

Landflucht nach Azeroth

World of Warcraft

Adieu, schnöde Real-Welt: Mit vielen Design-Nettigkeiten in ihrem ersten Online-Rollenspiel will Blizzard nicht nur Hardcore-Fans ins Internet locken.

Jede Region hat ihre eigenen Landschaften und Lichtverhältnisse. Im Sumpfgebiet ist es Essig mit Heiterkeit und Sonnenschein, hier herrscht bräunlich-bedrohliches Zwielicht.



Gehören Sie zur schweigenen Mehrheit, die der Versuchung von *EverQuest*, *Dark Age of Camelot* & Co noch widerstehen konnte? Prima, denn Blizzard hat genau Leute wie Sie auf dem Kieker. Dank vieler Komfort-Features soll das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* eine größere Zielgruppe ansprechen als bisherige Genre-Vertreter, bei denen der Charakter-Aufbau relativ langatmig ist. Auch wer mal

eben nur ein Stündchen vor sich hin spielen will, soll spannende Quests erleben können.

Bei einer Vorführung im Blizzard-Hauptquartier nimmt unser Held zum Beispiel den Auftrag eines Händlers an, ein Ober-Monster zu erschlagen. Doch dazu ist ein bestimmtes Schwert nötig, für dessen Herstellung wir zwei Gegenstände aus Duskwood brauchen. Auf der Mini-Map taucht jetzt ein

Pfeil auf, der uns zeigt, wo wir für diese Quest als Nächstes hinführen müssen. Solche überschaubaren Missionen erleichtern das Leben auch für Einsteiger-Helden, die keine Lust auf die Bildung einer Gruppe haben.

Zusammen Rituale zaubern

Bei Tausenden von menschlichen Mitspielern bleibt aber niemand dauerhaft allein. Das Magie-System enthält eine Reihe von Ritualen, die nur ausgeführt werden, wenn sich mehrere Spieler zusammentun. Beispielsweise sind drei Charaktere nötig, um das Ritual »Tor öff-

nen« auszuführen. Viele Feinheiten erleichtern Kommunikation und Orientierung in der Gruppe. Ihre Party-Mitglieder sind auch auf der Mini-Map eingezeichnet. Außerdem dreht jede Spielfigur den Kopf realistisch. Wenn ein Kumpel Ihnen »Pass auf!« rüberfunkelt, sehen Sie anhand der Blickrichtung seines Charakters, aus welcher Ecke das angriffslustige Riesenmonster heranstapft.

Noch mehr Komfort: In der Nähe von populären Monster-Jagdplätzen wird es Außenposten mit Läden geben; Sie müssen also zum Verscherbeln von Beute nicht immer in die nächste Stadt gehen. Das Anlegen mehrerer Rüstungsteile wirkt sich auf das Aussehen Ihres Charakters aus, durch Löcher kann man aber auch die darunter liegenden Schichten erkennen. Dadurch ragt zum Beispiel der Zipfel Ihres Gilden-Hemds unter dem neuen Lederwams hervor. **HL**



Als Ork wandern wir durch Darkshire.

Links sind die verwendeten Ausrüstungsgegenstände aufgelistet. Im rechten Fenster sehen wir, welcher Plunder noch im Rucksack parkt.



World of Warcraft

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

Heinrich Lenhardt: »Bei Blizzard gibt es genug Ange-stellte, die noch andere Online-Titel bis zum Umfallen spielen. Und alle sind fest davon überzeugt, mit WoW ein schöneres, motivierenderes und komfortableres Genre-Schwergewicht hinzukriegen. Ich traue den Jungs!«