

Das schnelle Gold

WORLD OF WARCRAFT

Vor den Erfolg hat Blizzard den Fleiß gesetzt: In hohen Levels kommen Sie ohne eingespieltes Teamwork nicht weit. Unsere Profitipps zeigen, wie's geht.



Der Ork von nebenan prözt mit dem magischen Flammenschwert aus der Blackrockspitze? Bei Auktionen geht Ihre hart erkämpfte Beute für einen Appel und ein Ei über die Theke? Der Raid auf den Megadramen Onyxia endet im Chaos? Das muss nicht sein: Unsere Profitipps zu World of Warcraft helfen Ihnen beim Geldverdienen, Kämpfen in Gruppen und Organisieren von Instanz-Raids.

GELD VERDIENEN

1. Handel lohnt sich

Sammeln Sie alle Gegenstände ein, die Sie finden. Denn auch für graue und nutzlos erscheinende Ausrüstung zahlen Händler oft einige Silbermünzen. Falls Sie nicht genügend Platz im Inventar haben, sollten Sie in größere Taschen investieren. Das lohnt sich.

2. Farmen

Wenn Sie einen Ort gefunden haben, an dem die Monster ertragreiche Gegenstände abwerfen, sollten Sie für eine Weile dort bleiben – im Online-Slang heißt das »Farmen«. Netter Nebeneffekt: Sie verdienen massig Erfahrungspunkte. Ein geeigneter Platz für Helden der Stufe 55-60 sind die »Blackrock Festung« in der »Brennenden Steppe«, gleich östlich vom »Blackrock Mountain«. Hier gibt es Gegner, die neben Silbermünzen auch Runenstoff und wertvolle, graue Waffen hinterlassen – die beim Verkauf an NPC-Händler jeweils mehr als eine Goldmünze einbringen.



3. Acht-Stunden-Spawns

In World of Warcraft gibt's so genannte »eight hour spawns«: Diese Monster erkennen Sie daran, dass ihr Symbol wie bei Elite-Gegnern verziert ist – allerdings grau und nicht golden. Greifen Sie die Viecher sofort an! Denn sie sind nicht stärker als ein Standard-Monster ihres Rangs und hinterlassen stets einen wertvollen magischen Gegenstand. Merken Sie sich den Ort und schauen Sie nach acht Stunden noch einmal vorbei. Dann erscheint das Monster wieder und beschert Ihnen weitere Beute.

4. Auktionshaus

Wer das Auktionshaus ignoriert, ist selber schuld: Auktionen sind der erste Schritt zum Reichtum. Hier einige Tipps.



- ◆ Versteigern Sie wertvolle Ausrüstung (rar, episch) immer mit 24-Stunden-Frist und unverschämt hohem Sofortkauf-Preis. Seltene blaue Set-Gegenstände bringen häufig über 100 Goldstücke. Denn oft sind finanzstarke Gilden hinter wertvollen Gegenständen her, nicht einzelne Spieler.
- ◆ Achten Sie auf die Eigenschaften der Gegenstände. Ein Kopftuch mit Stärke-Bonus findet im Auktionshaus keinen Abnehmer, denn die Mütze eignet sich am ehesten für Magier – denen der Intellekt-Wert jedoch wichtiger ist als Stärke. Verscherbeln Sie solche Gegenstände daher an Helden mit »Verzaubern«-Fähigkeit. Wenn Sie diesen Beruf selbst haben,

können Sie den Kram entzaubern und die Komponenten teuer verkaufen. Im Idealfall haben Sie einen zweiten Charakter mit »Verzaubern«-Talent auf dem selben Server – an den schicken Sie die Ausrüstung per Post, zerlegen die Gegenstände und senden deren Essenz wieder zurück.

- ◆ Ressourcen wie Leder und Stoff werden Sie leicht zum Doppelten bis Dreifachen des Normalpreises los. Schauen Sie sich im Auktionshaus nach den gängigen Kosten um und passen Sie Ihre Preise an.
- ◆ Falls Sie beim Stöbern im Auktionshaus einen tollen Gegenstand mit ungewöhnlich niedrigem Sofortkauf-Preis finden: Schlagen Sie zu! Und versteigern Sie den Gegenstand sofort wieder – allerdings zum angemessenen Preis.
- ◆ Manchmal begegnen Sie Händlern, die Rezepte oder seltene Gegenstände feilbieten. Wenn Sie diese kaufen, dauert es meist mehrere Stunden, bis der Händler erneut einen Gegenstand dieser Art anbietet. Kaufen Sie also seltene Gegenstände und Rezepte. Die verhökern Sie problemlos zum doppelten oder dreifachen Preis im Auktionshaus.



5. Lohnende Berufe

Sammelberufe sind ideal, um schnell viel Geld zu verdienen. Mit Kürschnerei und Bergbau kommen Sie kostenlos an wertvolle

Ressourcen, die im Auktionshaus hohe Preise erzielen – etwa Leder oder Goldbarren.

IDEALE AUSTRÜSTUNG

6. Pferd ist's wert

Sobald Sie Level 40 erreichen, können Sie ein Reittier kaufen. Das Tier selbst kostet 80 Goldmünzen, die Reit-Fähigkeit weitere 20. Ein teurer Spaß, doch das Ross erhöht Ihre Geschwindigkeit um 60% und spart Zeit. Mit Level 60 können Sie 1.000 Goldstücke in einen noch besseren Gaul investieren, der Ihre Geschwindigkeit gar verdoppelt. Lediglich Monster mit Betäubungsschlag (»Daze«) können Sie vom Pferd werfen. Tierhändler finden Sie an folgenden Orten:

WO GIBT'S PFERDE?

Volk	Händler
Orks	Ogrimmar, Tal der Ehre
Tauren	Mulgore, Bloodhoof Dorf
Trolle	Durotar, Sen'jin
Untote	Tirisfal, Brill
Menschen	Sumpfland, Hafen von Menethil
Zwerge	Dun Morogh, Amberstill Ranch
Nachtelfen	Darnassus, Die Enklave des Cenarion
Gnome	Dun Morogh, Steelgrills Depot



7. Auf zur Instanz!

Um an die beste Ausrüstung zu gelangen, müssen Sie sich mit anderen Spielern zusammenschließen und die zahlreichen Instanz-Dungeons durchkämmen. Da die meisten guten Gegenstände beim Aufheben an Ihren Charakter gebunden werden, können Sie sie nach dem Aufnehmen nicht mehr an Mitspieler verkaufen.

8. Boss-Beute

Generell gilt: Je schwieriger die Instanz, desto wertvoller die Beute. Unter www.gamestar.de/quicklink/B23 und www.gamestar.de/quicklink/B24 (beide englisch) können Sie nach lohnenden Gegenständen suchen und erfahren, welcher Bossgegner sie fallen lässt. Suchen Sie dann am besten eine Raid-Gruppe, um die Instanz kennen zu lernen und einige Gegenstände abzustauben. Das ist einfacher als Alleingänge und bringt wertvolle Ausrüstung – obwohl sich die Chance auf gute Beute verringert, je mehr Mitspieler Sie haben.

9. Quest-Belohnungen

Quests bringen im hohen Levelbereich oft gute Belohnungen. Lassen Sie daher auch mit Level 60 keinen Auftrag aus. Viele der Missionen schalten Folgequests frei und ermöglichen den Zugang zu Waffen, die Sie ansonsten nie erhalten hätten. Die meisten Instanz-Quests sind nur in einer Fünfergruppe zu schaffen – Teamwork ist Pflicht.



TEAMWORK

10. Rollenverteilung

High-Level-Instanzen sind auf Fünfergruppen ausgelegt und sehr anspruchsvoll: Die Gruppenmitglieder müssen koordiniert vorgehen. Schon kleine Fehler haben verheerende Folgen und führen oft zum Tod der gesamten Gruppe. Um eine Instanz erfolgreich zu absolvieren, sind genaue Absprachen notwendig. Jedes Mitglied des Teams muss seine Aufgabe kennen.

- ◆ **Primary Tank:** Der »Primary Tank« ist der stärkste Nahkämpfer in der Gruppe und zieht die Aufmerksamkeit aller angreifenden Monster auf sich, um die Viecher von schwachen Gruppenmitgliedern wie Priestern fernzuhalten. Primary Tanks brauchen viele Lebenspunkte und einen hohen Verteidigungswert. Ideale Klassen sind Krieger und Paladin.
- ◆ **Secondary Tank:** Aufgabe des »Secondary Tank« ist, alle Bestien auf sich zu ziehen, die der Primary Tank nicht ablenken kann. (Klassen: Schamane, Jäger)
- ◆ **Primary Healer:** Der »Primary Healer« hält die Gruppenmitglieder am Leben. Dabei sollte er stets auf seinen Mana-Vorrat achten. (Klassen: Priester, Druiden)
- ◆ **Secondary Healer:** Der »Secondary Healer« springt ein, wenn mehrere Gruppenmitglieder verwundet sind oder dem Primary Healer das Mana ausgeht. (Klassen: Druiden, Schamane, Paladin)
- ◆ **Main Assist:** Der »Main Assist« bestimmt, auf welches Monster die Gruppe ihre Angriffe bündelt. So richten Sie maximalen Schaden an und verzetteln sich nicht in viele Einzelkämpfe. (Klassen: Schurke, Magier, Hexenmeister)
- ◆ **Damage Dealer:** Der »Damage Dealer« richtet Schaden an, darf die Aufmerksam-

samkeit der Monster aber nicht auf sich ziehen. Für diesen Posten ist ein Assist-Makro nützlich, dass das Ziel des Main Assist anwählt (Chatbefehl: »/assist [Name des Spielers]«). Alternativ belegen Sie im Optionsmenü eine beliebige Taste mit der Funktion »Ziel helfen« (Standard ist **F1**). Allerdings müssen Sie dann zuerst den gewünschten Spieler anklicken, dann sein Ziel – umständlich. Achten Sie darauf, nicht zu viel Schaden auszuteilen, da die Tanks das Monster sonst nicht ablenken können. (Klassen: Schurke, Magier, Hexenmeister)

- ◆ **Puller:** Der »Puller« lockt Monstergruppen mit einer Fernkampfwaffe oder einem Zauber an. (Klassen: alle Fernkämpfer)



11. Rechtzeitig absprechen

Verteilen Sie die Rollen unter den Mitstreitern, bevor Sie die Instanz in Angriff nehmen. Achten Sie unbedingt darauf, dass Primary Tank und Primary Healer mit einer geeigneten Klasse besetzt sind. Wenn der Primary Healer kein Priester sein sollte, nehmen Sie zusätzlich einen Secondary Healer in die Gruppe auf. Besprechen Sie vor dem Anlocken einer Monsterschar die Vorgehensweise und konzentrieren Sie Ihre Angriffe immer auf ein Ziel.

12. Crowd Control

Viele Klassen haben »Crowd Control«-Zauber, die ein Monster kurzfristig betäuben. Schalten Sie damit stets die gefährlichsten Feinde aus. Nach 15 Sekunden haben die Zauber eine hohe Chance, zu brechen. Behalten Sie das ausgeschaltete Monster im Auge und wiederholen Sie die Hexerei alle 15 Sekunden. Achten Sie darauf, das Ziel in einem sicheren Bereich auszuschalten, so dass der Zauber nicht weitere Monster anlockt. Fast alle Sprüche brechen, sobald das Monster



Schaden erleidet – einzige Ausnahme ist der »Banish«-Zauber des Hexenmeisters. Versuchen Sie deswegen, in einiger Entfernung zu den ausgeschalteten Gegnern zu kämpfen, damit Flächenangriffe wie Blizzards nicht den Ausschaltzauber beenden.

13. Pullen

In vielen Instanzen stehen die Monstergruppen dicht beieinander. Daher müssen Sie das Gefecht in einen sicheren Bereich verlagern und Gegner durch einen Fernangriff oder einen Ausschaltzauber anlocken. Sollte das Anlocken schief gehen und mehr als eine Monstergruppe angreifen, sollten sich vier Mitstreiter zurückziehen und den Fernkämpfer seinem sicheren Tod überlassen. Nachdem sich die Monster verzogen haben, erwecken sie den Gefallenen wieder zum Leben und starten noch einen Versuch.

14. Flächenschaden

In manchen Instanzen kommen große Monsterteams vor, gegen die nur die Flächenzauber (Blizzard, etc.) eines Magiers oder Hexenmeisters helfen. Da beide Klassen einen geringen Verteidigungswert haben, müssen stets zwei Heiler bereitstehen. Vor allem der Schild-Spruch eines Priesters ist dabei hilfreich. Da Heilsprüche viel Zeit zum Beschwören benötigen, sollten Sie in solchen Situationen schon mit dem Zaubern beginnen, bevor der Mitspieler überhaupt Schaden nimmt. Wenn in der Feindgruppe auch Elite-Kämpfer sind, müssen Sie diese betäuben.

15. Wipe-Schutz

Auch wenn alle Mitglieder der Gruppe sterben (das nennt man »Wipe«), ist Ihr Ausflug in die Instanz noch nicht vorbei. Einige Klassen haben Zauber, die eine Wiederbelebung ermöglichen.



- ◆ **Hexenmeister** sollten immer die Seele desjenigen Mitspielers speichern, der den Rest wieder beleben kann (Priester, Schamane). Vergessen Sie nicht, die Bindung alle 30 Minuten zu erneuern.
- ◆ **Schamanen** erstehen mit Hilfe der Reagenz eines Ankhs wieder auf und beleben die restliche Gruppe. Nehmen Sie immer 10 Ankhs mit und flüchten Sie vor Ihrem Ableben an einen sicheren Ort,

damit Sie nach dem Auferstehen nicht gleich wieder getötet werden.

- ◆ **Paladine** können Spieler per Schild-Zauber unverwundbar machen oder sie nach dem Kampf wieder beleben.
- ◆ **Druiden** sollten Mitstreiter während des Gefechts zum Leben erwecken, bevor sie selbst das Zeitliche segnen.
- ◆ **Priester** rufen Gefallene nach dem Scharmützel ins Leben zurück.

16. Patrouillen

In vielen Instanzen patrouillieren Monster auf festen Pfaden. Beobachten Sie Wege und Respawnzeiten dieser Patrouillen genau. Warten Sie den Respawn einer Patrouille ab, bevor Sie die nächste Gruppe bekämpfen.

17. Weglaufende Monster

Viele humanoide Monster flüchten, wenn sie angeschlagen sind, wodurch sie häufig weitere Monster anlocken. Versuchen Sie daher, Gegner schnell zu töten oder am Fliehen zu hindern – etwa durch Gifte, Flüche, Totems oder Eiszauber.

18. Furcht

Einige Monster versetzen Spieler in Furcht und zwingen sie damit zu unkontrolliertem Herumrennen. Als Paladin oder Priester müssen Sie den Furchtzauber so schnell wie möglich bannen. Dadurch wird verhindert, dass flüchtende Mitspieler unfreiwillig weitere Feinde anlocken.

19. Klassentipps

Wir verraten Taktiken für jede Klasse.

- ◆ **Krieger:** Nehmen Sie stets die Verteidigungshaltung ein, damit Sie mehr Monster auf sich ziehen. Benutzen Sie zu Beginn jedes Kampfs den Demoralisierungsruf und behalten Sie die Heiler im Auge. Wenn die angegriffen werden, müssen Sie sofort die Fertigkeit »Spott« benutzen, um den Angreifer abzulenken. In kritischen Situationen hilft der Herausforderungsruf mit anschließendem Schildwall.
- ◆ **Priester:** Setzen Sie große Heilzauber ein, die für wenig Mana viele Lebenspunkte wiederherstellen. Der Schild-Spruch zieht Monster auf Sie – nur in Notsituationen empfehlenswert. Die Mana-Regeneration setzt erst fünf Sekunden nach dem Zaubern ein. Sprechen Sie also möglichst viele Sprüche nacheinander und legen Sie dann eine Pause ein.
- ◆ **Magier:** Verwandeln Sie Monster in harmlose Schafe und behalten Sie sie im Blick, um den Zauber zu erneuern. Per »Gegenzauber« unterbrechen Sie feindliche Hexereien. Wenn Sie angegriffen werden, warten Sie nicht auf Heilsprüche vom Priester, sondern nutzen Sie schnell hintereinander die Sprüche »Mana Schild«, »Frostnova« und »Beflügelt«.



- ◆ **Druide:** Da Druiden sowohl Schaden anrichten als auch heilen können, müssen Sie abschätzen, welche Fähigkeit wann nützlicher ist. Erneuern Sie Buffs regelmäßig: »Dornen« etwa sind für Krieger sehr hilfreich. Falls Sie von mehreren Monstern angegriffen werden, rettet Sie ein »Verjüngungs«- oder »Nachwachsen-Spruch« samt Wechsel in die Bärengestalt. Angreifende Tiere legen Sie einfach schlafen. Benutzen Sie die Fähigkeit »Streunen«, um Patrouillenwege gefahrlos auszukundschaften. Zudem sind Druiden die einzige Klasse sind, die während des Kampfes Spieler wieder beleben kann.
- ◆ **Schamane:** Benutzen Sie »Erdschock« um die Sprüche feindlicher Zauberer zu unterbrechen. Behalten Sie das Mana der Heiler und die Lebensbalken Ihrer Mitspieler im Auge und helfen Sie notfalls beim Heilen aus. Stellen Sie für den Krieger immer das »Windzorn«-Totem auf. Wenn viele Zauberer in ihrer Gruppe sind, stellen Sie ein Mana-Totem auf, ansonsten ein »Totem des heilenden Flusses«. Flüchtende Monster halten Sie per Erdbindungstotem auf. Wenn ein Monster einen verbündeten Zauberer angreift, nutzen Sie »Erdschock«, um das Ungeheuer abzulenken.
- ◆ **Schurke:** Verwenden Sie gegen feindliche Magier ihre »Kick«-Fertigkeit, um Zauber zu unterbrechen. Betäuben Sie schlagkräftige Gegner möglichst lange – etwa per »Kopfnuss«, die jedoch nur gegen humanoide Feinde wirkt. Falls Sie die Aufmerksamkeit eines Monsters auf sich gezogen haben, hilft die Fertigkeit »Finte«, den Hass des Monsters auf Sie abzubauen und es wieder auf den Krieger zu lenken. Bei fliehenden Monstern sollten Sie Ihre Waffe mit »Verkrüppelgift« versehen.
- ◆ **Paladin:** Nutzen Sie die Zauber »Göttlicher Schild« und »Segen des Schutzes«, um immun gegen Angriffe zu sein. »Handauflegung« dient als letzte Rettung, falls die Heiler versagen. Siegel- und Segens-Zauber verstärken Angriffe durch magische Effekte. Um Monster von Ihren Kumpels abzulenken, eignen sich »Urteil« und »Weihe« – oder Siegel, die heiligen Schaden erzeugen. Unterschiedliche Gegnerarten erfordern teils den Wechsel der Aura-Art.

- ♦ **Hexenmeister:** Sammeln Sie einige Seelensplitter auf dem Weg zur Instanz, um notfalls Spieler beschwören zu können – gerade bei größeren Raids spart das viel Zeit. Binden Sie stets einen Priester, Schamanen oder Paladin an den Stein und spendieren Sie jedem Mitstreiter einen Gesundheitsstein. Vorsicht mit Fluchen: Ein Monster, das über einen längeren Zeitraum Schaden nimmt, kann nicht mehr in ein Schaf verwandelt werden. Den »Furcht«-Zauber sollten Sie nur benutzen, wenn Sie dadurch garantiert keine weitere Feinde anlocken. Passen Sie auf Ihren Dämon auf: In vielen Instanzen überbrücken Sie Hindernisse per Sprung – wenn Sie den Dämon nicht freigeben, läuft er einen Umweg und lockt Feinde an.
- ♦ **Jäger:** Decken Sie sich vor dem Betreten der Instanz mit Munition ein. Ihr Tier bleibt »passiv«, damit es keine Monster anlockt. Vor dem Angriff auf eine Gruppe stellen Sie eine »Eis-Falle« in den Laufweg der Monster. Dann markieren Sie das Angriffsziel mit dem Spruch »Mal des Jägers«. Wenn Sie die Aufmerksamkeit zu vieler Monster auf sich ziehen, benutzen Sie die Fertigkeiten »Rückzug« oder »Totstellen«. Hindern Sie Gegner per »Zurechtstutzen« an der Flucht. Wenn eine Monstergruppe zu groß ist, um sie in einem Rutsch zu bekämpfen, verlangsamen Sie ein Monster per »Zurechtstutzen« und laufen vor ihm weg, bis der Rest der Gruppe es erledigt.



INSTANZ-TIPPS

20. Blackrockspitze (unterer Teil)

Achten Sie anfangs auf die Hexenmeister: Die öffnen nach kurzer Zeit ein Portal, durch das weitere Monster strömen. Später sorgen vor allem die Spinnen für Probleme: Aus jeder toten Elite-Spinne schlüpfen acht kleine Spinnen, die viel Schaden anrichten. Meistens greifen mehrere Spinnen gleichzeitig an. Verwandeln Sie daher eine große Spinne aus der Distanz und bearbeiten Sie die restlichen mit Flächenzaubern. Töten Sie niemals zwei große Spinnen gleichzeitig, denn selbst der beste Priester kann den Schaden von 16 kleinen Spinnen nicht heilen. Der Heiler sollte sich immer außer Reichweite

der Elite-Spinnen befinden, damit er deren »Kristallisierung« bannen kann. In den letzten Abschnitten warten Orks, die per Feuerwelle Partymitglieder durch die Luft wirbeln – passen Sie auf, dass Sie nicht in einen Abgrund geblasen werden.

21. Scholomance:

Nutzen Sie die Crowd-Control-Sprüche von Priestern (»Untote fesseln«) und Magiern (»Verwandlung«, »Gegenzauber«), um die Monster an einen sicheren Ort zu ziehen. Die Respawn-Zeiten der Monster sind gering. Versuchen Sie daher schnell voranzukommen. Später nerven vor allem die Ghoule: Deren Kadaver hinterlassen Giftwolken, die unaufmerksame Spieler in den Tod reißen.

22. Stratholme



Startholme ist eine Instanz-Stadt, in der massig Untote wohnen. Achten Sie daher darauf, einen Priester in der Gruppe zu haben – dessen Zauber »Untote fesseln« wirkt hier Wunder. Schattengeister sind die gefährlichsten Feinde, da sie bei Angriffen um Hilfe schreien. Wenn Sie den Schrei im Chatfenster lesen, müssen Sie die direkte Umgebung erkunden und den Geist vernichten, bevor er Unterstützung herbeiholt.

RAIDS

23. Raid

Einige Instanzen sollten Sie erst mit mindestens zehn Mann erkunden – das nennt man »Raid«. Normalerweise erkennen Sie diese gefährlichen Gegenden am grünen Portal. Allerdings gibt's Ausnahmen: Der obere Abschnitt der Instanz »Blackrockspitze« etwa ist auf zehn Spieler ausgelegt, aber nicht gekennzeichnet.

24. Raidleitung

Eine führerlose Gruppe endet im Chaos. Hier einige Tipps zum Leiten von Raids:

- ♦ Wenn Sie einen Raid leiten, sollten Sie die Instanz gut kennen. Nehmen Sie also zuvor an anderen Raids teil.
- ♦ Sorgen Sie für Verstärkung: Mit dem Chatbefehl »/who 60« rufen Sie eine Liste der derzeit aktiven Level-60-Spieler ab. Die können Sie anflüstern, ob sie beim Raid mitmachen wollen. Das funktio-



niert auch für jede Klasse einzeln: »/who 60 Krieger« etwa listet alle Kämpfer auf.

- ♦ Achten Sie auf ein ausgewogenes Verhältnis von Tanks, Healern und Damage-dealern. Bei einem Raid mit 15 Spielern sind das: 3 Krieger, 2 Schamanen, 2 Jäger, 2 Druiden, 2 Schurken, 2 Magier, 2 Priester.
- ♦ Machen Sie vor Beginn des Abenteuers deutlich, welcher Spieler welche Rolle übernimmt – insbesondere der Main Assistent ist bei Raids wichtig.
- ♦ Legen Sie vor dem Start die Plünderregeln fest, für gewöhnlich nutzen Raids die »Reihum«-Einstellung. Wenn mehrere Mitstreiter einen Gegenstand brauchen, würfeln sie per Chatbefehl »/random 100«. Generell gilt »Need Before Greed«: Falls jemand erbeutete Ausrüstung benutzen möchte, hat er Vorrang gegenüber demjenigen, der sie nur verkaufen will. Werfen Sie Spieler, die Gegenstände klauen, aus der Gruppe. Dieses harte Durchgreifen sollten Sie bereits vor dem Start ankündigen.
- ♦ Weisen Sie Ihre Mitspieler an, den Raid-Chat sauber zu halten. Wenn jeder seinen neuesten Witz zum Besten gibt, gehen die wichtigen Nachrichten schnell unter. Für Buffs wie »Machtwort: Seelenstärke« sollten sich Spieler per Flüsteranfrage direkt an den Priester wenden – und nicht an den Raid-Chat.
- ♦ Größeren Raids mit bis zu 40 Teilnehmern sollten Sie mehrere Tage lang planen. Überlegen Sie sich ein geeignetes Datum (wann haben die meisten Mitstreiter Zeit?), und stellen Sie eine Liste von Teilnehmern in einer Textdatei zusammen. Oft ist es sinnvoll, ganze Gilden zu mobilisieren, um die Planung schnell voranzutreiben. Informieren Sie sich über das, was Ihnen bevorsteht und formulieren Sie eine geeignete Strategie. Die geben Sie später im Raid-Chat kurz und bündig an die Mitspieler weiter. **GR**

UNSER AUTOR

Die Tipps hat Martin Elitzer gesammelt. Er arbeitet mit Wow.gamona.de (www.gamona.de) und ist als Tauren-Druide »Neradur« unterwegs – mit Level 60.

