

Langzeiturlaub in Azeroth

World of Warcraft

Wenn die Spielspaß-Experten von Blizzard zum Online-Abenteuer einladen, gibt's alles inklusive: schießwütige Zwerge, clevere Monster und tolle Zaubersprüche.



Während das beschauliche Azeroth in **WarCraft 3** von untoten Horden heimge-sucht wurde, steht dem Land im Internet-Rollenspiel **World of Warcraft** eine ganz andere Invasion bevor: Tausende von Helden warten schon drauf, sich als Menschen, Zwerge, Orcs und Tauren im Online-Abenteuer zu vergnügen. Gemeinsam dürfen sie Kontinente erkunden, Monster plätten, den Einwohnern helfen oder ganz gemütlich in der Taverne plaudern. Entwickler Blizzard baut im Moment eine wunderschöne virtuelle Welt, die Einsteiger und passionierte Spieler gleichermaßen begeistern soll.

Fähigkeiten-Cocktail

World of Warcraft will seinen Spielern eine unkomplizierte, freie Charakterentwicklung ermöglichen. Daher wählen Sie bei der Geburt Ihrer Online-Figur nur deren Rasse und Erscheinungsbild. Statt auf definierte Klassen wie Paladin oder Beschwörer setzt Blizzard auf ein vielfältiges, freies Fähigkeiten-System. Zur Grundausbildung gehören unter anderem der Umgang mit Zauberei und mehreren Waffenarten. Für welche sekundären Fächer Sie sich entscheiden, hängt von Ihrer Spielweise ab: Wer eifrig Kräuterkunde und Alchemie

paukt, mausert sich zum erfolgreichen Hersteller magischer Tränke. Andere widmen sich lieber dem Knacken von Schlössern, perfektionieren die Taschendiebstahl-Technik und leben als Schurke. Und wie es sich für ein **WarCraft**-Spiel gehört, dürfen Zwerge natürlich den Umgang mit Flinte und Schießpulver studieren. Einige exotische Wissensgebiete bleiben verschlossen, bis Sie den passenden Lehrmeister in der riesigen Spielwelt finden und ihm den einen oder anderen Gesellendienst erweisen. Ob Sie Ihre Fertigkeiten durch den bloßen Einsatz verbessern, die Weiterbildung beim Levelaufstieg erfolgt oder ein Mix aus beiden Varianten zum Einsatz kommt, entscheidet Blizzard nach ausführlichen Tests.

Schlaue Kerlchen

Das Kampfsystem von **World of Warcraft** gleicht dem von **Dark Age of Camelot**: Monster auswählen, in den Angriffsmodus wechseln, und schon prügelt der Held automatisch auf den Gegner ein. Per Mausclick aktivieren Sie Spezialangriffe und Zaubersprüche, um Widersacher schneller zur Strecke zu bringen oder Ihre Mitstreiter zu unterstützen. Bis zu fünf Charaktere bilden in **World of Warcraft** eine Party. Für größere Unternehmungen vereinigen sich mehrere Gruppen zu einer Armee – etwa bei der Erkun-

Seltene Kreaturen



In **World of Warcraft** begegnen Sie vielfältigen Monstern: Ein angriffslustiger **Harvest Golem** und **Murlocs** wirken bizarr. Dagegen gehören **Echsen** und **Ghous** zu den vertrauteren Figuren.



Doppelt hält besser: Mit **zwei Schwertern** ausgerüstet, erwartet eine Heldin den Angriff der Banditen.



Mit **Pferden** überbrücken Menschen und Zwerge schneller große Entfernungen. Statt wie in Dark Age of Camelot auf festen Routen zu reiten, dürfen Sie beliebig durch Azeroth gallopierten.

dung gefährlicher Landstriche oder im Kampf gegen besonders üble Kreaturen. In die Wildnis begeben sollten Sie sich ohnehin nur in Begleitung tapferer Freunde. Blizzard schenkt allen Bösewichten nämlich Intelligenz und eine soziale Hierarchie. Eine Horde Trolle rennt nicht blindlings ins Verderben, sondern agiert koordiniert und passt sogar die Kampfaktik der Situation an: Spätestens nach dem dritten Heilzauber merkt selbst der dümmste Goblin-Chef, dass zuerst Ihr Zwergen-Sanitäter beseitigt werden sollte. Also erteilt der grüne Wicht seinen Schergen den entsprechenden Befehl. Umgekehrt attackieren Sie natürlich als Erstes Magier und Priester des Gegners. Trotz taktischer Tiefe sollen Gefechte weniger als eine Minute dauern – von Dauerclick-Marathons bleiben Sie verschont.

Diplomatische Lösung

Blizzard produziert auch deswegen so erfolgreiche Titel, weil die Entwickler aus Fehlern der Konkurrenz zu lernen versuchen. Entsprechend analysierte die Mannschaft um Bill Roper für **World of Warcraft** die Schwächen von **Everquest**, **Dark Age of Camelot** und Co. Typisches Problem dieser Titel: Die meisten Spieler bekommen die besten Waffen und Rüstungen nie zu Gesicht und müssen Schlange stehen, um einen Auftrag zu erfüllen. Ein Beispiel: Ihr Charakter sucht stundenlang nach Hans, dem Feuer speienden Rollmops. Wenn Sie den besiegen, bekommen Sie die Blutaxt des Pazifisten. Dummerweise verfolgen zig andere Spieler den gleichen Plan. Statt zu spielen, diskutieren Kämpfer, Zauberer und Heiler: Wer darf

das Monster zuerst erlegen? Wer bekommt den Schatz, wenn die Abenteurer es gemeinsam zur Strecke bringen? Wie lange dauert es, bis der Bösewicht erneut auftaucht? Solche Probleme erspart Ihnen **World of Warcraft**: Bei allen wichtigen Quests und Kämpfen erstellt der Spiel-Server für jeden Charakter oder dessen Gruppe eine Kopie des Einsatzgebietes. Dort erledigen Sie ungestört den Auftrag, versohlen dem Boss-Monster kräftig den Hintern und freuen sich über die Belohnung. Dank dieser effektiven Technik entfallen hoffentlich Wartezeiten, Streitereien und Frustrationsmomente.

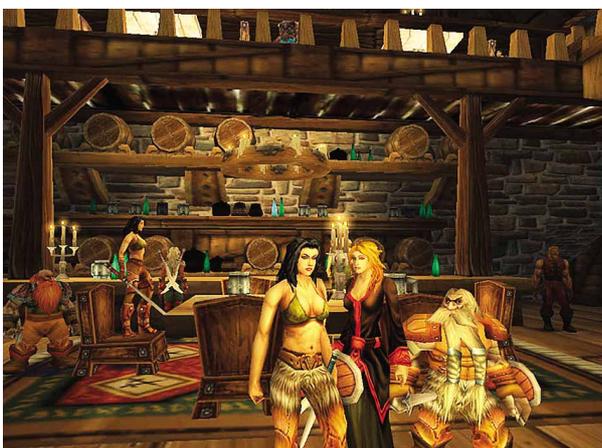
Blizzards Märchenstunde

In **World of Warcraft** setzt Blizzard auf die Tugenden, die in **Diablo 2** zu kurz kamen: Story und Quests. An jeder Ecke warten Nebenfiguren mit abwechslungsreichen Aufträgen. So braucht der Schmied Teile für ein Schwert, eine verzweifelte Mutter sucht ihre verschleppte Tochter, der Schankwirt vermisst Bierfässer. Eingebettet werden derartige Episoden in



Schwert, Schild und Flinte: ein typischer **Kampfwerg**.

eine epische Rahmenhandlung. Nach dem Release will sich ein spezielles Team um die Fortsetzung der Story kümmern. Blizzard plant sogar ein Wiedersehen mit Helden aus **WarCraft 3**, ohne genaue Informationen geben zu wollen. Allerdings steht jetzt schon fest, dass die alten Konflikte zwischen Menschen, Orcs und anderen Fraktionen wieder für viel Unruhe sorgen werden. Der Beta-Test startet nach unserer Einschätzung Ende 2003, erscheinen wird das Online-Abenteuer angesichts Blizzards hoher Qualitätsansprüche wohl erst 2004. **GV**



Erschöpfte Abenteurer erholen sich beim gemütlichen Plausch in der **Taverne**.

World of Warcraft

Genre: Online-Rollenspiel

Entwickler: Blizzard

Termin: Januar 2004

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Georg Valtin: »Ich behaupte: Blizzard bastelt hier am bisher besten Online-Rollenspiel! Die Mischung aus eigenen Ideen und bewährten Konzepten klingt hervorragend. Und interessante, abwechslungsreiche Quests sind im Warcraft-Universum sowieso selbstverständlich.«