

Harte Quests, große Belohnungen

# WORLD OF WARCRAFT

Auf der E3 haben wir die Entwickler verhört, daheim fleißig die Betaversion gespielt: Hier erfahren Sie das Neueste zu Blizzards Online-Rollenspiel.

**D**er Blizzard-Stand gehörte auf der E3 zu den am stärksten belagerten. Viele Besucher hatten hier erstmals Gelegenheit, die Betaversion von **World of Warcraft** zu probieren. Das Online-Rollenspiel knüpft an die Story des **WarCraft 3-Addons Frozen Throne** an: Nachdem Prinz Arthas' Untote und die Dämonen der Burning Legion das Land verwüstet haben, stehen die Völker von Azeroth und Kalimdor am Neuanfang. Den erleben Sie auf Seiten der Allianz (Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Gnome) oder der Horde (Orcs, Trolle, Tauren, Untote), wobei Sie sich für eine von neun Berufen wie Zauberer oder Schurke entscheiden. Ein Intro in Spielgrafik erklärt die Ausgangssituation der jeweiligen

Rasse. Traditionell eröffnet Blizzard das Abenteuer aber mit einem erstklassigen Render-Video (eine hoch aufgelöste Version davon finden Sie auf der CD/DVD unserer nächsten Ausgabe).

## Schlaue Punkteverteilung

Nach dem Feedback der ersten Betaphase änderte Blizzard das System der Charakterentwicklung: Fertigkeitpunkte dienen neuerdings dazu, die Attribute der Helden zu steigern. Außerdem lernen sie damit den Umgang mit neuen Waffenarten sowie Handwerkskünste. Fertigkeitpunkte erhalten die Recken parallel zur Erfahrung, die sie durch erledigte Monster sammeln – also nicht über Quests. Gerade zu Beginn müssen Sie

deshalb Ihr Online-Leben besser planen und entscheiden, ob Sie etwa lieber in Schwertkampf oder Fischen investieren.

Jeder Charakter besitzt die gleichen fünf Attribute: Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit, Intelligenz, Geisteskraft. Diese sind, je nach Bedeutung für die Klasse, unterschiedlich stark gewichtet und in primäre, sekundäre und tertiäre Werte unterteilt. Für Krieger sind beispielsweise Stärke und Ausdauer entscheidend, dahinter kommt Geschicklichkeit, während Intelligenz und Geisteskraft für Hau-Drauf-Typen kaum eine Rolle spielen. Das Steigern der Attribute kostet unterschiedlich viele Fertigkeitpunkte: primäre sind am billigsten, tertiäre kosten am meisten.

Nach wie vor erhalten Abenteurer bei jedem Levelaufstieg automatisch Talentpunkte. Die sind allerdings momentan deaktiviert, weil Blizzard das System überarbeitet und die Talente an Klassen und Rassen anpasst – etwa die Spezialisierung auf einen Feindtyp, gegen den der Recke besonders effektiv kämpft.

## Spezialaufträge vom Meister

Blizzard baute in die aktuelle Version von **World of Warcraft** für fast alle Berufe klassenspezifische Quests ein, die mit den »Epic Quests« von **Dark Age of Camelot** vergleichbar sind: Alle zehn Levels erhalten die Abenteurer vom Trainer einen kniffligen Spezialauftrag. Zwergenkrieger müssen



Unser Tauren-Druide kämpft in der Bärenform gegen eine Giraffe.



Dieser Goblin attackiert uns in einem mechanischen Kampfroboter.





Orcs bedrohen die Grenzen des Zwergenreiches. Unsere Nachtelfen-Kriegerin hilft den alliierten Zwergrägern und erledigt die grimmigen Grünhäute.

beispielsweise auf Stufe zehn einen besonders garstigen Troll ausschalten, während Untotenzauberer ein seltenes Reagenz besorgen sollen. Warlocks und Schamanen bekommen ihre ersten Sonderaufgaben schon früher, weil sie bei diesen Berufen unmittelbar an die Charakterentwicklung gekoppelt sind. Für die Erfüllung spendiert der Auftraggeber neue Kampffähigkeiten, Zauber, eine wirkungsvolle Waffe, robuste Rüstung oder magisch aufgepeppten Schmuck.

Mit ähnlich guten Schätzen locken so genannte Elite-Quests. Das sind in der Regel Aufträge, bei denen Sie extrem starke Monster erledigen müssen. Im Gegensatz zu den anderen Aufgaben schafft man diese nur in

der Gruppe – Elite-Monster besitzen nämlich bei gleichem Level dreimal so viel Lebensenergie wie ihre Normalo-Kollegen! Als Hilfe kennzeichnet das Tagebuch entsprechende Abenteuer. An den Farben der Quest-Namen erkennen Helden übrigens den Schwierigkeitsgrad unter Berücksichtigung des Charakterlevels. Grau heißt kinderleicht, grün bedeutet einfach, gelbe Aufgaben schafft man meist alleine, für orange und rote braucht man eine Gruppe. Solo-Abenteurer können alternativ auch ein paar Levels aufsteigen und erledigen die dann einfacher gewordenen Aufträge im Alleingang. Die Erfahrungspunkte dafür bleiben gleich, egal wann und wie Sie die Quest lösen.

## Anti-Inflation

Da alle Charaktere sehr viele Gegenstände als Lohn für Quests bekommen, droht die Überschwemmung der Spielwelt mit Waffen und Rüstungen. Das verhindert Blizzard, indem sich diese Items bei Erhalt an den jeweiligen Held koppeln und sich nicht an Misieler weitergeben lassen. Ähnliches gilt für »seltene« Items (erkennbar an blauen Namen), die besiegte Monster hinterlassen. Solche Utensilien bindet das Spiel allerdings erst an den Charakter, sobald er sie anlegt. Praktisch: Alle Gegenstände lassen sich durch die Handwerksfähigkeit »Verzaubern« auf Wunsch temporär oder dauerhaft verbessern.

## Sichere Heimat

Nach hartnäckigem Nachfragen erfuhren wir Informationen zum Kampf zwischen menschlichen Spielern (PvP). Momentan plant Blizzard dafür spezielle PvP-Gebiete, in denen Allianz und Horde gegeneinander kämpfen. Der Zutritt in die Heimatgebiete des feindlichen Reiches bleibt der anderen Seite verwehrt. Wer sich nur zum Spaß mit anderen Spielern des gleichen Reiches messen will, fordert den Gegner in bester Westernmanier an Ort und Stelle zum Duell.

Auch hochgezüchtete Online-Helden kämpfen in **World of Warcraft** noch gegen Monster. Wir vermuten, dass sowohl Horde als auch Allianz gegen den Burning Legion, antreten werden und beispielsweise von den Dämonen besetzte Gebiete zurückerobern müssen. GV



Im Render-Intro kämpft eine sehenswerte Nachtelfin.



Die knüppelharten Elite-Quests kennzeichnet das Tagebuch besonders.

## WORLD OF WARCRAFT

Genre: Online-Rollenspiel  
Termin: November 2004  
Entwickler: Blizzard  
Potenzial: Ausgezeichnet

Georg Valtin: »Das neue System der Charakterentwicklung verleiht World of Warcraft mehr Tiefe, ohne unnötig komplex zu werden. Für mich ist Blizzards Online-Abenteuer der Anwärter zum Rollenspiel des Jahres!«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK E44