

Warhammer Online Age of Reckoning

Keine Wertung, weil ...

! ... Warhammer Online zum Redaktionsschluss noch nicht in den Läden stand. Alle unsere geschilderten Erfahrungen basieren auf dem geschlossenen und offenen Beta-Test. Deswegen und weil wir Online-Rollenspiele grundsätzlich über mehrere Wochen oder Monate unter die Lupe nehmen, fehlt die endgültige Wertung. Diese reichen wir in der nächsten Ausgabe innerhalb unseres Warhammer-Langzeittests nach.



Einzelgänger werden zu Gruppenspielern. Allein macht der Online-Krieg von EA Mythic zwar auch Spaß – aber er lässt sich auf keinen Fall gewinnen.

gamestar.de
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5579

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Gegend sieht nicht heimelig aus. Karge Felsen und abgestorbene Bäume überall, als habe hier ein Krieg gewütet. Doch das ist eine Fehleinschätzung: Der Krieg wütet immer noch! Kaum um die nächste Ecke gebogen, stehen wir vor einer feindlichen Dункelfelven-Zauberin. Kurzer Vergleich: Wir haben Rüstung,

Schwert und Schild, die grimmige Dame hat nur ein Leibchen an und fuchtelt mit ihrem Stab. Das ist eine klare Angelegenheit – zumal die Gute (ähnlich wie wir) das erste Mal im Reichskampfgebiet unterwegs sein dürfte und sich ihrer Kräfte sicher noch nicht voll bewusst ist. Mit einem Spezialschlag entziehen wir der Magierin

Aktionspunkte. Ohne die lässt sich schlecht zaubern. Dann verlangsamen wir sie noch um 40 Prozent – sollte sie wegrennen wollen. Ein paar müde Hexereien von ihr und ein paar schöne Schnetzeleien von uns machen die Gegnerin zu einer Ex-Magierin, wir feiern unseren ersten Sieg in diesem Sektor – ein gutes

Gefühl! Der Krieg ist in **Warhammer Online: Age of Reckoning** allgegenwärtig, nicht nur in den ausgewiesenen PvP-Zonen und -Instanzen. Das Online-Rollenspiel hat die immerwährenden Schlachten der berühmten Tabletop-Strategie ins Internet übertragen. Und die machen nach unseren ersten Eindrücken verflüxt viel Freude.

Reich gegen Reich



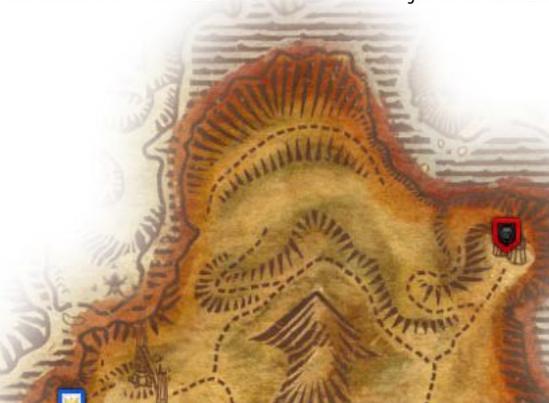
Aus den **Kriegslagern** geht es ohne Ladebildschirm in den Reichskampf. Wir werden bei Betreten der Zonen automatisch fürs PvP markiert.



Auf dem Weg zum Eroberungspunkt haben sich uns Spieler in den Weg gestellt. Mit zwei Schwertmeistern geht es der **feindlichen Räuberin** an den Krügen.



In den Gebieten, durch die Sie die Questreihen führen, finden Sie stets große PvP-Zonen, in denen Sie markante Punkte erobern sollen.



Am Eroberungspunkt müssen wir dann eine Gruppe von fünf NPCs erledigen. Der berittene **Dunkelfeln-Feldwebel** ist dabei der stärkste Widersacher.



Nach der Eroberung hagelt es Belohnungen. Wir steigen im **Rufrang** und können uns bessere Gegenstände bei den Händlern kaufen.



Zusammen mit anderen Spielern nehmen wir uns als Hochelfen-Schwertmeister einen **Bossgegner** in den Schattenländern vor. Der Zwerg links im Bild ist per Mietflug in unser Gebiet gereist.

Erzfeinde

Die Kräfte der Ordnung kämpfen gegen die der Zerstörung: Zwerge treten gegen Grünhäute an, Hochelfen gegen Dunkelelfen, und die Menschen des Imperiums kämpfen gegen das mutierte Chaos-Volk. Welcher Seite Sie sich auch immer verschreiben – es gibt überall gleich auf die Mütze. Kaum haben Sie Ihren Charakter erschaffen (das geht zügig, sonderlich umfangreich sind die Optionen für die Optik nicht), schickt

man Sie auch schon in den Kampf gegen den jeweiligen Erzfeind. Das sind zu Beginn nur NPCs, aber die erfüllen ihre Aufgabe: Ab jetzt wissen Sie, bei wessen Anblick Sie augenblicklich Axt, Bogen oder Blitzstrahl einsetzen.

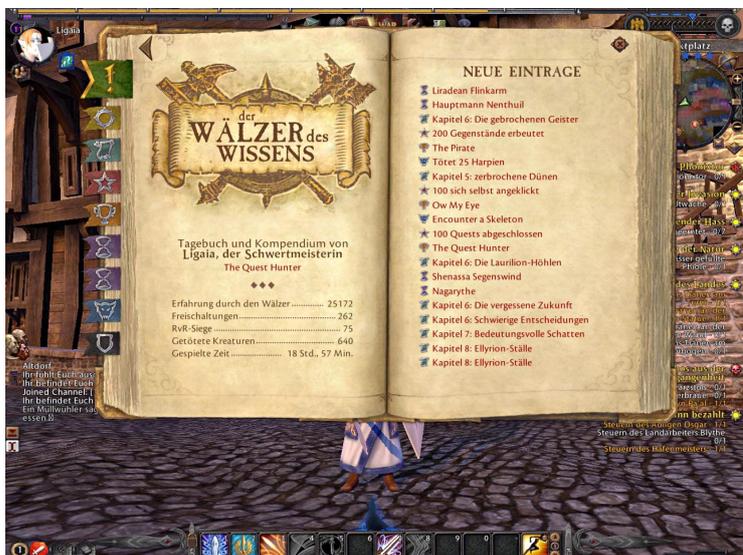
Warhammer Online inszeniert schon diese ersten Kämpfe sehr intensiv. Zwar sollen Sie immer nur wenige Gegner erledigen, aber die sind Teil einer Armee, die sich in einer endlosen Schlacht mit einem NPC-Heer des eigenen

Volkes prügelt. Starten Sie als Zwerg, dürfen Sie schon zu Beginn stationäre Geschütze auf Orks und Goblins abfeuern. Toll!

Offen für alle

Niemand bleibt lange allein in **Warhammer Online**, selbst wenn Sie es darauf anlegen. So bekommen Sie zum Beispiel als Hochelf den Auftrag, in einem Dunkelelfen-Lager einen Hinweis auf die Pläne des Feindes zu finden. An der Siedlung angekommen, ver-

rät Ihnen das Spiel, dass Sie den Bereich einer so genannten öffentlichen Quest betreten haben. Und die gleichen Typen, die dran glauben müssen, damit wir an die geheimen Pläne kommen, müssen auch fürs Lösen der öffentlichen Quests ins Gras beißen. Wenn Sie also durch die Quest geführt schon mal da sind und wenn doch schon 80 von den 100 Gegnern durch andere anwesende Spieler erledigt wurden, können Sie auch gleich dableiben



Der **Wälzer des Wissens** dokumentiert die Fortschritte Ihres Charakters und sammelt Informationen.



Schon im **Startgebiet** des Imperiums brennen die Häuser, Chaos-Horden wollen besiegt werden.

Öffentliche Quests



Öffentliche Quests beginnen mit anspruchslosen **Fleißaufgaben** wie dem Töten von 100 Blutsonn-Grünhäuten. Danach wird's zeitkritisch. Belagerungstruppen müssen ausgeschaltet, Steinschleudern zerstört und abgefeuert werden – in unter **10 Minuten**. Und zum Schluss abermals ein Zeitspiel, in dem Sie **starke Gegner** umhauen müssen. Wer gut war, bekommt eine verbesserte Würfel-Chance auf tolle Belohnungen.

und mitmizeln. Immerhin warten am Ende einer solchen, stets dreistufigen öffentlichen Quest tolle Belohnungen, die allerdings unter allen Beteiligten ausgewürfelt werden. Außerdem hagelt es Punkte, die Sie benötigen, um verschiedene, an ihr jeweiliges Aufenthaltsgebiet gebundene Kapitel abzuschließen. Und für jeden bewältigten Abschnitt erhalten Sie abermals nützliches Zeug

wie Heilränke, Waffen oder Rüstungen – das motiviert. Klasse: Sobald Sie ein Kapitel-Gebiet betreten, informiert Sie das Spiel darüber, ob sich offene Spielergruppen in der Gegend rumtreiben, wie diese zusammengesetzt sind, was sie grade machen und wie viele Minuten Laufzeit verstreichen werden, sollten Sie sich anschließen wollen. Gefällt Ihnen ein Trupp besonders,

reicht ein Klick, und Sie sind Teil des Spielerverbands. Auf der Karte wird die Position Ihrer Mitstreiter markiert, und Sie können sich auf den Weg dahin machen. **Wie man levelt** Ein Tipp: Wenn Sie das erste Mal ein Kriegslager betreten, ignorieren Sie dort zunächst alles. Buchen Sie gleich einen Flug in Ihre Hauptstadt und erforschen Sie

diese. Denn **Warhammer Online** belohnt Spieler nicht nur fürs Questen, sondern auch fürs Erkunden. 500 Erfahrungspunkte rasseln jeweils auf Ihr Charakterkonto, wenn Sie einen neuen Abschnitt betreten. Und in Altdorf (Ordnung), respektive in der Unvermeidlichen Stadt (Zerstörung) gibt es zig Abschnitte nah beieinander. Zusätzlich bieten die Städte auch für niedrigstufige Charak-

TECHNIK-CHECK

WARHAMMER ONLINE



STANDARD-PC
ATHLON 64/3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► minimale Details
In minimalen Details bleibt von der ohnehin nur mittel-mäßigen Grafik nicht viel übrig: keine Schatten **1**, kaum Fernsicht **2** und hässliches Wasser **3**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1280x1024 ► ausgeglichene Details
Wenn Sie alle Optionen auf »ausgeglichene« stellen, werden zumindest Schatten **1** angedeutet, und Sie erkennen auch weiter entfernte Objekte **2**.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► maximale Details
Auch ein High-End-PC macht aus Warhammer kein Crysis, aber zumindest gibt es im Spiel Echtzeit-Schatten **1**, hohe Fernsicht **2** und nette Reflexionen **3**.

TECHNIK-TIPPS

- In den niedrigsten Grafikeinstellungen verschwinden sogar die Zaubereffekte.
- Mit minimaler Sichtweite erhöhen sich die FPS um etwa 15 Prozent – Sie sehen aber auch Gegner erst später.
- Ohne Schatten gewinnen Sie bis zu 20 Prozent Leistung.
- Lassen Sie die Wasserreflexionen ruhig an, sie kosten kaum Leistung.
- Pro verringerter Auflösungsstufe gewinnen Sie bis zu 20 Prozent Leistung.

- Wenn Sie »Gras« deaktivieren, dann fallen die matschigen Texturen noch mehr auf – dafür läuft Warhammer knapp 15 Prozent flüssiger.
- Ab einer Geforce 9800 GTX oder Radeon HD4850 können Sie bedenkenlos Kantenglättung aktivieren.

Checkliste

- 13 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

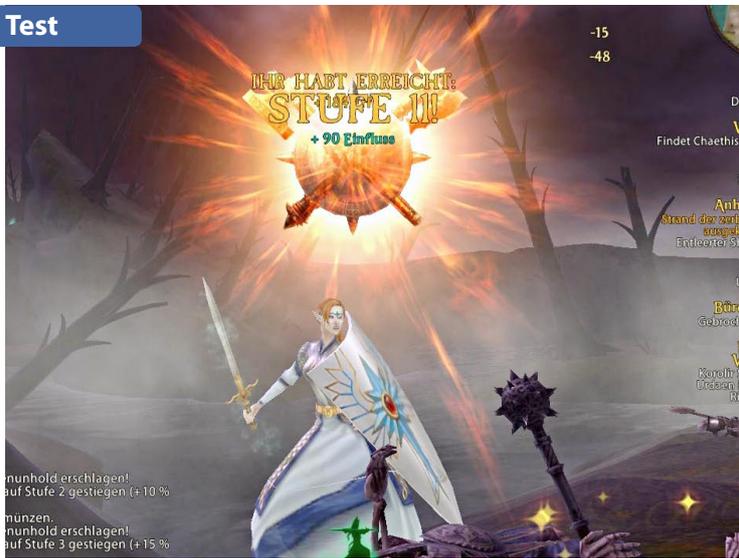


SO LÄUFT WARHAMMER ONLINE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			2			3		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
Radeon X1000	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX				
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
PROZESSOR	2			3			4		
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE		
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57				
Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	6000+			
Phenom	8450	8750	9500	3950					
Core 2	E4300	E6300	E6600	Q6600	Q9550				
3	Speicher in MB			4			5		
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

LEGENDE	4		5	
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details Lichtreflexionen Aus	läuft so flüssig: 1280x1024, ausgeglichene Details Lichtreflexionen An	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details
	ruckelt stark			



Sobald Sie Stufe 11 erreicht haben, dürfen Sie erstmalig beim Trainer **Meisterschaftspunkte** auf Karriere-Pfade verteilen. Die stärken vorhandene Fähigkeiten und schalten später neue frei.



tere Aufträge, die sich angenehm vom Monsterverkloppen abheben. So sollen Sie beispielsweise Oger füttern oder sich in einem Delikatessen-Restaurant an gefährlichen Speisen versuchen.

Nach der Tour durch die Hauptstadt und zurück im Kriegslager führen die dortigen Quests ins nahe erste Reichskampfgebiet. Dort hauen Sie sich mit echten Spielern (PvP = Player vs. Player) der jeweiligen gegnerischen Fraktion, um Schreine zu besetzen und somit die Vormachtstellung im Sektor zu übernehmen. Alternativ können Sie sich an einem so genannten Szenario beteiligen. Das sind instanziierte Schlachten, meist im Capture-the-Flag-Modus. Alle Siege in PvP-Kloppe-reien bringen Reichspunkte. Mit denen schalten Sie den Zugriff auf spezielle Waffen- und Rüstungshändler sowie Trainer frei.

Zig Möglichkeiten

Zu Beginn ist das Charactersystem von **Warhammer Online** noch leicht zu durchschauen. Sie leveln Ihren Helden und kaufen sich mit Spielwährung die verfügbaren Fähigkeiten. So weit, so simpel. Später addieren sich allerdings noch Moralfertigkeiten (müssen sich aufladen) und Taktiken (passive Verbesserungen) hinzu. Au-

ßerdem dürfen Sie ab Stufe 11 Punkte auf Meisterschaftspfade verteilen, die nicht nur Attacken verstärken, sondern zusätzlich neue Kern- und Moralfertigkeiten sowie Taktiken freischalten. Ein Schwertmeister etwa bekommt neue Schläge, ein Zwerge-Maschinist mächtigere Schüsse und ein Chaos-Magus neue Sprüche.

Schön ist anders

Warhammer Online ist sicher kein schönes Spiel, wenn Sie »schön« mit abgedrehten Grafikeffekten gleichsetzen. Derartige suchen Sie zwar vergeblich. Doch die Landschaften, die zerklüfteten Hänge, die schmucken Dörfer, die Ruinen und die imposanten Hauptstädte wirken sehr atmosphärisch. Zwischendurch gibt es in der Beta allerdings immer mal wieder Regionen, die noch langweilig und leer sind.

Ganz sicher besser hätte die Soundkulisse geraten können, denn die ist dort, wo keine NPC-Schlachten toben, oft dünn. Zwar gibt es hübsche Musik, aber dynamische Kampfuntermalung fehlt. Da darf der Entwickler EA Mythic gerne nachbessern. Ansonsten ist **Warhammer Online** schon jetzt ein Titel, den sich Freunde von PvP-Schlachten unbedingt anschauen sollten. **PET**

Motivierendes Miteinander

Petra Schmitz: Ich habe noch nie ein Online-Rollenspiel erlebt, in dem man dermaßen clever ins PvP geschupst wird, quasi im Vorbeilaufen. Und hat man erst mal Blut geleckt und sich für die im PvP verdienten Reichspunkte die ersten Gegenstände und Fähigkeiten geleistet, will man lange nichts anderes mehr machen. Auch das Bilden einer Gruppe geschieht oft wie von selbst. Der gesamte Miteinander-Aspekt ist sehr gut gelöst. Eigenbrödler werden sich schwer tun, Eigenbrödler zu bleiben. Warhammer Online ist eben ein echtes Armee-Spiel.



petra@gamestar.de

WARHAMMER ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER EA Mythic (Dark Age of Camelot, GS 03/02: 86 Punkte) **TERMIN (D)** 18. 9. 2008
PUBLISHER Electronic Arts **CA. PREIS** 50 € (13 €/Monat)
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Franz. **AUSSTATTUNG** DVD-Box, 2 DVDs, 68 S. Handbuch **USK** ab 12 Jahren

GENRE-CHECK
SOLOSPIELZEIT - **GENRE** ROLLENSPIEL
SPASS Noch keine Einschätzung möglich. **SPIELSTIL** Kampf Dialoge/Rätsel
EINSTIEG **HAUPTSPIEL** **ENDSPIEL** **CHARAKTER** simpel komplex
FREIHEIT linear offene Welt
KÄMPFE Action Taktik
HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH
EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 **FORTGESCHRITTENER** **PROFI**
EINSTIEG leicht schwierig **ERFORDERT**
SPIELMECHANIK einfach komplex Schnelle Reaktionen
SPIELTEMPO langsam schnell Orientierungsfähigkeit
HILFEN Tipp-System, Wälzer des Wissens Logik & Überlegung
SPEICHERSYSTEM speichert Charakterfortschritt automatisch Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK
FÜR ÄLTERE PCs **FÜR STANDARD-PCs** **FÜR HIGHEND-PCs**
MINIMUM **STANDARD** **OPTIMUM**
3,2 GHz Intel Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6600
XP 3200+ AMD A64 X2 4400+ AMD A64 X2 6000+ AMD
1,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM
13 GByte Festplatte 13 GByte Festplatte 13 GByte Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Anmeldung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
 GeForce 6600 GT
 GeForce 7600 GT
 GeForce 7800 / 7900
 GeForce 8600 GT / GTS
 GeForce 8800 GT / GTS
 Radeon X800 / X850
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2600 XT
 Radeon HD 2900 XT
 Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG
GRAFIK + stimmungsvolle Landschaften + viele liebevolle Details ... 7 / 10
... oft schnarchöde Umgebungen - Objekt-Aufploppen
SOUND + pompöse Musik + gute Kampfgeräusche - allgemein dünne Sounduntermalung - keine Sprachausgabe 7 / 10
BALANCE + sehr gute Quest-Führung + kinderleichte Teilnahme am PvP
? Wie gut sind hochstufige Klassen und Talente abgestimmt? - / 10
ATMOSPHÄRE + der Krieg der Völker scheint überall
? Hält das Endspiel auch eine derartig dichte Stimmung parat? - / 10
BEDIENUNG + Wälzer des Wissens + Questmarkierung + gute Benutzeroberfläche ... mit kleinen Mängeln - für Einsteiger zu komplex 8 / 10
UMFANG + massig Quests + abwechslungsreiche Areale + motivierendes und lohnendes PvP ? Gibt es in hohen Bereichen noch genug zu tun? - / 10
QUESTS + öffentliche Quests + Belohnungen oft ohne Latscherei zum Auftraggeber ? Wie abwechslungsreich bleibt es? - / 10
CHARAKTERSYSTEM + Spezialisierungen, Taktiken und Moralfähigkeiten + spezielle Fertigkeiten durch PvP ? Wie gut sind die Klassen abgestimmt? - / 10
KAMPFSYSTEM + eingängige Steuerung + Gruppen haben mehr und schneller Zugriff auf Moralfähigkeiten ? Wie sind hochstufiges PvE und PvP? - / 10
ITEMS + reichlich Belohnungen ? Wie nützlich sind hergestellte Gegenstände? ? Wie vielfältig ist die Ausrüstung? - / 10

PREIS/LEISTUNG Noch keine Angabe möglich.
FAZIT Durchdachter und zu Beginn stimmiger Online-Krieg.

SPIELPASS