

Zeitfresser der Extraklasse

World of WarCraft

Keine Flops, kein Mittelmaß. Aus dem Hause Blizzard kommen ausschließlich Hits, egal ob Strategie- oder Rollenspiel. Seit fast drei Jahren arbeiten die Mannen um Bill Roper nun schon an World of WarCraft. Wir haben uns im Orc-Hauptquartier davon überzeugt, dass dort eines der besten Rollenspiele überhaupt entsteht.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- fünf Rassen
- sechs Klassen
- drei Kontinente
- »private« Bosskämpfe
- eigene Transport-Tiere
- organisierte Turniere

Inhalt

Mega-Preview	60
Helden und Berufe	62
Das Interface	63
Landschaften und Monster	64
Online-Meilensteine ...	68



Ein Magier und ein Krieger beharken gemeinsam einen vorher **gelähmten Gorilla**. Die gelben Zahlen über dem Kopf des Riesenaffen zeigen die von uns verursachten **Schadenspunkte** an.

Langsam wird es eng für unseren Zwergenkrieger: Nur noch ein paar Hitpoints auf dem Konto, aber eine Horde wütender Murlocs um ihn herum. Vielleicht hätten wir uns doch nicht ganz allein in den Dschungel von Stranglethorn Vale wagen sollen! Zur Flucht ist es zu spät – grimmig heben wir die Axt ein letztes Mal. Da umschmeicheln uns plötzlich arkane Lichter, alle Wunden schließen sich. »Besser so?«, fragt die zufällig vorbeigekommene Tauren-Druidin. Ihr Begleiter, ein Orc-Schamane, verpasst uns noch einen magischen Schild, dann machen wir zu dritt den Murlocs den Garaus – zwergische Breitaxt vorn, Unterstützungszauber von hinten. Kurz darauf ist die Meute besiegt. Als Belohnung gibt's Erfahrungspunkte und Gold für unsere Gruppe, die Druidin zieht einen »Ring der Stärke +1« vom Finger des toten Murloc-Häuptlings. Nach einem kurzen Plausch trennen sich die Wege der Gefährten. Doch schon morgen wollen wir uns wieder treffen...

Packende Abenteuer wie diese erlebt man natürlich nicht in den Nadelwäldern rund um München. Vielmehr sind wir exklusiv für Sie nach Kalifornien ins Hauptquartier von Blizzard gejetzt, um dort im Online-Rollenspiel **World of Warcraft** ausgiebig die Axt zu schwingen. Unser Fazit: Die **Diablo**-Väter programmieren den komfortabelsten und spielbarsten Titel seit Erfindung der Online-Rollenspiele, ach was, der Rollenspiele! Wer das **WarCraft**-Universum liebt und **Diablo 2** mochte, kommt um **World of Warcraft** kaum herum.

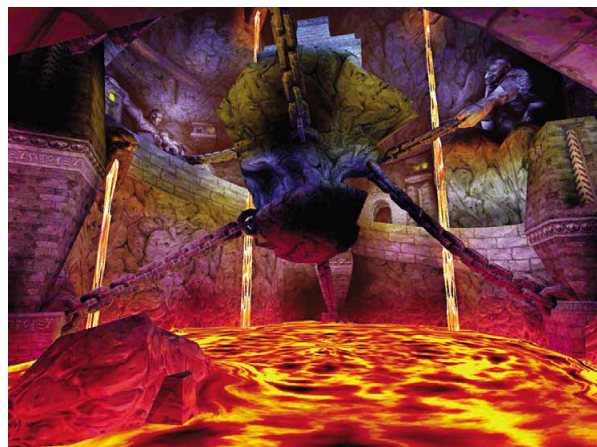
Mannschaftssport Monstermetzeln

Bisher kannten wir **WarCraft**-Landstriche wie das Banditenbeherrschte Westfall oder den gruseligen Duskwood-Forst lediglich aus der Vogelperspektive. In **World of Warcraft** durchstreift man die Welt in stimmungsvoller 3D-Grafik. Dabei treffen wir auf alte Bekannte: Murlocs, Gnolle, Furbolgs oder Spinnen mussten wir schon in

WarCraft 3 zerschnetzeln, um Erfahrungspunkte, Gold und Gegenstände einzuheimsen. In **World of Warcraft** jedoch werden Tausende menschlicher Abenteuer gleichzeitig auf die Jagd gehen. Hinter dem Orc-Schamanen und der Druidin von vorhin stecken zum Beispiel zwei Blizzard-Mitarbeiter, die in ihrer Mittagspause eine Runde auf dem internen Test-Server gespielt haben.

Kooperation ist extrem wichtig: Kleine Gruppen von bis zu fünf Leuten schließen sich zu-

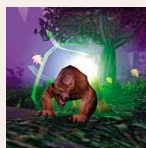
sammen, um einzelne Missionen zu erledigen oder einfach zu jagen. Die Aufgabenverteilung im Team funktioniert in der Praxis ähnlich wie in **Baldur's Gate 2**: Der Kämpfer prügelt, der Druiden heilt, und der Dieb klaubt Gegenstände. Nur wird in **World of Warcraft** jeder Mitstreiter von einem echten Menschen gesteuert. Gut eingespielte Teams können eine Gilde gründen, die nach Ruhm und Ehre strebt. Ein martialischer Name und markige Symbole auf der Kleidung kennzeichnen die »Vereinsmitglie-



Der Dungeon **Blackrock Spire** liegt in einem aktiven Vulkan.

Berufe

Druide



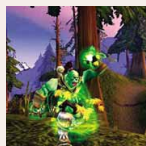
Druiden können sich in eine Sturmkrähe, einen Nacht-Säbelpanther oder einen Bären verwandeln. Zusätzliche Zauber wie die das Heilen ganzer Gruppen und die Fertigkeit, Feinde besser sichtbar zu machen, lassen sie zu wertvollen Gefährten werden.

Jäger



Die Kernfähigkeit des **Jägers** ist das Zähmen von Tieren. Hat er einen Begleiter gefunden, kann er ihm einen Namen geben und jederzeit an seine Seite rufen. Praktisch: Das Haustier steigt mit im Level auf und wird zusehends größer und stärker.

Schamane



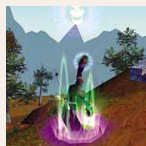
Schamanen sind die geborenen Unterstützungstruppen. Mit ihren mächtigen Zaubern machen sie sich und andere mächtiger. Für den Angriff beschwören sie unter anderem Blitze. Besondere Fähigkeit: Ein Schamane kann Tote zurück ins Leben holen.

Magier



Magier haben sich ganz den Elementen verschrieben. Sie können Feuerzauber um sich und Verbündete legen, die Angreifer bei einer Attacke verletzen. Besonders effektiv sind die heißen Feuerbälle, die sie ihren Feinden entgegenwerfen.

Warlock



Der **Warlock** ruft hilfreiche Wesen an seine Seite. Je nach Situation wählt er einen Unterstützungsgeist oder einen Kampfdämonen. Einer der mächtigen Angriffe des Warlock ist das Opfern: Gegner vergehen dabei in einem Flammenwirbel.

Krieger



Krieger sind die einzig wahren Nahkämpfer. Mit einem Schildschlag lähmen sie ihre Gegner kurzzeitig. In Abwehrhaltung steigen die Rüstungswerte leicht an. Und der Wirbelwind-Angriff lässt sie wie einen Berserker unter ihre Feinde fahren.

Heldenrassen

Zwerge



Sämtliche Zwerge erblicken das Licht der Welt in Anvil Marr in den schneebedeckten Bergen von Dun Morogh. Die kleinen, zähen Wesen können Jäger, Krieger und Magier werden.

Menschen



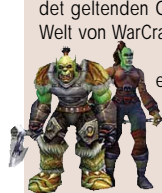
In den Wäldern von Elwynn liegt der Ursprung der Menschenrasse. Den Lebensunterhalt verdienen sie sich als Magier, Warlock oder auch als Krieger.

Nachtelf



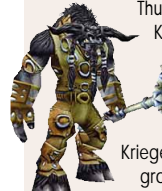
Nachtelfen kommen in den düsteren Wäldern von Kalidar zur Welt. Druide, Jäger und Krieger sind mögliche Laufbahnen für die zierlichen Wesen.

Orcs



Die als eher ungebildet geltenden Orcs betreten die Welt von Warcraft im Gebiet von Durotar. Vielseitig einsetzbar machen sie sich als Krieger, Schamane, Warlock und Jäger.

Tauren



Alle Tauren werden in Thunderbluff auf dem Kontinent Kalimdor geboren. In den Berufen Jäger, Druide, Schamane oder Krieger steht ihnen eine große Karriere offen.

vier Jahre nach den Ereignissen des **WarCraft 3-Addons Frozen Throne** beginnen. Gerade rappeln sich die Völker von Azeroth aus den Nachkriegswirren hoch, da lauert am Horizont schon die nächste dämonische Bedrohung. In diese schwere Zeit werfen wir beim Probespielen unseren Helden. Zunächst müssen wir uns für eine Rasse entscheiden. Wir wählen einen Zwerg, damit stehen uns Karrieren als Jäger, Krieger oder Zauberer offen. Auf das komplizierte Verteilen von Charakterpunkten verzichten die Entwickler, die Fähigkeiten ergeben sich à la **Morrowind** direkt aus unseren Taten im Spiel. Das Aussehen des Helden fordert dank sehr vieler Gestaltungsmöglichkeiten unsere Kreativität: Wir wollen schließlich keinen x-beliebigen Gartenzwerger antreten lassen!

Erste Schritte, erste Siege

Unser Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf nahe der Zwerge-Hauptstadt Ironforge. Unser kurzer Kämpfer teilt das Schicksal der meisten »neugeborenen« Rollenspielhelden: kümmerlich bewaffnet und bekleidet. Zwar bieten wie in **Gothic 2** örtliche Händler massenweise Gegenstände an, doch noch fehlt uns das nötige Kleingeld. Zum Glück streichen einige junge Trolle um die Siedlung – ideale erste Gegner. Um zu kämpfen, klicken wir zunächst eines der Monster an. Ein kleines Fenster verrät, ob der Troll nicht doch zu stark ist. Schließlich ziehen wir mit einem Tastendruck un-



Bitte lächeln: GameStar-Redakteurin Petra Schmitz zusammen mit Quest-Designer Jeffrey Kaplan vor den Award-Schaukästen der Blizzard-Studios.

seren Anfänger-Dolch: Abwechselnd, fast schon rundenweise, hauen die Kontrahenten zu.

Geschicklichkeit mit der Maus ist dabei kaum gefragt, Fähigkeiten und Ausrüstung entscheiden über den Sieg. Heiltränke oder Angriffszauber dürfen wir jederzeit per Tastaturkürzel oder Menü einsetzen. Einen Pausenmodus, um gemütlich Befehle zu erteilen (wie in **Baldur's Gate 2**), gibt es in **World of Warcraft** nicht. Allerdings können wir davonlaufen, bei schwächeren Feinden gelingt meist die Flucht. Doch nach kurzem Schlagabtausch haben wir den Troll erledigt und können die Beute einstreichen. Hätten wir verloren, wär's auch nicht schlimm: Getötete Charaktere tauchen beim zuletzt besuchten Rücksetzpunkt-Schamanen mit geringem Erfahrungspunkte-Verlust, aber voller Ausrüstung wieder auf.

Reiten oder Orcisch lernen

Neben einem Paar Handschuhe und etwas Gold bringt uns der Sieg über den Troll Erfahrungs-

der« für andere Spieler. Mit festen Regeln, Talentsuchern und Rangsystem bilden die Gilden einen wichtigen Teil der Spielwelt.

Wiederaufbau in Azeroth

Die Geschichte von **World of Warcraft** soll laut Blizzard etwa



Eine Gruppe **Nachtelfen** hat sich im Wald von Kalidar niedergelassen, um zu ruhen.



In den Bergen prallen **Frostmane-Troll** und Tauren-Schamane aufeinander.

punkte. Wie in **Diablo 2** verrät ein Balken, wann der Aufstieg des Helden zum nächsten Level ansteht. Wenn es dann soweit ist, gibt's Punkte als Belohnung. Die investieren wir in Charakterwerte wie Stärke oder Intelligenz. Grundsätzlich bestimmen Rasse, Beruf sowie Level, welche Attacken ein Held benutzen kann. In der Spielwelt verteilte Trainer öffnen jedoch neue Bereiche, etwa Feuermagie oder Gestaltwandlung. Oft winkt zudem als Quest-Belohnung eine neue Fertigkeit.

Sämtliche Fähigkeiten verbessern sich bei häufiger Anwendung. Zusätzlich zu den Kampf-Fähigkeiten lassen sich passive Fertigkeiten wie Reiten oder eine fremde Sprache, etwa

Orcisch, lernen. Nur so verstehen Sie auch als Nachtef, was sich grünhäutige KI-Charaktere (NPCs) zu sagen haben.

Aufgaben-Abwechslung

In den Dörfern von Azeroth stoßen wir immer wieder auf NPCs mit einem gelben Ausrufungszeichen über dem Kopf. Per Rechtsklick auf die Person erfahren wir alles über ihr Anliegen: Was ist wo zu tun, welche Belohnung winkt. Ein Händler schickt uns etwa los, fünf Felsen-Troggs zu töten. Dafür gibt's von ihm einen Gürtel. Manchmal müssen wir auch einen Gegenstand besorgen oder eine Siedlung vor Monstern verteidigen. Einige der besten Gegenstände und Fertigkeiten



Kalidar beherbergt die putzig anzuschauenden, aber feindseligen Furbolgs.

soll es ausschließlich in den Quests zu erbeuten geben. Manche Aufträge werden nur von Gruppen lösbar sein.

Wenn Sie in einem Rollenspiel wie **Neverwinter Nights** al-

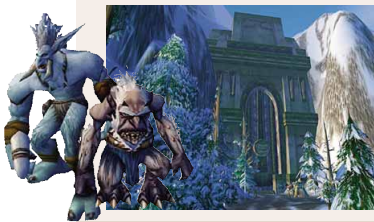
le Hauptaufgaben und Subquests gelöst haben, bleibt meist nur das Warten auf ein Addon. Anders bei einem Online-Titel wie **World of Warcraft**: Schon jetzt plant Blizzard ein

Das Interface

Labels and descriptions for the interface elements:

- Statusfenster Ihres Charakters mit Gesundheits- und Mana-Leiste.** (Points to the character status window at the top left.)
- Statusfenster des angewählten Charakters oder Monsters.** (Points to the character status window for the selected NPC, Marshal McBride.)
- ausführliche Quest-Beschreibung** (Points to the detailed quest description in the quest window.)
- Kurzfassung der Quest-Beschreibung** (Points to the brief quest summary in the quest window.)
- Belohnung für das Erledigen der Quest (Gold und Heiltrank)** (Points to the quest reward in the quest window.)
- Karte mit Tageszeit-anzeige** (Points to the mini-map in the top right corner.)
- Anzeige für Kampfnachrichten, Fähigkeitsverbesserungen und Chat** (Points to the chat window at the bottom left.)
- Schnellzugriff auf Kampf-Techniken, Zaubersprüche und Beschwörungen** (Points to the action bar at the bottom.)
- Balkenanzeige für Erfahrungspunkte** (Points to the experience bar at the bottom.)
- Markierung, dass dieser Charakter angewählt ist** (Points to the yellow exclamation mark above the NPC's head.)
- Detaillierte Charakterstatistiken, Questlogs, Chatfenster-Zugriff, Spieloptionen** (Points to the bottom right area of the interface.)
- Zeigt an: Dieser NPC hat eine Quest für Sie** (Points to the yellow exclamation mark above the NPC's head.)
- Schnell-Inventar** (Points to the inventory bar at the bottom right.)

Landschaften und Monster



In den Tälern von **Dun Morogh** wohnen die **Zwerge**. Das Gebirge sorgt dafür, dass dem fleißigen Volk nie das Erz ausgeht. Lästige, kampflusterne Gestalten wie die **Rockjaw-Troggs** und die **Frostmane-Trolle** wollen zurück in ihre eisige Heimat und machen den Buddlern das Leben schwer.



Elwynn, die Wiege der Menschen Azeroths, ist ein friedliches, weitläufiges Waldgebiet. Nur in den Ausläufern treiben sich auf den Lichtungen relativ harmlose **Gnolle** und **Kobolde** rum. Wer jedoch vom Weg abkommt, kann in den Tiefen des Waldes auf größere Gefahren treffen.



Im südlichen **Elwynn** liegt der **Duskwood**. Einst war es eine einladende Gegend, in der freundliche Menschen lebten. Heute ist der Wald mit einem Fluch belegt – über allem liegt ein unwirklicher Schleier, der die Sonne fernhält. Monster wie **Skelette** und große **Giftspinnen** ziehen umher.



Stranglethorn ist ein riesiges Dschungelgebiet voller Ruinen, das sich südlich an den Duskwood-Forst anschließt. Dort leben nicht nur **Gorillas** und bissige **Krokodile**, sondern auch **Dschungeltrolle** und **Basilisken**. Letztere können ihre Gegner in wehrlose Steinstatuen verwandeln.



Westfall, einst die Kornkammer des Königreichs von Stormwind, liegt seit dem Beginn der Konflikte brach. Sogar die reichen Minen werden nicht mehr genutzt. Die **Defias-Bruderschaft** hat sich dort niedergelassen und schreckt Reisende mit mechanischen Wächtern wie den **Ernte-Golems** ab.

Team von Mitarbeitern ein, das sich ständig um Quest-Nachschub und unvorhergesehene Ereignisse kümmert. So überrennt vielleicht an einem Nachmittag eine Troll-Horde das Land, oder ein Drache bedroht die Hauptstadt. Dieser Service garantiert eine hohe Langzeit-Motivation. Wie bei jedem Online-RPG fallen dadurch monatliche Kosten an (vermutlich ca. 10 Euro).

Privat-Quests

Damit man bei der Erfüllung einer Mission nicht von anderen Mitspielern gestört wird, hat sich Blizzard einen Kniff einfällen lassen: Sobald sich unser Held nebst Gruppe dem Quest-Zielgebiet nähert, erschafft

World of Warcraft unmerklich eine passende »Parallelwelt«. Menschliche Konkurrenten gibt es darin nicht, auch wenn sie den gleichen Auftrag angenommen haben. So kann uns niemand einen wichtigen Gegenstand wegschnappen oder das Zielmonster vor uns töten. Erst wenn die Quest erledigt ist, versetzt uns das Spiel wieder in die Hauptwelt von **World of Warcraft**. Damit hebeln die Entwickler einen der größten Nervfaktoren (»Quest-Monster-Camping«) in Online-Rollenspielen wie **Everquest** oder **Dark Age of Camelot** geschickt aus. Übrigens: Nur selten werden Sie für einen normalen Auftrag länger als eine halbe Stunde benötigen.



Zu viert hat diese Gruppe gesiegt. Krieger Valdemar rechts steigt im Level auf.

Köche und Kämpfer

»Selbst gemacht schmeckt's doch am besten«, dieses Sprichwort stimmt auch für **World of Warcraft**. Die Abenteurer köcheln aber keine Eintöpfe, sondern fabrizieren je nach Rasse und Beruf Waffen, Rüstungen oder Heiltränke. Das funktioniert ähnlich dem Horadrim-Würfel aus **Diablo 2**, bietet jedoch viel mehr Möglichkeiten: Aus den Kräutern Schlangenzur und Silberlaub braut etwa ein Alchemist das Elixier der Löwenstärke. Allerdings braucht er zum Mixen einen Arbeitstisch, der in vielen Dörfern herumsteht. Außerdem sollte der Giftmischer für das gute Tröpfchen eine leere Flasche zur Hand haben. Die Zutaten des Elixiers gibt's entweder in der freien Wildnis, oder – gefahrlos, aber teuer – beim Händler.

Kämpferaturen wie unser Zwerg spezialisieren sich eher auf das Schmieden von Waffen und benötigen neben einer heißen Glut Werkzeug und Erz. Blizzard will es den Spielern überlassen, ob sie sich am Anfang der Produktionskette als Kräutersammler und Erz-Bergmann betätigen oder lieber in der Endfertigung brillieren. Wir durchstreifen probeweise die Landschaft im »Suchmodus«. Darin werden Rohstoffe auf der Karte verzeichnet, wir bewegen uns aber nur langsam und sind dadurch ein leichtes Ziel. Auch für die Handwerks-Fertigkeiten gilt übrigens: Je mehr man übt, desto bessere Gegenstände kann man erzeugen. Bei der

Konkurrenz wie **Dark Age of Camelot** sind viele zeitaufwändige Anläufe nötig; bei jedem Fehlversuch verpufft zudem das teure Rohmaterial. In **World of Warcraft** gelingt jeder Produktions-Versuch auf Anhieb.

Bauspar-Orcs

Bereits in **Baldur's Gate 2** war es möglich, abhängig vom Beruf ein (vorgefertigtes) Haus oder gar ein Schloss zu besitzen. Doch **World of Warcraft** geht weiter: Es wird fortgeschrittenen und dementsprechend reichen Spielern ein komplettes Eigenheim ermöglicht. Bei der Einrichtung des Gebäudes haben Abenteurer



Warlocks lassen gerne kämpfen. Dieser hat einen grimmigen Dämonen beschworen, der ihm hilft.



Für ein **Elixier der Löwenstärke** benötigt ein Alchemist unter anderem Schlangenzur und Silberlaub.



Individualverkehr in Azeroth: Orcs reiten auf lenkbaren **Wölfen**, Menschen auf Pferden. Auf die Route eines **Greifen** hat man keinen Einfluss, er fliegt nur große Städte an. **Schiffe** fassen bis zu 30 Helden.

fast freie Hand. Ausstattung wie Wandteppiche oder Arbeitstische soll es in vielen Ausfertigungen geben. Dadurch können sich Gilden ein individuelles Hauptquartier ausstaffieren. Einziger Wermutstropfen: Noch steht nicht fest, ob der Hausbau schon in der Verkaufsversion enthalten sein oder später per kostenlosem Patch nachgeliefert wird. Jedenfalls sind wir bei unseren Ausflügen bereits auf großzügige Freiflächen gestoßen, ideal für zukünftige Spielerhäuser.

WarCraft Airways

Die Welt von **WarCraft** wird aus mehreren Kontinenten bestehen. Drei sind schon bekannt: Azeroth, Kalimdor und Lordaeron. Allein Azeroth ist so groß, dass man in normaler Laufgeschwindigkeit zwei Stunden von einem zum anderen Ende benötigt. Doch keine Panik, Transportmittel verkürzen die Reisezeit. So werden Sie in fast jeder Siedlung einen Greifen mieten können. Der Riesenvogel bringt Sie auf einer festen Route zur

Zielstadt. Eine solche Flugreise eröffnet atemberaubende Einblicke in die **WarCraft**-Welt: Während wir auf dem Rücken des Adler-Löwen-Mix sitzen, ziehen unter uns die abwechslungsreichsten Landschaften vorbei: Lavaberge machen schneebedeckten Gipfeln Platz, sattgrüne Wälder weichen Ebenen mit großen Feldern. Und darauf tummeln sich andere Helden, die gerade alleine oder mit einer Gruppe in den Kampf ziehen.

Vielleicht erspähen wir aber auch Menschen, die auf Pfer-

den, reiten (oder Orcs auf Wölfen). Anders als Greife sind diese Tierchen vom Spieler steuerbar, er kann sie sich kaufen oder in einer Quest verdienen. Besonders hübsche Exemplare wie nachtschwarze Hengste sind wesentlich schwerer zu beschaffen als ein gewöhnlicher Schimmel. Die edlen Rösser laufen zwar keinen Deut schneller, sehen aber beeindruckend aus und dienen als Statussymbol. Damit wir nicht ständig mit einem Gaul im Anhang herumdackeln, lagern die Pferde norma-

Zwei Magier und ein Jäger legen sich in der **Arena** von Stranglethorn mit einem Druiden an. Der hat sich sicherheitshalber schon in den mächtigen **Bären** verwandelt.



lerweise als Symbol im Inventar. Bei Bedarf rufen wir unseren Hengst per Tastendruck herbei. Als Massentransportmittel für Gruppen dienen Zeppeline und Schiffe, die ebenfalls festen Routen folgen. Momentan fasst ein Kahn 30 Recken. Und eine Anleihe von **Diablo 2**: Zauberer werden Portale erschaffen können, die in den Magierturm der jeweiligen Hauptstadt führen.

Am Pflasterstrand

Dreh- und Angelpunkt sämtlicher Abenteuer in **World of**

WarCraft sind die riesigen Städte: In Stormwind etwa, der Hauptstadt der Menschen, finden wir Händler und Trainer für alle Bedürfnisse. Klar, dass wir per Greifenflug einen Abstecher in die Metropole machen, um dort das bisher verdiente Gold auszugeben. Farbige Dachziegel verraten, ob wir uns gerade im Handelsbezirk oder Klosterareal herumtreiben. Zudem soll die transparente, bildschirmgroße Karte aus **Diablo 2** im Online-Rollenspiel ein Comeback feiern, damit wir uns

in den verwinkelten Gassen besser zurechtfinden. Denn nicht jedermann in den Städten ist freundlich gesinnt: In Stormwind warten in zwei Gefängnis-Dungeons aufsässige Insassen und Dämonen auf unvorsichtige Bürger. Witzige Idee: Gebäude wie die Kathedrale des Lichts wird man für einen Spiel-Tag mieten können, um etwa eine Online-Hochzeit zwischen zwei Charakteren zu feiern.

Spieler gegen Spieler

Am Ende einer langen Heldenkarriere langweilen sich Solo-Rollenspieler oft, weil selbst die stärksten Monster des Programms keine Herausforderung mehr darstellen. In **World of Warcraft** geht's dagegen dann erst richtig los – im Kampf Spieler gegen Spieler: In den riesi-

gen Arenen der Hauptstädte sollen sich Gruppen treffen können, um dort von Blizzard organisierte Turniere auszufechten. Als Belohnung winken Ehre, Online-Ranglistenplätze und Preise wie Rüstungen oder Waffen. Wer beim Spektakel nur zuschauen will, muss eine Eintrittskarte für so ein Kolosseum kaufen. In den Kampfzonen außerhalb der Städte herrscht statt sportlichem Wettkampf echter Krieg. Armeen von jeweils rund 100 Spielern prallen aufeinander, zum Beispiel Orcs gegen Menschen oder Zwerge gegen Nachtelfen. Bei diesen Schlachten geht es meist um die Vorherrschaft über Schlüsselstellen in der Landschaft, etwa einen Turm, der den Zugang zu einem lohnenden Jagdgebiet überwacht. **MS PET**



Kriegerversammlung in den eisigen Gebieten von **Dun Morogh**. Im Hintergrund steht eine **Steam Engine**. Welche Aufgabe die wohl im fertigen Spiel erfüllt?

World of Warcraft

Genre: Online-Rollenspiel **Entwickler:** Blizzard
Termin: 1. Quartal 2004 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »Das erste Online-Rollenspiel, das selbst Internet-Muffel ausprobieren müssen. Viele Unzulänglichkeiten von der Online-Konkurrenz (und Solo-Abenteuern) bügelt Blizzard aus. Hoffentlich startet bald der Betatest – mein Zwerg kämpft auf jeden Fall mit.«

GameStar

das meistverkaufte PC-Spielemagazin Europas sucht ab 1. September

Spieler-Trainee/Redakteur (m/w)

Ihr Profil Sie wissen seit langem, dass Hex-Felder nichts mit Zauberei zu tun haben und besiedeln für Ihr Leben gern neue Welten. Mit stilvoller Schreibe bringen Sie detaillierte Tests zu Papier und entlocken bei Auslandsbesuchen englischsprachigen Designern geheime Infos. Sie arbeiten gerne mit motivierten Kollegen im Team und freuen sich darauf, Spielevideos zu vertonen. Wenn Sie außerdem Abitur oder eine abgeschlossene Ausbildung vorweisen können und nachweislich stressresistent sind, dann bewerben Sie sich noch heute!

Unser Angebot Als Trainee erlernen Sie in ein bis zwei Jahren das Handwerk eines Spiele-Journalisten. Als Redakteur verfügen Sie bereits über ein- bis zweijährige Berufserfahrung und verstärken unser Team mit Ihrem Know-how und Engagement. Wir bieten ein interessantes Aufgabenfeld sowie leistungsgerechte Bezahlung und sehr gute Sozialleistungen.

Unser Profil Die International Data Group (IDG) ist der weltweit führende IT-Fachverlag. Mit mehr als 300 Publikationen in 85 Ländern sowie über 300 Websites erwirtschaften wir einen Jahresumsatz von über 3 Milliarden Euro. Jeden Monat lesen 100 Millionen Menschen IDG-Medien.

Interessiert? Überzeugen Sie uns mit Ihren Bewerbungsunterlagen inklusive Lebenslauf, Lichtbild und etwaigen Arbeitsproben. Außerdem benötigen wir zwei Probeartikel: Eine Preview zu einem Spiel Ihrer Wahl, zu dem Sie im Internet recherchieren, sowie einen Test zu einem Strategiespiel oder einer Simulation. Die Artikel sollen jeweils 3.000 Zeichen lang sein.

Bitte senden Sie Ihre Unterlagen an: IDG Entertainment Verlag GmbH, Nicole Glatz, Personalreferentin, Brabanter Straße 4, 80805 München
Telefon 089/360 86-254, nglatz@idgcom.de

Zu den deutschen Tochtergesellschaften der IDG Communications Verlag AG gehören:
IDG Entertainment Verlag GmbH • IDG Magazine Verlag GmbH • Computerwoche Verlag GmbH • IDG Interactive GmbH

Netz-Abenteuer

Online-Meilensteine

Wer, wann, was? Wir verraten Ihnen, welche Online-Rollenspiele Impulse für das Genre gegeben haben. Die Meilensteine haben wir besonders vorgehoben.

1979: MUD (Roy Trubshaw)
Erstes textbasiertes Multi-User-Dungeon. Lief auf Großrechnern.

1996: The Realm (Sierra)
Das erste professionelle Online-Rollenspiel, noch in simplem 2D.

1996: Meridian 59 (Near Death)
Erstmals in Ego-Perspektive online. Läuft heute immer noch.

1997: Ultima Online (Origin)
Das bis heute mit Abstand komplexeste Online-Rollenspiel.

1999: Everquest (Verant)
Erstes echtes 3D (durch Addons verbessert). Riesige Fangemeinde.

1999: Asheron's Call (Turbine Entertainment)
Durch Minimap und Monsteranzeige einsteigerkompatibel.

2001: Lineage (Ncsoft)
Über vier Millionen Spieler, allerdings hauptsächlich in Asien.

2001: Jumpgate (Net Devil)
Neu: Steuerbare Raumschiffe in einem Online-Rollenspiel.

2001: Motor City Online (EA)
Heiße Autorennen plus Tuning. Wird September 2003 eingestellt.

2001: Anarchy Online (Funcom)
Erstmalig können Sie einen Alien spielen. Schwieriger Einstieg.

2001: Phantasy Star Online (Sonic Team)
Ursprünglich für Dreamcast. PC-Version nur in Japan und USA.

2001: Dark Age of Camelot (Mythic)
Drei verfeindete Sagenreiche kämpfen um die Vorherrschaft.

2002: Neocron (Reaktor)
Deutsches Online-RPG mit Apartments. Sehr actionlastig.

2002: Earth & Beyond (Westwood)
Grafisch hübsche Weltraum-Oper, extrem einsteigerfreundlich.

2002: Asheron's Call 2 (Turbine Entertainment)
Gleiche Komfortfunktionen wie der Vorgänger, aber schöner.

2003: The Sims Online (Maxis)
Nur ein grafisch aufgebohrtes Chatprogramm. Enttäuschend.

2003: Kemet (Egenesis)
Sie bauen das alte Ägypten auf. Ohne Kämpfe und langatmig.

2003: Shadowbane (Wolfpack)
Keine Quests, aber Bau eigener Spieler-Städte möglich.

2003: Planetside (Verant)
Krieg auf fremden Planeten. Action-Kämpfe in trister Grafik.

2003: Eve Online (CCP)
Zäher Einstieg, wahnsinnig komplex: Das Weltraum-Ultima.



The Realm von Sierra: Nutzte grobpixelige Sidescroll-Grafik, die an die ersten Kings Quests erinnert. Dennoch verfügte es schon über ein Gildensystem und mehrere Klassen. Spieler lobten damals die innovative, umfangreiche Welt.



Ganz ohne Levelsystem geht es in der **Ultima Online**-Welt zu Sache. Charaktere entwickeln sich durch den Ausbau von Skills wie Kämpfen, Brotbacken oder Fischen. Zum ersten (und bis World of Warcraft letzten) Mal mit eigenen Häusern für die Spieler (»Housing«).



Everquest hat mit fast 450.000 registrierten Spielern bis jetzt die größte Fangemeinde in der westlichen Hemisphäre. Mittlerweile sind fünf Addons erschienen, die die Welt noch größer und die Grafik halbwegs modern gemacht haben. Spieler besitzen eigene Pferde.



Das bis dato ausgeklügeltste PvP-System hat **Dark Age of Camelot**: Die Reiche Albion, Midgard und Hibernia kämpfen gegeneinander und erobern die Burgen der jeweils anderen Parteien. Das und die Sagen-Atmosphäre macht das Programm zum bis jetzt besten Online-Rollenspiel.



Statt rundenweise wird in **Neocron** erstmals dynamisch in Echtzeit gekämpft. Die Reflexe des Spielers sind so wichtig wie in einem reinen Ego-Shooter. Durch extrem umständliche Handhabung, schwierigem Einstieg und öder Standardaufgaben trotz Meilenstein-Status spielerisch enttäuschend.