

# Warhammer Online

**DVD**  
 - Top-Spiel-Videos  
 - Überblick  
 - PvE  
 - RvR  
 - Altdorf  
 - Interview  
 - Fazit

**gamestar.de**  
 - Screenshot-Galerie  
 ▶ Quicklink: 5127  
 - Infos zum Spiel  
 ▶ Quicklink: 5128



Neues vom Krieg: Wir haben erstmals Hoch- sowie Dunkeelfen geschmetzelt und dabei frische Details zu den Fraktionskämpfen, den Quests und der komplexen Charakterentwicklung erbeutet.

Wer **World of Warcraft** spielt, reist auch nach China, um mit landflüchtigen Reisbauern um gefälschte Billig-Markenklamotten zu feilschen. Pardon, das war unwahr und gemein. Dennoch steckt in unserer schamlosen Übertreibung ein wahrer Kern. Wie die chinesischen Falschmummel ist nämlich auch **World of Warcraft** bloß eine billige, kaum ein Online-Rollenspiel reicht an den exzellenten Spielfluss, an das Suchtpotenzial des Blizzard-Hits heran. Neu erfunden haben die Entwickler das Abenteuer-Rad jedoch nicht: **World of Warcraft** fesselt mit derselben Motivations-Tretmühle aus

Monsterhatz und Ausrüstungs-Sammelwut, die das Genre seit den Urvätern **Ultima Online** (1997) und **Everquest** (1999) prägt. Und auch das Szenario des Zehn-Millionen-Abonnenten-Giganten kann ein prominentes Vorbild nicht leugnen: das **Warhammer**-Universum. Die düstere Welt dient seit 1983 als Grundlage für Zinnfiguren-Gefechte, in denen sich Fantasy-Völker wie Elfen und Orks die Rüben einschlagen. Dies inspirierte Blizzard 1994 zur **Warcraft**-Strategieserie, aus der 2005 **World of Warcraft** hervorging. Mit **Warhammer: Age of Reckoning** bekommt nun allerdings auch das Original sein Online-Rollenspiel, das die Abenteurer vom Konkurrenten weglocken soll – und zwar mit Dauerkrieg: Der Entwickler EA Mythic verspricht Fraktionsgefechte, in denen die Spieler gegeneinander kämpfen, Festungen belagern und Hauptstädte abfackeln. Wir sind nicht nach China, sondern nach Paris gereist, um **Warhammer Online** anzuspielen. Und um herauszufinden, ob das Original seiner beliebten Kopie das Heldenwasser reichen kann.

### Rabiates Sechserpack

Sechs Fraktionen bekriegen sich in **Warhammer Online**, aufgeteilt in zwei Bündnisse. Das menschliche Kaiserreich, die Zwerge und die Hochelfen stellen die Truppen

## Ordnung: die Guten



**Das Kaiserreich**

**Klassen:** Hexenjäger (Schurke), Sigmarpriester (Paladin), Feuerzauberer (offensiver Magier), Ritter des Sonnenordens (Unterstützer)



**Die Zwerge**

**Klassen:** Eisenbrecher (defensiver Krieger), Hammerkrieger (offensiver Nahkämpfer), Runenpriester (Unterstützer), Maschinist (Fernkämpfer)



**Die Hochelfen**

**Klassen:** Schattenkrieger (Fernkämpfer), Schwertmeister (defensiver Krieger), Erzmagier (Heiler, Zauberer), eine unbekannte Klasse



Die **Sigmarpriesterin der Menschen** teilt kräftiger aus, je länger sie kämpft. Zudem stärkt sie nahe Verbündete mit Schutzzaubern.

Der **Hochelfen-Erzmagier** versengt Feinde aus der Distanz mit Feuerbällen. Wenn er länger am Gefecht teilnimmt, darf er zudem Heilsprüche wirken.

Der dick gepanzerte **Auserwählte des Chaos** schluckt viel Schaden und hext zudem Unterstützungszauber.

Die **Dunkelelfen-Zauberin** beherrscht mächtige Magiegeschosse mit Flächenschaden sowie Flüche, die Schaden über Zeit anrichten.

Der **Goblin-Schamane der Grünhäute** teilt offensive Zauber aus und erhöht die Verteidigungskraft seiner Verbündeten.

Die **Kämpfer des Chaos und der Ordnung** stehen sich im gegenüber. Zu Gefechten zwischen Spielern kommt es entweder in abgegrenzten Bereichen der offenen Spielwelt oder in speziellen RvR-Szenarios.

der Ordnung, also der guten Seite. Ihre Gegenspieler sind die Chaos-Menschen, Grünhäute und Dunkelelfen vom Zerstörungssyndikat. Jedes Volk bietet vier Klassen, Dunkelelfen etwa treten als Hexenkrieger, Jünger, Zauberer oder Schwarze Gardisten an. Das alleine wäre schon ein feines Fundament für zünftige Völkerschlachten, doch zwischen je zwei Parteien herrscht auch noch eine erbitterte Erzfeindschaft: Das Imperium hasst das Chaos, die Zwerge prügeln sich mit Grünhäuten und auch Hoch- sowie Dunkelelfen ziehen sich gerne gegenseitig die Ohren spitz, pardon, lang.

Von Anfang an stimmt **Warhammer Online** die Abenteurer auf diese Rivalitäten ein. Als wir mit einer Hochelfen-Schattenkriegerin die ersten Schritte durchs

Spitzohren-Heimatland Ulthuan wagen, fällt uns sofort ein finsterkolossales Stachelschiff auf, das über der Waldlandschaft schwebt: Es ist eine Schwarze Arche, also einer der Transportpötte, mit denen die Dunkelelfen in Ulthuan einfallen. Weil sich die Hochelfen das nicht gefallen lassen, müssen wir bereits zu Beginn gegen KI-gesteuerte Finsterlinge antreten. Nur im allerersten Auftrag noch nicht: Darin jagen wir Dusterferne, kleine Flattervieher, unsere Schattenkriegerin spickt die Biester aus der Distanz mit zwei bis drei Pfeilen und schnetzelt sie danach mit dem Schwert. Die Gefechte verlaufen wie in vielen anderen Internet-Abenteuern, per Iconklick oder mit den Zahlentasten lösen wir Attacken aus. Auch sonst gibt's keine Eingewöh-

nungsprobleme, zumal das Interface nahezu baugleich mit dem von **World of Warcraft** ist.

### Klassische Kette

Die nächste Quest führt uns in ein Wäldchen, das wir von Dunkelelfen-Spionen säubern. Gleich danach schickt uns der Questgeber weiter zum Prinzen Eldrion. Der blaublütige Reiter bittet uns gleich um drei Gefallen: Wir sollen Harpyien sowie Dunkelelfen-Hexenkrieger jagen und einem verletzten Hochelfen-Krieger helfen. Komfortabel: Auf der Übersichtskarte lassen wir uns anzeigen, in welchem Gebiet die Ziele liegen. Dort bekommen wir nun auch die volle Kriegswucht zu spüren. Die Dunkelelfen und ihre geflügelten Harpyien-Helfer pirschen um ruinierte Spitztürme,

computergesteuerte Hochelfen-Soldaten recken das Schwert gen Himmel, bevor sie sich in die Abwehrrschlacht stürzen. Und mitten in diesem Tumult erfüllen wir unsere (noch sehr leichten) Quests.

Hier wird bereits klar, dass **Warhammer Online** eine aus anderen Online-Rollenspielen bekannte Tugend erbt: Zu Beginn folgen wir einer lückenlosen Auftragskette, sodass wir nie ziellos herumlaufen, sondern direkt unsere ersten Belohnungen verdienen – das motiviert. Zugleich fühlt sich das Programm jedoch sehr klassisch, um nicht zu sagen gewöhnlich an. Denn Quests nach dem Motto »Töte X Gegner« und nicht vertonte Auftragstexte zählen längst zum Genre-Standard. Mit seinen originellen Missionen und Dialogen wirkt etwa **Age of**

## Destruction: die Bösen



**Das Chaos**

**Klassen:** Auserwählter (Allround-Nahkämpfer), Zelot (Unterstützer), Magus (offensiver Magier), Chaosbarbar (offensiver Gestaltwandler)



**Die Grünhäute**

**Klassen:** Schwarzkork (defensiver Nahkämpfer), Orkspalta (offensiver Nahkämpfer), Goblin-Schamane (Heiler), Squitgreiba (Bestienzüchter)



**Die Dunkelelfen**

**Klassen:** Hexenkrieger (Schurke), Schwarzer Gardist (defensiver Krieger), Jünger (offensiver Unterstützer), Zauberer (offensiver Magier)

## Die Hauptstädte



Mitten in Altdorf, der Hauptstadt des menschlichen Imperiums, erhebt sich der **kaiserliche Palast**.



Wenn Gegner Altdorf stürmen, erwartet sie im **Thronsaal** der Kaiser Karl Franz zum letzten Gefecht.



Aus den Schornsteinen der **Magieschule des Lichtordens** lodern tagein, tagaus die Flammen.



Die Chaos-Fraktion residiert in der **Unvermeidlichen Stadt**, hier der Hauptplatz samt Warp-Strudel

**Conan** deutlich frischer. Doch was soll's, das Kernelement von **Warhammer Online** sind schließlich die Völkerschlachten. Und dank unserer Scharmützel gegen die Kl-Dunkelelfen sind wir motiviert, uns auch in Gefechte gegen menschliche Spitzohren zu stürzen. Möge das Pack seine Untaten büßen!

### Action-Instanzen

Um unsere dunkle Seite auszuleben, entscheiden wir uns dann aber doch, als Zauberer der Dunkel elfen in den Fraktionskrieg zu ziehen. Wie schon in **Dark Age of Camelot** laufen die Scharmützel unter dem Dachbegriff RvR für »Realm versus Realm«, also »Reich gegen Reich«. Eine wichtige RvR-Unterform sind die Szenarios, die den Schlachtfelder von **World of Warcraft** ähneln: In Instanzen bestreiten wir Teamgefechte gegen Abenteurer der feindlichen Fraktion; die Spielmodi erinnern an Action-Titel wie **Unreal Tournament 3**: Mal klauen wir Flaggen, mal erobern wir Kontrollpunkte, mal stehlen wir einen Gegenstand, den wir möglichst lange behalten müssen. Um auf das Schlachtfeld zu gelangen, reihen wir uns per Menü in eine Warteschlange ein. Sobald in der Instanz ein Platz frei wird, teleportieren wir automatisch dorthin.

### Flaggen her!

In unserer ersten Schlacht sollen wir die Flagge der verhassten Hochelfen stehlen, also los! Unsere knapp zwanzigköpfige Dunkel elfen-Mannschaft wird automatisch in Sechsergruppen aufgeteilt; wir belegen unsere fünf Kameraden erstmal mit einem Stärkungszauber, damit sie mehr Schattenschaden anrichten. Feinden heizen wir mit Düsterenergie-Geschossen ein. Oder wir verflu-

chen die Kerle, damit sie längere Zeit Schaden erleiden. Während uns Feuerbälle, Pfeile sowie Klängen um die Spitzohren wirbeln, kämpfen wir uns zum Feindlager vor, wo ein verbündeter Schwarzgardist den Wimpel schnappt und flieht. Seine Verfolger binden wir mittels Hexerei kurzfristig am Boden fest, ungehindert trägt er die Flagge bis in unseren Stützpunkt. Sieg für die Dunkel elfen!

Auf dem nächsten Schlachtfeld erobern wir Kontrollpunkte. Jeweils einen davon gibt **Warhammer Online** einige Minuten lang frei, samt Textmeldung à la »Das Sägewerk kann nun erobert werden«. Um eine Stellung zu besetzen, müssen wir die dortige Flagge anklicken und einige Sekunden lang verharren. Je länger wir das Banner danach halten, desto mehr Punkte verdient unsere Partei. So entbrennt eine wogende Schlacht, in der uns die Hochelfen ein ums andere Mal aus unseren Stellungen vertreiben. Wir sterben häufig, erstehen aber jedes Mal nach einer kurzen Wartepause und ohne Strafe am nahen Friedhof wieder auf. Das macht die Gefechte schön flott; dank des bequemen Warteschlange-Einstiegs dürften sich die Szenarios ideal für Neuhelden eignen – als eine Art RvR-Einstiegsdroge.

### Schlachtbezirke

Die Szenarios stellen freilich nur eine von mehreren RvR-Varianten dar. So können Sie auch in der offenen Welt gegen menschliche Gegner antreten, in jedem Gebiet gibt's dafür einen extra abgegrenzten Unterbereich. Dort dürfen sich aber nur Spieler mit dem entsprechenden Level duellieren. Wenn etwa hochstufige Recken in ein Anfänger-Areal eindringen, verwandeln sie sich umgehend in



Ein **Champion** des Chaos-Gottes Khorne in detaillierter Vollrüstung präsentiert sein Juggernaut-Schoßtier.

## Die RvR-Kampagne

Durch Erfolge im Kampf gegen Mitspieler oder gelöste Quest sammeln Abenteurer Punkte für die RvR-Kampagne (Realm versus Realm, Reich gegen Reich) ihrer Partei.

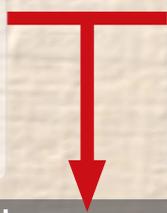
### PvE

Wer gerne gegen KI-gesteuerte Monster kämpft (PvE, Player versus Environment), häuft RvR-Zähler an, indem er reguläre Aufträge oder die originellen öffentlichen Quests absolviert.



### PvP

Wer Gefechte gegen Mitspieler vorzieht (PvP, Player versus Player), verdient RvR-Punkte durch gewonnene Schlachtfeld-Szenarios. Alternativ erfüllen Sie spezielle Kriegsziele in der offenen Welt.



### Hauptstadt



### Festungen



### Pool

Alle Punkte fließen in einen Pool. Je weiter sich dieser füllt, desto weiter rückt die Fraktion vor – zunächst zu den feindlichen Festungen, danach zur Hauptstadt.

### Festungen



### Hauptstadt



Hühner und werden vom Gegner zerkloppt. In manchen RvR-Abchnitten soll es überdies spezielle Ziele geben. Zum Beispiel müssen die Abenteurer ein Chaosportal erobern. Das hat neben dem Spaß noch einen übergeordneten Sinn, denn erfüllte Aufgaben bringen Punkte für den RvR-Feldzug der siegreichen Partei.

### Parteispenden

Der RvR-Feldzug ist das Herzstück von **Warhammer Online**. Während seiner gesamten Karriere sammelt jeder Abenteurer durch erfolgreiche Aktionen Zähler für seine Fraktion – etwa, wenn er Mitspieler besiegt, Szenarios gewinnt oder Quests erfüllt. Diese Punkte fließen direkt auf das Kampagnenkonto der Partei. Dadurch drängt diese im Völkerkrieg ihren Erzrivalen in vier Stufen zu-

rück. Die Hochelfen beispielsweise rücken schrittweise immer weiter ins Territorium ihrer finsternen Artgenossen vor. Dann öffnet das Spiel frische Schlachtfelder, darunter gewaltige Festungen, die Sie je nach Fraktionszugehörigkeit belagern oder verteidigen.

Hierzu kaufen Sie beim Händler Fertig-Kriegsgeräte, die Sie auf dem Schlachtfeld an vorgegebenen Punkten aufstellen. Darunter sind Töpfe mit siedendem Öl, das Sie von den Zinnen auf Invasoren kippen. Und Katapulte, die Mauern zerbröseln. Und »Orkaspulte«, die Grünhäute über die Wälle schleudern. Manche Waffen werden effektiver, je mehr Spieler sie einsetzen – etwa Rammen, mit denen Sie Tore eindrücken. Falls Sie es schaffen, eine Burg einzunehmen, gehört sie Ihnen. Bis der Feind zurückschlägt.

### Mitten ins Herz

Falls es eine Fraktion schafft, alle feindlichen Festungen zu besetzen, schaltet **Warhammer Online** das ultimative Schlachtfeld frei: die generische Hauptstadt. Auch diese können Sie belagern und stürmen, was aber nicht einfach wird. Der Producer Jeff Hickman verspricht: »Um eine Hauptstadt zu erobern, braucht man alle Spieler eines Reiches.« Am Großgefecht könnten also Tausende Spieler teilnehmen – wir hoffen, dass die Server dieser Last standhalten. Zumal die Metropolen auch noch von KI-Wachen verteidigt werden: Im kaiserlichen Altdorf etwa strömen Hammerpriester aus dem Tempel von Sigmar, aus dem rauchenden Kamin der Zauberschule des Lichtordens regnen Feuerbälle. Beide Gebäude können Sie abfackeln, um Altdorfs Abwehr zu schwächen.

Das letzte Ziel beim Stadtsturm ist der Palast. In dieser Raid-Instanz wartet der feindliche Herrscher samt Leibwächtern, in Altdorf etwa der Kaiser Karl Franz. Wie viele Spieler beim Showdown mitmischen dürfen, steht noch nicht fest. »Alleine wird den Kaiser aber sicher niemand erledigen«, scherzt Hickman. Das besiegte Oberhaupt wird dann in die Hauptstadt des Erzrivalen verschleppt. »Dort kann man den Kaiser sogar mit Tomaten bewerfen«, verspricht Hickman. In der eroberten Metropole dürfen die

Sieger derweil Häuser plündern, um Geld und Gegenstände zu gewinnen. Die ehemaligen Einwohner hausen in Flüchtlingslagern, wo den Spielern der besiegten Fraktion weiterhin Händler, Banken und Auktionshäuser zur Verfügung stehen – also alle regulären Dienstleister. »Wir wollen den Verlierern ja nicht alles wegnehmen«, sagt Hickman. »Nur einige Viertel samt der dortigen Auftraggeber werden in eroberten Städten nicht zugänglich sein.«

### Gegen den Frust

Mit der Zeit soll die Siedlung ihre Eroberer dann wieder abstoßen, etwa durch Gegenangriffe von KI-Wachen. Zudem leiden die Besatzer unter Schwächungszaubern, während die rechtmäßigen Besitzer der Metropole von Kampfboni profitieren. Erledigte Invasoren erstehen nicht in der Stadt wieder auf, sondern weit entfernt. Das soll es der besiegten Fraktion erleichtern, ihren Regierungssitz zurückzuerobern. Und falls sie es partout nicht schafft, gibt's noch ein letztes Mittel. »Im Notfall setzen wir den Server zurück«, erläutert die Internationale Produzentin Yvette Nash, »wir wollen die Spieler ja nicht frustrieren.«

Bei der Frustvermeidung spielt auch die Bevölkerungsbalance eine Rolle: Wenn eine Fraktion mehr Spieler hat als ihre Rivalen, könnte sie diese einfach überrennen – was der unterlegenen Par-



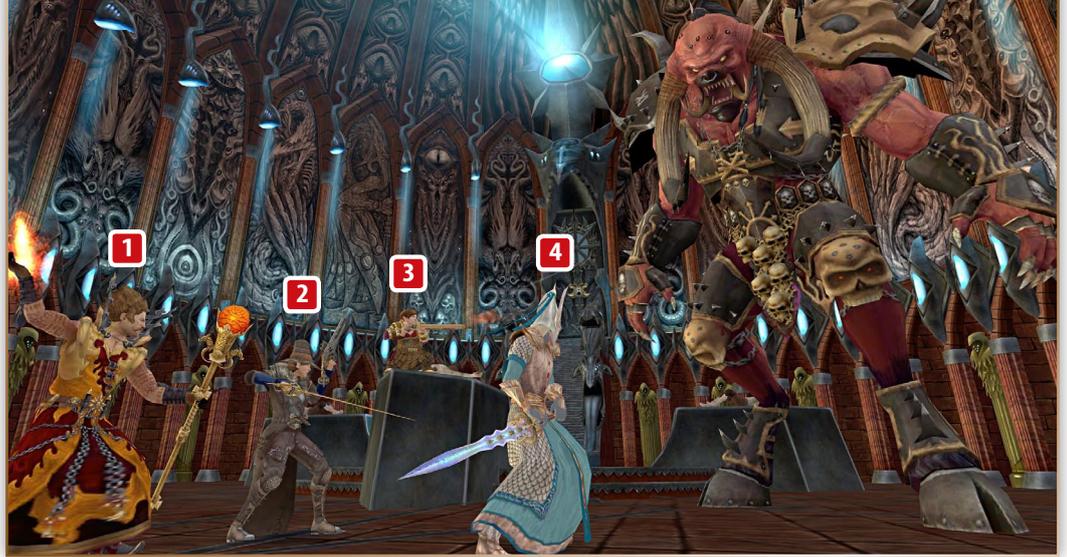
In diesem RvR-Szenario ringen die Fraktionen um den **Kontrollpunkt** hinten, erkennbar an der Lichtsäule.



Den Schrein hinten bewacht ein **Dryaden-Baumwesen**.



Ein **Schwertmeister** der Hochelfen und ein menschlicher **Sigmarpriester** stehen vor einem Lager der Spitzhoren.



Auf hohen Stufen dürfen Sie Gruppen-Instanzen samt **Bossgegnern** erkunden. Hier stehen ein Feuerzauberer **1** und ein Hexenjäger **2** der Menschen, ein Zwergen-Maschinist **3** und ein Hochelfen-Schwertmeister **4** dem Dämon Elragina gegenüber. Nein, den markieren wir nicht mit einer Zahl.

te sicher keinen Spaß macht. »Das ist ein Problem«, gesteht Hickman. »Wir denken momentan über mehrere Lösungen nach. Zum Beispiel könnten wir Bewohnern unterbevölkerter Reich permanente Kampfboni spendieren. Oder wir begrenzen die Spielerzahl der Bündnisse.« Letzteres dürfte jedoch eine schlechte Idee sein, weil es die Fans bei der Fraktionswahl einschränken würde.

### Endlose Aufgaben

Vom RvR-Feldzug sollen auch Recken profitieren, die am liebsten gegen KI-Monster kämpfen (PvE, Player versus Environment). Denn wenn eine Fraktion Punkte anhäuft, steigt auch ihre Hauptstadt bis zu viermal im Level auf. Dann patrouillieren dort stärkere KI-Wächter, vor allem aber werden neue Bereiche und Quests freigeschaltet. Im aufgewerteten Altdorf etwa dürfen Spieler in die Kanalisation hinabsteigen, um dort gegen das Rattenvolk der Skaven zu kämpfen. Die Stufe einer Sied-

lung kann aber auch wieder sinken, zum Beispiel wenn der Feind während einer Belagerung Gebäude niederbrennt. Neben den freischaltbaren Bereichen planen die Entwickler Ereignisse wie eine Nacht der Lebenden Toten. Wer besondere Aufgaben erfüllt, verdient sich zudem kurzfristig seine eigene Statue in der Siedlung!

Auch außerhalb der Städte dürfen Monsterjäger auf Arbeitsuche gehen, lange Laufwege verkürzen Sie dabei mit Reittieren. Chaos-Streiter etwa reisen auf gehörnten Schlachtrössern. Die Transportviecher dürfen Sie auf niedrigen Stufen mieten, auf höheren dann kaufen. So gelangen Sie flink von einem Auftraggeber zum nächsten. Neben regulären Missionen verspricht EA Mythic Instanzen, in denen Sie gemeinsam mit bis zu fünf Mitstreitern gegen Bossgegner ringen. Eine originelle Neuerung sind die öffentlichen Quests: Wenn Sie bestimmte Gebiete betreten, werden Sie automatisch gefragt, ob

sie den dortigen Auftrag annehmen möchte. Wer bejaht, bildet eine Gruppe mit anderen Spielern, die diese Mission ebenfalls angenommen haben. Gemeinsam lösen Sie dann die mehrstufige Quest, in jedem Abschnitt können Spieler aus- oder neu einsteigen. So erledigen Sie etwa Chaos-Dämonen oder bekämpfen später sogar Mitglieder der Feindfraktion. Abgeschlossene Aufträge beginnen wenige Minuten später erneut – und Sie dürfen sie beliebig oft wiederholen, um Belohnungen und Erfahrung zu sammeln.

### Moralische Taktik

Apropos Erfahrung: Die sammeln Sie auch in Gefechten gegen andere Spieler. Dadurch steigen RvR-Fans genauso schnell im Level auf wie Abenteurer, die ausschließlich Quests lösen. Als Obergrenze peilt EA Mythic derzeit den 40. Rang an, nach jedem Aufstieg dürfen Sie bei Trainern neue Fähigkeiten kaufen. Neben normalen Kampfkünsten sind darunter auch Moral-Talente. Denn je länger Sie kämpfen, desto mehr füllt sich der Moralbalken Ihres Helden – und zwar in vier Stufen: Die erste erreichen Sie

schnell, die letzte ist nur im Gruppenkampf gegen Feindhorden zu schaffen. Je nach Moralstand dürfen Sie dann mehr oder minder mächtige Begabungen einsetzen, zum Beispiel saugen Sie Feinden Zauberenergie ab oder beleben gefallene Mitstreiter wieder.

Ab dem zehnten Rang dürfen Sie Punkte in eine von drei Meisterschaften stecken. Dunkelkelfenzauberer etwa spezialisieren sich auf Qual, Elend oder Zerstörung. Qual-Profis nehmen am liebsten Einzelgegner mit Fernzaubern aufs Korn. Wer auf Elend setzt, schwächt Widersacher mit Flügen. Und Zerstörer richten massiven Flächenschaden an, können sich dabei aber auch selbst schaden. Alternativ vermischen Sie die drei Talentfelder, um einen Allrounder zu erschaffen. Gegen Bezahlung dürfen Sie Ihre Meisterschaft zudem jederzeit ändern. Dies wird allerdings teurer, je weiter Ihr Recke im Level aufsteigt.

Es lohnt sich jedoch sowieso nicht, ständig die Meisterschaft zu ändern, nur um Ihren Helden an die aktuellen Aufgaben anzupassen. Dafür gibt's schließlich die Taktiken! Im Spielverlauf lernen Sie zahlreiche dieser pas-

## Die Collector's Edition



Die auf 55.000 Exemplare limitierte Collector's Edition von **Warhammer Online** kostet rund 80 Euro und enthält ein Comicbuch, ein Artbook mit 224 Seiten sowie eine Grünhaut-Zinnfigur. Im Spiel selbst profitieren Käufer vom Folianten der Erkenntnis. Dieser exklusive Gegenstand spendiert Ihrem Charakter 60 Minuten lang 10 Prozent mehr Erfahrung, darf aber insgesamt nur dreimal benutzt werden.



Mit Schwert und Pistole knöpft sich der **Hexenjäger** (links) einen magiebegabten Chaos-Zeloten vor.



Eine **Zerstörungs-Gruppe** von links nach rechts: Chaos-Auserwählter, Schwarzork, Dunkelelfen-Jünger.



Eine Gruppe posiert vor einem **Dampfpanzer**. Ob der wohl auch in Belagerungen zum Einsatz kommt?

siven Stärkungszauber, die Sie in Dreiersets zusammenfassen dürfen. Je nach Situation schalten Sie dann auf eine andere Taktik-Garnitur um. Wer etwa mit den Gildekumpels in eine Instanz pilgert, stärkt vorher sein Heiltalent; wer gegen Mitspieler ringt, erhöht seinen Zauberschaden. Ständig hin- und herschalten dürfen Sie zwischen den Sets aber nicht, nach jedem Wechsel verückt eine Wartezeit. Wie lange diese dauert, steht noch nicht fest.

### Weiter motivieren

Wenn Ihr Held den 40. Charakterlevel erreicht hat, hört seine Karriere allerdings noch lange nicht auf. Denn er findet nicht nur bessere Ausrüstung, sondern darf auch weiterhin neue Talente pauken. Wer etwa fleißig gegen Mitspieler kämpft, erntet Rufpunkte und steigt bis zu 80 Mal im Rang auf. Beim Trainer dürfen Sie dafür spezielle Belohnungen kaufen. Zum Beispiel RvR-Taktiken, dank derer Sie mehr Schaden gegen bestimmte Spielervölker anrichten. Oder Sie verbessern Ihre Eigenschaften, unter anderem dürfen Sie Ihre Ausweich-Chance erhöhen oder einen Charakterwert um bis zu 150 Punkte steigern.

Ebenfalls eine wichtige Rolle spielt der »Wälzer des Wissens«. Dieses Buch verzeichnet alle Fortschritte Ihres Abenteuers, etwa seine erfüllten Quests oder Infos zu allen bereits besiegten Monstertypen. Viel wichtiger ist allerdings, dass der Wälzer Aufgaben stellt. Wer die erfüllt, verdient unter anderem neue Titel, Fähigkeiten, Taktiken oder sogar spezielle Gegenstände. Wer etwa zehn erledigte Gegner plündert, darf sich »Taschendieb« schimpfen. Falls Sie besonders viele Ungeheuer einer bestimmten Klasse besiegen, kämpfen Sie fortan effektiver gegen diese Bestienart.

Außerdem sind in **Warhammer Online** geheime Aufträge versteckt. So können Sie etwa zwei Menschen-Verräter beim Gespräch belauschen, sie erledigen



Diese **fiesigen Fettdämonen** bewachen einen Schrein des Chaos-Gottes Nurgle.

und ihnen den Schlüssel zu einem Zauberturm abnehmen. Dort kloppen Sie den Magier um, der die Jungs zum Treuebruch angestiftet hat. Auch dafür belohnt Sie der Wälzer. Ein andermal flitzt in einer Höhle ein mickriges Monster an Ihnen vorbei. Wenn Sie schnell reagieren und es erledigen, gibt's ebenfalls ein Geschenk vom Wälzer. Und falls Sie sich in einem niedrigstufigen RvR-Bezirk in ein Huhn verwandeln und zehn andere Federviecher kaputtputzen, gibt's ebenfalls einen Wälzer-Bonus. Das schlaue Buch dürfte damit wesentlich zur Langzeit-Motivation beitragen, zumal es Tausende offener und geheimer Aufgaben verzeichnen soll.

### Allianzwimpel

Was für Helden gilt, trifft in **Warhammer Online** auch auf Gilden zu. Denn die Spielerbündnisse steigen bis zu 80 Mal im Level auf, wenn Ihre Mitglieder Erfahrungspunkte anhäufen. Das geht jedoch umso langsamer, je mehr Helfer eine Gilde hat. Mächtige Allianzen leisten sich gar ihr eigenes Hauptquartier. Dessen Untergeschoss dient als Versammlungsort für alle Gefährten, während das obere Stockwerk nur Anführern offen steht. Zudem besitzt jedes Bündnis bis zu drei aufwertbare Banner, die Gildenkrieger in die Schlacht mitnehmen können. Der Flaggenträger stärkt alle Mitstreiter in seiner Gruppe, darf aber selbst nur mit

der Fahne zuschlagen – richtet also fast keinen Schaden an. Die Standarte lässt sich zudem in den Boden rammen, damit alle Verbündeten in ihrer Umgebung von Kampfboni profitieren. Falls jedoch der Feind das Abzeichen erobert, darf er sie in einer seiner Festungen als Trophäe aushängen. Erst wenn die Burg fällt, wandert das Banner zurück zu den Besitzern.

### Triste Tests

Klar, quatschbunte Comic-Grafik à la **World of Warcraft** würde nicht zur martialischen Welt von **Warhammer** passen. Mythic hält die

Schauplätze bewusst düster. Dennoch wirken manche der meist grau-braunen Umgebungen arg bieder und langweilig. Dafür tragen die Charaktere sehr detaillierte, teils wunderschöne Rüstungen. Zwar möchte EA Mythic noch an der Landschaftsgrafik arbeiten, allzu viel dürfte sich daran aber nicht mehr ändern. Schließlich feilen die Entwickler derzeit hauptsächlich an der Balance, im April etwa prüften die Betatester schwerpunktmäßig die Hoch- und Dunkel elfen. Laut Jeff Hickman ist das Online-Abenteuer überdies schon komplett spielbar: »Wir könnten Warhammer Online sofort veröffentlichen, es ist nur noch nicht richtig abgestimmt.«

Zumindest eines steht aber schon fest: Die Fraktionskämpfe heben **Warhammer Online** angenehm von **World of Warcraft** ab, zumal Gefechte zwischen Spielern nach wie vor das ungeliebte Stiefkind des Marktführers sind. In diesem Punkt übertrifft das Original seine Kopie also. Damit hat EA Mythic beste Chancen, den chinesischen Reissbauern, quatsch, Blizzard zahllose Fans abspenstig zu machen. **GR**

## Online-Rollenspiel-Check



### Warhammer Online

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **EA Mythic / GOA** ► Status **zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Ja, Warhammer Online wirkt stellenweise arg trist und geizt anfangs mit spielerischen Überraschungen. Wenn die Entwickler ihre Ideen vernünftig umsetzen, wird's dennoch ein Suchtspiel. Das liegt vor allem an den Völkerschlachten, die hochstufige Spieler lange motivieren dürften. Ich kann's jedenfalls kaum erwarten, Altdorf abzufackeln. Karl Franz, nimm dich in Acht!



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**