



Gewinnen Sie den perfekten Schmuck fürs Spielzimmer: eine lebensgroße Nachtelfen-Statue. Am Gewinnspiel nehmen alle Leser teil, die die ausgefüllte Mitmachkarte einschicken.

Ach du dicker Orc!

WORLD OF WARCRAFT



Finger weg von Blizzards Online-Rollenspiel! Sonst können Sie Ihr Privatleben vergessen: Stimmige Welt, Bedienkomfort und Sammeltrieb machen Azeroth zum angesagten Reiseziel für Abenteurer.

INHALT

Mega-Test	50
Cosmos	51
Beispiel-Quest	52
Wohl und Wehe	52
Technik-Check	53
Level 60: Was nun?	54
Deutschländer im WarCraft-Land	56
Ein Greenhorn auf Monsterjagd	57
Ein Heim für Helden	58
Schöner leben in Azeroth	60

FACTS

- > 2 Fraktionen
- > 8 Rassen
- > 9 Klassen
- > 9 primäre Berufe
- > 4 sekundäre Berufe
- > 6 Hauptstädte

WERTUNGSKONFERENZ



Auf der Heft-DVD finden Sie einen Ausschnitt aus unserer Wertungskonferenz zu World of Warcraft. Die ungeschnittene Fassung gibt's wie gewohnt auf GameStar.de Premium.



- > CD: Video-Special
- > DVD: Mega-Test Wertungskonferenz



- > GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK A116



Beim Ausflug unserer Dreiergruppe in die Ausgrabungsstätte Uldaman greift ein schlagkräftiger Obsidian-Golem an. Zum Glück sind andere Spieler in der Nähe, die uns zu Hilfe kommen.

Nehmen Sie einen Sack. Stopfen Sie alle Uhren hinein, die Sie besitzen. Armbanduhren, Taschenuhren, Küchenuhren. Alle. Dann schleudern Sie den Sack aus dem Fenster. Gut. Jetzt können Sie in aller Ruhe **World of Warcraft** spielen. Und werden nicht ständig daran erinnert, wie spät es schon wieder ist. Sie bekommen kein schlechtes Gewissen, wenn Sie mal wieder bis nachts um fünf Uhr Oger durch Ruinenstädte jagen. Oder wenn Sie den Bus verpassen, weil Sie noch drei Gorillas schnetzeln müssen. **World of Warcraft** macht süchtig. Zugegeben, das mag auch für andere Online-Rollenspiele gelten. Doch Blizzards Hit ist runder, schneller, besser. Wir stürzten uns mit der US-Verkaufsversion in den Langzeitest.

Fett im Krieg

Was ist ein Oger? Ein Fettsack mit Keule. Aber das müssen Sie

nicht wissen. In **World of Warcraft** finden Sie sich auch zu recht, wenn Sie die Strategiereihe nicht kennen. Zwei Bündnisse bekriegen einander: Allianz (Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Gnome) und Horde (Orcs, Tauren, Untote, Trolle). Zu Beginn wählen Sie ein Volk und eine von neun Klassen: Krieger, Paladin, Schamane, Priester, Druiden, Schurke, Jäger, Hexer oder Magier. Das Aussehen Ihres Charakters passen Sie an, indem Sie aus wenigen vorgegebenen Gesichtern und Frisuren wählen – so dass pro Rasse nur wenige Varianten möglich sind. Und Sie irgendwann einem Charakter begegnen, der genauso aussieht wie Ihrer. Dennoch identifizieren Sie sich mit Ihrem Helden. Weil Sie bestimmen, wie er sich verhält. Ob er als netter Krieger oder mürrischer Magier durchs Land zieht. Als Solist oder in einer Gruppe. Ihre Entscheidung. Ihr Charakter.

Nicht jedes Volk bietet jede Klasse. Naturverbundene Orcs etwa bilden keine Priester aus. Die Fähigkeiten der Charaktere sind gut abgestimmt. Krieger eignen sich gut als Nahkämpfer («Tanks» im Onliner-Slang). Auch Paladine teilen ordentlich aus und setzen zudem Heilzauber sowie Auren ein, die Verbündete stärken. Schlagkräftige Schamanen pflanzen Totems in die Erde – Statuen, die zum Beispiel den Verteidigungswert naher Freunde erhöhen. Priester heilen und nutzen »Buffs«:

Verzauberungen, die unter anderem mehr Lebenspunkte spendieren. Druiden verwandeln sich in Bestien, etwa Raubkatzen. Schurken pirschen unsichtbar an Feinde heran. Jäger zähmen ein Tier und hetzen es auf Gegner, während sie selbst mit dem Bogen schießen. Hexer beschwören einen Dämon. Magier bearbeiten Gegner mit Feuer-, Eis- oder arkaner Magie.

Gemetzel unter Freunden

Egal, welche Klasse Sie wählen: Alle Abenteuer können Sie allein

COSMOS

Betatester haben das User-Interface von **World of Warcraft** um sinnvolle Komfortfunktionen erweitert. Die Mod Cosmos fügt am unteren Bildschirmrand eine weitere Iconleiste für Fertigkeiten und Zauber hinzu, damit Sie nicht mehr durch fünf einzelne Leisten scrollen müssen. Die US-Version der 980 KByte kleinen Mod gibt's zum Download unter www.gamestar.de/quicklink/AT25. Vorsicht: Der Download geschieht auf eigene Gefahr, Blizzard unterstützt Cosmos nicht.



BEISPIEL-QUEST



Wir bekommen drei Quests: Tabak sammeln, ein Auge suchen, ein Freibeuter-Lager überfallen.



Mit einem befreundeten Jäger machen wir uns auf den Weg, erledigen Piraten und klauen ihren Tabak.



Ein Glück: Bei einem Feind finden wir das Auge. So können wir die zweite Quest auch gleich erfüllen.



Der Angriff auf das Lager ist schon schwieriger: Hier warten massig Feinde, wir sterben mehrmals.



Schließlich schaffen wir's doch. Zurück in der Stadt holen wir uns die Belohnung für alle drei Aufträge ab.

ne bestreiten, auch in höheren Levels. Denn selbst klassische Unterstützer kämpfen ordentlich solo. Priester etwa richten mit Offensivzaubern und ihrer Keule schon zu Beginn viel Schaden an. Zudem regenerieren Lebens- und Manapunkte sehr schnell – Leerlauf gibt's fast keinen. Daher spielt sich **World of Warcraft** schneller, actionreicher als die Konkurrenz (**Dark Age of Camelot**, **Everquest 2 & Co.**). Einer Gruppe müssen Sie sich nur anschließen, wenn Sie starke Monster metzeln oder für Ihren Level eigentlich zu schwere Quests lösen wollen. Da das massig Erfahrungspunkte bringt, steigen Gruppenmitglieder schneller im Level auf als Solisten. Tolle Idee: Wenn Sie sich in einer Stadt ausloggen und längere Zeit nicht spielen, startet Ihr Charakter »ausgeruht« und verdient kurzfristig mehr Erfahrung. So schließen Sie zu Freunden auf, falls die fleißig weiter gespielt haben.

Das Spielerlebnis hängt davon ab, welche Serverart Sie wählen. Auf PvP-Servern kämpfen Sie häufig gegen menschliche Spieler. Hoffentlich nicht gegen Paladine oder Schamanen, die teilen im Nahkampf kräftig aus und können sich auch noch selbst heilen: zu mächtig für faire Kämpfe zwischen Spielern. Auf PvE-Servern geht's gegen Monster. Und Rollenspiel-Server sind etwas ganz Besonderes. Lesen Sie dazu unser Special »Heimat für Helden«. Aktionen sprechen Sie über die unkomfortable Chatfunktion ab. Statt per Karteikarte à la **Dark Age of Camelot** wählen Sie den Chatkanal über kryptische Befehle: »/1 Jemand für die ›Goldzahn-Quest?« schickt Ihre Anfrage beispielsweise über den allgemeinen Kanal.

Monstertourismus

Die **WarCraft**-Welt steckt voller Monster. Die müssen Sie erledigen, um die Schauplätze ungestört zu genießen. Etwa den Dschungel von Stranglethorn Vale, wo Lianen von Baumriesen baumeln. Oder die verschneiten Ruinen der Festung Alterac. Oder die Kathedrale der Menschen-Hauptstadt Storm-



Viele Quests führen Sie zu mächtigen Bossgegnern wie diesem klapprigen Gesellen.

wind, deren Glockentürme hoch in den Himmel ragen. Oder, oder, oder. In **World of Warcraft** gibt's viel zu entdecken, jede Gegend hat ihr eigenes Flair samt passender Musik – die sich jedoch nicht dynamisch der Situation anpasst, etwa wenn Sie angegriffen werden. **WarCraft**-Fans finden massig Anspielungen auf die Strategiespiele. Raten Sie mal, wer Alterac abgebrannt hat? Das waren Sie in **WarCraft 2!**

Die Erforschung der Welt macht nicht nur Spaß, sondern lohnt sich obendrein. Gebiete sind niemals leer, überall warten Schatzkisten und Auftraggeber. Hie und da gibt's einen der genialen Instanz-Dungeons: ein Level, in dem Ihre Gruppe ungestört von anderen Mitspielern unter sich ist. Denn für Sie wird eine Kopie des Areals erstellt – Monster und Erfahrung müssen Sie mit niemandem teilen. Erledigte Bestien bringen nützliche Beute, etwa magische Ausrüstung. Der **Diablo 2**-Effekt greift: Sie ruhen nicht, bevor Ihr Charak-

ter die dickste Rüstung, das schärfste Schwert erbeutet hat.

Klick den Oger platt!

Die Monster passen zur Gegend: Durch die nebligen Wälder der Untoten-Heimat Lordaeron etwa krabbeln pechschwarze Giftspinnen, im eisigen Dun Morogh lauert ein Yeti. Diese Vielfalt ist auch spielerisch bedeutsam: Für jeden Feind brauchen Sie die passende Taktik. Quillboar-Jäger etwa sehen aus wie aufrecht gehende Schweine und hetzen einen Wolf auf Sie, um selbst per Armbrust anzugreifen. Daher beseitigen Sie erst Meister Isegrim, dann seinen Schweinekumpel.

Das Kapsystem ist Online-Norm: Per Klick auf eine Iconleiste oder per Hotkey lösen Sie Fertigkeiten aus – etwa Zauber oder Schläge. Da jedes Talent ein individuelles Icon hat, fällt die Orientierung leicht. Zudem sehen Sie auf einen Blick, ob ein Monster in Reichweite Ihrer Fernwaffen ist. Coole Heldenkombos wie in **Everquest 2** fehlen jedoch. Nur der Schurke läßt

WOHL UND WEHE

So unterscheidet sich World of Warcraft von der Konkurrenz – im positiven und negativen Sinn.

- + Postsystem: Pakete per Nachfrage verschicken
- + Auktionshäuser: nicht zu unterschätzender Suchfaktor
- + Questsystem: immer etwas zu tun, kleine Geschichten
- + Instanz-Dungeons: in Ruhe Dungeons erforschen
- + Bedienkomfort: vom Handelsfenster bis zum Kampfsystem – klasse
- + kein Gruppenzwang: auch solo spielbar, selbst für Einsteiger
- + milde Todesstrafe: kein frustrierender Erfahrungs-Abzug

- simples Gegenstände-Basteln: Klick und fertig, ohne Zwischenfälle à la Everquest 2
- keine Belagerungen: kein Einfluss auf Grenzen
- kein Häuserbau: würde das Spiel individueller gestalten
- wenige Helden-Varianten: erschwert die Identifikation mit den Charakteren, da andere genauso aussehen können





Der Stil stimmt: die Orc-Stadt Orgrimmar in WarCraft 3...



...und in World of WarCraft. Gebäude sind passend umgesetzt.



Drei Dinge braucht der Held: eine lauschige Bucht, romantisches Mondlicht und ein Piratenlager, das überfallen werden möchte.

mit Angriffen Finishing Moves auf, die viel Schaden anrichten.

Wenn Sie mal sterben, erstehen Sie als Geist auf einem Friedhof auf. Die Wiederbelebung an Ort und Stelle bestraft **World of WarCraft** mit zehnminütiger Senkung aller Attribute, zudem nimmt Ihre Ausrüstung Schaden – die Reparatur kostet Geld. Wenn Sie langwierig zur Leiche zurück rennen, bleiben Sie straf-frei. Vorbildlich, denn selbst **Everquest 2** bestraft Tode mit frustrierendem Erfahrungs-Abzug.

Karrierestart im Galopp

Zu Beginn stellt ein Intro in Spielgrafik die Handlung vor. So erfahren Sie etwa, dass die Orcs gegen Dämonen kämpfen. Am Startpunkt erhalten Sie die erste Quest. Wenn Sie den Auftrag erledigt haben, bekommen Sie noch einen. Und noch einen. Auf diese Weise lotst Sie **World of WarCraft** durch die Story, von Stadt zu Stadt. Einsteiger lernen zugleich Spielmechanik und Bedienung: Die gute Hilfefunktion erklärt alle Elemente. Quests sind bis Level 10 so leicht, dass selbst Einsteiger flott weiter kommen. Profis ärgern sich drüber, finden aber später genug Herausforderungen – etwa bei der Drachenjagd in Instanz-Höhlen.

In jeder Siedlung warten viele Auftraggeber. Auch deren Nebenquests erzählen kleine Geschichten. Im Test fleht uns

ein Gnom an, das Elektronengehirn eines Roboters zu bergen. Kein Problem. Der Roboter steht in der Gnomstadt Gnomeregan. Wenn's weiter nichts ist. Gnomeregan steckt voller Monster. Mist. Und die Blechbüchse ist kein Staubsauger,

sondern eine Killermaschine. Na klasse. In Gnomeregan bilden wir und zwei Mitstreiter eine Gruppe. Gemeinsam metzeln wir Bestien, finden den Blecheimer, erledigen ihn. Jetzt her mit dem Gehirn. Wir kämpfen uns wieder nach

draußen. Der Auftraggeber dankt uns überschwänglich. Wir haben das Gefühl, tatsächlich geholfen zu haben. Wir sind ein Held, der keine Reißbrett-Quests löst, sondern richtige Abenteuer erlebt. Und darum geht's schließlich.

TECHNIK-CHECK



Mit minimaler Auflösung und Sichtweite läuft's auf alten Rechnern.



Mit 1,5-GHz-CPU können Sie bei 50% Sicht alle Details zuschalten.



High-End-Wahl: bunte Shader (links) oder Antialiasing (rechts)?

RAM/FESTPLATTE/INTERNET

Die weitläufigen Landschaften fressen RAM: Mit 256 MByte lädt World of WarCraft ständig nach. Mit 512 MByte RAM kommt es nur in Städten und bei Flugreisen zu Rucklern. Ideal sind 1.024 MByte Speicher. Auf der Festplatte belegt das Spiel 4 GByte. Schon mit ISDN (ca. 7,8 KB/s) läuft World of WarCraft weitgehend lagfrei, lediglich in großen Städten oder bei hohem Spieleraufkommen kommt es zu Verzögerungen. Trotzdem sollten sich ISDN-User gut überlegen, ob Sie zu World of WarCraft greifen: Der Download großer Patches (teils über 100 MByte) dauert oft mehrere Stunden.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit reduzierter »Geländeentfernung« gewinnen Sie bis zu 80 Prozent mehr Leistung.
- 2 Wenn Sie den »Detail-Level« einschalten, sinkt die Polygonzahl der Umgebung. Der Leistungsgewinn schwankt zwischen 10 und 40 Prozent.
- 3 Die übrigen »Weltdarstellung«-Optionen wirken sich kaum auf die Performance aus. Auf Geforce-4-MX-Boards können Sie die meisten maximieren.
- 4 Wenn Sie mit Kantenglättung spielen, müssen Sie den »Vollbild-Leuchteffekt« deaktivieren. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM, MAXIMALEN DETAILS UND 32 BIT)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 800x600 (min. Details, 256 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,5 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960 (AF, AA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

nicht möglich, nicht spielbar
 stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 mäßig ruckelnd, noch spielbar
 flüssiges Spielen möglich

MARKUS SCHWERDTL markus@gamestar.de

Für den Februar prophezeie ich einen sprunghaften Anstieg der Scheidungsrate, dieses Spiel sollten nur Junggesellen kaufen dürfen. Seit dem ersten US-Betatest habe ich unzählige Charakter-Karrieren begonnen, Myriaden von Monstern gemeuchelt und etliche Quests wiederholt gelöst. Trotzdem freue ich mich wie ein kleines Kind auf die deutsche Version. Denn die Kombination aus Diablo-Effekt und Online-Faszination fesselt in der 100sten Spielstunde genauso wie in der ersten. Jetzt muss Blizzard nur noch Spielerhäuser und ein vernünftiges PvP-System nachliefern (am liebsten mit Belagerungen à la Lineage 2), damit ich daheim aus- und in Azeroth einziehe. Ob meine Frau da mitspielt?

»Da fahr' ich in Urlaub hin«



Grenzenlos eingengt?

Längere Quest-Reisen überbrücken Sie per Greifen- oder Zeppeleinflug, Magier-Teleport, U-Bahn (!), Schifffahrt oder zu Fuß. Erst mit Level 40 lernen Sie Reiten und kommen schneller voran. Eigentlich kein Problem, Quests sind meist mit kurzen Laufwegen verbunden. Stellenweise nervt's aber doch. Zum Beispiel, wenn Sie durch die halbe Region rennen müssen, nur um am anderen Ende Skelette zu jagen. Und sich auch noch bei Mitspielern zum Zielort durchfragen müssen, weil Wegbeschreibungen häufig ungenau sind. Das gleicht



Im Talent-Menü verteilen Sie pro Level einen Punkt in drei Fertigkeiten-Bereiche – bei unserer Nachtelfen-Jägerin sind das Fernkampf, Tierbeherrschung und Fallenstellen.

World of Warcraft dadurch aus, dass Sie an einem Ort meist mehrere Aufträge erledigen



können – etwa Piraten töten, Schnupftabak klauen und ein magisches Auge suchen.

Wermutstropfen: Alle Quests beruhen auf demselben Muster. Entweder töten Sie Monster, sammeln Gegenstände, eskortieren Auftraggeber oder erledigen Botengänge. Trotz der kleinen Geschichten bietet das System an sich kaum Abwechslung, zumal Blizzard bislang keine Belagerungen à la **Dark Age of Camelot** eingebaut hat: Die Spieler haben keinen Einfluss auf die Welt, erobern keine Gebiete, bauen zudem keine Häuser. Das **WarCraft**-Abenteuer verläuft in engen Grenzen. Der Höchstlevel ist derzeit 60. Ist das Spiel dann zu Ende? Nein. Lesen Sie links unseren Kasten »Level 60: Was nun?«

LEVEL 60: WAS NUN?



Der Riesendrache Onyxia erledigt selbst Level-60-Teams.



Auf Schlachtfeldern sollen Spieler-Armeen um Burgen ringen.

Das sagt ein Level-60-Held

Höher als Level 60 steigen Helden derzeit nicht auf. Ist dann der Spaß vorbei? Darüber sprachen wir mit Level-60-Zwergenkrieger Denik, dem Gründer der Allianz-Gilden »Minions of Big Hands« und »Age of Wisdom«. Beta-Veteran Denik reist seit sieben Monaten durch Azeroth, ist im wahren Leben US-Lehrer. Lesen Sie, was er berichtet.



»Ein Level-60-Spieler hat auf jeden Fall noch viel zu tun, das High-Level-Spiel ist sehr herausfordernd! Ich kenne niemanden, der sich langweilt. Selbst auf hohen Levels bleibt das Spiel frisch, es gibt massig Inhalte – die schiere Menge kann einen überwältigen. Zumal der Schwierigkeitsgrad rapide steigt: Mit Level 60 kann ich nicht mehr entspannt im Level aufsteigen und einen zuvor übermächtigen Gegner noch mal angehen. Viel mehr muss ich mir die richtige Taktik überlegen. Denn jeder High-Level-Dungeons bietet andere Herausforderungen. Ich war in Blackrock Spire und Scholamance. In Blackrock Spire kann mein Krieger Nahkämpfer anlocken und Schläge einstecken – schwierig, aber lösbar. Scholamance hingegen steckt voller Magier. Da muss ich warten, bis unsere Level-60-Zauberer sie zu mir locken. Kurz vor Ende des Betatests öffnete Blizzard einen Instanz-Dungeon mit dem Riesendrachen Onyxia – mein Zwerg ist so groß wie eine Kralle des Untiers. Wir haben Onyxia mit einem Team von 40 Level-60-Helden angegriffen und keine fünf Minuten überlebt. Bis jetzt hat es keine Gruppe geschafft, Onyxia zu besiegen – und der Drachenkampf ist laut Blizzard nur ein »Low Tier Event«. In »High Tier Events« geht es beispielsweise gegen den Feuergott Ragnaros. Daher gibt's noch viele Inhalte für High-Level-Charaktere. Ich bin zufrieden. Und freue mich auf die PvP-Schlachtfelder.«

Das plant Blizzard

Die Designer versprechen, World of Warcraft immer weiter zu entwickeln – damit auch High-Level-Helden Spaß haben.

Das sollen bereits die nächsten Patches bieten:

- ▶ Meeting Stones: Blizzard will vor jedem Dungeon einen »Meeting Stone« aufstellen. Falls Spieler sich nicht alleine in die Höhle trauen, sucht der Stein für sie nach Begleitern – etwa einem Heiler oder Nahkämpfer, falls sie keinen haben.
- ▶ Ehre für PvP-Kämpfe: Derzeit bringen Kämpfe zwischen Spielern den Duellanten keine Vorteile. Blizzard möchte jedoch eine Belohnungssystem einführen: Wenn Sie oft gewinnen, erhöhen Sie Ihr Ehre-Konto. Mit genügend Ehre bekommen Sie Zugang zu starken Waffen und Rüstungen.
- ▶ PvP-Schlachtfelder: Die spannendste Neuerung. Ähnlich wie in Dark Age of Camelot sollen sich Spieler auf Schlachtfeldern um Burgen prügeln. Natürlich kämpft wieder Horde gegen Allianz. Konkret angekündigt haben die Entwickler bislang das verschneite Tal von Alterac. Dort hat die Allianz einen Stützpunkt im Norden, die Horde hält den Süden. Computergesteuerte Wachen verteidigen die Lager. Wer angreift, wird menschlichen Gegner und KI-Schergen verprügeln müssen. Außerdem bevölkern Monster die Karte.
- ▶ PvP-Eroberungen: In umkämpften Gebieten sollen Fraktionen Friedhöfe, Minen und Wachtürme erobern können. Auf den Gottesäckern erstehen dann nur Verbündete auf, in Minen können sie Rohstoffe abbauen. Wir finden's gut: Dann könnten die Spieler die Welt aktiv verändern.

Das kommt auf lange Sicht:

- ▶ Belagerungswaffen für PvP-Schlachtfelder: Katapulte? Kanonen? Um Mauern einzureißen? Blizzard schweigt.
- ▶ Heldenklassen: Level-60-Spieler sollen in mächtige Heldenklassen aufsteigen. Deren Fähigkeiten sind unbekannt.

Er lev'le hoch!

Bis Level 60 haben Sie mehrere Wochen Spielzeit in Ihren Charakter investiert. Bei Trainern lernen Sie gegen Geld neue Fertigkeiten. Priester etwa bekommen nach und nach wirkungsvollere Heilzauber. Bei jedem Levelaufstieg investieren Sie zudem einen Punkt in einen Talentbaum à la **Diablo 2**. Magier spezialisieren sich auf Feuer-, Eis- oder arkane Magie. Die Talente sind gut ausbalanciert, nutzlose Fertigkeiten gibt's keine. Und wieder greift der Suchteffekt: Sie wollen stets noch eine Fertigkeit lernen, noch einen Talentpunkt verteilen.

Zudem ergreifen Sie zwei von neun primären Berufen. Mittels »Häuten« ziehen Sie Tieren das Fell ab. Wenn Sie Kürschnerei lernen, nähen Sie daraus Rüs-



Gemeinsam mit zwei Kollegen überfällt unser untoter Magier ein Menschendorf. KI-Wachen schreiten zur Verteidigung. Allianz-Spieler könnten in der Siedlung ungestört einkaufen.

tungen. Oder sollten Sie zum Bergmann umschulen und Eisenerz schürfen? Das können Sie an Spieler verkaufen, die per Schmiedeberuf Schwerter basteln. Per »Verzaubern« verpassen Sie Gegenständen magische Boni. Alchemisten brauen Tränke aus Blättern, die Kräuterkundler gesammelt haben. Ingenieure basteln mechanische Tiere. Schneider stellen Hemden her. Durch fleißige Arbeit verbessern Sie Ihr Talent nach und nach. Alle Berufe sind verzahnt, haben mit Beschaffung oder Verarbeitung von

Rohstoffen zu tun. So entsteht ein funktionierender Wirtschaftskreislauf aus Rohstoffen und Endprodukten. Sekundäre Berufe gibt's auch: Erste Hilfe, Kochen, Fischen und Giftmischerei (für Schurken). Die dürfen Sie alle lernen.

Selbst gebastelte Ausrüstung können Sie bei Händlern verkaufen. Wie uncool. Bieten Sie den Kram lieber in einem Auktionshaus an. Hier ersteigern Sie Ausrüstung. Fiebern bis zur letzten Sekunde, ob Ihr Gebot für den magischen Helm durchkommt. Ersteigerte Items bekommen Sie per Post: In jedem Dorf steht ein Briefkasten, über den Sie Waren an Mitspieler senden können. Auch für die computergesteuerte Händler hat Blizzard gute Ideen: Wenn Sie einen Gegenstand kaufen wollen, öffnet sich ein Vergleichsfenster. So sehen Sie sofort, ob das Angebot besser als Ihre Ausrüstung ist.

Sucht ab wann?

Das coole Megatöt-Schwert des Händlers ist besser als ihr popeliger Dolch. Sie kaufen es. Und wollen noch einen Level aufsteigen. Dann hören Sie auf. Na gut, noch die eine Quest. Dann ist wirklich Schluss. Oder vielleicht noch das Auktionsende abwarten? Zum Trainer gehen, um endlich Feuerstürme beschwören zu können (die man dann natürlich sofort ausprobieren muss)? Den Spinnenwald erkunden? Sie sind stets motiviert, weiterzuspielen. Sei es bis zum nächste Level, der nächsten Quest oder um nach Ausrüstung zu suchen.



Für jede Klasse gibt's spezielle Quests. Mit einem Tauren-Schamanen treffen wir hier auf ein gewaltiges Erd-Elementarwesen. Diese Begegnung ist Teil der Schamanen-Reifepfegung.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

World of Warcraft wird ganz sicher die Online-Rollenspiel-Welt verändern. Jeder will es ausprobieren. Selbst Leute, die sich bisher noch nicht an ein solches Programm gewagt haben. Und Blizzard macht es auch richtig: Der Einstieg ist kinderleicht, die Suchtspirale schnell da. Doch ich habe Sorgen, dass dabei der Aspekt des Rollenspiels auf der Strecke bleibt, weil ich befürchte, dass es mehr wie Diablo 2 im Battlenet gehandhabt wird: schnell rein, bloß keine Dialoge, nur leveln. Ich werde WoW sicher auch in der finalen deutschen Version spielen. Aber nur auf einem Roleplaying-Server.

»Nicht das Rollenspiel vergessen!«



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Schokolade, Wasser, Knabberzeug? Alles da. Die Türklingel? Stumm. Das Handy? Im Garten verbuddelt. Ich bin bereit. Für World of Warcraft. Blizzards Sucht erregendes Online-Epos schlägt für mich selbst Diablo 2: Stets will ich noch einen Level aufsteigen, noch einen Landstrich erkunden, noch eine Quest lösen. Ich tauche ein in die stimmige Welt, sammle Ausrüstung, helfe meinen Kumpels. Und merke gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.

Immer gleich. Gut!

Ich weiß, das Spielprinzip bleibt gleich: Monster kloppen. Die Quests verlaufen nach Schema F. Teils sind Laufwege zu lang, Wegbeschreibungen zu krude. Mich stört das nicht. Weil ich selbst entscheide, wie ich spiele. Ob ich mit Freunden unterwegs bin oder solo. Ob ich Lederrüstungen nahe oder Eisenerz schürfe. Ob ich auf eigene Faust erkunde oder Quest-Pfaden folge. World of Warcraft legt mir keine Steine in den Weg, alle Möglichkeiten sind spielbar. Schade nur, dass derzeit mit Level 60 Schluss ist. Sei's drum, starte ich eben noch mal neu. Mit einer anderen Rasse, anderen Klasse, anderen Talenten, und Berufen. Die Vielfalt hält das Spiel lebendig. World of Warcraft macht Langeweile zum Fremdwort.

»Das derzeit beste Netz-Gemetzel«



WORLD OF WARCRAFT ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Vivendi / Blizzard	RELEASE (D)	11.2.2005
SPRACHE	Englisch, dt. in Vorbereitung	CA. PREIS	50€ + 13% / Monat
AUSSTATTUNG	MiniBox, 4 CDs, 208 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT	Everquest 2 (85, GS 03/05) Schöner, komplizierter und weniger atmosphärisch. Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Langzeitspaß durch Belagerungen.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GeForce 3/3 Ti	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	ISDN	DSL	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comicstil + Landschaften - Charaktere	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + Effekte - Musik nicht dynamisch	8 / 10
BALANCE	+ für Solisten, Gruppen, Einsteiger, Profis - Paladine zu stark	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige Welt... + ...mit Handlung	10 / 10
BEDIENUNG	+ unzählige Komfortfunktionen + Tutorial - Chatsystem	9 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Welt + überall etwas zu entdecken	10 / 10
QUESTS	+ kleine und große Geschichten - stets gleiche Mechanik	8 / 10
TEAMWORK	+ abgestimmte Fertigkeiten + Berufe + Handelssystem	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ kein Nachteil für Fernkämpfer - keine Kombos	8 / 10
ITEMS	+ massig nützliche Fundstücke + Gegenstände-Basteln	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten - SOLO-SPASS - MULTIPLESPIELER-SPASS 500 Stunden

FAZIT: DAS BESTE ONLINE-ROLLENSPIEL BISLANG.



Aufstieg ohne Sprachbarriere

DEUTSCHLÄNDER IM WARCRAFT-LAND

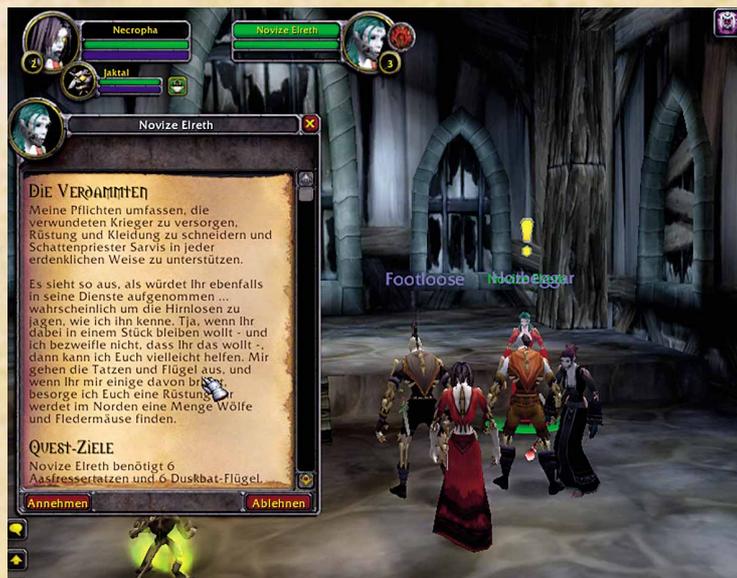
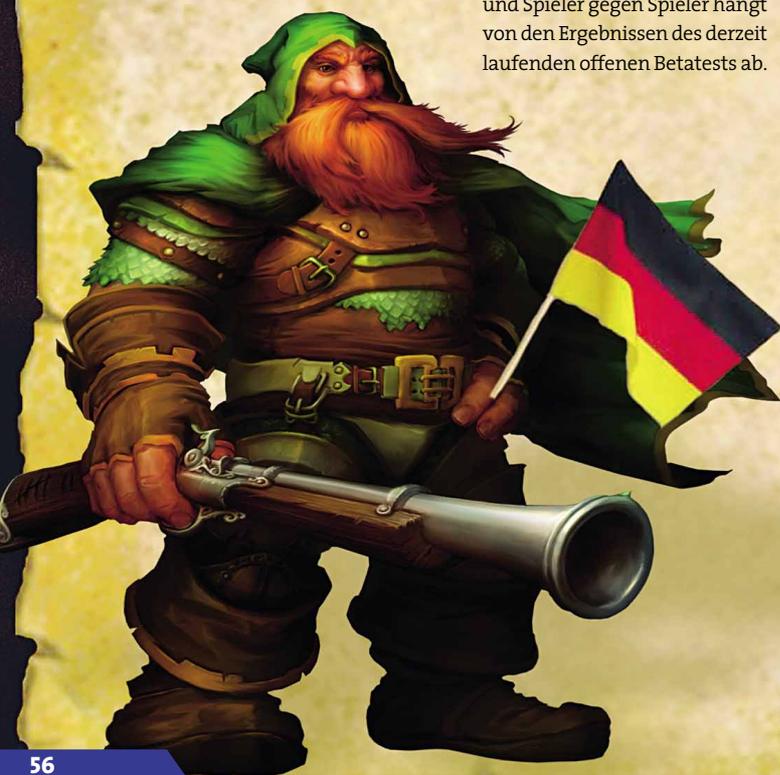
Lassen Sie das Wörterbuch in der Schublade, und folgen Sie uns in die deutsche Welt von WarCraft.

Sie stehen in Frankreich, sind aber faktisch ein Stück Deutschland. Nein, die Rede ist nicht von schummrigen Weinlokalen im Elsass. Wir meinen Blizzards **World of WarCraft**-Serverfarm bei Paris. Neben englischen und französischen Bereichen gibt es hier mehrere Server, auf denen Deutsch die Umgangssprache ist. Wir haben uns im Betatest darauf herumgetrieben, uns mit Spielern unterhalten und dabei gleichzeitig die Übersetzungsqualität von Item-Namen und Quest-Beschreibungen überprüft.

Viele offene Fragen

Vor das Spiel haben die Blizzard-Entwickler die Erstellung eines Accounts gesetzt. Der Zugang kostet rund 13 Euro pro Monat. Rabatte gibt's bei Drei- und Sechs-Monats-Abonnements, die dann mit je 12 beziehungsweise 11 Euro pro Monat zu Buche schlagen. Bezahlt wird

entweder über Kreditkarte oder Bankeinzug. Ganz fies: Wie lange ein Charakter ohne laufenden Account gespeichert bleibt, will Blizzard auch auf hartnäckiges Nachfragen nicht verraten. Wer bereits einen US-Zugang besitzt, kann den dort erstellten Helden nicht in die europäische Version übernehmen. Ob man den Zugang übertragen darf, steht noch nicht fest. Ebenfalls noch unklar ist, ob Spieler des öffentlichen Euro-Betatests ihre Recken in der Verkaufsversion behalten dürfen. Auch zur Serverkapazität hält man sich im Hause Blizzard derzeit bedeckt. Wir konnten den Verantwortlichen nur das Statement »So viele wie benötigt werden« entlocken. Auf jeden Fall soll ein Server dem »Rollen-spiel-Modus« (entspricht dem »Roleplay«) vorbehalten bleiben. Das Verhältnis von Arenen für Player vs. Environment (heißt jetzt »normales Spiel«) und Spieler gegen Spieler hängt von den Ergebnissen des derzeit laufenden offenen Betatests ab.



Die Übersetzung der zahlreichen Quest-Texte ist sehr stimmig gelungen.

Struppig oder welk?

Gleich zu Beginn schließen Sie im Charakter-Intro Bekanntheit mit der guten deutschen Sprachausgabe. Die Stimmen der Sprecher klingen dabei tadellos, allerdings einen Tick weniger authentisch als die amerikanischen Originale. Am stärksten merkt man das bei den Untoten, die sich bei weitem nicht so bedrohlich grollend anhören wie in der US-Version. Dafür sind die Beschreibungstexte der Missionen sehr stimmig, leiden aber unter denselben unpräzisen Ortsangaben wie in der Vorlage. **Diablo 2**-Spieler kennen das Problem der teilweise unpassend übersetzten Namen von Gegenständen. Unfreiwillig komische Kombinationen wie »struppiger Umhang« oder »welcher Stab« sind zum Glück selten. Dafür gibt's bei den Siedlungen sogar ein paar Verbesserungen: Heißen die beiden Bauernhöfe im Original gleichklin-

gend »Stonefield Farm« und »McLure Farm«, lauten die deutschen Namen »Stonefield Hof« und »McLure Weinberge«. Auf den »Normales Spiel«-Servern können Sie chatten wie Ihnen der Schnabel gewachsen äh... Ihnen die Tasten gerade unterkommen. Wer viel fragt, bekommt auch reichlich Antwort: Allerdings sollten Sie in den Gesprächen keine allzu hohen Ansprüche an die Einhaltung von Recht-, Groß- und Kleinschreibung stellen – es muss halt schnell gehen. **AMC**



Nette Community: Wer fragt, kriegt auch Antwort.

Aus dem Tagebuch eines Skeptikers

EIN GREENHORN AUF MONSTERJAGD

Mick Schnelle, Notorischer Nörgler vom Dienst, wagt sich ins Online-Land – und erlebt Unglaubliches.

Ich war mir sicher: »Online-Rollenspiele sind nur etwas für Leute, die viel zu viel Zeit haben.« Mit Schaudern erinnere ich mich, wie ich vor einigen Jahren mal übermütig zwei Tage lang **Everquest** gespielt habe. Beim stundenlangen Einhacken auf Kriechzeugs ohne Story habe ich seinerzeit parallel meine deutlich spannendere Steuererklärung ausgefüllt. Und wer einem **Ultima Online**-Spieler beim Federsammeln im Wald zugesehen hat, weiß, wie unterhaltsam Bildschirm-schoner sein können. Doch dann kam **World of Warcraft**. Als Szenario-Fan der ersten Stunde war sofort mein Interesse geweckt. Hmm, sollte ich es wirklich wagen? Zumindest für ein paar Stunden? Eine Entscheidung, die mein Leben verändern sollte.

Ruckzuck mittendrin

Hui, das ging aber schnell. Ohne stundenlange Prockelei mit Charakterwerten und kryptischen Statistiken finde ich mich als Menschenkrieger (etwas

Komplizierteres wollte ich mir zu Beginn nicht zumuten) auf einer gut besuchten Wiese vor einer Burg wieder. Die herumhuschenden Leute müssen Spieler sein (soviel habe ich aus **Everquest** noch behalten), während die stoisch in der Gegend stehenden Gestalten wohl CPU-gesteuerte Charaktere sind. Manchen schwebt sogar ein leuchtend gelbes Ausrufezeichen über Ihrem Kopf. Das nehme ich als Einladung, spreche so einen Typ einfach an, und schwupps habe ich auch schon den ersten Auftrag. Hm, das gefällt mir. Kein stundenlanges Herumsuchen, hier weiß man gleich, wo's langgeht. Binnen weniger Minuten habe ich drei Quests erfüllt, hilfreiche Infoboxen verraten mir alles Wesentliche. Huch, zwei Level ist mein Held schon aufgestiegen, ohne dass ich auch nur einen Gedanken an Erfahrungspunkte verschwendet zu habe. Nur etwas stört: Obwohl mein Auftraggeber von einer Koboldinvasion spricht, muss ich ob der schieren Masse an Monster-Metzlern

häufig wie im Schlussverkauf Schlange stehen, um einen lebenden Gegner zu finden.

Nie mehr allein

Ein paar abwechslungsreiche Stunden später treffe ich zum ersten Mal auf eine Monstergruppe, die ich nicht allein besiegen kann. Zu übermächtig sind die Gnolle, die ihr Lager verteidigen. Aber Rettung naht in Form eines hilfsbereiten Abenteuer-Duos, das mich großzügig aufnimmt. Mit dem Kämpferkollegen stürme ich vor, während sein magiebegabter Kumpel aus der zweiten Reihe Feuerbälle schleudert. Jeder bekommt dabei seinen Anteil an Erfahrungspunkten und Beute. Sehr schön: Niemand ist sauer, wenn man das Ganze nur als kurzfristiges Zweckbündnis betrachtet, statt als Lebensgemeinschaft.

Der Flug des Greifen

Nach mehreren Echtzeit-Tagen Herumstreunen durch monsterverseuchte Wälder komme ich endlich in meine erste große Stadt. Das heißt: Ich fliege auf dem Rücken eines Greifen ins imposante Stormwind. Breite Prachtstraßen und etliche neue Aufträge locken mich in die Metropole der Menschen und erobern das Herz des Jungen vom Lande. Und irgendwo hier soll es sogar eine Zwerge-U-Bahn geben. Da freut sich der Nahverkehrsfan, mich packt Begeisterung. Das liegt aber nicht nur am abenteuerlichen Verkehrsmittel, sondern am ganzen Flair und der ausgeklügelten Spielmechanik von **World of Warcraft**. Vergessen Sie mein Vorurteil vom Anfang des Artikels. Ich fühle mich hier fast so wohl wie zu Hause. Apropos: Ich muss mir unbedingt einen DSL-

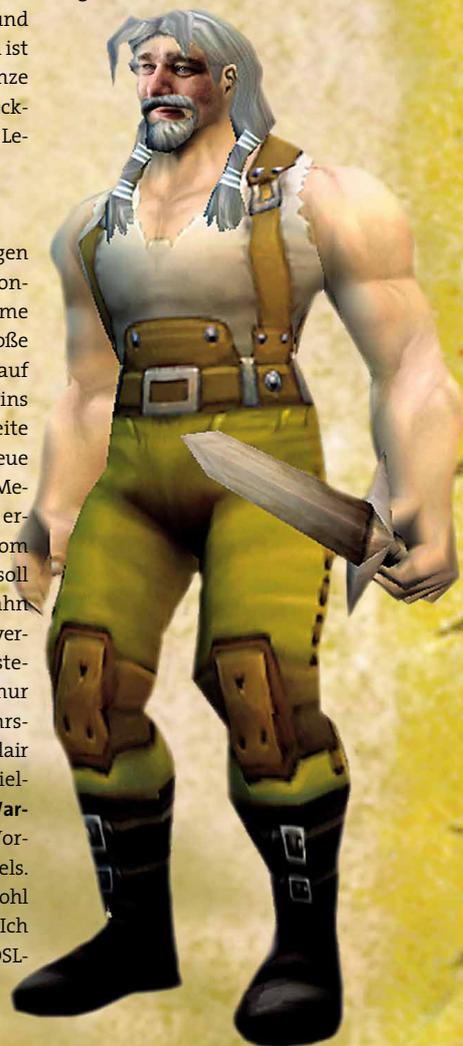


Als Mitglied einer Gruppe attackiere ich Gnolle.

Anschluss legen lassen und meinen Jahresurlaub nehmen. Schließlich gilt es noch viel zu entdecken, und dafür brauche ich aber ganz sicher mehr als nur die Acht-Stunden-Arbeits-tage vom Büro aus. **MIC**



Hui, mein erster Flug auf einem leibhaftigen Greifen führt ins beeindruckende Stormwind.



Welche Welt wählen?

EIN PLATZ FÜR HELDEN

Noch vor Beginn Ihres Abenteuers entscheiden Sie sich zwischen drei Serverarten – was das Spielerlebnis entscheidend beeinflusst. Wir erklären die Unterschiede, damit Ihnen die Auswahl leichter fällt.

PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE) – SPIELER GEGEN MONSTER

Bei der Serverwahl erkennen Sie diesen Typ am Schlüsselwort »Normal«. In solchen Reichen gelten die gewöhnlichen Benutzerrichtlinien von World of Warcraft. Das Verhalten entspricht der Netiquette, die beispielsweise auch in Internet-Foren gilt: Abenteuerer sind stets freundlich, niemals aufdringlich. Gamemaster (GM) weisen die Spieler nur selten zurecht, etwa bei rassistischen Äußerungen.

Karriere

Der Zusammenhalt zwischen den Spielern ist locker, meist wandern Sie alleine durch die Landschaft. Gruppen bilden Sie kurzfristig nach Bedarf, etwa um schwierige Quests zu lösen. Meist kämpfen Sie gegen computergesteuerte Monster. Lediglich große Gilden konzentrieren sich auf Instanz-Dungeons oder die Bewohner feindlicher

Städte. Menschliche Gegner bekämpfen Sie nur, wenn Ihnen danach ist: Per Chat-Kommando »pvp« wechseln Sie für fünf Minuten in den PvP-Modus, danach ist Ihr Held wieder friedlich. Zur Unterhaltung liefern sich Spieler Duelle. Die locken Zuschauer an, bringen aber keinen Vorteil.

Kommunikation

Spieler unterhalten sich in den Chat-Kanälen wie im realen Leben – ohne Rücksicht auf das Fantasy-Szenario von World of Warcraft. Offen diskutieren sie über die Spielmechanik, etwa die Eigenschaften von Gegenständen. Zugleich geben sie sich gegenseitig Tipps und finden sich zu Gruppen zusammen. Im allgemeinen Chat-Kanal sprechen die Besucher auch Themen an, die nicht in die Welt von Warcraft gehören.



Fazit

Auf den PvE-Servern wird sich der größte Teil der Community aufhalten. Lockere Regeln sorgen für unkomplizierten Spaß. Wenn Sie wenig Erfahrung mit Online-Rollenspielen haben und auf Kämpfe verzichten können, sollten Sie hier einsteigen.

PLAYER VS. PLAYER (PVP) – SPIELER GEGEN SPIELER

Erfahrene Online-Rollenspieler wählen von Anfang an eine Karriere auf einem »PvP«-Server. Hier sind Sie nur in den Heimatgebieten der eigenen Fraktion vor Angriffen anderer Abenteuerer sicher. Wenn Sie in neutrale Landstriche vorstoßen, können Spieler der anderen Fraktion ohne Ihr Einverständnis angreifen. Die Umgangsformen sind ähnlich wie auf PvE-Servern, Gamemaster lassen sich nur bei schweren Problemen oder Auseinandersetzungen blicken.

Karriere

PvP-Spieler experimentieren nicht mit Fertigkeiten, sondern entwickeln ihren Charakter gezielt und bewerben sich mit ihren Talenten bei Gilden. Die nehmen meist nur spezialisierte Helden auf, um Chancen im Kampf gegen andere Gilden zu

haben. Denn Blizzard plant groß angelegte Kämpfe zwischen der Horde und der Allianz. Solche Schlachten sollen Spieler sogar ohne Hilfe der Entwickler organisieren können. Vorsicht: In PvP-Reichen müssen alle Ihre Charaktere derselben Fraktion angehören, entweder Horde oder Allianz.

Kommunikation

Die Chat-Kanäle schöpfen das gesamte Themenspektrum aus. Da sich in PvP-Reichen viele Profis herum treiben, fallen häufig Abkürzungen und Fachbegriffe, um wichtige Information schnell an rüber zu bringen. Themen aus der realen Welt finden selten Beachtung. Während der Kanal »Lokale Verteidigung« auf PvE-Servern kaum Bedeutung hat, ist er in PvP-Reichen essentiell: Hier informieren Sie sich über feindliche Angriffe.



Fazit

Für Einsteiger gilt: Finger weg! Denn es kann durchaus vorkommen, dass Ihr Level-20-Elf von Level-60-Tauren überfallen wird – frustrierend. Insgesamt ist die Rollenspiel-Atmosphäre aber intensiver. Empfehlenswert für Fortgeschrittene.

ROLEPLAYING (RP) – ROLLENSPIEL

Rollenspiel-Server gibt's nur sehr wenige. Diese Spielart entspricht weitgehend den PvE-Servern, allerdings mit erweiterten Regeln: Spieler müssen sich in die Rolle des eigenen Charakters hinein versetzen und sich entsprechend verhalten. Taurer-Jäger etwa sind grobschlächtig und naturverbunden, Menschen-Paladine edel und gutmütig. Gamemaster beobachten das Treiben genau, um die Rollenspiel-Atmosphäre zu erhalten.

Karriere

Große Unterschiede zu PvE-Servern gibt es nicht. Für einen Kampf gegen menschliche Gegner müssen Sie erst den PvP-Modus aktivieren. Zu Beginn konzentrieren Sie sich darauf, Ihren Charakter nach Ihren Vorstellungen zu entwickeln, um dann einer Gilde beizutreten. PvP-Gefechte pas-

sen ins Warcraft-Universum und finden zwischen Horde und Allianz statt. Kämpfe innerhalb einer Fraktion dienen höchstens zum Training. In den Heimatgebieten stellen Spieler lokale Milizen auf, um Überfälle der anderen Seite abzuwehren.

Kommunikation

Spieler begegnen sich mit Respekt und sprechen im mittelalterlichen Jargon. Statt mit: »Servus« grüßen sie sich etwa so: »Seid gegrüßt, edler Paladin.« Im Chat sind Themen aus der realen Welt tabu. Hinweise zur Lösung einer Quest gibt es nur im direkten Austausch zwischen Spielern. Alle Teilnehmer verfolgen die »historischen« Ziele ihrer Rasse und erschaffen so eine Hintergrundstory. Untote etwa wollen alles Leben vernichten – und hintergehen sogar die eigenen Verbündeten.



Fazit

Eine Karriere auf einem RP-Server entspricht dem Ideal eines Online-Rollenspiels. Fans von Fantasy-Unterhaltung und Warcraft-Kenner sind darauf am besten aufgehoben. Insgesamt bieten RP-Charaktere die höchste Langzeitmotivation. GR DS

Tipps & Tricks

SCHÖNER LEBEN IN AZEROTH

Würden Sie völlig unvorbereitet in eines fremdes Land reisen? Eben – deswegen liefern Ihnen die kampferprobten GameStar-Abenteurer wertvolle Tipps für einen guten Start in die Welt von WarCraft.

1. Klein anfangen

Lassen Sie sich nach der Geburt eines neuen Charakters nicht dazu verleiten, außerhalb des Startgebietes nach Abenteuern zu suchen. Selbst das Durchqueren der angrenzenden Gebiete wäre virtueller Selbstmord. Feindliche Kreaturen lassen bei einer Verfolgung erst von Ihnen ab, wenn Sie erledigt sind. Solange Sie den Aufgaben der NPCs mit dem goldenen Fragezeichen über dem Kopf folgen, gelangen Sie nach wenigen Spielstunden ohnehin automatisch in die anspruchsvolleren Regionen.

2. Flucht ergreifen

Beenden Sie aussichtslose Kämpfe rechtzeitig. Bei Aufgaben mit hochstufigen Kreaturen sind vor allem Hauptstraßen mit NPC-Patrouillen eine sichere Zuflucht. Manchmal kann auch ein Fluss die Rettung sein. Einige Tiere dringen jedoch sehr weit ins Wasser vor, beispielsweise die froschartigen Murlocs und viele Wolfarten. Fliehen Sie niemals in ein nahe gelegenes Haus – viele Monster folgen Ihnen in Gebäude und sogar auf eine andere Etage.



3. Geistreiche Aufgaben

Wenn Sie einmal das Zeitliche segnen und unterwegs zu Ihrem Leichnam sind, halten Sie in der Geisterwelt nach schemenhaften NPCs Ausschau. Es gibt sogar Aufgaben im Spiel, deren Lösung Sie nur in der unheimlichen Daseinsebene finden. Fragen Sie auf einem PvE-Server ruhig im allgemeinen Chat-Kanal nach, ob ein anderer Mitspieler eine dieser Aufgaben bereits entdeckt hat.

4. Gruppen nutzen

Seien Sie kommunikativ, fragen Sie andere Spieler, ob Sie in einer Gruppe durch das

Land streifen wollen. Wenn Sie Hilfe bei einer schweren Aufgabe benötigen, geben Sie Ihren Bedarf im allgemeinen Chat-Kanal mit der Nummer 1 bekannt. Den Namen der Aufgabe können Sie ganz einfach in die Anfrage übernehmen. Öffnen Sie zunächst Ihr Questlog mit [Q]. Schreiben Sie Ihre Anfrage in die Chatzeile, etwa: »1 Benötige Hilfe bei dieser Quest.« Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die entsprechende Aufgabe im Questlog und drücken Sie [E] + linke Maustaste, um die Aufgabe zu übernehmen.

5. PvP-Kämpfe trainieren

Nutzen Sie die Duell-Funktion von World of Warcraft, um ein Gefühl für echte »Player vs. Player«-Begegnungen zu bekommen. Früher oder später werden die umherstreifenden Kreaturen keine Herausforderungen mehr für Sie sein. Dann kämpfen Sie gegen Ihre Kollegen. Wenn Sie einen Mitspieler zum Duell herausfordern möchten, klicken Sie seinen Charakter in der Spielwelt an und rufen mit der rechten Maustaste über seinem Porträt am oberen Bildschirmrand das Kontextmenü mit dem entsprechenden Befehl auf.

6. Petri heil!

Im ersten Moment klingt die sekundäre Fähigkeit »Angeln« eher ermüdend. Doch in Azeroth ist diese Art der Nahrungsbeschaffung mit einem ganz besonderen Nervenkitzel verbunden: Statt Fischen finden sich in den zahlreichen Seen und Flüssen des Landes auch wertvolle Gegenstände und Ausrüstungsteile zum Handeln. In den Hauptstädten gibt es für gewöhnlich spezielle Angeltrainer und -Shops, die Ruten und Köder anbieten. Magische Köder sind zwar teuer, erhöhen aber für eine gewisse Zeitspanne



die Angel-Fertigkeit. Besondere Gegenstände finden Sie vor allem in tieferen Regionen eines Sees, zu denen Sie per Boot vordringen.

7. Auf Reittiere sparen

Beginnen Sie früh damit, Rücklagen für die Anschaffung eines Reittieres zu bilden. Ab Stufe 40 können Sie in der Stallung ein zu Ihrer Rasse passendes Fortbewegungsmittel kaufen. Allerdings benötigen Sie zusätzlich die Reitfähigkeit – insgesamt werden Sie für Ross und Reit-Fertigkeit 100 Goldstücke los. Sobald Sie das Tier gekauft haben, können Sie es über ein entsprechendes Symbol im Gepäck innerhalb von drei Sekunden auf offenem Gelände herbeirufen. In Häusern, Dungeons, der Geisterwelt oder während eines Kampfs funktioniert das nicht – somit sind die Tiere keine Flucht-Alternative in brenzligen Situationen. Mit einem Reittier erhöht sich die Reisegeschwindigkeit um 60 Prozent. Charaktere der höchsten Stufe (derzeit 60) leisten sich für 1.000 Goldstücke besondere Tiere, die das Tempo um 100 Prozent steigern. DS



GAMESTAR HILFT

Sie brauchen mehr Tipps? Wollen umfangreiche Informationen zum derzeit besten Online-Rollenspiel? Dann dürfen Sie unser World of WarCraft-Kompodium nicht verpassen. Das liefert kompakte Angaben zu allen Klassen, Rassen und Berufen – damit Sie Ihren Charakter garantiert richtig entwickeln. Zusätzlich gibt's 30 Seiten Kartenmaterial und ein über 30-minütiges Video auf der Heft-CD, in dem Michael Graf den Karrierestart seines Paladins kommentiert.



