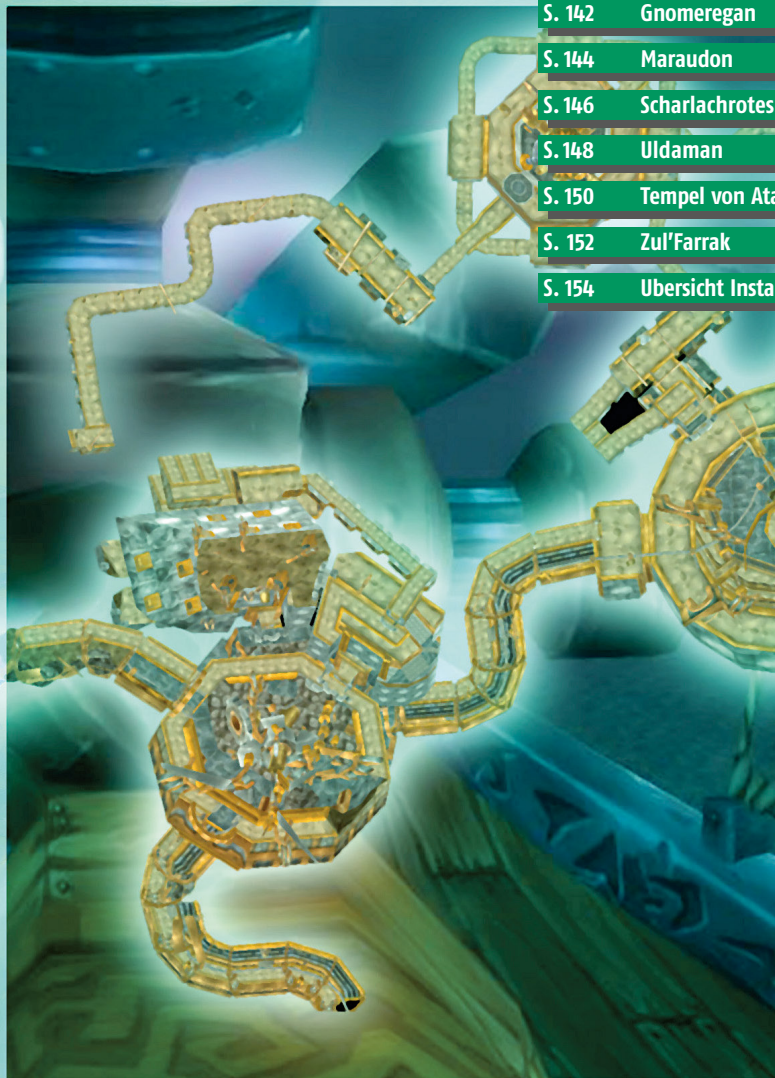


Krieger haben den richtigen Körperbau für die **Erzförderung**.

Gnomeningenieurskunst und Goblinsingenieurskunst. Goblinsingenieure befassen sich eher mit explosiven Kuriositäten wie Landminen oder Startkabel zur Wiederbelebung von Mitspielern, während sich die gnomische Ingenieurskunst mit der Anfertigung von Hilfsmitteln wie Gedankenkontrollmützen oder Fangnetzwerfen beschäftigt. Als Ingenieur ist man, neben den Metallen und Erzen, besonders auf seltene Edelsteine und andere Items, die man von besiegten Monstern plündert, angewiesen. Dementsprechend teuer und schwierig ist es, seine Ingenieursfähigkeit aufzubauen. Jedoch werden einige Quest-items von allen benötigt, die nur Ingenieure herstellen können. Die Eigenschaften einiger Items sind begehrt, und bieten die gute Gelegenheit, viel Gold zu verdienen. *Markus Fritzsche / DS*

KARTEN

- S. 140 Blackfathom Tiefen
- S. 142 Gnomeregan
- S. 144 Maraudon
- S. 146 Scharlachrotes Kloster
- S. 148 Uldaman
- S. 150 Tempel von Atal'Hakkar
- S. 152 Zul'Farrak
- S. 154 Übersicht Instanzen





BLACKFATHOM TIEFEN

Artefakte, Schriftrollen und Köpfe suchen. Diese Instanz bietet allen ab Level 25 reichlich Abwechslung.

Diese Instanz hat man leicht in rund zwei Stunden geschafft, sie ist jedoch aufgrund Ihrer Vielfalt eine Interessante Abwechslung für jüngere Charaktere. Die Zusammenstellung der Gruppe spielt keine große Rolle, mindestens ein Heiler sollte aber auf jeden Fall dabei sein und seine Künste entsprechend beherrschen, vor allem im Endkampf mit der dreiköpfigen Aku'Mai.

Wie kommt man zu der Blackfathom-Tiefe ?

Die Blackfathom-Tiefe ist ein unterirdischer Höhlenkomplex an der Nordwestküste von Ashenvale. Sie erreichen die Höhlen über die Flugpunkte Zoram'gar Außenposten (Horde) und Astranaar (Allianz). Sowohl für Horde als auch Allianz warten spannende Quests auf Sie. Da aber Teile der Höhle unter Wasser liegen, sollten Sie unbedingt für Unterwasseratmung sorgen. Ein Hexenmeister wäre ideal, aber Tränke reichen auch aus. Schamanen können sich selbst und deren Mitspieler mit dem Zauberspruch »Wasseratmung« für immerhin 10 Minuten mit Atemluft versorgen. Bevor Sie in die Behausung von Aku'Mai eindringen, müssen Sie an einem Altar kleine Fackeln entzünden. Aktivieren Sie diese Fackeln unbedingt einzeln, denn nach jeder Entzündung stürmen mehrere Elite-Gegner die Halle. Räumen Sie die Wellen gemütlich aus dem Weg, dann öffnet sich der Gang zu Aku'Mai. Ein Portal bringt Sie nach erfolgreichem Kampf wieder zurück an die Oberfläche. **DS**

Allianzquests

Wissen in der Tiefe

Questgeber: Gerrig Bonegrip, Ironforge

Belohnung: Erhaltender Ring

Auf der Suche nach Thaelrid

Questgeber: Dämmerungsbehüter Shaedlass, Darnassus, Terrasse der Handwerker

Belohnung: Erfahrung

Die Twilight fallen

Questgeber: Argentumwache Manados, Darnassus, Terrasse der Handwerker

Belohnung: Herzholz-Gürt oder Nimbus-Stiefel

Die Suche nach dem Kor-Edelstein (Nur Paladine)

Questgeber: Windweaver, Darkshore, Auberdine

Belohnung: Purified Kor Gem

Blackfathom-Schurkerei

Questgeber: Argentumwache Thaelrid, Blackfathom

Belohnung: Arktischer Rundschild/Grabstein-Zepter

Hordenquests

Die Essenz von Aku'Mai

Questgeber: Je'neu Sancrea

Belohnung: Erfahrung

Die Kugel von Soran'ruk (Nur Hexenmeister)

Questgeber: Doan Karhan, bei Camp Taurajo

Belohnung: Stab von Soran'ruk oder Kugel von Soran'ruk

Treue zu den Alten Göttern

Questgeber: Je'neu Sancrea, Zoram'gar-Außenposten

Belohnung: Kastanienbrauner Mantel/Band der Faust

Blackfathom-Schurkerei

Questgeber: Argentumwache Thaelrid, Blackfathom

Belohnung: Arktischer Rundschild/Grabstein-Zepter

Inmitten der Ruinen

Questgeber: Je'neu Sancrea, Zoram'gar-Außenposten

Belohnung: Erfahrung

Baron Aquanis

Questgeber: Baron Aquanis, Blackfathom Deeps

Belohnung: Gesetzlosen-Säbel oder Hexenfinger

DARK IRON-BOTSCHAFTER

ROBOINGENIEUR TERMAPLUGG

CROWD PUMMLER 9-60

ELEKTROCUTIONER 6000

SICHERE ZONE

VISCIOUS FALLOUT

START

KERNOBEE

START

GRUBBIS

GNOMEREGAN

Gnomeregan, die einstige Heimat der Gnome, befindet sich nach einem Überfall in den Händen von Trogg und wartet auf Befreiung.

Nachdem die Gnome zu tief gegraben haben und sich ihre Erfindungen gegen sie gerichtet haben, sollen Sie nun retten, was noch zu retten ist. Begeben Sie sich in die technisierte Welt von Gnomeregan hinab und das Volk der Gnome wird Sie vergöttern.

Wie kommt man nach Gnomeregan?

Als Hordespieler ist sie relativ einfach zu erreichen. Sobald Sie einmal in Booty Bay mit dem Goblin am Teleporter (Chefingenieur Scooty) gesprochen und seine Quest angenommen haben, können Sie sich direkt nach Gnomeregan teleportieren lassen. Ansonsten wäre der Weg über Hillsbrad Vorgebirge ins Sumpfland, dann Loch Modan und Dun Morogh. Eine lange und gefährliche Alternative, aber machbar. Die Allianz-Spieler fliegen einfach nach Ironforge und halten sich dann in Dun Morogh westlich an Brewnall vorbei.

In Gnomeregan gibt es zahlreiche seltene Gegenstände (blau), die vor allem Questgeber wie Viscous Fallout bei sich tragen. Optisch ist Gnomeregan auch eine echte Abwechslung, welche die Designer vor allem zu Anspielungen an bekannte Science-Fiction-Serien inspiriert hat. Ingenieure können an den Lochkartenmaschinen in Gnomeregan mit etwas Glück wertvolle Baupläne ergattern. Achten Sie beim Kampf mit dem Endgegner, einem großen Roboter, auf seine umherfliegenden Bomben und die Wächterstatuen um ihn herum. Wachsamkeit und schnelle Reaktion retten das Leben der Gruppe. 

Allianzquests

Gnogaine

Questgeber: Ozzie in Kharanos/Dun Morogh

Belohnung: Erfahrungspunkte und Quest „Das einzige Heilmittel ist mehr grünes Leuchten“

Das einzige Heilmittel ist mehr grünes Leuchten

Questgeber: Ozzie in Kharanos/Dun Morogh

Belohnung: Erfahrungspunkte

Rettet Techbots Hirn!

Questgeber: Overspark in der Tüftlerstadt/Ironforge

Belohnung: Erfahrungspunkte

Grundlegende Artifice

Questgeber: Klockfurt Spannerspan in der Tüftlerstadt/Ironforge

Belohnung: Erfahrungspunkte

Datenrettung

Questgeber: Castpine in der Tüftlerstadt/Ironforge

Belohnung: Erfahrungspunkte und Wahl zwischen Zweihandhammer, Umhang

Der große Verrat

Questgeber: Mekkatorque in der Tüftlerstadt/Ironforge

Belohnung: Erfahrungspunkte und Wahl zwischen Stoffrüstung, Kettenhose, Lederhose

Hordequests

Maschinenkriege

Questgeber: Nogg im Tal der Ehre/Orgrimmar

Belohnung: Erfahrungspunkte und Wahl zwischen Stoffrüstung, Kettenhose, Lederhose

Gemeinsame Quests

Rückkehr des Rings

Questgeber: Drop von einem Dark Iron-Agenten

Belohnung: Erfahrungspunkte und Ring

Mehr Spaß mit dem Funkelmaten

Questgeber: Maschine in der neutralen Zone

Belohnung: Päckchen, dass ein Item enthält

Eine schöne Bescherung

Questgeber: Kernobee im Schlafsaal/Gnomeregan

Belohnung: Erfahrungspunkte



MARAUDON

Die heilige Tempel Maraudon liegt im kargen Desolace. Die Instanz Maraudon ist die Ruhestätte von Zaetar, ein Sohn von Cenarius.

Die Geister von verstorbenen Zentauren und Elementargeister bewohnen und beschützen die heilige Stätte vor Eindringlingen. Außerdem wird die Instanz von Gegnern, wie Ranken, Satyrn, Bergriesen, Hydran, Echsen und anderen Arten bewohnt.

Wie kommt man nach Maraudon?

Maraudon liegt im Südwesten von Desolace in der Nähe von Shadowprey, genauer im Tal der Speere. Nach dem Betreten des von Zentauren Tals findet man sich auch schon vor einer großen Steinstatue eines Monsters wieder, dessen Maul der Eingang nach Maraudon ist. Der praktische Versammlungsstein befindet sich weit vor dem eigentlichen Instanzportal, wodurch es kein Problem sein sollte, eine ausgewogene Gruppe zu finden.

In der Instanz warten viele Gelegenheiten darauf, vom Spieler wahrgenommen zu werden. Zahlreiche Quests für Maraudon gibt es in Desolace selbst, ein paar lukrative Aufträge lassen sich aber auch direkt in der Instanz annehmen. Bei der starken Endgegnerin, Prinzessin Theradras, gibt es keine besonderen Taktiken, die Sie und Ihre Gruppe anwenden müssen. Solange die Gefährten mit reaktions-schnellem und begabtem Heiler und mindestens einem Krieger gesegnet sind, sollte die Prinzessin recht schnell besiegt sein. Nach ihrem Ableben erscheint schließlich der Geist von Zaetar, um Ihnen eine letzte Quest für die Instanz anzubieten. Lassen Sie sich diese und die Belohnung auf keinen Fall entgehen. **DS**

Allianzquests

Schattensplitter-Fragmente

Questgeber: Erzmagier Tervosh, Theramore

Belohnung: Eifriger Schattensplitter-Anhänger oder Vorwarnender Schattensplitter-Anhänger

Vyletongue-Verderbnis

Questgeber: Talendria, Nijelspitze/Desolace

Belohnung: Woodseed-Reifen oder Sagebrush-Gürt oder Branchclaw-Stulpen

Verderbnis von Erde und Samenkorn

Questgeber: Bewahrer Marandis, Nijelspitze/Desolace

Belohnung: Hauklinge, Auflebungsrute oder Ziel des grünen Bewahrers

Hordenquests

Schattensplitter-Fragmente

Questgeber: Uthel'nay, Orgrimmar

Belohnung: Eifriger Schattensplitter-Anhänger oder Vorwarnender Schattensplitter-Anhänger

Vyletongue- Verderbnis

Questgeber: Vark Battlescar, Shadowprey/Desolace

Belohnung: Woodseed-Reifen oder Sagebrush-Gürt oder Branchclaw-Stulpen

Verderbnis von Erde und Samenkorn

Questgeber: Selendra, Desolace

Belohnung: Hauklinge oder Auflebungsrute oder Ziel des grünen Bewahrers

Gemeinsame Quests

Dunkles Böses

Questgeber: Willow, Desolace

Belohnung: Scharfsinn-Roben, Sprightring-Helm, Unerbittliche Kette, Hulkstone-Schultern

Die Anweisungen des Pariah

Questgeber: Zentauren-Pariah, Desolace

Belohnung: Mal der Auserwählten

Legenden von Maraudon

Questgeber: Cavindra, Maraudon

Belohnung: Erfahrung

Das Szepter von Celebras

Questgeber: Celebras der Erlöste, Maraudon

Belohnung: Szepter von Celebras



SCHARLACH-ROTES KLOSTER

In diesem Kloster fällt die Predigt aus, stattdessen zücken Sie Ihre Waffen und nehmen den Mönchen die Beichte auf Ihre Art ab.

Kämpfen Sie sich durch insgesamt vier Instanzen: die Kathedrale, die Kaserne, die Bücherei des Klosters sowie den unheimlichen Friedhof. Zeigen Sie den jetzigen Besitzern, dass Fanatismus keine Antwort auf die Invasion der Verlassenen ist und bewundern Sie die Architektur vergangener Zeiten.

Wie kommt man zum Scharlachroten Kloster?

Das Kloster befindet sich in den Tirisfal Glades, dem Startgebiet der Untoten. Der genaue Standort liegt im Nordosten auf einem Berg. Von dort führt ein Trampelpfad hinauf, der sich bei Faols Ruhestätte teilt. Wenn Sie den Weg nach rechts folgen, kommen Sie zum Kloster. Da sich das Kloster in einem Hordegebiet befindet, ist es für die Horde einfach zu erreichen. Allianzspieler haben es wesentlich schwerer. Sie müssen von Southshore aus Richtung Norden nach Silberwald und Tirisfal laufen und dabei Hordegebiet durchqueren. Gefahr von questenden Hordespielern besteht allerdings nicht, da diese beiden Gebiete für niedrige Level ausgelegt sind.

In der Instanz selbst sollten Sie vor allem in der Kathedrale Vorsicht walten lassen. Die Endgegner sind nicht nur äußerst schwer zu besiegen, sondern werden auch noch nach dem Tode von fanatischen Anhängern gerächt. Säubern Sie alle Gebiete, bevor Sie sich an die schweren Jungs heranwagen.

DS

Allianzquests

Mythologie der Titanen

Questgeber: Bibliothekarin Mae Paledust, Ironforge
Belohnung: Erfahrungspunkte und Amulett, +6 Willenskraft, +6 Ausdauer

Im Namen des Lichts

Questgeber: Raleigh der Andächtige, Southshore/Hillsbrad Vorgebirge
Belohnung: Schwert der Beschaulichkeit (einhändig, Schwert), Knochenbeißer (zweihändig, Axt), Schwarze Bedrohung (einhändig, Dolch), Kugel von Lorica (in Schildhand geführt)

Hordenquests

Herzen von Zeal

Questgeber: Apotheker Faranell im Apothekerviertel/Undercity
Belohnung: Erfahrungspunkte

Vorrels Rache

Questgeber: Vorrel auf dem Friedhof des Scharlachroten Klosters
Belohnung: Erfahrungspunkte

Test des Wissens

Questgeber: Dorn Plainstalker, Thousand Needles
Belohnung: Erfahrungspunkte

Kompendium der Gefallenen

Questgeber: Sage Truthseeker, Thunderbluff
Belohnung: Erfahrungspunkte, Schild

In das Scharlachrote Kloster

Questgeber: Varimathras im Apothekerviertel/Undercity
Belohnung: Schwert des Omen, Drachenbluthalskette, Stab des Propheten

Gemeinsame Quests

Ritual der Macht

Questgeber: Magus Tirth (Magier Quest)
Belohnung: Erfahrungspunkte



ULDAMAN

In dem kargen und umkämpften Ödland befindet sich die Ausgrabungsstätte der Zwerge: Uldaman.

Die Instanz erzählt Fakten von der Geschichte Azeroths und über die Titanen, welche die Zwerge und Troggs erschufen. Die Monster in der Instanz bestehen zu meist aus Elite-Zwergen, Troggs, Elementargeister und Steinbehütern.

Wie kommt man nach Uldaman?

Es gibt einen Haupt- und einen Hintereingang zur Instanz. Der Haupteingang befindet sich im Norden des Ödlands, wo man auch den Versammlungstein findet. Das Ödland befindet sich südöstlich von Ironforge. Mitglieder der Horde müssen zuerst nach Booty-Bay, um von dort aus Richtung Nordosten zu laufen. Eine andere Möglichkeit ist es von Tarens Mühle aus über Hammerfall ein ordentliches Stück Richtung Süden zu laufen.

In der Instanz erwarten Sie interessante Kämpfe und abgedrehte Charaktere. Fans von Blizzard erkennen die Hauptdarsteller aus dem Super-NES-Klassiker »Lost Vikings« wieder, die meterhohe Eisendame Ironaya hat ihren Auftritt in bester Indiana-Jones-Manier und der Endgegner Archædas will mit einer ausgeklügelten Strategie besiegt sein. Bestimmen Sie in Ihrer Gruppe einen zuverlässigen Heiler. Sobald Archædas von den Spielern Schaden einsteckt, erweckt er nach und nach die herumstehenden Steinzwerge zum Leben. Kümmern Sie sich bei diesem Fußvolk vor allem um die hellen Heiler-Exemplare. Archædas können Sie immer dann angreifen, wenn er sich auf ein Mitglied der Gruppe konzentriert. Hier ist Ausdauer und gute Taktik gefragt, also geben Sie nicht auf!

DS

Allianzquests

Ein Hoffnungsschimmer

Questgeber: Ausgrabungsleiter Reyedol, Ödland

Belohnung: Erfahrung

Agmonds Schicksal

Questgeber: Ausgrabungsleiter Ironband, Ironbands Ausgrabungsstätte, Loch Modan

Belohnung: Ausgrabungsleiter-Handschuh

Amulett der Geheimnisse

Questgeber: Hammertoe Grez, Uldaman

Belohnung: Erfahrung

Die verschollenen Zwerge

Questgeber: Ausgrabungsleiter Stormpike, Ironforge, Halle der Forscher

Belohnung: Erfahrung

Die geheime Kammer

Questgeber: Baelog, Uldaman

Belohnung: Zwergen-Attacke, Erzaderstern

Die zerrissene Halskette

Questgeber: Zerrissene Halskette, zufällige Beute

Belohnung: Erfahrung

Reagenzsuche in Uldaman

Questgeber: Ghak Healtouch, Loch Modan, Thelsamar

Belohnung: 5x Regenerierungselixier

Hordenquests

Wiederbeschaffung der Halskette

Questgeber: Dran Droffers, Orgrimmar, Die Gasse

Belohnung: Erfahrung

Die Übersetzung des Tagebuchs

Questgeber: Überreste eines Paladins, Uldaman

Belohnung: Erfahrung

Wiederbeschaffte Schätze

Questgeber: Patrick Garrett, Undercity

Belohnung: Erfahrung

Gemeinsamequests

Lösung der Verdammnis

Questgeber: Theldurin, Agmond-Kuppe, Ödland

Belohnung: Verdammnisverkünder-Robe



TEMPEL VON ATAL'HAKKAR

Drachentöter aufgepasst, im Tempel von Atal'Hakkar haben Sie die erste Gelegenheit sich nicht nur mit Welpen zu messen.

Spüren Sie die Macht der alten Götter und erstarren Sie vor Ehrfurcht! Doch bevor Sie in das innere Heiligtum vordringen können, müssen Sie gegen Trolle und Untote kämpfen. Nehmen Sie sich also genug Zeit, der Tempel von Atal'Hakkar wird Sie für mehrere Stunden in seinen Bann ziehen.

Wie kommt man nach Atal'Hakkar?

Der Tempel von Atal'Hakkar liegt im Osten der Sümpfe des Elends im Tränenteich. Er wird auch »Versunkener Tempel« genannt. Der nächste Windreiterposten für die Horde-Spieler ist in Stonard, direkt in den Sümpfen des Elends. Für die Allianz bieten sich die Greifenreiterposten in Darkshire, Duskwood, oder Nethergarde Keep im Verwüsteten Land an.

Bevor Sie in die Instanz kommen, müssen Sie zahlreiche verfluchte Trolle ausschalten. Nehmen Sie sich vor allem vor den Mumien in Acht, die einen äußerst tödlichen Giftschlag ansetzen können. Schamanen und Priester können dem mit einem entsprechenden Entgiftungszauber entgegenwirken. In der Instanz geht es dann gleich in alle Richtungen zur Sache. Neben untoten Trollen warten auch starke Drachenwesen darauf, von Ihnen und Ihrer Gruppe in die Mangel genommen zu werden. Versorgen Sie sich und Ihre Kollegen mit ausreichend Heiltränken. Und zaubernde Charaktere sollten ein paar Manasäfte im Rucksack haben.

DS

Allianzquests

Im Tempel von Atal'Hakkar

Questgeber: Caskbelly, Zwergendistrikt, Stormwind

Belohnung: Wächtertalisman und Erfahrung

Der Dunst des Bösen

Questgeber: Gregan Brewspewer, Feralas

Belohnung: Erfahrung

Hordenquests

Der Tempel von Atal'Hakkar

Questgeber: Fel'Zerul, Stonard, Sümpfe des Elends

Belohnung: Wächtertalisman und Erfahrung

Zapper Treibstoff

Questgeber: Liv Rizzlefix, Ratchet

Belohnung: Erfahrung

Gemeinsame Quests

Das Geheimnis des Kreises

Questgeber: Marvon Rivetseeker, Tanaris

Belohnung: Mal von Hakkar, Hakkar'i-Brustplatte, Hakkar'i-Tuch

In die Tiefen

Questgeber: Marvon Rivetseeker, Tanaris

Belohnung: Erfahrung

Jammal'an der Prophet

Questgeber: Atal'ai-Verbannter, Hinterland

Belohnung: Regenschreiter-Gamaschen oder Helm des Banns

Der Gott Hakkar

Questgeber: Yeh'kinya, Steemwheedle, Tanaris

Belohnung: Avenwatch-Helm oder Lebenskraft-Dirk oder Über und über mit Edelsteinen besetzter Reif

Die Essenz des Eranikus

Questgeber: Essenz des Eranikus, Drop von Eranikus, Tempel von Atal'Hakkar

Belohnung: Erfahrung



ZUL'FARRAK

Tief im Wüstensand von Tanaris vergraben liegt die geheimnis- und gefahrenvolle Trollstadt Zul'Farrak.

Nehmen Sie als Mitglied der Forscherliga auf Ihrer Expedition neben Ihrer Schaufel unbedingt Ihr Schwert mit, Sie werden es brauchen. Stellen Sie sich der Hydra Gahz'rilla, erleben Sie die Voodoo-Macht, spüren Sie den Hass der Trolle und graben Sie Schätze aus, die selbst Stormpike erblassen lassen!

Wie kommt man nach Zul'Farrak?

Zul'Farrak liegt im Nordwesten von Tanaris in der Nähe der Stadt Gadgetzan. Diese ist eine neutrale Goblinstadt, in der es wie auch in Booty Bay und Everlook jeweils einen Greifenreitermeister und einen Windreitermeister gibt. Von Crossroads aus reisen Sie Richtung Süden bis zum großen Aufzug bei Thousand Needles. Unten angekommen halten Sie sich immer südöstlich am Posten von Freewind vorbei und durch die schimmernde Ebene. Ganz im Süden der schimmernden Ebene ist auch schon der Eingang zu Tanaris.

Allianzspieler sollten von Menethil aus das Schiff nach Theramore nehmen. Von dort aus führt der Weg nach Westen in das Brachland. Der restliche Weg ist dann mit dem der Horde identisch. Gahz'rilla, die Hydra, können Sie nur bekämpfen, wenn Sie ein bestimmtes Amulett bei sich führen. Dieses finden Sie in den Trollstätten in den Hinterlanden. In einem der dortigen Tempel müssen Sie das Amulett auch erst verzaubern, bevor es aktiv wird. Gahz'rilla selbst richtet nicht viel Schaden an, kann Sie aber meterhoch in die Luft schleudern. Fordern Sie das Monster daher im Wasser heraus, damit eventueller Fallschaden von vornherein ausgeschlossen ist. 

Allianzquests

Nekrums Medaillon

Questgeber: Thadius Grimshade, Nethergarde, verwüstete Lande

Belohnung: Erfahrung

Gemeinsame Quests

Troll-Härter

Questgeber: Trenton Lighthammer, Gadgetzan

Belohnung: Erfahrung

Trenton Lighthammer, Gadgetzan

Questgeber: Trenton Lighthammer, Gadgetzan

Belohnung: Erfahrung

Tiara der Tiefen

Questgeber: Tabetha, Marschen von Dustwallow

Belohnung: Edelsteinschiefer-Schulterstücke oder Spellshifter-Rute

Wümschel-mato-Rute

Questgeber: Cheffingenieur Bilgewhizzle, Gadgetzan

Belohnung: Maurer-Bruderschaftsring oder Ingenieursgilden-Kopfstück

Die Prophezeiung von Mosh'aru

Questgeber: Yeh'kinya, Steemwheedle

Belohnung: Erfahrung

Ghaz'rilla

Questgeber: Wizzle Brassbolts, Schimmernde Ebene, Thousand Needles

Belohnung: Rasender-Rennfahrer-Schutzbrille oder Karotte am Stiel (erhöht das Reittiertempo um 3%)





Düsterbruch

Level: 60

Allgemeine Beschreibung:

Aus dem Dickicht des Dschungels von Feralas ragen geheimnisvolle Ruinen hervor, die von wilden Ogern bewohnt werden. Machen Sie sich bereit, dem tödlichen Charme einer untergegangenen Kultur zu erliegen!

Wegbeschreibung:

In der Mitte von Feralas liegt Düsterbruch. Sie erreichen diese Instanz über die Flugpunkte in Camp Mojache (Horde) und Thalanaar (Allianz).



Todesminen

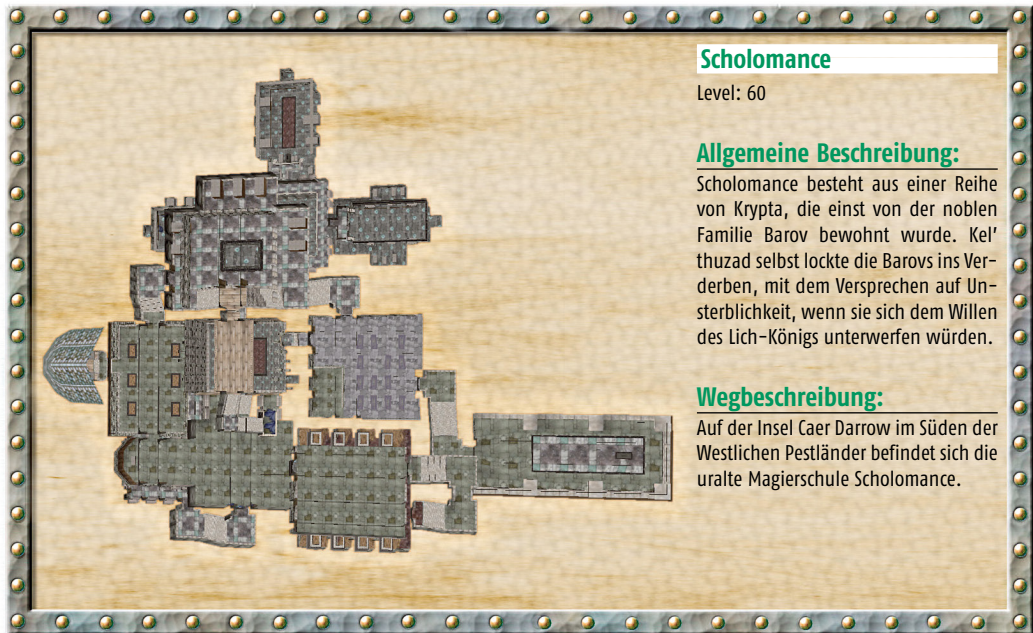
Level: 15-22

Allgemeine Beschreibung:

Intrigen ranken sich um die Defias. Selbst hohe Adlige sollen in diesen Verrat verwickelt sein. Durchsuchen Sie das Schiff Van Cleefs in den Tiefen der Todesminen nach Beweisen und decken Sie diesen Komplott auf.

Wegbeschreibung:

Die Todesminen befinden sich in einem Keller der Stadt Moonbrook (Allianz) im Süden des Gebietes Westfall.



Scholomance

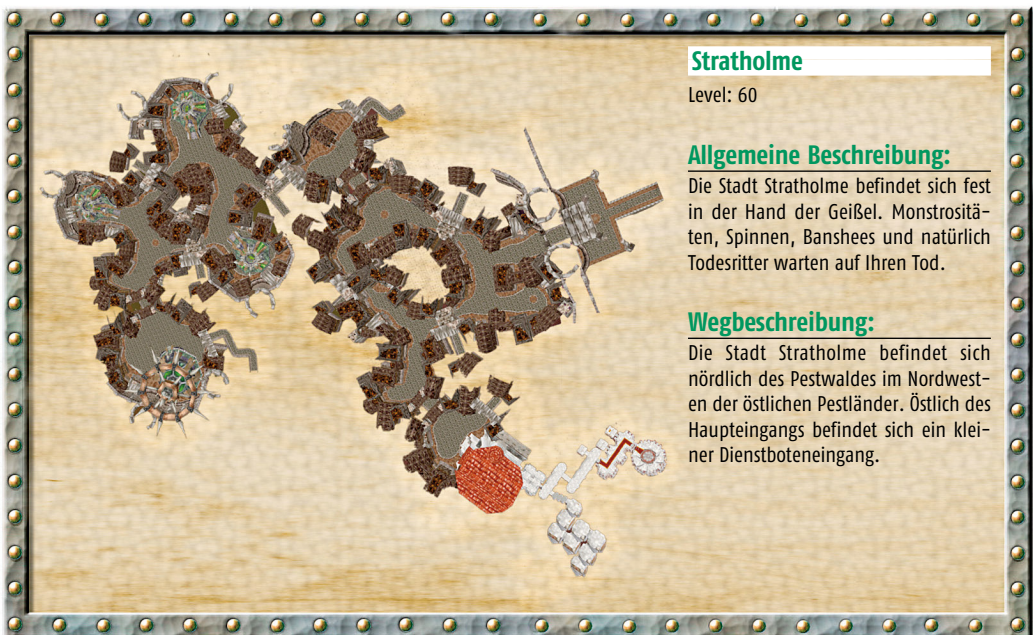
Level: 60

Allgemeine Beschreibung:

Scholomance besteht aus einer Reihe von Krypta, die einst von der noblen Familie Barov bewohnt wurde. Kel'thuzad selbst lockte die Barovs ins Verderben, mit dem Versprechen auf Unsterblichkeit, wenn sie sich dem Willen des Lich-Königs unterwerfen würden.

Wegbeschreibung:

Auf der Insel Caer Darrow im Süden der Westlichen Pestländer befindet sich die uralte Magierschule Scholomance.



Stratholme

Level: 60

Allgemeine Beschreibung:

Die Stadt Stratholme befindet sich fest in der Hand der Geißel. Monstrositäten, Spinnen, Banshees und natürlich Todesritter warten auf Ihren Tod.

Wegbeschreibung:

Die Stadt Stratholme befindet sich nördlich des Pestwaldes im Nordwesten der östlichen Pestländer. Östlich des Haupteingangs befindet sich ein kleiner Dienstboteneingang.



Ragefireabgrund

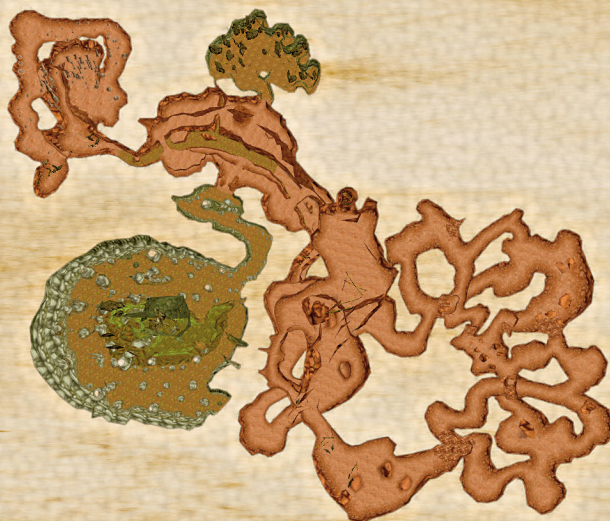
Level: 15–18

Allgemeine Beschreibung:

Mitten in der Hauptstadt der Orcs Orgrimmar befindet sich in der dunkelsten Ecke der Kluft der Schatten ein geheimnisvoller Durchgang. Inmitten von Schlangen soll hier ein geheimnisvoller Kult hausen. Thrall hat nun Ihnen die Aufgabe gegeben diesem Treiben auf den Grund zu gehen.

Wegbeschreibung:

Der Ragefireabgrund ist mitten in der Orc-Hauptstadt Orgrimmar in der Kluft der Schatten zu finden.



Die Höhlen der Wehklagen

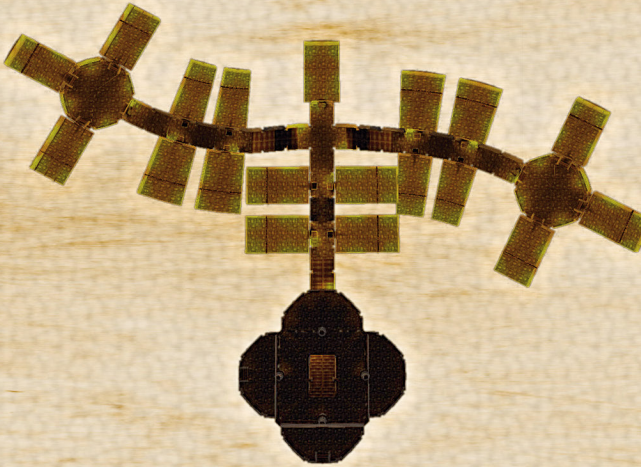
Level: 15–22

Allgemeine Beschreibung:

Ausgedehnte Tropfsteinhöhlensysteme laden dazu ein erkundet zu werden. Machen Sie sich bereit für eine Reise in einen smaragdgrünen Traum und verhindern Sie, dass dieser feuchte Alptraum Wirklichkeit wird.

Wegbeschreibung:

Westlich von Crossroads erhebt sich ein gewaltiger Berg, aus dem an seiner Südseite ein Quellsee entspringt. Bevor Sie die Instanz betreten, sollten Sie den Questgebern direkt oberhalb des Einganges einen Besuch abstatten.



Die Palisaden

Level: 23–30

Allgemeine Beschreibung:

Nachdem Sie Van Cleef in den Todesminen erledigt haben, finden Sie eindeutige Indizien auf Querverbindungen zu einigen hochrangigen Adligen, die zurzeit in den Palisaden einsitzen. Reisen Sie deshalb in das Gefängnis hinab, in das sich schon lange kein Wärter mehr getraut hat, und sorgen Sie wieder für die Durchsetzung des staatlichen Gewaltmonopols.

Wegbeschreibung:

Die Palisaden sind ein Gefängnisgewölbe in einer der beiden Festungen mitten in den Kanälen von Stormwind.



Der Kral von Razorfen

Level: 25–31

Allgemeine Beschreibung:

Ein gewaltiger Dornenbusch hat sich über Teile des südlichen Brachlandes ausgebreitet und überdeckt den Kral.

Wegbeschreibung:

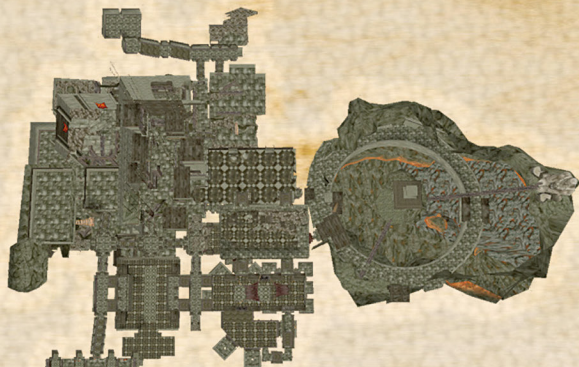
Im südlichen Brachland, kurz vor der Grenze zu Thousand Needles auf der westlichen Westseite.

Die Hügel von Razorfen

Level: 35–40

Wegbeschreibung:

In der Nähe des Großen Aufzuges ist der Aufstieg zum Dusterwolkengipfel versteckt. Über die Nordkante von Thousand Needles gelangen Sie schließlich zum Eingang der Instanz.



Blackrock Spitz

Level: 60

Wegbeschreibung:

Neben Blackrock Tiefen, der Geschmolzene Kern und der noch nicht geöffneten Instanz Blackwing Lair ist die Blackrock Spitz die vierte Instanz im Blackrock. Sie ist für maximal 15 Spieler ausgelegt (3 Gruppen).

Geschmolzener Kern

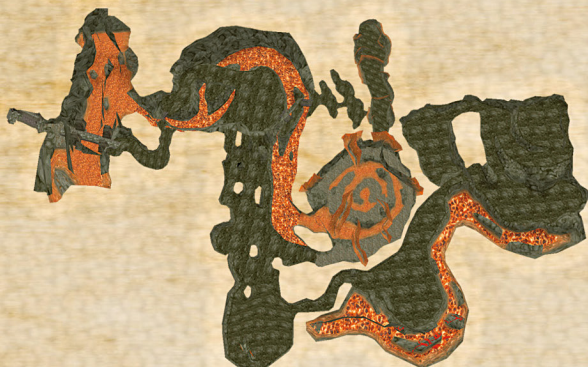
Level: 60 (40er Raidinstanz)

Allgemeine Beschreibung:

Tief im Inneren des Blackrock haust der mächtige Feuerelementar Ragnaros. Machen Sie sich mit Ihren Freunden auf einen Kampf von epischem Ausmaße bereit und ernten Sie Gegenstände von unglaublicher Macht.

Wegbeschreibung:

Der Geschmolzene Kern ist die erste von zwei Raidinstanzen im Blackrock.



Blackrock Tiefen

Level: 55–60

Allgemeine Beschreibung:

Die Prinzessin von Ironforge ist von den Dark Iron-Zwergen entführt worden und Ihre Aufgabe ist es nun, sie zu befreien. Dazu müssen Sie tief in den Blackrock eindringen und die Zwergerstadt durchsuchen.

Wegbeschreibung:

Zwischen Sengender Schlucht und Brennender Steppe erhebt sich der gewaltige Blackrock, in den die Dark Iron-Zwerge ihre Festung gebaut haben. Über Ketten, die einen gewaltigen Lavasee überspannen, gelangen Sie schließlich in die Tiefe.



Burg Shadowfang

Level: 18–26

Allgemeine Beschreibung:

In dieser Burg geht es nicht mit rechten Dingen zu. Dämonenartige Wesen durchstreifen die Mauern des mächtigen Gemäuers, tödliche Wölfe warten nur auf die folgenschweren Fehler von unvorsichtigen Abenteurern.

Wegbeschreibung:

Im Südwesten des Silberwaldes schmiegt sich die Festung Shadowfang an einen Berg. Halten Sie sich vom Grabmal aus südlich und Sie können die Burg nicht verfehlen.

Onyxia's Lair

Level: 60 (40er Raid)

Allgemeine Beschreibung:

Um die Höhle von Onyxia betreten zu können, müssen Sie eine lange Questreihe abschließen. Für die Horde beginnt diese Reihe in Kargath beim Kriegslord Goretooth, die Allianz beginnt die Suche südöstlich in der Brennenen Steppe bei Helendis Riverhorn.

Wegbeschreibung:

Im Süden der Marschen von Dustwallow haust ein riesiger Drache namens Onyxia. Sollten Sie sich nicht mit ihm anlegen wollen, so sind Sie gut damit beraten die Hinweisschilder am Anfang des Drachengebietes zu befolgen.

MEHR LESEN



Exklusive Inhalte

- Komplettes Heftarchiv seit 1997
- Zusätzliche Previews, Tests, Reports

MEHR SEHEN



Wertungskonferenzen

- In voller Länge: bis zu 45 Minuten
- Tempovorteil: 1 Woche vor dem Heft

MEHR WISSEN



GameStar TV

- Exklusive Spiele-News und Videoszenen
- Einschalten: jeden Mittwoch 18:00 Uhr

MEHR SPIELN



Highspeed-Downloads

- Unbegrenztes Download-Volumen
- Über 5.000 Demos, Patches, Mods, Videos u.v.m.

Plus: Videoarchiv • Wallpapers • Gameserver • Pers. Startseite • GameStar-E-Mail • Online-Mitmachkarte • u.v.m.

3 Monate testen zum halben Preis!

Sichern Sie sich jetzt das Premiumangebot zum 3-Monatspreis von 2,99** Euro, und profitieren Sie von den vielen Vorteilen!

Premium-Abo ohne Risiko! Jetzt anmelden!

Jederzeit kündbar. Geld-zurück-Garantie: Gebühren für noch offene, volle Monate gibt's zurück.

* Im Premium-Abo erhalten Heftabonnenten den Premiumzugang für 1,99 Euro monatlich, Nicht-Heftabonnenten für 3,99 Euro monatlich. ** Für Heft-Abonnenten / ohne Heft-Abo 5,99 Euro

ab **1⁹⁹**
EURO*

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

IMPRESSUM

Chefredakteur



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

Leitung Sonderheft



Dirk
Steiger (ds)

Redaktion



Markus
Schwertel
(ms, ltd.)



Michael
Graf (gr)

CD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, ltd.)



Sascha
Mutschler
(sam)



Alexander
Beck (ab)



Robert
Horn (rob)

Grafik und Layout



Sigrun
Rüb



Roland
Wolf

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe (Layout)



Anita
Blockinger



Susanne
Eberle



Manfred
Strobl



Philipp
Breuer

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe (Redaktion)

Dennis Doering, Markus Fritsch, Sebastian Krell, Jessica Loos, Jessica Mancarella, Claudia Paul, Adrian Strahm, Alexander Straub

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

Vertrieb

Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsmarketing: Peter Prieuwasser (-154)

Marketingkoordination: Stefanie Kußeler (-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 Konzerngeschäftsleitung:

Karin Giffhorn, Stephan Scherzer,
Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender:

Patrick J. McGovern

Produktionsleitung:

Heinz Zimmermann

Druck und Beilagen:

GGP Graphischer Großbetrieb Pößneck,
07373 Pößneck
GM Records,
04-796 Warschau, Polen

¹ 0,12 €/Min

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

WORLD OF GAMESTAR

Sichern Sie sich den professionellen Einblick in die Welt der PC-Spiele jeden Monat neu!

GameStar liefert Ihnen 12 Ausgaben im Jahr die wichtigsten News, die heißesten Previews, die fundiertesten Testbericht und unterhaltsame Reportagen aus der ganzen Welt der PC-Spiele.

Das hat GameStar 07/05:

Ausführlicher Bericht über den kommenden Strategie-Hit **Age of Empires 3** von den Ensemble Studios. Plus: exklusive Previews von der **E3**, der größten Spielemesse der Welt – inklusive Designer-Umfrage zu den Branchentrends 2006. Auf den Heft-Datenträgern liefern wir Ihnen den Action-Geheimtipp **Chrome**, zusammen mit ersten Videoreportagen von der E3 aus Los Angeles.



E3-DOPPEL-DVD

Auf 2 Dual-DVDs haben wir kommentierte Videos und Trailer zu den besten PC- und Videospielen der E3 2005 zusammengestellt. Dazu gibt's ein Babes-Special, einen interaktiven Messerundgang und Videos zu den neuen Konsolen – insgesamt über sechs Stunden Material.

Die DVDs gibt's ab jetzt für 9,99 Euro im Shop auf www.gamestar.de und bei Saturn.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E207

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-Abonnement ist jederzeit kündbar

So können Sie bestellen:

www.gamestar.de/shop

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

112 Cent/Min.





Nicht vergessen: Ein Upgrade nach dem anderen



Mit den neuen CPUs und hochleistungsfähigen Grafikkarten haben Sie alle Voraussetzungen, um Ihrem System völlig neue Dimensionen zu eröffnen. Aber aufgepasst! Es kann sein, dass Sie beim ersten Einsatz dieser neuen Komponenten eine unschöne Überraschung erleben, besonders dann, wenn Sie nicht genügend kühle und stabile Leistung für die neuen Prozessoren zur Verfügung haben. Und das ist genau der Punkt, an dem Antec ins Spiel kommt - mit dem Upgrade vor dem Upgrade. Wir liefern die Leistung und das Ökosystem, die Sie brauchen, um die nächste Stufe des Realismus in Sachen Audio/Video zu erreichen. Wie Sie das Beste aus den unglaublichen High-Performance Computing-Systemen von heute herausholen können, erfahren Sie unter www.antec.com/ec/de.

Antec
The Power of You



DIE WICHTIGSTEN CHAT-BEFEHLE KOMPLETT: ALLE EMOTES DER DEUTSCHEN VERSION

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.
- /chatRuft eine Liste aller Chatbefehle auf.
- /em [Text]Erzeugt einen Emote.
- /logoutLoggt den Spieler aus.
- /exitSpiel verlassen.
- /followWenn ein anderer Spieler ausgewählt wurde, lässt dieser Befehl den eigenen Charakter dem anderen folgen.
- /ghelpRuft eine Liste aller Gildebefehle auf.
- /invite [Charakter]Lädt einen Spieler in die eigene Gruppe ein.
- /party [Text]Schickt eine Nachricht an die aktive Gruppe.
- /playedZeigt die Anzahl an Stunden an, die man mit dem Charakter schon gespielt hat.
- /pvpVersetzt den Charakter in den »Player vs. Player«-Modus.
- /random [X] [Y]Erzeugt eine Zufallszahl zwischen X und Y.
- /rAntwortet auf die letzte /tell oder /whisper Textnachricht.
- /say [Text]Sendet eine Textnachricht an alle Spieler in der näheren Umgebung.
- /sitDer Charakter setzt sich und regeneriert seine Kräfte.
- /whoListet 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, /dndSetzt 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.
- /chatlistFührt Teilnehmer eines Chat-Kanals auf.
- /invite [Charakter]Lädt einen Charakter in 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

Deutsche Emotes

Zur Aktivierung eines Emotes einen der folgenden Begriffe mit einem vorangestellten / verwenden. Wenn ein Ziel ausgewählt ist, bezieht sich das Emote auf dieses.

ablehnen	Huhn	schnüffeln
achselzucken	hungrig	schnurren
angeben	hüpfen	schreien
ängstlich	husten	schlüchtern
anschauen	ja	seufzen
anspringen	jubeln	sitzen
anstarren	kalt	spähen
antworten	katzig	sprechen
applaudieren	kauen	spucken
arbeiten	kauern	stark
aufgeben	keuchen	starren
aufgeregt	kichern	stimme
aufstehen	kitzeln	Stimmverbot
aufteilen	Klaps	stinken
aufziehen	klatschen	Stirnrunzeln
auslachen	klopfen	stöhnen
begrüßen	knacken	stolzieren
beißen	Knicks	stumm
beleidigen	knien	stürmen
bellern	Knöchel	tänzeln
bemitleiden	knuffen	tanzten
beruhigen	knurren	trauern
besänftigen	kratzen	trinken
beten	kriechen	trost
betrachten	kuscheln	tschüss
betteln	küssen	überrascht
bluten	labern	umarmen
boshaft	lächeln	ungeduldig
brüllen	lachen	unhöflich
danken	lagern	unterdrücken
drohen	laut	unterstützen
ducken	lebtwohl	verabschieden
durstig	lecken	verbeugen
entschuldigen	legen	Verdammnis
enttäuscht	Leiter	verdattert
ergeben	Liebe	verhöhnen
erröten	liegen	verirrt
erzählen	loben	verlassen
essen	lol	verlegen
flattern	meld	verlieren
flehen	moderieren	verschrecken
fliehen	müde	verspotten
flirten	muh	verwirrt
flüstern	mustern	vorstellen
fragen	Nasepopeln	wackeln
frösteln	nein	wälzen
fürchten	neugierig	warten
gackern	nicken	wehklagen
gähnen	niederlegen	weinen
Geige	ohrfeigen	winken
gelangweilt	ok	wirken
gemein	panik	Witz
gern	pfeifen	wundern
gespielt	popeln	würfeln
gibbeln	preisen	wütend
glücklich	pupsen	yeah
glucksen	reden	zähmefletschen
gratulieren	reihum	zappeln
grinsen	rennen	zeigen
grübeln	riechen	Zeit
Grüße	rufen	zielen
hallo	rülpfen	Zorn
hämisches	sabbern	zufällig
hauen	salutieren	Zug
heben	sauer	zuhören
herbeiwinken	schauern	zulassen
heulen	schlafen	zustimmen
hillerufen	schlemmen	zwinkern
hinlegen	schlucken	
Hintern	schmusen	

