



Eine kleine Abenteurergruppe wartet auf ein Boot – die Ork-Dame mit dem Lara-Zopf geht schon mal vor.

ist tatsächlich überaus gut gelungen und ohne Tutorial intuitiv bedienbar.

Tauren-Tussi

Bislang stehen drei Spieler-Rassen fest: Menschen, Orks und Tauren. Letztere sind Minotaurus-ähnliche Geschöpfe, die in **WarCraft 3** einen Gastauftritt als Unterstützungstruppe der Orks haben. Ropers Kommentar dazu: »Die gefielen uns so gut, dass wir sie größer herausbringen wollten.« Zu weiteren Spieler-Völkern schweigt sich Blizzard bislang aus, wir rechnen allerdings fest mit Dunkelfelfen, normalen Spitzohren und Gnomen. Bei der Charakter-Erschaffung können neben der Rasse auch Geschlecht, Haarschnitt, Haarfarbe und Kleidung ausgewählt werden, was dann direkt in einem dreh- und zoombaren 3D-Modell angezeigt wird. Während der ECTS-Vorführung zeigten die Blizzard-Leute eine ziemliche Vorliebe für hochgewachsene Ork-Frauen mit Irokesen-Frisur. Eine Klasse konnte man noch nicht wählen, allerdings sollte es da keine Überraschungen geben: Neben Kriegern, Magiern und Dieben werden wohl nicht

das Wasser abgraben. Mutig, beide sind gute Spiele mit einer Gefolgschaft, die in die Hunderttausende geht. Doch Blizzard plant nichts weniger als das ausbalancierteste, zugänglichste und störungsfreieste On-

line-Rollenspiel aller Zeiten. Besonders auf einfache, aber elegante Steuerung wird Wert gelegt und darauf, auch für Spieler mit geringem Zeitbudget attraktiv zu sein. Bill Roper drückt das so aus: »Egal, ob

man für eine halbe Stunde oder acht Stunden online gehen will, es wird immer eine passende Aufgabe geben.« All das konnten wir natürlich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht überprüfen – bis auf das Interface: Das

Das Interface von World of Warcraft





Ein Menschen-Charakter vermöbelt Axt-schwingend einen frechen Gnoll.

viele weitere zum Einsatz kommen, da Blizzard die Anfangsphase nicht mit Entscheidungen überfrachten will.

Unter violetten Himmeln

Auf unseren ersten Wegen durch die Welt wirkt die Landschaft sehr homogen und stimmungsvoll. Besonders beeindruckend: Unmerklich ändert sich der Himmel je nach dem Stil der Gegend, durch die man gerade läuft. Als wir im grünen Westfall losgegangen sind, war der Himmel blau, die Sonne strahlte. Im düsteren Wald einige Minuten später hat sich auch das Firmament verändert, die Sonne versteckt sich, Violetttöne herrschen vor. Angeblich soll für den Spieler die ganze Welt aus einem Guss sein und

laufend im Hintergrund geladen werden. Allenfalls beim Besuch einiger weniger Gegenden soll ein für den Spieler unmerklicher Server-Wechsel nötig sein. Wie bei **Diablo 2** wollen die Kalifornier die Erde in »Realm« einteilen, wobei noch nicht feststeht, wie viele Spieler pro Realm (das jeweils eine komplette Welt darstellt) gleichzeitig mitmachen können. Vermutlich aber mehrere tausend.

Auferstehung

Wie alles an **World of Warcraft**, soll auch der Kampf flott und unkompliziert sein. Bei der Vorführung nahmen sich die Blizzard-Jungs schnell ein paar Gnolle vor: Der interaktive Mauszeiger verwandelt sich bei Feinden in ein Schwert (bei Spielern in ein



Stimmungsvoll: Recke Lothar posiert bei Nacht vor den Toren von Darkshire.

»Reden«-Icon), ein Klick löst den Kampf aus. Der eigene Charakter metzelt dann – wie bei **Anarchy Online** – weiter, bis er oder der Feind tot ist. Derweil kann man ruhig im Inventar nach Heiltränken fahnden, Zauber vorbereiten oder im Chat-Fenster Schmähworte eintippen. Länger als eine halbe Minute dauern Duelle gegen Monster in der Regel nicht. Ist der Bösewicht in den ewigen Jagdgründen, zeigt der Cursor über der Leiche an, ob was zu plündern ist.

Wenn man selber ins Gras von Azeroth beißt, ist noch nicht alles verloren: Wenige Sekunden später steht der reinkarnierte Held an einem mystischen Stein – mit voller Gesundheit und der gesamten Ausrüstung. Allerdings nur, wenn er vorher dort seinen Status gespeichert hat. Eine nervtötende Reise als à la **Everquest** zu Leiche und verlorener Ausrüstung entfällt also. Es soll aber ebenfalls eine »Strafe«, etwa einen Erfahrungspunkte-Abzug, beim eigenen Tod geben. Kämpfe gegen andere Spieler werden vermutlich nur in eige-

nen Bereichen oder speziellen Arenen stattfinden.

Erscheinung ungewiss

Auf ein offizielles Erscheinungsdatum wollen sich die Entwickler ausdrücklich noch nicht festlegen. Bill Ropers realistische Einschätzung: »Ein Datum würde uns ohnehin niemand glauben.« Da das Programm seit einem Jahr in der Mache ist und umfangreiche Beta-Tests nötig



Im Dschungel nähern sich ein Mensch und sein Tauren-Kumpel einem gefährlichen Würgedornbusch.

sein werden, rechnen wir nicht vor Ende 2003 mit dem Spiel. Die Kosten dürften sich an der Konkurrenz orientieren: einmaliger Kaufpreis plus monatliche Mitspiel-Gebühren. **GUN**



In solchen Arenen sollen später verabredete Kämpfe von Spieler gegen Spieler (»PvP«) stattfinden.

World of Warcraft

Genre: OnL.-Rollenspiel **Entwickler:** Blizzard
Termin: Ende 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Typisch Blizzard. Zwar sieht die Grafik noch nicht umwerfend aus, aber die Bedienung löst schon jetzt Fragen wie »Warum haben andere das nicht schon immer gemacht?« aus, so klar und logisch ist das Interface. World of Warcraft hat das Potenzial, das Genre der Online-Rollenspiele neu zu definieren.«