

Unglaubliches Abenteuer

WORLD OF

Wir verlosen 500 Accounts für den europäischen Betatest von World of Warcraft. Jeder, der eine E-Mail mit seinem Namen, seiner Adresse, seinem Alter und seiner Rechner-Konfiguration an wow@gamestar.de schickt, nimmt an der Verlosung teil. Wir vergeben die Accounts nur an Leser ab 12 Jahren, die einen passenden Rechner besitzen (mind. 1,6 GHz, 256 MB RAM, Geforce 3, DSL-Anschluss).



INHALT

Mega-Preview	58
So kämpft der Jäger	60
Redakteure mit Charakter	62
Beispiel-Quest	64
Der Hearthstone	65
WarCraft-Historie	66
Helden-Karriere	67
Everquest 2	68

WARCRAFT

Von Routine keine Spur: Seit einem halben Jahr prügeln, schnetzeln, schießen, schleichen und zaubern wir uns durch den US-Betatest des Online-Rollenspiels. Am 1. Oktober 2004 startete endlich die europäische Beta. Wir stürzten uns sofort mit neuen Charakteren ins Abenteuer – und entdeckten wieder viel Neues.

Stress lass nach: In einer Stunde geht der Flug! Sind alle Koffer gepackt? Ist die Zeitung bei Oma und der Hund abbestellt? Äh, umgekehrt! Und wo sind eigentlich die Tickets? Reisen sollen Erholung bringen, arten jedoch meist in pure Hektik aus. Bleiben Sie lieber zu Hause am PC, und warten Sie auf **World of Warcraft**: Blizzards Online-Hit bietet schöne Wälder, Dschungel, Strände und

Gletscher, zu denen Sie stressfrei vom heimischen Sessel aus reisen. Wir sind im Betatest losgezogen und berichten von den schönsten Fleckchen Azeroths – und von den gefährlichsten.

Auf zur Orc-Jagd!

In **World of Warcraft** streiten zwei verfeindete Machtblöcke: Horde (Orcs, Tauren, Untote, Trolle) und Allianz (Menschen, Zwerge, Gnome, Nachelfen).

Vor dem Spielstart müssen wir entscheiden, ob wir Kriege gegen andere Spieler schlagen wollen. Auf PvP-Servern (Player vs. Player) können sich Mitglieder unterschiedlicher Bündnisse ohne Vorwarnung angreifen – nur die Heimat jeder Rasse ist sicheres Terrain. So jagen wir als Nachtef gemeinsam mit verbündeten Zwergen einen Orc-Spieler durchs Elfenland, die Hetze koordinieren wir per

Chat. Schließlich kreisen wir die Grünhaut ein und erledigen sie gemeinsam. Auf normalen Servern müssen wir unser Opfer vor dem Angriff um Erlaubnis fragen. Wenn er ablehnt, dürfen wir nicht attackieren.

Nach der Serverwahl suchen wir ein Volk aus sowie eine von neun Charakterklassen (Kämpfer, Magier, Schamane, Druide, Dieb, Hexenmeister, Paladin, Priester, Jäger). Nicht jedes Volk



Gemeinsam mit einem Zwergen-Paladin attackieren wir eine Hydra. Obwohl das Level-20-Biest stärker ist als wir, erledigen wir es zu zweit locker.

bietet jeden Beruf: Unter anderem sind Magier unter den Technologie-begabten Zwergen undenkbar. Nach Klassen- und Rassenwahl geht's los! Eine Sequenz in Spielgrafik zeigt einen Flug über die Heimat unseres Volkes, während ein Erzähler die Handlung vorstellt. So erfahren wir etwa, dass die Gnome im Exil leben, weil eine Seuche ihre Heimat entvölkert hat.

Immer eine Reise wert

Die Grafik-Engine von **World of Warcraft** macht mit ihrer niedrigen Polygonzahl rein technisch wenig her. Doch der Comic-Stil ist stets stimmig, passende Monster streuen durch die schönen Landschaften. Darunter die Menschen-Heimat Elwynn, wo wir durch idyllische Wälder streifen und Banditen

vom Kürbisfeld eines Bauern jagen. Östlich von Elwynn ziehen sich goldene Getreidefelder über die endlosen Ebenen Westfalls. Doch zwischen den Äckern liegen ausgebrannte Bauernhäuser: Westfall ist vom Bösen besessen. Auf den Feldern lauern Erntegolems, groteske Maschinen mit dem Kartoffelsack-Gesicht einer Vogelscheuche und riesigen Klauen. Bei den

Monstern geht Blizzard auf Beschwerden der Betatester ein. In den Steppen der Orc-Heimat Durotar etwa fielen unsichtbare »Savannah Prowler« (eine Löwenrasse) Spieler aus dem Hinterhalt an. Das nervte, weswegen Blizzard die Viecher nun sichtbar gemacht hat.

Wo gehen wir als nächstes hin? Ins verfluchte Lordaeron, wo Untote in verfallenen Kir-

SO KÄMPFT DER JÄGER



Jäger markieren die Beute zunächst per Zauber – dann richten Fernwaffen mehr Schaden an. Ein erster Schuss lockt den Plainstrider an (»Pulling«), dann schicken wir unser Haustier in den Nahkampf (»Tanking«), während wir aus der Distanz mit den Bogen schießen. Ist das Vieh erledigt, nutzen wir den Häuten-Skill (»Skinning«). Danach sammeln wir das Leder ein.



Als Belohnung für die Quest dürfen wir aus sechs magischen Waffen wählen.



Auf den Fluglinien der Untoten verkehren Riesen-Fledermäuse statt Greifen.

chen hausen? Oder erforschen wir die blubbernden Lavaflüsse der Searing Gorge? Nein, zuerst besuchen wir die Menschenstadt Stormwind, wo wir die riesengroße Kathedrale bestaunen. Das Wort »groß« beschreibt **World of Warcraft** treffend: Wir bewundern hundert Meter lange Thronsäle und ebenso hohe Monumente von Hammer-bewehrten Zwergen. Um all diese Schauplätze zu sehen, wollen wir die ganze Welt erforschen. Das ist nicht reiner Selbstzweck, denn selbst an abgelegenen Orten finden wir Schatzkisten oder NPCs (vom Computer gesteuerte Figuren), die lukrative Quests anbieten.

Fremdwort Langeweile

Am Startpunkt erhalten wir auch schon die erste, einfache Quest. Als Untoter etwa sollen wir abtrünnige Zombies vermöbeln. Sobald wir den Auftrag erledigt haben, bekommen wir den nächsten. Und noch einen. Und noch einen – langweilig wird's nie. Die letzte Quest eines Gebiets schickt uns dann in die nächste Stadt. Jedes Volk folgt dabei einer Story. Zum Beispiel forschen Gnome nach einem Heilmittel für ihre verseuchte Hauptstadt. Durch diese Aufträge und einfache Gegner steigen wir zu Spielbeginn schnell im Level auf – ideal für Einsteiger. Da Leben und Mana flott regenerieren gibt's kaum Downtimes (Leerlauf).

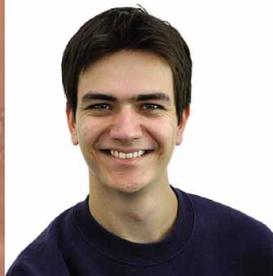
Auch Nebenquests erzählen Geschichten. Ein Häuptling der Tauren klagt, dass Zwergen-Bergleute im heiligen Boden seiner Heimat buddeln? Wir

vermöbeln die Barträger und bringen dem Tauren deren zerbrochene Spitzhacken. Lediglich einige öde Sammel-Aufträge nerven: Als Orc müssen wir 20 Raptoren-Köpfe sammeln. Blöd nur, dass in der Umgebung nur wenige Mini-Dinos hausen – die zudem ständig anderen

Spielern zum Opfer fallen und erst nach rund fünf Minuten wieder erscheinen. Wir brauchen zirka zwei Stunden für die Quest. Immerhin können wir in der Zeit andere Aufträge lösen. In **World of Warcraft** gibt's immer etwas zu tun: Meist treffen wir im Verlauf der Quest weite-

re Auftraggeber. Zum Beispiel sollen wir als Nachteif einen Strand von Fischmonstern säubern. Auf dem Weg dorthin begegnet uns ein Seemann, der eine Statue von seinem gestrandeten Schiff braucht. Also schnetzeln wir die Fischwesen und holen nebenbei die Statue.

REDAKTEURE MIT CHARAKTER



Michael

»Stinkende Orks und weinerliche Gnome können mir gestohlen bleiben: Ich erforsche die Welt mit einem edlen Nachteif. Als Dark-Project-Fan liegt mir die Rolle des Einzelgängers mehr als die des Strahlemanns. Daher nehme ich einen Dieb mit Namen, ähem, Dieb.«



Mein Dieb erkundet am liebsten Ashenvale.



Markus

»Mein Gnom-Hexer Desiderius sieht aus wie ein schmieriger Stehgeiger, dafür ist er mit den dunklen Mächten im Bund. Während mein beschworener Imp mit Feuerbällen schießt, zaubere ich ein paar Projektile aus dunkler Energie – fast wie mit einem menschlichen Mitspieler.«



Ich streife durchs verschneite Dun Morogh.



Gunnar

»Ich wollte einen Charakter mit Irokesenschnitt, da fielen schon mal die laschen Menschen raus... und Orks liegen mir als Warhammer-Fan nahe. Als Klasse wollte ich etwas abseits der üblichen Zauberer, Krieger, Diebe, also fiel meine Wahl auf den Jäger – mit Namen Kaliban.«



Mein Orc mag die Steppe Durotars.

BEISPIEL-QUEST



Unser Nachtelf soll in einer Strandhöhle Dämonen-Hirne sammeln. Ein Zwergen-Paladin hilft.



Wir erreichen die Höhle. Dort treffen wir einen starken Level-40-Dieb, der sich uns anschließt.



Unser neuer Verbündeter erledigt die Dämonen. Wir brauchen nur deren Gehirne einzusammeln.



Mist, nicht aufgepasst! Unser Dieb stirbt, wir laufen als Geist zurück. Die anderen warten derweil.



Schließlich holen wir die restlichen Gehirne. Alleine hätten unser Dieb die Quest nicht geschafft.



Vor den Toren Stormwinds liefern wir uns ein Duell mit einem Paladin. Vor dem Kampf müssen wir unseren Gegner um Erlaubnis fragen.

Tierliebe Helden

Beim Kampfsystem orientiert sich Blizzard an Online-Konkurrenten wie **Dark Age of Camelot**: Per Rechtsklick visieren wir ein Monster an und lösen dann per Tastendruck oder Iconleiste (am unteren Bildschirmrand) Spezialangriffe und Zauber aus. Die Klassen spielen sich angenehm unterschiedlich. Als Jäger zähmen wir ein wildes Tier (Wolf, Bär etc.) und nutzen es als Mitstreiter – wir müssen es sogar füttern, damit es glücklich bleibt und weiterhin effektiv kämpft. Während das Tier Gegner in Nahkämpfen verwickelt, greifen wir aus der Distanz per Bogen an. Bei einem Trainer bringen wir dem Vieh neue Attacken bei.

Talentierte Charaktere

Beim Levelaufstieg erhöhen sich Attribute wie Stärke automatisch. Im Talentmenü investieren wir ab Level 10 Punkte in einen Fähigkeitenbaum. Der bietet für jede Klasse drei Kategorien: Diebe etwa spezialisieren sich auf Schleichen, Kämpfen oder Morde. Allerdings sind noch nicht alle Talentbäume aktiviert, etwa der für Jäger. Laut einer Nachricht

der Designer im **World of Warcraft-Forum** sollen sich Jäger auf Nahkampf, Bogenschießen und Tierzähmung spezialisieren können – spannend. Im Talentbaum verbessern wir Fähigkeiten nur, neue lernen wir gegen Geld bei Trainern. Der Mix aus Talenten und Training funktioniert: Es macht Spaß, Charaktere zu entwickeln. Unser Dieb etwa teilt starke Schläge aus, schleicht aber lausig.

Wo wir grade beim Levelaufstieg sind: Blizzard hat eine genial einfache Lösung für eines der ältesten Rollenspiel-Probleme gefunden. Wenn wir lange

offline sind, unsere Freunde jedoch pausenlos spielen, steigen sie im Level auf – wir bleiben auf der niedrigen Stufe zurück. Um diesen Effekt abzuschwächen, beenden wir **World of Warcraft** in einem Wirtshaus. Dann startet unser Charakter bei langer Abwesenheit im »Rested«-Zustand und verdient doppelte Erfahrungspunkte für erledigte Monster. So holen wir den Rückstand auf. Tolle Idee: Per »Hearthstone« teleportieren wir zurück zum zuletzt besuchten Wirtshaus. Allerdings muss sich der Stein nach dem Zaubern eine Stunde lang aufladen.



Skurril: Ein Magier verwandelt sich in ein Skelett und tanzt vor Publikum.



Eine U-Bahn verbindet die Zwergenstadt Ironforge mit der Menschensiedlung Stormwind.

3, 2, 1... meins!

Bei Trainern lernen wir Fertigkeiten wie das Kochen heilsamer Mahlzeiten oder das Häuten. Aus Fellen (von Händlern) nähren wir mittels »Lederarbeit« Rüstungen, denen wir per »Verzaubern« Fähigkeit magische Eigenschaften verleihen – etwa einen Lebenspunkte-Bonus. Die selbst gemachten Rüstungen verkaufen wir für viel Geld an Mitspieler. Noch cooler: In Städ-

ten wie der Zwergenfestung Ironforge stehen Auktionshäuser, in denen wir Gegenstände ersteigern oder anbieten. Bei den Auktionen fiebern wir regelrecht mit – und fluchen, wenn uns ein Konkurrent kurz vor Ablauf der Frist überbietet. Im Erfolgsfall werden Waren nicht einfach ins Inventar teleportiert, sondern per Post zugeschickt – abholen können Sie die Pakete am nächsten Briefkasten (gibt's in jeder Siedlung). Auf dem Postweg schicken wir auch Botschaften und Gegenstände an Mitspieler.

Ab Level 40 können wir Reiten lernen und so flugs große Distanzen überbrücken – bis dahin sind wir zu Fuß unterwegs oder nutzen Schiffe und Fluglinien (Greifenreiter, Zeppeline, etc.). Die spektakulären Flugsequenzen dauern jeweils bis zu fünf Minuten – spätestens der zehnte Flug zwischen Ironforge und Stormwind langweilt.

Im Team oder alleine?

In Teams erfüllt jede Klasse spezielle Aufgaben – ebenso wie in jedem anderen Online-Rollenspiel: Unser Dieb pirscht unsichtbar vor und greift einzelne Gegner an. Dann rennt er zurück zur Gruppe, das Monster verfolgt ihn. Sofort stürzen sich Paladine und Krieger auf das Biest. Priester, Schamanen und Druiden halten sich im Hintergrund und unterstützen die Nahkämpfer mit Heilmagie



In Auktionshäusern ersteigern wir Gegenstände. Hier suchen wir gerade nach einem Dolch.

und Buffs – hilfreichen Verzäuberungen, die zum Beispiel den Rüstungswert erhöhen. Magier schleudern Feuerbälle. Jäger und Hexenmeister hetzen ihre Tiere und beschworene Dämonen auf den Feind. Unser Dieb umkreist den Feind und versetzt ihm Dolchstöße in den Rücken. So gelingt es durch koordiniertes Teamwork, selbst mächtige Monster auszuschalten.

Doch selbst Support-Charaktere wie Priester und Druiden brauchen in **World of Warcraft** keine Hilfe im Kampf und teilen per Waffe oder Angriffszauber mächtig aus. Unser Tauren-Schamane etwa verhext seinen Kampfstab mit dem Zauber »Rockbiter Weapon« und haut fortan kräftig zu. Druiden verwandeln sich in eine Raubkatze oder einen fetten Bären. Daher können wir unser Abenteuer mit jeder Klasse auch solo bestreiten – und schließen uns nur mit Mitspielern zusammen, wenn wir Lust auf spaßiges

Teamwork haben oder eine schwere Quest lösen wollen.

Potenzial: Referenz!

Der Betatest hat bewiesen, dass hinter der stimmungsvollen Fas-



Beim Lesen dieses Steckbriefs erhalten wir eine Quest.

sade eine ausgeklügelte Spielmechanik steckt. Von den geringen Downtimes und der Einsteigerfreundlichkeit über das gelungene Talentsystem bis zu den Auktionshäusern: Wenn nicht vorher die Orcs einfallen, wird **World of Warcraft** wohl den Spitzenplatz im Genre erobern. **GR**



Im Wirtshaus legen wir unsere Heimatstadt fest.



Der Hearthstone teleportiert uns dorthin zurück.

WORLD OF WARCRAFT micha@gamestar.de

Genre: **Online-Rollenspiel** Entwickler: **Blizzard**
 Termin: **1. Quartal 2005** Status: **zu 80% fertig**

Michael Graf: »Für World of Warcraft wünsche ich mir nur einen großen Besen, mit dem ich die Kollegen aus dem Zimmer feigen kann, wenn sie sich wieder einmal staunend hinter meinem Bürostuhl sammeln. Zugegeben, an ihrer Stelle wäre ich auch neidisch: Stimmige Comic-Grafik, unzählige kleine Quest-Geschichten, spannende Charaktere und teils spektakuläre Schauplätze sind mehr, als die meisten Solo- und Online-Rollenspiele derzeit bieten. Was für ein Spaß!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



-  **AUF DVD:** Video-Special
-  **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie
-  **ONLINE:** K121

Fabelhaft

WARCRAFT-HISTORIE

Blizzards Strategieserie zählt zu den größten Hits der PC-Geschichte. Wir stellen Hintergrundstory und alle drei Echtzeit-Titel vor.

Mensch? Erstmals geht's nicht nur auf dem Land zur Sache, sondern auch zu Wasser und in der Luft – etwa mit Zerstörern und Drachen. **WarCraft 2** führt den heute populären Kriegsnebel ein: Sie sehen nicht die ganze Karte, sondern nur Orte in der Sichtweite Ihrer Truppen. Am Ende siegen die Menschen und tragen den Krieg ins Land der Orks: Das Addon **Beyond the Dark Portal** (1996) spielt auf der anderen Seite des Dunklen Portals. Dort bekämpfen sich die Orks gegenseitig, die Menschen geraten zwischen die Fronten und versuchen, die Pforte zu schließen.

Untote Überraschung

Endlich Friede: Die Menschen versiegeln das Portal und sperren die Orks in Lager. Doch 15 Jahre später gibt's erneut Krieg, diesmal gegen uralte Dämonen und Untote. **WarCraft 3** (2002) bietet je einen Feldzug für Menschen, Untote, Orks und Nachtelfen. Zunächst kämpft Menschenprinz Arthas gegen die Wiedergänger. Dann wechselt er Gesinnung und Seite, unterjocht Lordaeron und löscht die Hochelfen aus. Die Orks fliehen über das Meer ins Land Kalimdor, wo sie gemeinsam mit überlebenden Menschen und einheimischen Nachtelfen die Dämonen besiegen – aber erst, nachdem der Feind die Heimat der Nachtelfen verwüstet hat. Im Addon **Frozen Throne** (2003) vertreiben rebellische Untote Arthas aus Lordaeron, doch der Fiesling hat eh Besseres zu tun: Er erobert den »Frostthron« und erlangt ungeheure Macht.

WarCraft 3 mixt Echtzeit-Schlachten mit Rollenspiel-Elementen (Helden sammeln Erfahrung). Die Comic-Welt wirkt

Blizzard baut auf Bewährtes: Statt für ihr Online-Rollenspiel eine neue Welt zu erfinden, siedeln die Kult-Entwickler **World of Warcraft** im Szenario ihrer **WarCraft**-Strategiespiele an. Wir erzählen, wie alles begann.

Aller Anfang ist grün

Orks fallen durch ein Dimensionstor (das »Dunkle Portal«) im Menschenreich Azeroth ein. Doch die Grünhäute kommen nicht auf ein Bierchen vorbei, sondern morden und brandschatzen fleißig. In **WarCraft 1** (1994) übernehmen Sie die Führung der Orks oder schlagen die Invasoren mit den Menschen zurück. Dabei mischt der Echtzeitstrategie-Titel (ein Klon des Klassikers **Dune 2** von 1992) Ressourcenmanagement (Holz, Gold), Gebäudebau und Schlachten mit verpixelt anzusehenden Einheiten wie Menschen-Soldaten und Orc-Speerwerfern. Anders als in **Dune 2** ließen sie sich sogar upgraden und kamen in Multiplayer-Duellen zwischen bis zu vier Spielern zum Einsatz.

Zu Lande, zu Wasser...

Sieg des Bösen: Die Orks erobern Azeroth, die Menschen fliehen ins benachbarte Reich Lordaeron. Dort greifen Hochelfen und Zwerge (auf menschlicher Seite) sowie Trolle (für die Orks) in den Krieg ein. **WarCraft 2** (1995) lässt Ihnen erneut die Wahl: Führen Sie die Orks an oder bekämpfen Sie die fieseln Grünlinge als



WarCraft 1: Orc-Katapulte erledigen Gebäude im Nu.

wie aus einem Guss. Ob Bergmann mit Kerze auf dem Helm oder Roboter mit Goblinbesatzung. Diese Tugend führt **World**

of Warcraft fort, dessen drei Jahre nach **Frozen Throne** spielt – in einer Welt voll neuer Konflikte und alter Feinde. **GR**

BLIZZARD-HISTORIE

WarCraft, StarCraft, Diablo: Wer Blizzard hört, denkt an die drei großen Erfolge der US-Designer. Kaum jemand weiß, dass die Kalifornier von 1991 bis 94 den Namen Silicon & Synapse trugen und unter anderem Spiele für Nintendos SNES entwickelten. Von Februar bis April 1994 hieß Blizzard zunächst Chaos Studios und nahm erst dann den heute ruhmreichen Namen an. Wir stellen in unserer Tabelle alle Spiele der Designer vor.

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

Derzeit arbeitet Blizzard neben World of Warcraft am Xbox-Titel StarCraft Ghost. Zwei Teams (darunter die Diablo-Macher von Blizzard North) werben an geheimen Projekten. Wir tippen auf Diablo 3 und StarCraft 2.

Von null auf 34

HELDEN-KARRIERE

Auch eine Magierin fängt mal als kleine Nachwuchs-Hexe an. Wir erzählen spannende Episoden aus dem Werdegang unserer menschlichen Level-34-Zauberin Mahra.



Level 11: Mit unserer Freundin Amrith absolvieren wir Quests und kundschaften neue Landstriche aus. Kurz oberhalb eines Defias-Camps, das wir gemeinsam ausheben wollen, entdeckt Amrith eine Kupferader. Erst erledigen wir die Gauner, dann baut Amrith das Erz ab, denn die Gute ist im Zweitberuf Bergfrau. Auf unserem Rückweg in die Heimat legen wir einen Zwischenstopp in Goldshire ein, wo Amrith sich aus dem Erz eine Waffe schmiedet. Einen Drittberuf hat sie nämlich auch.



Level 15: Auf einer kleinen Insel vor der Küste von Westfall steht ein alter Leuchtturm. Dort verbirgt sich der Geist von Captain Grayson, der mit seinem Schiff hier gekentert ist – und erst ruht, wenn einige Aufgaben erfüllt sind. Ehrensache, dass wir helfen. Und wenn wir ihm die Schuppen einiger Murloc-Fischmänner bringen, hat er sogar eine Überraschung für uns. Schnell zum Festland zurück und nach Murlocs gesucht. Auch wenn die Sonne untergeht – die Mission geht vor.



Level 19: Wir wagen uns mit einer fünf Mann starken Party in die Deadmines von Westfall. Hier lauert der Übeltäter Van Cleef, gut gesichert durch zahllose Bergarbeiter, Goblins und Piraten. Sogar ein Goblin in einem mächtigen Minenroboter begegnet uns – doch er kann unserer geballten Kraft nicht widerstehen. Etwas tiefer in den Minen befindet sich die Goblin-Gießerei. Wir marschieren den gewundenen Pfad entlang in die Tiefe, müssen auf dem Weg allerdings Goblins bekämpfen.



Level 24: Inzwischen kenne ich die Deadmines wie die Löcher in meiner Magier-Robe und helfe einer Gruppe von unerfahrenen Helden, Van Cleef zu erledigen. Alles läuft prächtig, ein Mitstreiter findet sogar einen Papagei und schenkt ihn mir. Dann reise ich nach Darkshire, wo ich das Rätsel um Stalvan lösen will. Der ist verschwunden und hat nur sein Tagebuch zurück gelassen. Einige Peronen helfen mir bei den Nachforschungen, unter anderem Althea, die Anführerin der Nachtwache.



Level 34: In Ironforge taten mir die Gnom-Flüchtlinge so leid, dass ich ihnen bei der Rückeroberung ihres Wohnsitzes helfen will. Doch das ist knifflig: Nur mit Gildenkollege Mokylock und zwei weiteren Mitstreitern habe ich eine Chance. Gemeinsam dringen wir nach Gnomeregan vor und finden neben vielen Gegnern ein paar Lehmklumpen. Eine alte Sparklematic-5200-Reinigungsmaschine der Gnome kommt uns gerade recht: Wir finden eine wertvolle Perle unter dem Dreck – klasse! **RA**

