

Von Orks und Zwergen

# World of Warcraft

Blizzard will Online-Veteranen so wie -Einsteiger gleichermaßen begeistern.  
Dank einer faszinierenden, leicht zugänglichen Welt dürfte das gelingen.



Diese Zauberin wartet auf Hilfe für die Erkundung der Tempelruinen hinter ihr.



Drei Zwerge haben sich versammelt, um einen Schlachtplan auszuhecken.



Auf CD/DVD:  
Interview mit  
Bill Roper



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

**M**orgendämmerung in Azeroth: Vor uns erheben sich steil die wuchtigen Mauern von Stormwind, Hauptstadt der Menschen. Eine adrette Magierin winkt und läuft dann auf das Tor der Stadt zu. Das gigantische Areal erreicht man über eine Brücke, gesäumt von Statuen bekannter **WarCraft 3**-Hel-

den. Blizzard-Vizepräsident Bill Roper, der die Zauberin steuert, nimmt uns mit auf eine Tour durch das bunte Online-Rollenspiel **World of Warcraft**.

## Aller Anfang ist überschaubar

Bill zeigt uns anhand eines jungen, magisch begabten Zwergs,

wie einfach der Einstieg in die Welt von **World of Warcraft** ist: Ein paar Händlerkarren, ein kleines Feuer und drumherum Berge und Schnee, so weit das Auge reicht – in so einer Starterzone beginnt das Abenteuer des angehenden Helden. Wie in **Diablo 2** tragen alle NPCs, die dem Zwerg wichtige Tipps oder gar Quests

geben könnten, ein Ausrufezeichen über dem Kopf. So entfällt lästiges Rumlaufen und Anklicken, wie etwa in **Dark Age of Camelot**. Um das Lager schleichen kleine Wölfe, für den jungen Barträger genau die richtigen Anfangsgegner. Daran lassen sich die grundlegenden Gefechtstechniken wie Nahkampf oder Magie vortrefflich ausprobieren. Am besten geht das natürlich in der Gruppe. Bis zu fünf Spieler dürfen sich zu einer Party zusammenschließen, um fiese Monster vorzugehen. Idealerweise sieht das dann so aus: Während die Nahkämpfer die Gegner mit Schwertern und Äxten bearbeiten, bleiben Magier und Heiler im Hintergrund, um in Ruhe zaubern zu können.

Haben Sie sich einmal für eine Heldenklasse entschieden, erhalten Sie bei jedem Levelaufstieg Skillpunkte, die Sie in neue Angriffs- oder Verteidigungsmethoden investieren. Diese Kampftechniken wiederum lassen sich durch häufiges Anwenden verbessern. So werden Sie nicht nur bei einem Aufstieg belohnt, sondern haben ein kleines Erfolgserlebnis nach dem anderen.



Gruppenbild mit Kobold: Die **Damen** demonstrieren eindrucksvoll die optische Vielfalt unter den weiblichen Menschen-Helden.





Ein Magier macht sich per **Zauberspruch** an einem fiesen Troll zu schaffen. Die Zahl über den beiden Kontrahenten verrät, wie viel Schaden der Angriff verursacht hat. (1600x1200)

## Die richtige Belohnung

Wenn jemand weiß, wie man Helden bei der Stange hält, dann wohl Blizzard. Immerhin ist die Jagd auf Items ein zentrales Element der **Diablo**-Spiele. Das wird auch in **World of Warcraft** so sein. Normale Gegner haben etwa spezielle Kräuter im

Gepäck, die der Gildenalchemist zum Brauen eines Zaubertranks braucht. Oder die Feinde schleppen ein wenig Erz durch die Gegend, das der Schmied daheim in einen funkelnden Dolch verwandelt. Denn »Junk-Loot«, also Gegenstände, die Sie nur an NPC-Händler verkaufen können, gibt es nicht.

Besondere Gegner hingegen lassen edlere Gegenstände fallen, wie Rüstungsteile, Waffen oder magische Amulette. Die Frage, ob es denn auch in **World of Warcraft** die aus **Diablo 2** bekannten Set-Items geben wird, wollte Bill Roper jedoch noch nichts bejahen.

## Navigationssystem für Online-Helden

Weiter geht es auf unserem **World of Warcraft**-Ausflug mit einem Ork-Schamanen namens Dabu in die Felder von Westfall. Das Licht fällt sanft auf saftige Wiesen, fruchtbare Felder – und fiese Harvest Golems. Diese mutierten Vogelscheuchen greifen mit Stahlklauen an. Also warnt Dabu lieber einen gehörigen Sicherheitsabstand. Bill führt ihn über eine überdachte

Brücke in die nächste Zone. Weder Ruckeln noch ein Ladebildschirm verraten, dass Dabu sich in ein neues Areal begibt. Dafür erscheint gut leserlich über dem Kopf des Ork der Schriftzug »Duskwood«. So wird Ihnen ein Zonenwechsel garantiert nie entgehen. Und auf einer Karte sehen Sie zu jeder Zeit Ihren Standort.

Auch in den riesigen Hauptsiedlungen wie etwa Stormwind werden Sie stets wissen, wo Sie sich befinden. Die Städte sind in Viertel unterteilt. Wenn Sie einen neuen Ortsteil betreten, etwa den Handelsdistrikt, sagt Ihnen das ebenfalls eine Einblendung.

## Deine Spuren im Schnee

Anders als die meisten zurzeit entwickelten Online-Rollenspiele setzt **World of Warcraft** auf den

schon aus **WarCraft 3** bekannten bunten Comic-Look. Doch trotz der leicht klobig wirkenden Figuren und Gebäude brennt Blizzard ein wahres Detailfeuerwerk ab: In Tavernen hängen Krüge von der Decke, Fachwerkhäuser sind liebevoll geschmückt, auf den Wiesen wachsen die unterschiedlichsten Pflanzen und Blumen in sorgsam designtem Chaos nebeneinander.

Auch die Effekte können sich sehen lassen. So hinterlässt ein Held deutliche Fußabdrücke im Schnee, und bei jedem Schritt wirbelt etwas von dem gefrorenen Nass hinter ihm auf. Und wenn Ork-Shamane Dabu im finsternen Duskwood seine Fackel anzündet, um wenigstens etwas Sicht zu haben, bekommt man sogar eine leichte Grusel-Gänsehaut. **PET**



Die rothaarige **Zwergin** setzt sich mit Schwert und Schild gegen einen Frostmane Troll zur Wehr.



Im Swamp of Sorrows treffen Sie **Dragonspawns**.

## World of Warcraft

**Genre:** Online-Rollenspiel  
**Termin:** 1. Quartal 2004

**Entwickler:** Blizzard  
**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Petra Schmitz:** »Blizzard gehört verklagt! Und zwar wegen Quälerei. Selten habe ich so auf ein Spiel gewartet. Die Mischung aus Altbewährtem und sinnvollen Neuerungen klingt nach lang anhaltendem Online-Spaß. Die Grafik verdient jetzt schon einen Award. Ich will nach Azeroth!«