

Das Abenteuer hat begonnen

# WORLD OF

Endlich in Azeroth! Wir haben im Betatest die große Reise in die Fantasy-Welt angetreten. Nach drei Tagen Dauerspielen können wir Ihnen nicht nur sagen, wie es sich anfühlt, sondern auch viele unbekannt Facts verraten. Eines vorweg: Die Vorschuss-Lorbeeren waren gerechtfertigt.



Zusammen mit zwei anderen Dunklelfen kämpft unser Krieger Geo gegen blutrünstige Bären. Die magischen Schilde stammen vom Priester.

## UNSERE ERLEBNISSE IM BETA-TEST



### 1. Tag: Wasserträger und Bärenjäger

Als Nachtelfen-Krieger erledige ich die ersten fünf Quests im Schnelldurchgang und spazierte von der Anfangsregion in die erste größere Siedlung. Mit im Gepäck: Die Hauptquest »Crown of the Earth«. Ich soll die Gegend nach Mondbrunnen untersuchen und Wasserproben für die Druiden sammeln. Ein gefährlicher Weg, immer wieder verstricken mich Giftspinnen, Raubkatzen und Baumwesen in Kämpfe. Zurück im Dorf lerne ich Kräuterkunde sowie Alchemie und braue mir einige Heiltränke. Die erweisen sich wenig später als sehr nützlich: Zusammen mit zwei anderen Nachtelfen erkunde ich einen Bären-Dungeon, wo die Tränke meinem Krieger (inzwischen Stufe 8) mehrmals das Leben retten.



# WARCRAFT



## 1. Tag: Schritte im Eis

Meine Karriere als Zwerge-Priester startet im eisigen Hochland Dun Morogh. In einer Troll-verseuchten Mine sammle ich erste Erfahrungspunkte. Gut, dass die schwach gepanzerten Viecher empfindlich auf meine Axtschläge reagieren. Verletzungen kuriere ich per Heilzauber. Bei einer Leiche finde ich meine erste Rüstung: Ein zerschlagenes Hemd. Die Wildschweine im nahen Wald sind allerdings zu stark für mich – gut, dass mir ein Gnom-Warlock und sein beschworenes Feuer-Wesen zur Hilfe eilen. Beim Zwerge-Dorf Kharanos jage ich Wölfe und verkaufe deren Fleisch. Mein erstes selbst verdientes Geld! Frische Ausrüstung kann ich mir jedoch noch nicht leisten.





Georgs Menschen-Paladin und Michaels Zwergen-Priester vertrimmen in einem Kürbisfeld einen bösen Banditen. Die Feldfrüchte können wir übrigens ernten und zur Stärkung essen.

**B**etatest nur für Amerika und Korea? Von wegen! Auch GameStar hat zwei Accounts für Blizzards Online-Rollenspiel **World of Warcraft** ergattert. Wir berichten live aus Azeroth und beschreiben erstmals ausführlich, wie sich das Spiel anfühlt. Für die Startphase des Betatests aktivierte Blizzard zunächst nur die vier Völker der Allianz: Menschen, Zwerge, Nachtelfen und Gnome. Die vier bösen Völker (Orks, Untote, Tauren und Trolle) werden laut Blizzard erst später folgen.

Mit Georg Valtin hat sich ein hartgesottener Online-Profi ins Abenteuer gestürzt, während

Michael Graf noch nie zuvor ein Internet-Rollenspiel angerührt hatte. So wollten wir herausfinden, ob Blizzard die versprochene Einsteigerfreundlichkeit hingekriegt hat, ohne Veteranen zu unterfordern. Nach unseren ersten Tagen in Azeroth können wir mit Fug und Recht behaupten: **World of Warcraft** hinterlässt bereits in diesem Beta-Stadium einen runderen Eindruck als alle anderen Genvertreter (und viele Solo-Rollenspiele) bei ihrer Veröffentlichung!

### Sofort loslegen

Bei der Charaktergenerierung wählen wir Rasse, Geschlecht

und Beruf. Außerdem taufen wir den Helden und bestimmen sein Aussehen. Dann geht das Abenteuer los: Georgs Dunkel-elfen-Krieger beginnt seine Karriere in den dichten Wäldern von Teldrassil. Direkt vor dem frischgebackenen Helden steht ein Computer-Charakter (NPC), über dessen Kopf ein gelbes Ausrufezeichen schwebt. Einen Rechtsklick auf das Spitzohr später haben wir unsere erste Quest: Um das Gleichgewicht der Natur zu wahren, sollen wir fünf Raubkatzen und drei Wildschweine jagen. In der Aufgabenbeschreibung steht sogar, welchen Lohn wir für die Erfül-

lung bekommen. Die gesuchten Monster finden wir in Sichtweite, also zücken wir sofort das Schwert und stürzen uns auf das erste Borstentier. Mit vier



Gerettet: Die NPC-Zwergenwache schafft unserem Gnom diese weiße Raubkatze per Flinte vom Leib.

## 2. Tag: Kleiner Gnom, großer Zauberer

Heute ziehe ich mit einem putzigen Gnom-Magier durch die Schneelandschaft von Dun Morogh. Statt in den ersten Quests Erfahrung zu sammeln, laufe ich sofort los: Ich will die Zwergenstadt Ironforge sehen! Etwas voreilig, denn im Gegensatz zum Nachtelfen-Krieger hält mein Magier wenig aus: Ein zotteliger Wendigo ist stärker, und so erlebe ich meinen ersten Tod in World of Warcraft. Also muss mich wieder erwecken lassen, bin stinksauer und will mich rächen. Zusammen mit einer Gnom-Zauberin mit dem passenden Namen MiniGnome wüte ich eine Stunde durch die Wendigo-Höhle, bevor ich nach Ironforge laufe und den Tag beim Plausch in einer Zwergenkeiße ausklingen lasse.





Bewohnte Städte sind in Azeroth sicheres Terrain. Nachtelfen-Siedlungen etwa werden von mächtigen Baumriesen beschützt.

Hieben schicken wir den ersten Gegner zu Boden und erledigen darauf die restlichen Viecher. Nach dieser ersten Aufwärmübung holt sich der Recke 30 Kupferstücke und Lederhandschuhe ab, die unseren Verteidigungswert um drei Punkte erhöhen. Sofort erhalten wir vom gleichen NPC eine neue Quest, zehn Schritte weiter wartet die nächste Aufgabe. Erste erfreuliche Erkenntnis: Im Vergleich zu anderen Online-Rollenspielen gibt es keinen Leerlauf. Die Wege sind kurz und die Gesundheit unseres Helden regeneriert sich sehr schnell: Instant-Action statt öder Wanderungen.

**Aller Anfang ist leicht**

Auch unser Trainee Michael findet sich gleich gut zurecht, dem zuschaltbaren Tutorial sei Dank. Michael hat sich für einen Zwerge-Priester entschied-

den und beginnt sein Online-Leben in den schneebedeckten Bergen von Dun Morogh. Um Einsteiger nicht zu überfordern, setzt Blizzard bei den ersten Quests auf Bewährtes: Entweder sollen wir bestimmte Monster ausschalten oder Gegenstände beschaffen. **World of Warcraft** schafft es, diese Standardaufgaben in unterhaltsame Episoden zu verpacken. So sammelt unser Nachtelf etwa Reagenzien für einen zwielichtigen NPC namens Zenn Foulhoof. Anschließend erfahren wir von der Stadtwache, dass besagter Foulhoof ein Bösewicht ist. Um unseren Ruf zu wahren, sollen wir ihm einen verhexten Snack anbieten. Zenn ahnt nichts von unserer List und verwandelt sich nach dem Verzehr vor unseren Augen in einen Frosch; Langeweile kommt so keine auf.

**Sinnvolle Quests**

Zwar gibt es auch Laufburschen-Quests, doch verwendet Blizzard dieses Mittel nur, um Spieler gezielt von einer Region in die nächste zu lotsen. Im Zielgebiet warten bereits die nächsten Auftraggeber. So soll Georgs Dunkelelfen-Krieger ein Päckchen besonderer Erde zum experimentierfreudigen Gärtner Denalan bringen. Der spannt uns sofort dafür ein, Setzlinge zu besorgen und bei dieser Gelegenheit auch gleich ein paar gefährliche Giftpflanzen einzusammeln. Mit einer Probe davon schickt er uns schließlich weiter zum Druiden Rellian Greenspyre in die nächste Stadt Darnassus.

**Eins mit der Spielwelt**

Schnell wird klar, dass viele Aufträge nicht Selbstzweck,

**KRÄUTERKUNDE UND ALCHEMIE**

Wir sammeln Rohstoffe und verarbeiten sie weiter.



Als Kräuterkundiger ernten wir in den Wäldern brauchbare Pflanzen und brauen daraus Tränke. Die Mixtur aus einer Friedensblüte und einem Silberblatt ergibt einen kleinen Heiltrank.

sondern Puzzle-Stücke einer großen Rahmenhandlung sind. Die erste Hauptquest der Nachtelfen knüpft unmittelbar an das Ende des Echtzeit-Strategie-spiels **WarCraft 3** an: Nachdem der Weltenbaum Nordrassil in der Schlacht von Mount Hyjal vernichtet wurde, beginnt für die Baumschmuser eine neue Ära. Unser Auftrag lautet, von allen verbliebenen Mondbrunnen (genau, die aus **WarCraft 3**) Wasser zu sammeln.

Auch die anderen Völker haben Probleme: Menschliche Helden unterstehen dem Militärkommando der Hauptstadt Stormwind und kümmern sich zunächst um freche Goblins, die alle Erzminen in der Region besetzt haben. Zwerge und Gnome schlagen sich mit fiesen Troll-Invasoren herum. Kurz: **World of Warcraft** bezieht den Spieler sofort in das Geschehen ein und



**2. Tag: Sightseeing in Stormwind**

Mittlerweile habe ich Stufe 5 erreicht und traue mich in die weite Welt hinaus: Mein erster Greifenritt bringt mich quer durch Azeroth nach Stormwind. Die unübersichtlich große Menschen-Siedlung prözt mit Helden-Statuen und einem Schloss. In den zahlreichen Läden werfe ich einen Blick auf erlesene Ausrüstung wie Kettenhemden und Zweihand-Schwerter, die ich mit meinen kümmerlichen 90 Bronzemünzen leider nicht bezahlen kann. Am meisten interessiert mich die wunderschöne Kathedrale. Dort treffe ich einen Ausbilder, der mir für wenig Geld wirkungsvolle Heil- und Stärkungs-Zauber beibringt. Für das Studium höherer Magie bin ich allerdings zu unerfahren – noch.





Gebäude und Charaktere erstrahlen in bis dato nie gesehener Detailfülle.



Viele Monster wie diesen pelzigen Wendigo kennen Warcraft-Fans bereits aus den Strategiespielen – nicht unbedingt ein freudiges Wiedersehen...

macht ihn wie in einem Solo-Rollen-spiel zu einem Teil der Welt.

### Kämpfer und Handwerker

In **Everquest** oder **Dark Age of Camelot** verkloppen Sie stundenlang die immer gleichen Monster, um Ihren Helden zu stärken. **World of Warcraft** schenkt uns für erfüllte Quests viel mehr Erfahrungspunkte als für einfache Monsterjagden. Sobald Charaktere eine neue Stufe erreichen, erhalten sie Talent- und Fertigkeiten-Punkte. Erstere können Helden an Ort und Stelle in Attribute wie Stärke und Intelligenz investieren oder spezialisieren sich damit auf Waf-

ferarten oder Magie. Mit Fertigkeiten-Punkten lernen Sie dagegen zivile Handwerksberufe.

Wir haben uns unter anderem als Fischer, Koch, Gerber, Bergarbeiter und Lederschneider versucht. Rohmaterial zum Weiterverarbeiten müssen wir nicht von NPC-Händlern kaufen, sondern finden es auch in der Natur. Ein erledigter Eber hinterlässt zum Beispiel Fleisch, aus dem Köche leckeren Braten bereiten. Das knusprige Fleisch regeneriert die Gesundheit viel besser als rohes. Im Kasten »Kräuterkunde und Alchemie« stellen wir ein weiteres Beispiel für das Zusammenspiel zweier Handwerkskünste vor.

### Enorme Klassenvielfalt

Im Laufe unserer Betatest-Reisen haben wir natürlich alle derzeit verfügbaren Klassen probiert. Sie sollten sich bereits jetzt gründlich überlegen, welche Sie nehmen wollen: Alle Berufe machen unheimlich viel Spaß und eignen sich sowohl für Solo- als auch für Gruppenabenteuer. Dabei verfügt jede Klasse von Beginn an über einzigartige Fähigkeiten, die bei der Charakterentwicklung ausgebaut und um neue erweitert werden.

Krieger lernen spezielle Angriffs- und Verteidigungskünfte, Zauberer immer mächtigere Sprüche. Schurken tarnen sich erst und erdolchen Feinde dann aus dem Hinterhalt – bevorzugt mit zwei vergifteten Waffen gleichzeitig. Paladine umgeben sich mit magischen Auren, die Lebenspunkte regenerieren oder den Verteidigungswert für alle Party-Mitglieder steigern. Selbst Priester, die mit ihren Verbesserungs- und Heilzaubern vor allem andere Gruppenmitglieder unterstützen, kommen dank Keule und Offensivzauber auch allein gut zurecht. Insgesamt hätten wir alle Abenteuer auch solo schaffen können. Doch in der Gruppe haben wir Gegner schneller und gefahrloser besiegt.

### Kampf per Klick

Das Kampfsystem orientiert sich an **Dark Age of Camelot**. Per Mausklick wählen wir unser Ziel an und wechseln per Tastendruck in den Angriffsmodus. Jetzt drischt der Held automatisch auf den Gegner ein, während wir besondere Attacken aus der Schnellzugriffsleiste aktivieren. So lässt der »Zerfleischen«-Angriff den Gegner bluten, also konstant Lebensenergie verlieren. Zauberer meiden den Nahkampf und attackieren lieber aus der Ferne. Praktisch: Ein Mausklick auf ein Monster

### EIN TYPISCHER AUFTRAG



Grelin Whitebeard bitte uns, zwölf junge Frostmähen-Trolle nahe seines Lagers zu erledigen.



Wir locken die aggressiven Trolle einzeln an und erledigen sie mit kräftigen Schwertheben.



Geschafft! Zurück bei Whitebeard dürfen wir als Belohnung eine von vier Waffen wählen.



Wir holen uns die Axt und sofort eine weitere Quest: Die Trolle haben Whitebeards Tagebuch geklaut...



### 3. Tag: Schatzräuber und Fischer

Als nächstes probiere ich einen Menschen-Paladin. Super: Mit meinem Zweihand-Hammer schlage ich hart zu, während eine Defensiv-Aura meine Verteidigung stärkt. Dank dieser Fertigkeiten löse ich die ersten Aufgaben souverän: Ich erledige Banditen und schließlich deren Anführer. Danach dringe sogar ins Herz eines Kobold-Lagers vor und leere deren Schatzkiste. Nachdem ich am Startort alles erledigt habe, schickt mich der örtliche Kommandant mit einem Bericht ins benachbarte Goldshire. Für den hiesigen Militärchef untersuche ich zwei Minen und jage dort Kobolde und Riesenspinnen. Danach gönne ich mir beim Angeln etwas Ruhe. Die gefangenen Fische verschenke ich an andere Spieler.





Beim Trainer lernt unser Nachwuchs-Magier gegen Bezahlung neue Zauber. In diesem Fall nehmen wir den »Frostbolt«.

zeigt dessen Level und verrät damit, ob man im Kampf Überlebenschancen hat. Wir haben dank guter Ausrüstung Widersacher besiegt, die bis zu drei Stufen höher waren als wir.

Obwohl **World of Warcraft** extrem einsteigerfreundlich ist, lauern in der Spielwelt natürlich jede Menge Gefahren. Rote Monsternamen warnen bereits aus der Ferne: »Achtung, diese Biester greifen an, sobald wir uns nähern!« Schwer angeschlagene Feinde flüchten und rufen ihre Kumpane zur Hilfe. Für diese Erkenntnis mussten wir mehrmals sterben, doch halb so schlimm: Nach dem Tod tauchen die Charaktere als Geister beim nächstgelegenen »Erwecker« wieder auf. Der haucht den Gefallenen auf Wunsch sofort wieder das Leben ein, nimmt für seine Retter-Dienste aber fünf Prozent der Erfahrungspunkte, die sie für das Erreichen der nächsten Stufe brauchen. Alternativ können gefallene Recken in Geisterform zur eigenen Leiche zurückkehren, zwecks Gratis-Auferstehung.

**Welt zum Verlieben**

**World of Warcraft** entführt Sie in die bislang atmosphärischste und detaillierteste Online-Welt. Der aus **WarCraft 3** entlehnte Comic-Stil trifft vielleicht nicht jedermanns Geschmack. Doch niemand wird leugnen, dass die Grafik sehr stylisch und wie aus einem Guss wirkt. Egal ob Landschaften, Siedlungen, Monster oder NPCs – in **World of Warcraft** harmonisieren alle Bestandteile. Mit wieviel Herzblut die Designer Azeroth gestaltet haben, merken Sie zum Beispiel beim Stadtbummel durch die Menschen-Metropole Stormwind: Im Waffenladen liegen fein säuberlich sortierte Äxte und Keulen auf dem Tresen. Zweihand-Schwerter, Lanzen und Pike stehen in Halterungen an der Wand. Auf den Tischen des Alchemielabors dampft es aus

**GEORG VALTIN**

Als Veteran in Sachen Online-Rollenspiele finde ich bei **World of Warcraft** die gleichen Grundelemente wie bei der Konkurrenz. Ich löse Quests, plätze Monster, erkunde zusammen mit anderen Spielern gefährliche Dungeons und verbessere meinen Charakter. Aber: Noch nie hat mir das alles so viel Spaß gemacht wie hier – die Blizzard-Designer haben wieder einmal ganze Arbeit geleistet.

**Ade, Downtimes!**

Blizzard modernisiert die Spielmechanik und verweigert der größten Spaßbremse die Einreise nach Azeroth: Downtimes. Ich mag mir gar nicht vorstellen, wie viel Zeit ich schon in **Everquest**, **Dark Age of Camelot** und **Star Wars Galaxies** mit sinnlosem Warten verbracht habe. Darauf, dass sich meine Gesundheit regeneriert. Oder ein gesuchtes Quest-Monster wieder auftaucht. Oder endlich das Shuttle kommt und mich von Mos Eisley nach Coronet bringt. In **World of Warcraft** erlebe ich nie Langeweile, selbst der fünfminütige Greifenflug von der Menschen-Metropole Stormwind zur Zwergen-Hauptstadt Ironforge ist dank toller Aussicht jedes Mal ein Erlebnis. Ich kann's nicht erwarten, das fertige Spiel in die Finger zu kriegen!



»Edel-Design Marke Blizzard«

Reagenzgläsern, überall liegen Behälter und Zutaten. Eine vergleichbare Detailfülle gibt es derzeit nur bei der Iso-Grafik des Action-Rollenspiels **Sacred**.

Wer bereits jetzt einen kleinen Vorgeschmack auf **World of Warcraft** bekommen will, sollte sich die Rollenspiel-Episoden von **WarCraft 3: The Frozen Throne** anschauen. Wenn Sie dabei auch nur so etwas wie einen Hauch von Spielspaß fühlen, werden Sie **World of Warcraft** lieben. Außerdem finden Sie auf unserer Website [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) über 100 Screenshots aus unseren Beta-Abenteuern. Und jetzt spielen wir weiter! **GV**

**MICHAEL GRAF**

Was für eine stimmungsvolle Welt! Als **WarCraft**-Veteran erkannte ich Azeroth sofort wieder: Die Hauptstadt Stormwind, Dörfer der Murloc-Amphibien oder Goblin-Berarbeiter mit Kerze auf dem Helm – alles wirkt »altbekannt« und gleichzeitig völlig neu. Online-Rollenspiele waren mir bisher zu kompliziert und trocken. **World of Warcraft** macht mir den Einstieg leicht: Ein gutes Tutorial erklärt mir Bedienung und Spielmechanik. Gleich zu Beginn erhalte ich die erste Quest – und nach deren Lösung direkt die nächste. So habe ich stets eine Aufgabe und verliere nie die Orientierung. **WoW** hat mich zum Online-Fan bekehrt!



»Toll für Einsteiger«

**3. Tag: Meine erste Gruppe**

Im Umland gibt's gefährliche Monster wie Banditen und Wölfe. Am schlimmsten sind jedoch Riesenspinnen, deren Gift mir schwer zusetzt. Die neuen Zauber retten mir oft das Leben. Erst an Kobold-Magiern scheiterte ich, denn diese strecken mich mit nur einem Feuerball nieder. Daher schließe ich mich einem Menschen-Magier an: Während er Kobolde mit Giftzaubern bearbeitet, heile ich ihn aus dem Hintergrund. Lohn der Teamarbeit: Ich steige auf in Level 7. Mein Begleiter erweist sich zudem als guter Koch, der Wildschwein-Fleisch rösten kann und so für heilsame Mahlzeiten sorgt. Gemeinsam mit dem Kumpel macht das Abenteuer noch mehr Spaß – auf uns beide warten viele Quests.



**WORLD OF WARCRAFT**

Genre:	Online-Rollenspiel
Termin:	4. Quartal 2004
Entwickler:	Blizzard
Potenzial:	Ausgezeichnet

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
 QUICKLINK **C17**

