



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MMO

SONDERHEFT 03/2019

POWERED BY MEINMMO



DAS IST »NEU«

Mehr Zusammenhalt, mehr Taktik, mehr Anspruch:
Warum sich Classic ganz anders spielt als WoW 8.2

DIE GLORREICHEN NEUN

Alte Klassen neu entdeckt: So cool spielen sich die Ur-Helden!
Auf 38 Seiten: Klassenguides, Crafting-Tipps, PvP-Taktiken

DIE WILDE PIONIERZEIT

Die WoW-Story: Making of, Anekdoten, Fun Facts
Zeitreise: So hat sich Azeroth in 15 Jahren verändert

LEVELN & SCHEFFELN

In Classic geht alles etwas langsamer – und das ist gut so!
Wir haben Tipps zum Leveln, reich werden, Mount kaufen

DIE KONKURRENTEN

Gangster, Piraten und Mutanten: starke MMO-Alternativen
Rückblick: »WoW-Killer« – und woran sie gescheitert sind

GRATIS-EDELSHOOTER

Rasante Gefechte, Luxusgrafik, Loot ohne Ende – kostenlos!
Wie Warframe mit Vollpreis-Shootern den Boden aufwischt

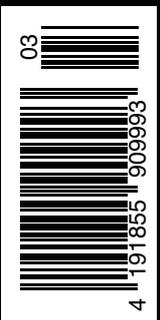


XXL-WENDEPOSTER

Onyxia-Artwork und Classic-Weltkarte

©2019 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft, Warcraft, and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

Deutschland 9,99 €
CH/Sfr 20 und A/Bel/Lux: € 11,50





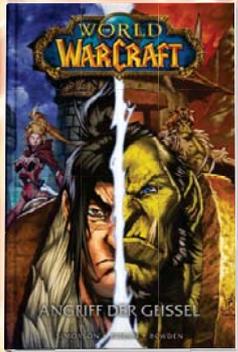
DIE BESTEN COMICS AUS AZEROTH



WORLD OF WARCRAFT 1:
FREMDER IN EINEM FREMDEN LAND
ISBN 978-3-95798-916-1



WORLD OF WARCRAFT 2:
IN DEN KLAUEN DES TODES
ISBN 978-3-95798-917-8



WORLD OF WARCRAFT 3:
ANGRIFF DER GEISSEL
ISBN 978-3-7416-0772-1



JETZT NEU!

WORLD OF WARCRAFT:
ASCHENBRINGER
ISBN 978-3-7416-0920-6

HOCHWERTIGE HARDCOVER-NEUAUSGABEN ZUM ONLINE-KLASSIKER!

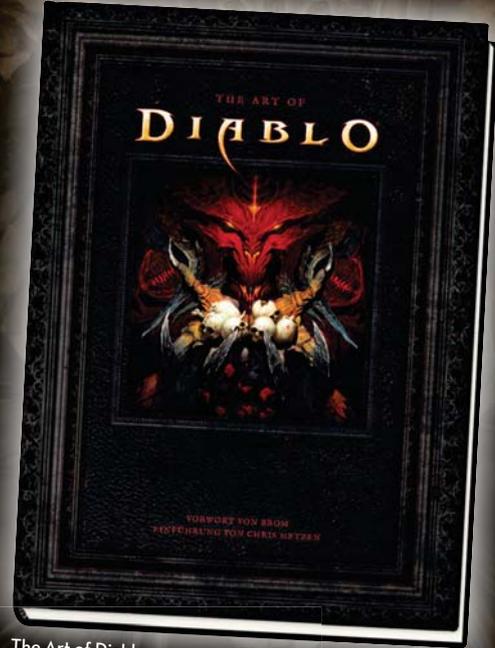
ERHÄLTlich IM BUCH- UND COMICFACHHANDEL



Weitere Titel und Info unter www.paninicomics.de



AB NOVEMBER NEU IM BUCHHANDEL - JETZT SCHON VORBESTELLEN!



The Art of Diablo
Hardcover, ISBN 978-3-8332-3835-2

Mit über 500 Artworks aus *Diablo*, *Diablo II*, *Diablo III* und *Diablo IV* präsentiert dieses Buch zahlreiche bemerkenswerte Kunstwerke, die für das ikonische Action-Rollenspiel von Blizzard Entertainment kreiert wurden, das Generationen von Fans ewig währende Albträume beschert hat.



The Cinematic Art of World of Warcraft
Hardcover, ISBN 978-3-8332-3836-9

Jedes legendäre Kapitel der *Warcraft*-Historie ist geprägt von atemberaubenden Cinematics - von Filmsequenzen in spektakulärer Hollywood-Qualität. *The Cinematic Art of World of Warcraft* bietet einen umfassenden Einblick in das visuelle Design und die Erzähltechniken, die Azeroth und seine Helden in diesen Kurzfilmen so unglaublich detailliert zum Leben erwecken.



WEISSTE NOCH?

Nostalgie an jeder Ecke: Ist das echt schon 15 Jahre her, dass wir staunend durch Stormwind und Orgrimmar, Darnassus und Undercity, Thunderbluff und Ironforge gezogen sind? Mit Millionen anderer Wahnsinniger gequestet, gelevelt, epische Bosse gelegt haben? Das waren noch Zeiten – schade, dass sie vorbei sind!

Nein, sind sie nicht. Sondern lebendiger als je zuvor! Denn World of Warcraft Classic lässt die wilden Jahre auferstehen: In jeder Zone treffen wir auf alte Bekannte, legendäre Geschichten und unsere ganz eigenen Erinnerungen. Klasse!

Aber ganz ehrlich: Wir haben auch viel vergessen. Oder verdrängt? Denn WoW vor 15 Jahren, das war auch anspruchsvoller (verflucht, wo steckt dieses Quest-Item?), erforderte viel Laufarbeit (wenig Flugpunkte, sauteure Mounts ab 40!), die neun Ur-Klassen spielten sich ganz anders als ihre stromlinienförmigeren Enkel von heute. Darum haben sich unsere WoW-Veteranen auf eine epische Sonderheft-Quest be-

geben: »Spielt WoW Classic bis zum Umfallen und füllt über 140 Seiten mit Guides, Storys, Rückblicken rund um die Urwelt von WoW!«

Mission erfüllt: In unserem dicken Heft findet ihr alles, was ihr für die Rückkehr ins neue alte Azeroth wissen müsst. Wie ihr auch ohne Flugpunkt-Inflation schnell levelt, die 90 bis 100 Gold für euer Mount plus Reitunterricht zusammenbekommt, das (wieder) wichtige Crafting meistert. Dazu kommen ausführliche Klassenguides, PvP-Taktiken, Addon-Empfehlungen und vieles mehr. Und natürlich Hintergrundstorys rund um die Pionierzeit, 15 Jahre World of Warcraft sowie ein großer Überblick über gekillte »WoW-Killer« und starke aktuelle Konkurrenten.

Viel Spaß auf eurer Zeitreise!

Euer Sonderheft-Team



MARTIN DEPPE

Projektleiter



GLORIA H. MANDERFELD

Freie Autorin



OLIVER HARTMANN

Freier Autor



BENJAMIN DANNEBERG

Freier Autor



09 Anspruchsvolle Kämpfe, knappes Gold, Mount erst mit 40: WoW Classic spielt sich ganz anders als WoW 8.2. Wir haben Guides für den (Wieder)Einstieg!



20 Endlich! Crafting findet in Classic wieder zu alter Stärke zurück. Wir haben Tipps und Tabellen für alle Berufe!



38 Wo ist der nächste Flugpunkt? Wo steckt Quest-Item XY? Unser Addon-Guide erleichtert euer Heldenleben.

DAS SPIEL

Die Fakten 6
Was genau steckt eigentlich drin in WoW Classic? Und wie geht es weiter?

Das ist »neu« 9
Classic macht vieles anders als WoW 8.2 – hier sind die größten Unterschiede.

GUIDES

Classic-Macken ausbügeln 12
Viel Laufen, wenig Gold, harte Kämpfe: Mit unseren Tipps meistert ihr alle Hürden.

Schnell leveln 15
Ihr wollt in die Endgame-Raids? Mit uns schafft ihr Level 60 in Rekordzeit!

GUIDES

Gold verdienen 18
Ständig pleite? Kein Gold fürs Mount? Wir haben Goldscheffeltipps für euch!

Crafting 20
Handwerk hat wieder goldenen Boden: Mit diesen Berufen werdet ihr glücklich!

Instanzen & Schlachtzüge 30
Riesenspaß, Riesenloot: mit fünf bis 40 Mitspielern gegen die fettesten Bosse!

PvP-Guide 34
Welt-PvP und Schlachtfelder: So zeigt ihr anderen Spielern, wo der Hammer hängt.

Die coolsten Addons 38
Hilfe beim Questen, Leveln, Skillen, UI-Optimieren: die coolsten Helfer für Classic.

KLASSEN-GUIDES

Starthilfe 42
Welche Klasse passt zu mir? Mit welcher levele ich am schnellsten? Wir helfen bei der Wahl – und haben ausführliche Guides.

Druide 44

Hexenmeister 46

Jäger 48

Krieger 50

Magier 52

Paladin 54

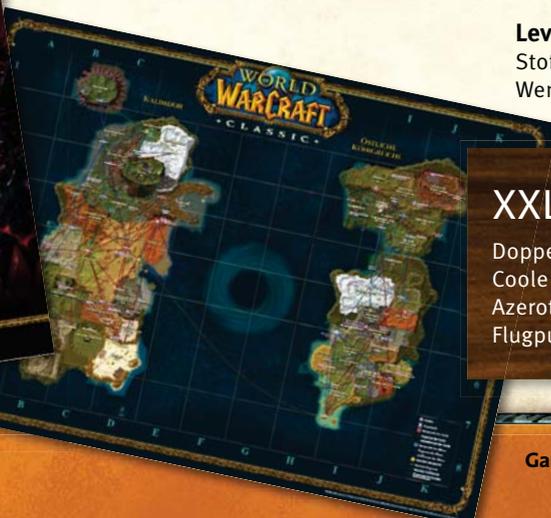
Priester 56

Schamane 58

Schurke 60

Zahlen, Werte, Attribute 62
Waffenskill, Zauberdurchdringung & Co.: Diese Kampfwerte müsst ihr kennen!

Leveln als Stoffi 64
Stoffträger haben es in Classic echt schwer. Wenn sie unseren Guide nicht lesen!



XXL-POSTER

Doppelt hängt besser: Coole Onyxia-Artwork und die detaillierte Azeroth-Karte mit Levelzonen, Instanzen, Flugpunkten und allen Reiseverbindungen!



66 Partytime! 2004 wischt WoW die Spielwelt auf – und unsere Redaktion. Ein Rückblick auf 15 turbulente Jahre.



42 Rückkehr der Veteranen: Die neun Ur-Klassen spielen sich ganz anders als ihre Enkel. Wir haben Guides für alle – und Tipps zur Heldenwahl!



95 Gescheitert: Diese »WoW-Killer« haben nicht überlebt. Plus: Aktuelle MMO-Alternativen für jeden Spielertyp.

HINTERGRUND

- Die WoW-Story** 66
15 Jahre WoW! GameStar-Veteranen über die wilde Pionierzeit und Bizzards Fehler.
- Fun Facts** 74
Gescheiterte Pläne, seltsame Bugs, witzige Eastereggs und beklopfte Spieler!
- Weißte noch?** 80
Seit 2004 mit denselben Spielern unterwegs: zwei Profis und ihr Leben mit WoW.
- WoW als Spielerin** 84
Angeflirtet, angebaggert, übel belästigt: Was zwei Frauen in Vanilla erlebt haben.
- Witziges aus dem WoWverse** 87
WoW ist mehr als nur ein Spiel: Hardcore-Fans und ihre abgedrehten Ideen!
- Spielwelt im Umbruch** 90
Krieg & Kataklysmus: Sieben Addons haben Azeroth komplett verändert.



102 TESO: Die Elsweyr-Erweiterung ist exzellent. Zwei weitere kommen bald!

DIE KONKURRENTEN

- Tote MMOS / Age of Conan** 95
Sie zogen aus, um WoW zu killen – und sind selbst gescheitert.
- Warhammer Online** 96
Starke Lizenz, Riesenschlachten Realm gegen Realm – und dann der Absturz.
- Vanguard** 98
Die großen Pläne der Everquest-Macher – und warum sie 2014 begraben wurden.
- Star Wars Galaxies** 99
Mit Luke, Leia und dem Rest der Heldenbande gegen das Imperium.
- Secret World** 100
Das MMO-Fest für Verschwörungsfans geht weiter – als Secret Worlds Legends.
- Anarchy Online** 101
Das erste große Science-Fiction-MMO – und was daraus geworden ist.
- The Elder Scrolls Online** 102
Der wohl härteste WoW-Konkurrent: Wie TESO mit jeder Erweiterung besser wird.
- Fallout 76** 110
Kernspaltung: Warum Fallout-Fans dieses MMO hassen – oder lieben.
- Warframe** 116
Das krasse Gegenteil von WoW Classic: rasante Edelshooter-Gefechte für null Euro.



DIE KONKURRENTEN

- Star Wars The Old Republic** 122
SWTOR ist das Eldorado für Star Wars-Fans. Bald kommt das neue Update!
- GTA Online** 128
Rasen, fliegen, schießen, shoppen – jetzt auch als Casino-Boss.
- Division 2** 136
Washington ist verwüstet, und ihr seid die letzte Hoffnung: make America heil again!
- Sea of Thieves** 143
Auf Guybrushs Spuren: Piratenabenteuer mit Schiffen, Schlachten & Schätzen.

RUBRIKEN

- Editorial 3
- Impressum 146

Inhalt & Roadmap

WOW CLASSIC: DAS MÜSST IHR WISSEN

Nostalgiker aller Fraktionen, vereinigt euch: Ab dem 27. August geht es ins raue Azeroth der Urzeit, ohne Reittier-Schwemme und Flugpunkte-Komfort. Wir sagen euch, was drin ist und was noch kommt. Von Benjamin Danneberg



Classic bringt uns das Spielgefühl von damals zurück – aber auch harte Heldenarbeit mit viel Lauferei, ohne GPS, Questmarker und Flugpunkten an jeder Ecke.

(WoW-)Nostalgiker sind ein ziemlich eigenartiges Völkchen: Immerzu reden sie von der »guten alten Zeit«, dass früher alles besser war und Technik und Fortschritt bloß Faulheit und den Rückgang von Hirnzellen zur Folge haben. Außerdem war niemand anders jemals so hart wie sie selbst, und im Gegensatz zur Generation GPS musste man damals die Questziele und -geber noch selbst in der Pampa suchen, teils mit ziemlich vagen Ortsangaben.

Während also heute die Sofa-Recken auf Greifen von Stormwind zum Holzfällerlager gleich nebenan fliegen, will der Nostalgiker unbedingt laufen, bis die Fußsohle blutet (oder der Mittelfinger auf Taste W).

Die Ankündigung der Neuveröffentlichung des Ur-WoW, also dem Original aus dem Jahre 2005 ohne Weichmacher-Mechaniken, war daher ein starker Schritt in Richtung Fanservice und Rückgewinnung von Nostalgiker-Sympathien. Die waren in den letzten Jahren nämlich nicht immer begeistert vom Werdegang des MMO-Klassenprimus.

WoW Classic soll das bis heute erfolgreichste digitale Massenrollenspiel der Geschichte in seiner (rohen) Ursprünglichkeit wiederbeleben und allen, die Battle of Azeroth viel zu hektisch und casual finden, wieder »das wahre« (lies: alte) MMO-Spielgefühl auf den modernen Rechenknecht zaubern. Allerdings kann nicht jeder was mit

WoW Classic anfangen, schließlich waren einige von uns damals gerade erst aus der Planungsphase raus. Also: Was erwartet uns in WoW Classic im Detail?

Was unterscheidet Classic vom aktuellen WoW?

Long Story short: WoW Classic ist die Neuauflage des 2005er MMOs World of Warcraft, aller-

dings werden Addons wie Burning Crusade oder gar Cataclysm nicht hinzukommen. Wäre ja auch ein Ding, würde Blizzard die Wachstumsphase seines erfolgreichsten Pferdes im Stall dreist klonen und nochmal neu verkaufen.

Mit Classic bekommen MMO-Veteranen eine Art Jungbrunnen zurück. Das bedeutet im Einzelnen, dass niemand mehr an einem Abend von 1 auf 20 levelt, sondern gern mal eine volle Woche dafür braucht. Ihr wollt reiten? Laufen ist angesagt und zwar bis zum letzten Drittel der Levelphase. Denn erst mit Level 40 erhaltet ihr ein (sauteures!) Mount. Und von denen gibt's auch keine ganze Heerschar, sondern nur wenige Farbvarianten pro Rasse.

Darüber hinaus ist Handwerk wichtig für das eigene Vorankommen, hier lässt sich wieder Geld verdienen – und das ist in Classic dringend nötig. Denn die Kohle ist ultraknapp, das Gold rauscht euch nur so durch die Finger, wenn ihr jeden Skill kaufen wollt, den eure Klasse bietet. Für Gold und Erfahrung müssen wir uns aber generell deutlich mehr ins Zeug legen: Leveln in Classic ist hart. Selbst Jäger oder Hexenmeister, damals gerne FOTM-Klassen (Flavor of the Month bezeichnet jeweils jene Klasse, die aufgrund extrem starker Fähigkeiten besonders beliebt war), müssen sich schon ganz schön anstrengen, um nicht ständig als Geist durch Azeroth zu schweben.

Die Flugpunkte sind in WoW Classic rar gesät und ihr müsst eure Quest-Routen schon gut planen, wenn ihr nicht Dauerlaufen wollt.



Solo ist Classic – anders als das aktuelle Battle of Azeroth – knüppelhart. Nur wenige der neun Klassen können es anfangs mit zwei Gegnern auf einmal aufnehmen, und selbst ein Hexenmeister mit Tank-Pet beißt beim dritten »Add« ganz sicher ins Gras. Einmal nicht genau hingeschaut? Tot. Einmal nicht auf möglichen Respawn geachtet? Tot. Einmal das Pet vorwitzig zu früh losgeschickt? Tot, tot, tot. Das ist Classic. Ihr wolltet es doch so!

Der Community-Aspekt ist ebenfalls deutlich höher zu bewerten, denn in der Gruppe zu arbeiten erleichtert die langwierige Grinderei deutlich (»Hole 10 Äxte von Orcs« bedeutet: »Töte 30 bis 50 Grünhäute, bis genug Äxte zusammenkommen«). Classic ist deutlicher auf Gruppenspiel ausgelegt, Lone Wolfs haben es hier echt nicht leicht. Allerdings ist das auch wieder Ansporn für eingefleischte Single-Veteranen, richtig? Das hört allerdings spätestens bei den Dungeons wieder auf, die erheblich länger dauern, als heute gewohnt, für die es keinen neomodischen »Gruppenfinder« gibt und bei denen es nicht ausreicht, am Anfang »Hi« und am Ende »Bye« in den Chat zu raunen. Wenn überhaupt.

In den folgenden Artikeln dieses Heftes werdet ihr noch viel detailliertere Infos über das neue alte WoW bekommen: Was im Vergleich zum aktuellen WoW »neu« ist, wie ihr trotz der wenig komfortablen Mechaniken besonders schnell leveln könnt, welche Tricks es gegen nervige Spielabläufe gibt (hat hier jemand Laufen gesagt?), was das PvP anders macht und wie ihr eure beinhalten Helden sinnvoll skillen könnt.



Orcs abfackeln ist wirklich eine schöne Sache, aber auch enorm zäh, wenn das gesuchte Quest-Item nur in jeder zehnten Grünhaut steckt. In der Gruppe ist das viel entspannter!

Wann und wie wird Classic in Deutschland veröffentlicht?

Blizzard ist schon lange nicht mehr das »gute, alte Blizz« aus den Ur- Diablo-Zeiten. Der kalifornische Entwickler-Konzern bringt zwar durchaus immer noch gute oder sogar sehr gute Spiele und Inhalte heraus, aber er hat auch ein wachsendes Händchen fürs Auslösen neomodischer Shitstorms bewiesen. Nach dem Diablo-Desaster auf der BlizzCon 2018 (damals wurde statt des ersehnten Diablo 4 nur die Smartphone-Variante Diablo Immortal angekündigt) dachte sich Blizzard, es sei eine gute Idee, für WoW Classic keine nach Sprachen aufgeteilte Realms anzubieten. Einzige Ausnahme: Russisch, wegen des kyrillischen Alphabets.

Wer bislang dachte, WoW Classic sei ein totales Nischenprodukt, der war überrascht zu sehen, wie laut eine verärgerte Nische werden kann. Die Postings unter der Ankündigung erreichten im Nullkommanix fünfstel-

lige Werte – und sie alle waren ziemlich erbost. Also ruderte Blizzard zurück: Es werde neben den englischen und russischen Realms auch französische und deutsche Server geben. Konnte ja nun wirklich keiner vorhersehen, dass die Spieler die Entwickler-Versprechen von der Neuauflage des »Vanilla-Gefühls« so verdammt ernst nehmen und wieder sprachlich passende Realms fordern.

Am 27. August 2019 wird es auf deutschsprachigen Servern soweit sein: Wenn der Tag vorbei ist und die Uhr 24 schlägt, wird World of Warcraft ein zweites Mal an den Start gehen.

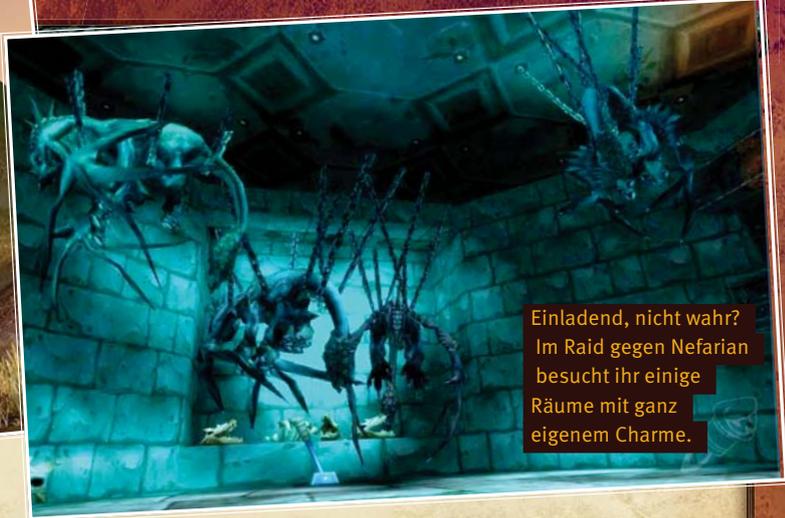
Was enthält Classic zum Start und welche Update-Phasen sind geplant?

Blizzard gab bekannt, dass ihr Plan für WoW Classic sechs Phasen umfassen wird, die wir euch auf der nächsten Seite zeigen.



Auf internationalen Servern nur auf Englisch mit Dungeon-Buddys chatten? Keine Chance, sagten die Spieler und erzwangen deutsche und französische Realms.

Verheißungsvolle Aufmachung: der Eingang in Onyxias Hort.



Einladend, nicht wahr? Im Raid gegen Nefarian besucht ihr einige Räume mit ganz eigenem Charme.

PHASE 1 (RELEASE)

• **Der Geschmolzene Kern** (Raid)

Hierbei handelt es sich um die erste große Raid-Instanz für 40 60er-Charaktere in World of Warcraft. Die Instanz befindet sich im Blackrock, zwischen der Brennenden Steppe und der Sengenden Schlucht. Als Endgegner wartet Feuerlord Ragnaros auf euch.

• **Onyxia** (Raid)

Na, wie fühlt ihr euch bei den Namen Marshall Windsor, Schwarzfelstiefen oder Rexxar? Genau: Um den Raid gegen Onyxia spielen zu können, dürft ihr wieder eine ewig lange und anstrengende Vorquest bewältigen, bevor es gegen den Schwarzdrachen höchstpersönlich geht – in Onyxias Hort in den Düstermarschen.

• **Maraudon** (Dungeon)

Im Westen von Desolace liegt der Eingang nach Maraudon, darin wartet Prinzessin Therdras, ein Erdelementar, auf euch.

PHASE 2

• **Düsterbruch** (Dungeon)

Im Düsterbruch (Region Feralas) müsst ihr König Gordok und seine 16 Schergen bekämpfen. Im dreiteiligen Dungeon findet eure Gruppe wirklich mächtige Beute, weshalb sich Blizzard dazu entschieden hat, diesen Dungeon erst in Phase 2 auszurollen.

• **Azuregos** (Weltboss)

• **Kazzak** (Weltboss)

Nach einem epischen Event wurden damals mit Patch 1.9 die Raids Ruinen und Tempel von Ahn'Qiraj freigeschaltet. Bald dürft ihr das denkwürdige Event nochmal erleben.

PHASE 3

• **Pechschwingenhort** (Raid)

Ihr wollt Nefarian eure Aufwartung machen? Dann solltet ihr einen ganzen Schlachtzug mitnehmen – ihr werdet alle Mann brauchen. Der Pechschwingenhort liegt in der Brennenden Steppe und benötigt 40 Mann der Stufe 60.

• **Dunkelmond-Jahrmart**

Über Portale in Mulgore (Horde) oder im Wald von Elwyn (Allianz) kommt ihr zum Dunkelmond-Jahrmart auf der Dunkelmondinsel. Hier findet ihr verschiedene Berufsquests, Spiele und Herausforderungen, sowie Mondfang, einen Event-Boss.

• **Dunkelmond-Karten**

Habt ihr ein komplettes Kartenset gefunden, könnt ihr im Dunkelmond-Jahrmart eine Belohnung eintauschen.

PHASE 4

• **Zul'Gurub** (Raid)

Während sich heute aufgepumpte Superhelden zu fünf durch Zul'Gurub prügeln, müssen in der originalen Version noch 20 Level-60-Veteranen durch die Hauptstadt der Dschungeltrolle pflügen. Jin'do der Götterbrecher erwartet eure kleine Armee.

• **Grüne Drachen** (Weltbosse)

PHASE 5

• **Die Kriegsanstrengungen für Ahn'Qiraj beginnen** (Event)

Für eines der größten Events der WoW-Geschichte, die Öffnung der Tore von Ahn'Qiraj,

starten erneut die Vorbereitungen. Ihr müsst Unmengen Ressourcen sammeln, Elite-Questreihen bewältigen und schließlich einen langen Krieg an der mächtigen Skarabäus-Mauer führen.

• **Schlachtzüge von Ahn'Qiraj werden freigeschaltet**

Wenn die Spieler bei den Vorbereitungen schließlich erfolgreich waren, werden zwei neue Raids geöffnet.

• **Beute aus Dungeons wird angepasst**

Mit der Öffnung der Ahn'Qiraj-Schlachtzüge werden To,5-Ausrüstungen aus Dungeons und Relikte verändert sowie Änderungen an Beuteraten und -orten vorgenommen.

PHASE 6

• **Naxxramas** (Raid)

Bock auf einen Klassiker? Kel'Thuzad, Offizier des Lichkönigs, wartet in dieser riesigen schwebenden Nekropole über den Östlichen Pestländern auf euch. Während im aktuellen WoW nur noch 10 oder 25 Mann durch den Untoten-Klub tanzen, rücken in Classic wieder volle 40 Helden an, um dem Lich das falsche Leben zu nehmen. Naxxramas ist der letzte Raid, auf den ihr euch in World of Warcraft Classic freuen könnt.

• **Geißelinvasionen**

Die Invasion der Geißel war ein großes Welt-event im Juni 2006, das die oben genannte Raid-Instanz Naxxramas einführte. Das Event umfasste Quests, neue Ruf-Gegenstände und einige Nekropolen, die in verschiedenen Gebieten Diener der Geißel absetzten. ★



Die fliegende Nekropole Naxxramas ist der letzte Raid des Grundspiels World of Warcraft.

WoW Classic vs. WoW heute

DAS IST »NEU«

Selbst WoW-Veteranen erschrecken sich bei den ersten Schritten in WoW Classic und reiben sich verwundert die Augen. Das soll damals wirklich so gewesen sein? Viele Spielmechaniken und Abläufe aus der Startzeit von WoW haben wir in den letzten 15 Jahren vergessen – oder gar verdrängt. Hier die wichtigsten Unterschiede! Von Oliver Hartmann



World of Warcraft Classic spielt sich deutlich langsamer als die aktuelle Version des Spiels. Ihr werdet schnell merken, dass ihr für alles deutlich mehr Zeit braucht. Um bis zur Maximalstufe 60 zu kommen, könnt ihr mindestens zwölf Tage reine Spielzeit einplanen. Reittiere stehen euch erst mit Level 40 zur Verfügung, und für viele Spieler sind sie dann immer noch unerschwinglich, zumal ihr auch noch Reiten lernen müsst.

Die einzelnen Klassen im Spiel unterscheiden sich noch sehr stark voneinander. Das führt dazu, dass das Balancing nicht so einfach ist und es klar definierte Stärken und Schwächen gibt. Einige Klassen sind besonders stark im PvP, andere glänzen im PvE und wieder andere können alles ein wenig, aber dafür nichts wirklich herausragend. Klassen haben noch eine eigene

Identität, spielen sich wirklich unterschiedlich. Jäger zum Beispiel haben eine starke Bindung zu ihrem Begleiter und müssen sich intensiv um das Tier kümmern, es füt-

tern und ihm alles Wichtige beibringen. Druiden leben von ihren unterschiedlichen Formen, die sie je nach Situation einsetzen. So suchen Spieler nicht nur einen Avatar für ihre Abenteuer aus, sondern entscheiden sich damit auch für eine spezielle Spielweise und damit verbundene Vor- und Nachteile. Unsere Klassenguides ein paar Seiten weiter erleichtern euch die Classic-Klassenwahl – und wie ihr euren »neuen alten« Charakter am besten spielt.

Ihr müsst zudem auf viele Komfortfunktionen verzichten, etwa auf Questmarkierungen. Ihr solltet den Questtext sehr genau lesen, selbst dann erhaltet ihr oft nur unpräzise Hinweise wie »irgendwo da etwas nördlich«. Der Weg zu den Quests ist mit viel Lauferei verbunden, WoW hieß damals auch gerne »World of Walking«. Auch Flugpunkte sind noch Mangelware. Zudem gibt es noch keine direkten Flugrouten, ihr fliegt daher häufig Umwege. Anders als im aktuellen





Spiel sind die Quests mitunter weit voneinander entfernt und es gibt noch keine Quests-Hubs, die euch quasi an der Leine von Abenteuer zu Abenteuer führen.

Eine verdammt harte Nuss

Deutlich höher angesiedelt als zuletzt ist der Schwierigkeitsgrad. Den Weg vom Geistheiliger zum Leichnam werdet ihr öfter schweben müssen, als euch lieb sein wird. Auch das kann schon mal mehrere Minuten dauern, da es auch weniger Friedhöfe gibt als im aktuellen WoW. Gegner stehen in Classic gerne eng beieinander, mehrere Gegner

gleichzeitig zu bekämpfen, ist nicht mutig, sondern vor allem für niedrigstufige Stoffis eher lebensmüde. Drei Gegner gleichzeitig sind häufig das letzte, was ihr vor dem Geistheiliger sehen werdet. In Acht nehmen müsst ihr euch besonders vor mächtigen Elite-Gegnern, die alleine kaum machbar sind und ihrem Namen »Elite« noch zurecht tragen.

Der Austausch eurer Waffe ist ebenfalls eine Sache, die nicht so einfach ist. Ihr könnt nicht einfach den Waffentyp wechseln und gleich effektiv damit zuschlagen. Denn jede einzelne Waffenart (Einhandschwert, Zwei-

Die Entwicklung der Flugpunkte:
In WoW Classic gibt es nur sehr wenig Stationen (oben). Unten die Zahl der Flugpunkte im aktuellen WoW, in dem die Routen außerdem direkt zum Ziel führen.



handaxt, Zauberstab etc.) verlangt von euch einen entsprechenden Waffenskill, den ihr bei einem entsprechenden Lehrer zunächst erlernen und dann mühsam leveln müsst. Ihr beherrscht zu Beginn auch noch nicht jede Menge Zauber und Fertigkeiten, sondern nur wenige, und die gibt's später auch noch in diversen Rangstufen. Es ist sogar sinnvoll, die Ränge auch zu nutzen. Bei Heilern beispielsweise kann ein niedrigstufiger Heilzauber genug Heilleistung bringen, verbraucht dabei aber deutlich weniger Mana als der gleiche Zauber der höchsten Stufe.

Kleine Tasche, wenig Asche

Ihr solltet in Classic schnell (wieder) lernen, mit eurem Inventar hauszuhalten. Der Platz ist begrenzt, die Taschen sind eigentlich immer zu klein. Größere Materialstapel gibt's noch nicht, abgebaute Erze zum Beispiel nur im Zehnerpack. Außerdem benötigt ihr für

Gewöhnt euch an den Anblick: Den Geistheiliger werdet ihr häufiger sehen, als euch lieb ist.



Taschenplatz ist heute in WoW kein Problem mehr. Die meisten Reagenzien können in 20er Stapeln aufbewahrt werden, einige Ressourcen können sogar in 200er Stapeln mitgenommen werden. Spielzeuge und ähnliche Items sind komplett aus dem Inventar verschwunden.





»DAS IST KEIN BUG!«

Im Laufe des Betatestes bekamen die Entwickler abertausende Bug-Meldungen. Doch nicht alle Hinweise waren tatsächliche Bugs. Viele Meldungen basieren auf falschen Erinnerungen, andere erinnerten sich an ihre Erlebnisse auf sogenannten Privat-Servern, die teils andere Mechaniken haben als das klassische WoW. Blizzard sah sich daraufhin dazu genötigt, eine lange Liste mit gemeldeten Bugs zu veröffentlichen, die gar keine sind, sondern wirklich so im ursprünglichen World of Warcraft vorhanden waren.

vieles im Spiel Reagenzien und Werkzeuge. Selbst ein einfaches Lagerfeuer könnt ihr ohne Feuerholz nicht entzünden. Besonders angeschmiert sind Klassen, die sehr viel Platz für ihre Ressourcen brauchen. Als Jäger zum Beispiel benötigt ihr Platz für Pfeile oder Kugeln. Für viele Berufe gibt es zwar Sondertaschen, um Materialien zu transportieren. Doch der Stauraummangel wird euch trotzdem stets begleiten – unser Guide im Anschluss gibt euch Tipps, wie ihr am besten an größere Taschen kommt.

Noch knapper als beim Platz sieht es beim Gold aus. Ohne diese harte Währung bleiben euch viele Möglichkeiten im Spiel verschlossen. Schon euer Klassenlehrer nimmt euch aus wie einen Wilder im Brachland. Jede einzelne Fähigkeit müsst ihr euch erkaufen. Was am Anfang nur ein paar Kupfermünzen kostet, wächst schnell zu einem kleinen Vermögen. Ihr könnt gar nicht so schnell Gold einnehmen, wie euch der

Zaster für Materialien, Fertigkeiten und Reittier durch die Finger rinnt. Darum haben wir euch einige Seiten weiter einen Gold-Guide zusammengestellt, und bei den Klassenguides findet ihr Spartipps beim Klassenlehrer.

Gegner skalieren nicht mit

In WoW Classic gibt es noch das alte Konzept, dass die verschiedenen Spielwelten festgelegte Gegnerlevel beherbergen. Gegner passen sich also nicht an eure Stufe an. Daher solltet ihr immer ein Gebiet aussuchen, das zu eurer Stufe passt: Seid ihr zu stark für eine Zone, bekommt ihr kaum bis gar keine Erfahrungspunkte mehr. Seid ihr zu schwach, macht ihr jedoch nur sehr zäh Fortschritte oder sterbt zu oft. Mitunter kann es auch passieren, dass es keine passende Zone mehr mit passenden Quests für euch gibt und ihr nur dadurch weiterkommt, indem ihr stupide Monster um Monster erledigt. In unserem Guide mit Level-Tipps und auf unserem XXL-Poster seht ihr, welche Zonen sich für welchen Level eignen.

Die soziale Komponente ist in WoW Classic (wieder) deutlich wichtiger. Merkt euch unbedingt freundliche, gute Spieler und nehmt sie in eure Freundesliste auf. Denn es gibt zum Beispiel keinen Dungeonfinder, ihr müsst mit einer vorgefertigten Gruppe in Instanzen gehen. Und auch dann könnt ihr nicht einfach einen Knopf drücken, sondern müsst noch selbst zum Instanzeingang anreisen. Die Steine vor den Instanzen dienen lediglich als Sammelpunkt, das Teleportieren von

DIE TOP 5 DER DINGE, DIE WIR IN CLASSIC NICHT VERMISSEN

- 1. Artefaktmacht grinden:** Ob bei der Artefaktwaffe in Legion oder aktuell die Artefakthalskette »Herz von Azeroth« in Battle for Azeroth: Spieler haben stets den Druck, irgendetwas zu tun, um das Artefakt mit Artefaktmacht weiter zu verstärken. Je mehr davon im Artefakt steckt, desto mächtiger wird der Spieler. Andere Spieler schauen einen geringschätzig an, wenn nicht das maximal mögliche für das Artefakt getan wurde.
- 2. Klassen-Einheitsbrei:** Mal von den hanebüchernen Rassen-/Klassenkombinationen wie Untoten-Jäger abgesehen unterscheiden sich die Klassen in Classic noch stark voneinander. Sie spielen sich sehr unterschiedlich, haben klar definierte Stärken und Schwächen und ein riesiges Repertoire an Fertigkeiten. Im Laufe der Zeit hat Blizzard hier so viel entfernt, dass sich die Mehrzahl der Klassen identisch spielt und mit einer Handvoll Tastaturkürzel perfekt zu meistern sind.
- 3. Gruppensuchetools:** Es ist natürlich sehr komfortabel, auf Knopfdruck eine passende Gruppe für das nächste Abenteuer zu finden. Aber die soziale Komponente kommt dabei einfach viel zu kurz. Die wenigsten Spieler schaffen es, ein »Hallo« in den Gruppenchat zu schreiben. Freundlichkeiten wie »Danke« kann man überhaupt nicht erwarten. Server sind anonyme Metropolen geworden, in denen Spieler weitestgehend unbekannt sind. Hand aufs Herz: Kennt ihr noch den Namen des Tanks, mit dem ihr die letzte Instanz besucht habt?
- 4. Science-Fiction-Einflüsse:** Vom klassischen MMO mit klarem Fantasy-Szenario hat sich World of Warcraft immer mehr entfernt. Mechanische Fortbewegungsmittel waren der Anfang, inzwischen sind Laser und Raumschiffe an der Tagesordnung. Es kann doch nicht zu viel verlangt sein, mit Schwertern und Magie gegen Drachen, Dämonen und Hexen in den Kampf zu ziehen.
- 5. Ausrüstung für jedermann:** Mit der Abschaffung der Tier-Sets und der Möglichkeit, auch hochklassige Ausrüstung jedem Spieler einfach zugänglich zu machen, fällt es immer schwerer, sich von anderen Spielern abzugrenzen. Selbst mit guter Spielkenntnis ist es dank der Transmogifikation unmöglich geworden, zu erkennen, wie ein Charakter ausgestattet ist. Dabei möchten Spieler doch zeigen, wenn sie etwas Bedeutendes geschafft haben!

entfernten Gruppenmitgliedern zum Stein funktioniert noch nicht. Das führt jedoch dazu, dass mehr miteinander kommuniziert wird. Gut so – denn das vermissen viele Spieler im aktuellen WoW schmerzlich. ★



Unser niedrigstufiger Paladin bekommt es im aktuellen Spiel im Startgebiet mit einem Stufe-15-Bär zu tun. Unser Stufe-120-Druide bekommt den gleichen Bären - dank Skalierung - auf Stufe 20 serviert. Außerhalb der Startgebiete haben für Max-Level-Charaktere die Gegner alle Stufe 60.

Classic-Macken ausbügeln

HEISSE TIPPS ZUM NERVENSCHONEN

Per Schiff reist ihr von Kontinent zu Kontinent – das dauert, also plant lange Reisen sorgfältig.

Manche altmodischen Eigenheiten von WoW Classic sind einfach nur nervtötend. In diesem Artikel lest ihr, wie ihr die übelsten Problemchen brauchbar ausbügelt. Von Gloria H. Manderfeld

Kaum ist der erste Nostalgieflash ein bisschen abgeflaut, stehen WoW-Veteranen vor einer Menge Ecken und Kanten, die sie über die Jahre hinweg beim Erinnern an legendäre Raid-Momente, tolle Ausflüge mit Freunden und spannende Erlebnisse einfach verdrängt haben. Für Neuspieler beginnt der »Spaß« spätestens in dem Moment, in dem sie vergeblich auf der Bereichskarte nach Questmarkern Ausschau halten. In der Urversion von WoW gab es nämlich keine, was auch für WoW Classic übernommen wurde!

Damit ihr die ersten Spielstunden dennoch genießen könnt und nicht total hilflos in der Gegend umherirrt, gibt's hier die passenden Lösungen für brennende Probleme.

Bequemer questen

Keine Lust darauf, den Questtexten beim langsamen Erscheinen im entsprechenden Fenster zuzuschauen? Setzt einen Haken bei »Questtexte sofort einblenden« in den Einstellungen. Mit angehakttem »Schnellplündern« landet Gegner-Loot sofort komplett in eurem Inventar, sobald ihr auf die Leiche eines getöteten Feindes klickt. Um keinen durch Büsche oder Bäume unsichtbaren verdeckten Gegner zu übersehen, lasst ihr euch alle feindlichen NPC-Namen anzeigen (geht auch mit der V-Taste).

Wo sind hier denn die Questmarker?!

Seid ihr bisher daran gewöhnt, dass euch World of Warcraft durch praktische Markierungen auf der Karte genau anzeigt, wo ihr einen Questmob findet oder in welchem Bereich ihr gesuchte Gegenstände einsammeln sollt, steht ihr bei WoW Classic in der Servicewüste. Eure Karte wird zwar nach wie vor durch entdeckte Gegenden erweitert, aber das war's auch schon. Ladet euch das Addon »Questie Classic« herunter (siehe unseren Mod-Guide weiter hinten im Heft), das zeigt euch nicht nur die offenen Quests für euren Levelbereich, sondern auch Objekte und Questabgabepunkte. Für mehr Orientierung empfiehlt sich auch das Addon »Atlas Classic«, das euch auch ohne Erkundung die wichtigsten Standorte eines Bereichs auf der jeweiligen Karte markiert. Noch fehlende Questschritte, etwa zu sammelnde Gegenstände, blendet ihr mit einem



Wenn die passenden Quests in Durotar gelöst sind, begibt sich unsere Troll-Magierin nach Mulgore und Tirisfal.





MEHR TASCHEN BRAUCHT DAS LAND

Wer Gold sparen will (oder muss) und keinen Schneider/Lederer findet, der die nützlichen Behälter zum Selbstkostenpreis zusammennäht, sollte folgende Quests absolvieren:

| Fraktion | Questname | Questgeber | Slots |
|----------|---|--|-------|
| H | Akzeptiert euer Schicksal | Furl Scornbrow (Wachturm von Klingenhügel, Durotar) | 4 |
| A | Die arme Graumähne | Verna Furlbrow (hinter der Brücke von Elwynn nach Westfall) | 4 |
| H | Des Minenarbeiters Vermögen | Dizzywig (Ratchet, Das Brachland) | 6 |
| A | Dröhnkiste 525 | Dröhnkiste 323 (Brücke nördlich Basha'aran, Dunkelküste) | 6 |
| H | Blaulaubknollen (Dungeon) | Mebok Mizzyrix (Ratchet, Das Brachland) | 6 |
| A | Käpt'n Sanders Beutetasche (Teil 4 der Questreihe) | Flasche am Strand (westlich des Goldküstensteinbruchs, Westfall) | 8 |
| H | Deviathautpack (Dungeon) | Nalpak (Höhlen des Wehklagens, Das Brachland) | 10 |
| A | Die Nachtwache | Althea Ebonlocke (Dunkelhain, Dämmerwald) | 10 |
| A | Stochern im Brühschlamm | Sida (Hafen von Menethil, Sumpfland) | 10 |
| A/H | Die Platinscheiben (Dungeon) | Die Platinscheiben (am Ende des Dungeons Uldaman, Ödland) | 14 |
| A/H | Cortellos Rätsel (Teil 3 der Questreihe) | Schriftrolle in einer Kiste an Bord eines gesunkenen Schiffs (Random Spawn, Blutsegel-Piraten-Schiffe, Schlingendorntal) | 14 |
| A/H | Dunkelmond-Lagerbehälter (für 50 Lose) | Gelvas Grimagate Dunkelmond-Jahrmarkt | 14 |
| A/H | Ihr seid Rakh'likh, Dämon (Teil 20 der Questreihe »Der gefallene Held«, Elitequest) | Gefallener Held der Horde (Übergang von Verwüstete Lande zu Sümpfe des Elends) | 16 |

STRG+Linksklick auf den Questnamen im Übersichtsfenster ein, denn das geschieht bei WoW Classic nicht automatisch.

Multigebietsleveln für nahkampfschwache Klassen

Machen wir uns nichts vor, gerade »Stoffis« leveln bei WoW Classic anfangs nicht unbedingt in Lichtgeschwindigkeit. Nutzt daher bis Level 30 alle Gebiete eurer Fraktion parallel aus, um möglichst oft gegen gleich- oder unterlevelige Gegner anzutreten. Habt ihr in einem Gebiet nur noch orange oder rote Quests, reist ihr in das nächste, zum Level eures Chars passende Questgebiet eurer Fraktion und sammelt dort alle Quests ein, die ihr finden könnt. Mehr Taktiken für levelschwache Klassen haben wir euch in einem separaten Guide zusammengestellt.

Dein Inventar ist voll

Inventarplatz ist in WoW Classic echte Mangelware und bleibt es für Nichtschneider auch recht lange. Bis ihr Taschen mit vielen Slots herstellen könnt, vergeht reichlich Zeit oder aber ihr müsst einiges an Gold in die Hand nehmen. Gründet ihr in den verschiedenen Zonen, habt ihr mit etwas Glück

Taschen im Loot oder erhaltet sie als Belohnung von toten Raremobs oder Dungeonbossen. Alternativ kauft ihr Taschen passend zu eurem Geldbeutel bei NPCs in größeren Siedlungen. Achtet hier darauf, nur bei den Händlern des Volkes zu kaufen, bei dem ihr den höchsten Ruf angesammelt habt – je höher der Ruf, desto niedriger die Preise! Oder ihr haltet nach Quests Ausschau, bei denen ihr eine Tasche als Belohnung erhaltet (siehe Kasten oben).

Fortbewegung auf die langsame Art

WoW Classic bringt die Liebe zum Spaziergang wieder mit ins Spiel, da ihr vor Level 40 (und dem Kauf eines Mounts) sehr viel zu Fuß unterwegs sein werdet. In den meisten Gebieten gibt es nur einen einzigen Flugmeister. Die Flugpunkte auf den beiden Kontinenten sind zudem oft seltsam miteinander verbunden, dass ihr keine direkte Fluglinie von A nach C findet, sondern erst noch Punkt B freischalten müsst, der viel

Wer im Dämmerwald oder Brachland Quests löst, muss richtig gut zu Fuß sein.





Bindet euren Ruhestein beim Gastwirt eurer Wahl – hier soll er uns im Brachland lange Laufwege ersparen.



Da es meist nur einen Flugmeister pro Gebiet gibt, ist ein Flug per Greif ein kleiner Luxus.

leicht sogar in einem Gebiet liegt, das ihr noch gar nicht erkundet habt. Begeben euch in einem neuen Gebiet zuerst in die Hauptsiedlung des jeweiligen Gebiets und sucht dort nach dem Flugmeister. Zum jeweils anderen Kontinent gelangt ihr per Schiff oder Zeppelin. Alle Flug- und Schiffsverbindungen findet ihr übrigens auf unserem Poster!

Sammelt immer möglichst alle Quests in einer Siedlung und rings um die Siedlung ein (nicht alle Questgeber stehen bequem auf einem Fleck!) und spart euch dauerndes Hin- und Herlaufen, indem ihr möglichst alle Quests in einer Ecke des jeweiligen Gebiets löst, bevor ihr sie abgibt.

Strategische Ruhestein-Nutzung

Während im modernen WoW die Bedeutung des Ruhesteins wegen des dichten Flugpunktnetzes nach und nach gesunken ist, gehört er in WoW Classic zu euren nützlichsten Reiseerleichterungen. Es lohnt sich gerade für Multigebietslevler, euren Ruhestein auf dem jeweils anderen Kontinent gebunden zu halten, um euch lange Reisewege zur nächsten Zone zu ersparen. Gerade Nachtelfen und Untote sollten, wenn ihr abseits der Volksgebiete unterwegs seid, den Ruhestein in eure abgelegene Volkshauptstadt binden. Damit habt ihr schnellen



Horde-Spieler reisen im schicken Zeppelin durch die Lüfte.

Zugriff zu Lehrern, Klassenquestgebern und Einkaufsmöglichkeiten zu ermäßigten Preisen – den dafür notwendigen Ruf steigert ihr, indem ihr den Startgebieten eures Volks Quests löst.

Da die Ruhestein-Abklingzeit bei einer Stunde liegt (im aktuellen WoW sind's nur 30 Minuten), ist er maximal eine Ergänzung für die Fortbewegung denn eine wirkliche

Alternative zum Laufen. Seid ihr in Gebieten unterwegs, bei denen der Weg zwischen Questgebiet und Questgebern sehr weit ist (Brachland, Schlingendorntal, Dämmerwald, etc.), ist es sinnvoll, den Ruhestein so zu legen, dass ihr euch zumindest einen Rückweg in Richtung Questgeber und Verkaufsmöglichkeiten spart.

Prügeln für einen guten Zweck

Da ihr eure Waffenskills nur durch Anwendung steigert, erleichtert ihr euch das Erlernen neuer Waffenfertigkeiten mit einem simplen Trick: Sucht euch möglichst einen befreundeten Heiler und marschiert gemeinsam in eine Gebiet mit Mobs, die im Vergleich zu eurem Level gerade noch grün sind. Dann zieht ihr eine größere Gruppe dieser Mobs zusammen und lasst euch zum einen von ihnen verprügeln (das steigert euren Verteidigungswert), zum anderen setzt ihr eure neue Waffe gegen die Gegner ein. Es wird ein Weilchen dauern, bis ihr wirklich Schaden verursacht, aber durch den niedrigeren Level eurer Gegner erleidet ihr auch nicht zu viele Schmerzen. Der Heiler dient dabei vor allem als Notlösung, wenn's dann doch mal brenzlig wird – er ist nicht zwingend nötig. ★

REISE-VERBINDUNGEN

Um zum jeweils anderen Kontinent zu gelangen, reist ihr kostenlos per Schiff oder Zeppelin. Zwischen Stormwind und Ironforge reist ihr mit der von Goblins geschaffenen Tiefenbahn. Lauft zu den Piers und haltet nach Wegweisern oder NPCs Ausschau, die ihr nach dem Ziel des jeweiligen Gefährts fragt – danach heißt es einfach warten. Am besten beim Angeln.

Alle Schiffs- und Zeppelinverbindungen

| Ort | Ort |
|--|--|
| Orgrimmar (Durotar, Kalimdor) | Unterstadt (Tirisfal, Östl. Königreiche) Grom'gol (Schlingendorntal, Östl. Königreiche) |
| Ratchet (Das Brachland, Kalimdor) | Booty Bay (Schlingendorntal, Östl. Königreiche) |
| Theramore (Düstermarschen, Kalimdor) | Auberdine (Dunkelküste, Kalimdor) Hafen von Menethil (Sumpfland, Östl. Königreiche) |
| Auberdine (Dunkelküste, Kalimdor) | Theramore (Düstermarschen, Kalimdor) Hafen von Menethil (Sumpfland, Östl. Königreiche) |
| Stormwind (Zwergendistrikt, Östl. Königreiche) | Ironforge (Tüftlerstadt, Östl. Königreiche) |

Der Weg zur Maximalstufe 60 ist kein Sprint, sondern ein Marathon. Damit ihr dabei nicht ins Stolpern kommt, haben wir die besten Tipps für euch gesammelt. Wenn ihr die beachtet, solltet ihr mit weniger Zeiteinsatz entspannt euer Ziel erreichen. Von Oliver Hartmann

Schnell leveln – so geht's!

MISSION 60

Mit großen Erwartungen, viel Elan und peinlichen Strumpfhosen starten wir in das große Abenteuer.

Ihr könnt euch schon mal von der Vorstellung verabschieden, an zwei Abenden die Maximalstufe zu erreichen. Das mag im aktuellen WoW plus viel Kaffee noch funktionieren, aber unter zwölf Tagen Netto-Spielzeit (!) werde ihr es nicht schaffen. Wie lange ihr braucht, hängt zu einem großen Teil davon ab, wie effektiv ihr eure Zeit im Spiel nutzt. Konzentriert euch also darauf, unnötige Wege zu vermeiden, denn die fressen in Classic sehr viel Zeit.

Das Questen in WoW Classic ist leider nicht linear. Zwischen den einzelnen Aufgaben sind lange Laufwege zu absolvieren, die Quests sind teilweise weit in den Gebieten verstreut. Daher solltet ihr zunächst alle Aufträge an einem Knotenpunkt annehmen und dann für euch eine optimale Route planen, nach der ihr die Quests abarbeitet. Wenn ihr unsicher seid, sucht euch weitere Infos zu den Quests zusammen und befragt Freunde und Spieler im selben Gebiet (im Chat »/wer« eingeben, dann werden alle anderen Spieler in der Zone aufgelistet). Gebt Quests nicht einzeln ab, sondern macht



Längere Wege solltet ihr besser bequem per Flug zurücklegen. Achtet dabei jedoch auf die Kosten.

erst alle Quests in einem Gebiet zu Ende und gebt sie dann gesammelt ab. Wenn ihr das Gefühl habt, dass eine Quest besonders viel Zeit in Anspruch nimmt, brecht sie ruhig ab. Euer Ziel sollte es immer sein, ein aus-

gewogenes Verhältnis zwischen eingesetzter Zeit und erhaltener Erfahrung zu haben.

Da die Laufwege wie gesagt viel Zeit kosten, könnt ihr auf dem Weg quasi im Vorbeilaufen Gegner erledigen, um zusätzliche Erfahrungspunkte einzusammeln. Denn Zeit, in der ihr einfach nur mit vollen Ressourcen (Mana, Energie, Wut etc.) rumrennt, ist verschenkte Zeit.

Um eure Reisezeit weiter zu reduzieren, solltet ihr euren Ruhestein nutzen. Sobald ihr in eine neue Zone kommt, setzt den Ruhestein auf das lokale Gasthaus. Der Ruhestein hat eine Abklingzeit von einer Stunde, plant das in eure Vorbereitungen mit ein.

Denkt auch an die »Fünf-Sekunden-Regel«. In Classic heißt das: Sobald ihr fünf Sekunden keinen Zauber genutzt habt, setzt die normale Manaregeneration ein. Achtet als Zauberklasse darauf, wenn ihr euch zwischen Gegnern hin- und her bewegt. Für Stoffklassen haben wir übrigens einen eigenen Guide zusammengestellt, den ihr hinter den einzelnen Klassenguides findet.



Den Ruhestein solltet ihr immer in das lokale Gasthaus legen, wenn ihr in einem Gebiet länger levelt. Beachtet die Abklingzeit von einer Stunde.



Damit ihr möglichst früh euer eigenes Reittier bekommen könnt, solltet ihr früh mit dem Sparen anfangen.

Das liebe Gold

Ihr solltet schon früh daran denken, sparsam zu sein. Kauft nur Skills und Fertigkeiten beim Klassenlehrer, die ihr auch wirklich benutzen werdet. Alles andere könnt ihr euch noch später kaufen (welche das sind, haben wir in unseren Klassen-Guides weiter hinten im Heft aufgelistet). Meidet teure Ausrüstung von Händlern oder aus dem Auktionshaus. Denkt daran, dass euer Reittier mit Stufe 40 eine sehr wichtige Anschaffung ist, die sehr kostspielig ist. 100 Gold (mit Reiten-Lernen, ohne Vergünstigungen) müsst ihr dafür zahlen, damit ihr euch 60% schneller fortbewegen könnt.

Ihr könnt euch einen zweiten Charakter anlegen und in einer Hauptstadt aufstellen. An diesen schickt ihr alles, was ihr verkaufen wollt. So müsst ihr nicht immer selbst einen Händler aufsuchen. Alternativ kann euer Zweitcharakter die Sachen auch einfach im Auktionshaus anbieten. Noch mehr Goldspartipps und Verdienstmöglichkeiten findet ihr in einem eigenen Guide gleich hinter diesem Artikel.

Sammeln statt basteln

Bei den Berufen empfiehlt es sich am Anfang vor allem, auf Sammelberufe zu setzen. Herstellungsberufe sind sehr kostspielig,

Habt ihr eine gute Gruppe oder zahlreiche Quests für eine Instanz, solltet ihr ruhig einen Besuch einplanen.



zudem geht dabei sehr viel Zeit verloren. Konzentriert euch lieber auf Sammelberufe und verkauft eure Beute. Es wird genug Spieler geben, die Bedarf an Kräutern, Ledern und Erzen haben werden. Einzig den Beruf Erste Hilfe können wir euch ans Herz legen, insbesondere wenn ihr eine Klasse spielt, die selbst über keine Heilzauber verfügt. Aber Finger weg vom Angeln – das ist ein echter Zeitkiller!

Instanzen lohnen sich zum Leveln nur bedingt. Zum einen benötigt ihr vier andere Mitspieler dafür, zum anderen ist das Verhältnis von erhaltener Erfahrung zu eingesetzter Zeit nicht gut. Macht Instanzen nur dann, wenn ihr dabei mehrere, möglichst alle Quests erledigen könnt. Dies lohnt sich insbesondere für die Instanzen, in denen ihr vorher nicht so viel reisen müsst, um die erforderlichen Quests zu bekommen. Zu empfehlen sind die Todesminen (15+), Uldaman (42+), Zul'Farrak (46+), Maraudon (36+) und die Schwarzelstiefen (48+).

Gute Waffe = schneller leveln

In Bezug auf die Ausrüstung solltet ihr eure Augen immer nach Verbesserungen aufhalten. Es lohnt sich jedoch nicht, viel Gold dafür auszugeben. Vor allem solltet ihr keine speziellen Instanzen für besondere Be-



Angeln solltet ihr zunächst vernachlässigen. Später ist dafür noch genug Zeit.

lohnungen absolvieren. Wichtig ist nur, dass Nahkampf-Klassen immer nach einer möglichst guten Waffe Ausschau halten. Die ist ja für einen Großteil des Schadens verantwortlich und verkürzt somit die eingesetzte Zeit. Zauberklassen achten auf einen guten Zauberstab, da dieser nicht unerheblich viel Schaden anrichten kann. Quests mit guten Waffen als Belohnung solltet ihr immer priorisieren. Achtet auch auf Ausrüstung mit Willenskraft. Diese trägt zwar nicht direkt zum Schaden bei, verbessert jedoch außerhalb des Kampfes eure Mana- und Gesundheitsregeneration.

Bei der Wahl der richtigen Talente empfiehlt sich ein Blick in unsere Klassen-Guides. Wir haben für jede Klasse die jeweils beste Spezialisierung zum Leveln herausgesucht. Bei der Wahl der Talente solltet ihr vor allem diejenigen Talente bevorzugen, die euer



In der Levelphase solltet ihr zwei Sammelberufe wählen (hier im Bild Kürschnerei und Kräuterkunde). Das bringt euch eine sichere Einnahmequelle. Später könnt ihr immer noch etwas Anständiges lernen.





- **Desolace** (30-39): Wird gerne als hässlichstes Gebiet in WoW bezeichnet. Questen lässt es sich hier jedoch sehr gut. Ihr findet hier die Instanz Maraudon.
- **Arathihochland** (30-40): Heimatplatz des PvP-Schlachtfeldes Arathi Becken.
- **Schlingendorntal** (30-50): Eine der bekanntesten Zonen überhaupt. Massiv viele Quests über einen sehr großen Levelbereich.
- **Ödland** (36-45): Lohnt sich eigentlich nur, wenn ihr einen Besuch in Uldaman plant.
- **Tanaris** (40-50): Heimat der Instanz Zul'Farrak. Hier solltet ihr vorbeischaun, alles durchquesten und die Instanz besuchen. Im Osten befinden sich die Höhlen der Zeit.
- **Feralas** (41-60): Das Gebiet ist nicht sonderlich beliebt, bietet aber einige Quests für beide Fraktionen. Später entsteht hier die Instanz Dusterbruch sowie ein möglicher Weltboss-Spawnpunkt.
- **Sengende Schlucht** (43-56): Die Zone bietet einen ersten Vorgeschmack auf das Endgame. Ihr lernt die Thoriumbruderschaft kennen.
- **Westliche Pestländer** (46-57): Ihr könnt hier schnell leveln, es warten sehr viele Quests auf euch. Im Süd-Osten befindet sich die Instanz Scholomance.
- **Teufelswald** (47-54): Stimmungsvolle Zone mit einigen sehr guten Quests.
- **Un'Goro-Krater** (48-55): Ein Muss für Urzeit-Fans mit haufenweise Quests.
- **Brennende Steppe** (50-59): Liegt am Fuß des Schwarzfelsens und ist eine hochstufige Zone, die ihr oft besuchen werdet. Ihr werdet hier viele Instanz-Quests bekommen.
- **Östliche Pestländer** (54-59): Hochstufige Endgame-Zone, Heimat der Instanz Stratholme und später des Schlachtzuges Naxxramas.
- **Winterquell** (55-60): Weitere Endgame-Zone mit vielen Quests in verschneiter Landschaft. ★

Bewegungstempo, die Regeneration, euren Schaden oder eure Ressource erhöhen.

Es lohnt sich übrigens nicht, alle zwei Stufen zurück zum Klassenlehrer zu rennen und neue Fertigkeiten zu kaufen. Schaut euch gut an, welche Fertigkeiten mit den nächsten Stufen angeboten werden. Lauft also nur zurück, wenn wirklich wichtige Upgrades auf euch warten. Manchmal ist es cleverer, sechs Stufen lang gar nicht zum Trainer zu gehen.

Empfohlene Level-Gebiete

Bitte beachtet dazu auch unser Poster mit allen Flugrouten.

Allianz-Zonen

- **Westfall** (Stufe 9-18): Ihr müsst sehr lange Laufwege in Kauf nehmen. Plant ihr ein Abenteuer in den Todesminen, kommt ihr an Westfall nicht vorbei.
- **Loch Modan** (10-18): Gut geeignet für Zwerge und Gnome. Es gibt nicht ganz so viele Quests wie an der Dunkelküste.
- **Düsterwald** (10-30): Sehr schöne, stimmungsvolle Zone mit einem Haufen guter Quests. Hier befindet sich später einer der Spawnpunkte für einen Weltboss.
- **Dunkelküste** (11-19): Sehr gute Zone für niedrigstufige Charaktere mit sehr vielen Quests, aber ebenfalls langen Laufwegen.
- **Rotkammgebirge** (15-25): Alternatives Gebiet, wenn ihr noch ein paar Quests benötigt, um weiter aufzusteigen.
- **Sumpfland** (20-30): Die letzte Stufe, die ihr absolvieren könnt, bevor euch nur noch unkämpftes Gebiet zur Verfügung steht.

Horde-Zonen

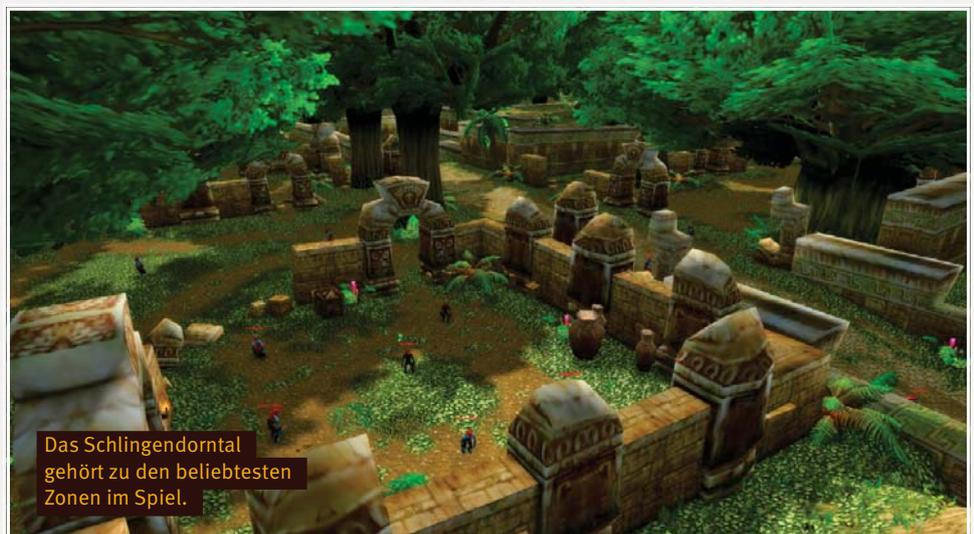
- **Brachland** (Stufe 10-33): Sehr großes Gebiet, wo sich drei der vier Horden-Rassen aufhalten werden. Es stehen haufenweise Quests zur Verfügung, die euch bis Stufe 20 bringen können. Hier befinden sich die Instanzen Die Höhlen des Wehklagens,

Der Kral von Razorfen und gleich gegenüber Die Hügel von Razorfen.

- **Silberwald** (10-20): Das Gegenstück zum Brachland für Spieler der Untoten-Rasse.
- **Steinkralengebirge** (15-25): Liegt direkt westlich vom Brachland und ist eine gute Ergänzung dazu.

Unkämpfte Gebiete

- **Ashenvale** (Stufe 19-30): Heimatplatz des PvP-Schlachtfeldes Kriegshymnenschlucht und der Instanz Blackfathom-Tiefe. Sehr viele Quests für Spieler beider Fraktionen. Hier ist auch ein möglicher Weltboss-Spawnpunkt.
- **Vorgebirge von Hillsbrad** (20-31): Das Gebiet ist bekannt für die legendären PvP-Schlachten zwischen Tarrens Mühle und Süderstade. Leveln war auf PvP-Servern schwer möglich, da man unweigerlich in eine Massenschlacht geriet.
- **Tausend Nadeln** (24-35): Bekannt für seine schimmernde Ebene mit vielen Quests, die euch mindestens ein Level beschern werden.



Vor allem das erste, sauteure Mount lässt notorisch klamme Junghelden schnell verzweifeln – unsere Tipps verraten euch, wie ihr schnell an genug Zaster kommt und Kosten spart! Von Gloria H. Manderfeld

Clever Gold verdienen

MIT MOOS VIEL LOS

Die Freude ist nach tagelangem Leveln und wundgelatschten Heldenfüßen greifbar: Endlich Level 40! Aber beim Mouthhändler wartet dann schnell die Ermüchterung, denn die Kosten für den reitbaren Untersatz und den Reitunterricht sind enorm. Außerdem ist Gold schon auf dem Weg zu Level 40 verflucht knapp. Mit unseren Tipps verdient ihr nicht nur mehr Gold, sondern haltet es auch besser zusammen. Generell gilt: Ihr solltet euch möglichst schnell ein Reittier zulegen, da ihr durch die schnellere Bewegungsgeschwindigkeit auch effektiver farmt.

1. Kein Kupferstück verschwenden
Dieser Tipp mag profan klingen, ist aber gerade im Levelprozess essentiell wichtig: Gebt kein Kupferstück aus, das ihr auch sparen könntet. Nie war das Sprichwort »Ein Pfennig gespart ist ein Pfennig verdient« treffender als hier. Klaut also auch fast wertlosen Loot auf, um ihn später zu verkaufen. Kauft keine Nahrung, sondern stellt sie selbst her. Sammelt Getränke und Nahrung aus Getränkefässern und Nahrungskisten in Siedlungen und Dungeons und fragt als Spieler einer Manaklasse befreundete Magier nach herbeigezauberten Getränken und Nahrung. Kauft euch beim Klassentrainer nur Fähigkeiten, die ihr voraussichtlich oft benutzen werdet – unsere Klassenguides weiter hinten im Heft verraten, auf welche Skills ihr erst mal verzichten könnt. Benutzt das Auktionshaus auch bei verlockenden Angeboten nicht zum Einkaufen, sondern nur zum Verkauf von Gegenständen und Ressourcen.

Beschafft euch schnellstmöglich große Taschen (zum Beispiel durch die Quests, die wir in unserem Classic-Macken-Guide weiter vorn gelistet haben, oder von befreundeten Schneidern oder Lederern). Sammelt beim Questen und bei Dungeonbesuchen alles ein, was ihr finden könnt, um graue Items zu verkaufen und alles ab grünen Items ins



Auktionshaus zu packen. Nutzt ein Addon wie »Vendor Price« (mehr Infos in unserem Mod-Artikel), um euch die Item-Verkaufspreise bei NPC-Händlern anzeigen zu lassen. Sollten eure Taschen schnell voll sein, entscheidet ihr per Addon auch, welche Gegenstände ihr rauswerfen könnt und welche es sich zu verkaufen lohnt. Macht alle Quests im Startgebiet eures Heldenvolkes und verfolgt Quests weiter, die euch Ruf bei eurem Volk geben. Höhere Rufstufen senken die Einkaufspreise aller Items bei allen Händlern eures Volkes deutlich – insbesondere beim Mount!

2. Verkaufen wie ein Profi
Das Auktionshaus sollte euer zweites Zuhause werden. Verkauft dort vor allem zwischen Freitag und Sonntag grüne (oder bessere) Lootgegenstände und Ressourcen, da an den Wochenenden die meisten Spieler und damit potentiellen Käufer unterwegs sind. Taschen, Buff-Nahrung, Handwerksressourcen und hergestellte Lederrüstungsteile aus Spezialmaterialien werden immer gebraucht und lassen sich bei nicht zu über-

triebenen Preisen gut verkaufen. Nutzt ein Auktionshaus-Addon wie »Auctionator«, um euch einen Überblick über gängige Preise zu verschaffen und schnell zu ermitteln, wo sich der Verkauf am meisten lohnt.



Das hat sich gelohnt: Unser Handbuch zum Magiestoffverbandbasteln ging für 1,15 Gold über den Auktionshaustisch, gekauft haben wir es für 45 Silber (siehe auch Kasten rechts oben).

So bekommt ihr auch mit, wenn andere Spieler Sachen sehr günstig im Vergleich zum durchschnittlich erzielbaren Preis eingestellt haben. Kauft diese und setzt sie zu einem höheren Preis wieder ins Auktionshaus. So könnt ihr auch versuchen, bei bestimmten Waren wie beispielsweise einer bestimmten Handwerksressource den Grundpreis hochzutreiben und den Verkauf zu monopolisieren. Das erfordert allerdings etwas Geduld, ein gewisses Grundkapital und regelmäßige Besuche! Alternativ spielt ihr einen Twink als reinen Bankhauscharakter auf Level 5 und lasst ihn Verzauberkunst lernen. Schickt diesem Twink alle grünen Items, die ihr beim Questen findet und nicht selbst braucht, um sie zu entzaubern und die gewonnenen Materialien ins Auktionshaus zu stellen.

3. Faulheit anderer gewinnbringend nutzen

Manche Spieler haben nicht genug Zeit, andere sind einfach zu faul, um Ressourcen zu farmen oder in der Spielwelt nach Lehrbüchern und Handwerksrezepten zu suchen. Macht euch diesen Umstand zunutze und lernt entweder einen Sammelberuf oder einen Handwerksberuf, dessen Erzeugnisse sich gut verkaufen lassen. Gerade Handwerksressourcen wie Erze, Kräuter und Stoffe sowie Kochzutaten sind echte Verkaufsschlager. Da alle Handwerksberufe deutlich mehr Rezepte haben als jene, die ihr beim Berufslehrer erwerbt, lohnt es sich, die Augen in der Spielwelt offen zu halten und Händler mit Rezepten im Angebot regelmäßig zu besuchen. Viele Spieler sparen sich nämlich den Weg in die Pampa und kaufen die erhältlichen Rezepte für neue Tränke, Rüstwerk, Waffen und Nahrung gerne bequemer im Auktionshaus.

Dieser Goblhändler bietet im Dämmerwald nützliche Baupläne für Abenteurer an.



4. Akkord-Angeln

Das Angeln ist ein oft sehr vernachlässigter Skill, da vielen Spielern das dauernde »auf den Blinker starren« ziemlich auf die Nerven geht. Aber das Durchhalten lohnt sich: Habt ihr erst höhere Angel-Stufen erreicht, verkauft ihr seltene Fische gegen ein ordentliches Entgelt im Auktionshaus. Alchemisten benötigen beispielsweise Feuerflossenschnapper, Deviatfische, Ölige Schwarz-

DIE GRÖSSTEN VERKAUFSSCHLAGER

Besonders lohnenswert sind das Experten-Lehrbuch für Erste Hilfe sowie die Lehrbücher für Schwere Seidenverbände und Magiestoffverbände, da ihr diese nicht bei einem Lehrer erhaltet, sondern bei Balai Lok'Vein in Brackenwall (Horde, Marschen von Dustwallow) oder Deneb Walker in der Burg Stromgarde (Allianz, Arathi-Hochland). Deckt euch gleich mit mehreren Büchern ein, die Gewinnspanne ist groß.

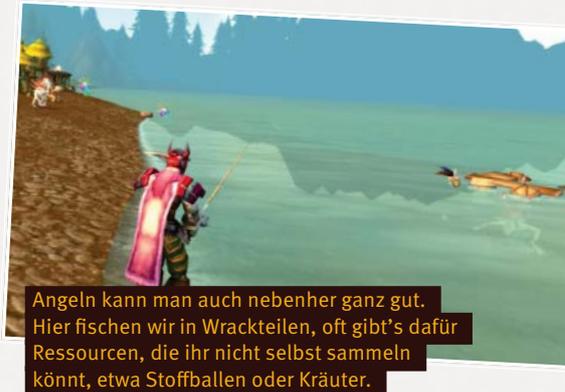


Allianzspieler finden den Erste-Hilfe-Handbuchhändler im östlichen Bereich von Burg Stromgarde – beim Reinkommen also gleich rechts, dann über die Brücke und ganz nach hinten. Aber nicht falsch abbiegen, da lauern Elite-Mobs!

maule und Steinschuppenaale, um grundlegende Materialien herzustellen. Köche freuen sich über Fische und Muschelfleisch aller Art zur Herstellung von Buff-Nahrung. Solltet ihr selbst Kochen lernen wollen, sind Fische die billigste Ressource – sie kosten euch nur Zeit und Geduld. Tipp: Angeln kann man auch ganz nebenbei, etwa beim Warten auf das nächste Schiff oder beim Telefonieren (im Real Life!). Gerüchtweise soll es sogar Redakteurinnen geben, die während einer Online-Redaktionskonferenz nebenbei heimlich Angeln...

5. Dungeons abfarmen

Schnappt euch ein paar Freunde und besucht Dungeons – oder kehrt in niedrigstufige Dungeons zurück, wenn ihr mindestens Level 50 erreicht habt, um beim Solo-Massentöten reichlich nützliches Loot einzusacken: Hier sind Magier, Hexenmeister und Jäger durch ihren Flächenschaden klar im Vorteil. Für den künftigen Verkauf von



Angeln kann man auch nebenher ganz gut. Hier fischen wir in Wrackteilen, oft gibt's dafür Ressourcen, die ihr nicht selbst sammeln könnt, etwa Stoffballen oder Kräuter.

Endgame-Materialien wie Essenzen des Untodes, Rechtschaffene Kugeln und Dunkelruhen lohnen sich Scholomance und Stratholme besonders. Leichter erreichbare Lowlevel-Dungeons mit vielen Trashmobs sollten fürs Ressourcensammeln genutzt werden, da euch gerade Stoffe und entzauberte Gegenstände ein sicheres Einkommen garantieren. ★



Mit fast 40 noch mal durch die Todesminen? Da freut sich der Goldbeutel!

Schoßhündchen, alle miteinander!

Crafting-Guide

DIE RÜCKKEHR DES HANDWERKERKÖNIGS

Wenn die Schmiede glüht oder das Kochfeuer brennt, ist wieder Crafting-Zeit in Azeroth.

In der aktuellen Ausgabe von World of Warcraft, Battle of Azeroth, nimmt das Crafting längst nicht mehr den Stellenwert ein wie zum Start des MMOs. Mit World of Warcraft Classic ändert sich das wieder. Wir sagen euch unter anderem, welche Berufe zu eurem Charakter passen, wie ihr Fachmann oder -frau darin werdet, und welches Handwerk euch richtig reich macht. Von Benjamin Danneberg

Jedes MMO, das etwas auf sich hält, hat ein umfangreiches Crafting-System. Vorge-macht haben es Urgesteine wie Ultima Online und Everquest. Natürlich ist World of Warcraft anno 2005 ebenfalls mit einem Haufen Berufe angetreten – und jetzt ist in Classic wieder die große Frage: Welcher Job ist der richtige für meine Klasse? Sucht nicht länger, lest es hier.

Das Handwerkssystem

Das Berufssystem in World of Warcraft untergliedert sich in drei Kategorien. Die **verarbeitenden Berufe** ermöglichen es dem Spieler, Gegenstände herzustellen. Dazu zählen Tränke, Nahrung (sogenanntes Buff-Food)

und natürlich mächtige Rüstungen und Waffen. Produzierende Berufe sind Alchemie, Schmiedekunst, Kochkunst, Ingenieurskunst, Lederverarbeitung und Schneiderei.

Dann gibt es die **Service-Berufe**, sozusagen Dienstleistungen in World of Warcraft. Sie haben mit Verbesserungen oder Unterstützung anderer Spieler zu tun, die aber auch euch zugutekommen. Dazu gehören die Verzauberkunst und Erste Hilfe.

Die letzte Berufskategorie umfasst alle **Sammelberufe**. Diese Professionen sind dafür da, mehr oder weniger seltene Materialien für die anderen beiden Berufskategorien zu besorgen. Dazu gehören Kräuterkunde, Bergbau, Kürschnerei und Angeln.

Charakter-Boni fürs Handwerk

Zwei Rassen in World of Warcraft Classic bringen Boni fürs Handwerk mit. Tauren haben einen **Grünen Daumen**, der ihren Kräuterkunde-Skill um 15 Punkte erhöht. Gnome hingegen sind begnadete Ingenieure: Die Rassen-Fähigkeit **Technologist** bringt 15 Punkte auf Ingenieurskunst.

Zusätzlich gibt es noch einige Gegenstände, die euch Boni auf euer Handwerk verleihen. Wir haben in der Aufstellung aller Berufe in diesem Artikel einige dieser Gegenstände für euch aufgelistet.

Ränge aufsteigen

Damit ihr auf Maximalrang 300 kommt, müsst ihr mindestens (!) 300 Gegenstände herstellen oder sammeln und verschiedene Ausbildungsstufen erreichen. Die sind oben-dreien an eure Charakterstufe gekoppelt. Ihr könnt also nicht mit Charakterstufe 4 bereits ein legendärer Waffenschmied sein. Folgende Ränge gibt es in Classic:

| | |
|-----------------|--|
| Lehrling | (ab Level 5) – bis Rang 75 |
| Geselle | (ab Level 10) – Mindestrang 50 bis Rang 150 |
| Experte | (ab Level 20) – Mindestrang 125 bis Rang 225 |
| Fachmann | (Level 35) – Mindestrang 225 bis Rang 300 |

Mit jedem Rang, den ihr aufsteigt, wird das Leveln schwieriger. In eurem Rezeptbuch zeigt die Farbe jedes Rezepts die





lenden Gegenstände festlegen. Hinter dem jeweiligen Rezept wird euch angezeigt, für wie viele Gegenstände ihr ausreichend Ressourcen dabei habt.

Neue Rezepte lernen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, an neue Rezepte zu gelangen. Ihr könnt beispielsweise Rezepte als Beute von Monstern oder aus Kisten bekommen. Ab und zu gibt es auch Rezepte als Belohnung für erledigte Quests. Ihr könnt sie aber auch bei eurem Handwerkstrainer einfach kaufen. Die Positionen der Trainer haben wir ebenfalls den einzelnen Berufen zugeordnet.

Berufe wieder verlernen

Ihr könnt jederzeit eure Berufe wechseln oder verlernen. Dazu geht ihr im Berufsmenü auf das kleine Stoppschild-Icon. Aber Achtung: Jeglicher Fortschritt eures Berufes ist damit weg und ihr fangt mit einem neuen Beruf bei Null an.

Die neun Hauptberufe

Jeder Spieler kann zwei von neun Hauptberufen erlernen, außerdem die Nebenberufe Kochkunst, Angeln und Erste Hilfe. Nachfolgend stellen wir euch die Hauptberufe vor und sagen euch, was ihr damit an-

fangen könnt und wo sich die jeweiligen Trainer befinden.

Verdienstmöglichkeiten der Berufe

Mit welchem Beruf macht ihr das meiste Gold? Wir haben euch in der folgenden Detailübersicht zu den Berufen die Verdienstmöglichkeiten auf lange Sicht angegeben. Für den schnellen Reichtum empfiehlt es sich aber, unserem **Profitipp** zu folgen:

Startet zu Beginn mit zwei Sammelberufen (Kräuterkunde, Bergbau, Kürschnerei) und verkauft die gesammelten Materialien samt und sonders im Auktionshaus. Levelt zuerst schnell auf Stufe 40 (lest dazu auch unsere Tipps zum Schnell-Leveln in diesem Heft) und kauft euch ein Reittier. Außerdem habt ihr damit die nötige Stufe für diverse Berufsspezialisierungen bereits erreicht. Verlernt jetzt einen der beiden Sammelberufe wieder und wählt euch einen verarbeitenden Beruf aus, den ihr dann konzentriert bis auf Maximalrang bringt.

Legende

- = King of the Geldspeicher
- = So lässt es sich leben
- = Solides Einkommen
- = Mehr Arbeit als Einkommen
- = Sklaventreiberei

Chance an, durch Herstellung einen Skillpunkt zu erreichen:

| | |
|---------------|---|
| Rot | der Spieler kann das Rezept noch nicht herstellen |
| Orange | 100%-Chance auf einen Skillpunkt |
| Gelb | hohe Chance auf einen Skillpunkt |
| Grün | geringe Chance auf einen Skillpunkt |
| Grau | dieses Rezept gibt keine Skillpunkte mehr |

In eurem Handwerks-Interface könnt ihr mehrere Gegenstände gleichzeitig herstellen und dadurch schneller aufsteigen. Wenn ihr genug Material zur Verfügung habt, könnt ihr unten im Interface die Zahl der herzustellen



Alchemie

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●
Passend für Klasse: alle
Empfohlener Zweitberuf: Kräuterkunde

Job-Beschreibung: Alchemisten stellen mächtige Tränke und Elixiere her. Die können sehr gut im Auktionshaus verkauft werden, da viele der hochstufigen Wässerchen in Raids benötigt werden – und zwar nicht zu knapp. Alchemisten, die gern als Selbstversorger durch die Welt ziehen, nehmen sich Kräuterkunde als Zweitberuf und pflücken ihre Blumen einfach selber. Mit diesen beiden Berufen werdet ihr so schnell nicht arm.

Besonderheit: Ihr könnt jederzeit und überall Tränke herstellen. Ausnahme: Hochstufige Fläschchen (beispielsweise »Fläschchen mit chromatischem Widerstand«, erhöht Widerstand gegen alle Arten von Magie für zwei Stunden um +25) können nur in einem Laboratorium hergestellt werden. Es gibt je eines im Dungeon Scholomance und im Raidungeon Pechschwingerhort. Letzterer kommt aber erst in Phase 3 des Release-Plans für WoW Classic ins Spiel (s. auch unseren Artikel »Das müsst ihr wissen« weiter vorn im Heft).

Besondere Herausforderung: Die Zutat **Schwarzer Lotus** ist schwer zu bekommen. Die Pflanze findet ihr in den hochstufigen Gegenden: Östliche Pestländer, Silithus, Brennende Steppe und vor dem Dungeon Dusterbruch. Außerdem gibt es die Chance, dass Schwarzer Lotus von Mushgog, einem zufälligen, seltenen Eliteboss in der Arena, als Beute fällt.



Unser Rezeptbuch zeigt uns farblich an, mit welchen Rezepten wir die besten Chancen auf schnelle Rangaufstiege im Beruf haben.

STANDORT DER TRAINER

| Ranglehrer für | Fraktion | Ort | Name |
|--------------------|------------------|---------------------------|-----------------------|
| Lehrling & Geselle | Allianz | Darnassus | Ainethil |
| | | Loch Modan | Ghak Heilsegen |
| | | Feralas | Kylanna Windraunen |
| | | Sturmwind | Lilyssia Nachtbrise |
| | | Eisenschmiede | Tally Brausefizz |
| | Horde | Donnerfels | Bena Winterhuf |
| | | Tirisfal | Carolai Anise |
| | | Durotar | Miao'zan |
| | | Sümpfe des Elends | Rogvar |
| | | Vorgebirge des Hügellands | Serge Hinott |
| Sonstige | Orgrimmar | Yelmak | |
| | Schlingendorntal | Jaxin Chong | |
| Experte | Allianz | Darnassus | Ainethil |
| | Horde | Unterstadt | Doktor Herbert Halsey |
| Fachmann | Allianz | Feralas | Kylanna Windraunen |
| | Horde | Sümpfe des Elends | Rogvar |

Hilfreiche Items: Cenarische Kräutertasche vom Schneider (sammelt alle Kräuter in einem eigenen Beutel).

Besonders coole Items: Fläschchen mit oberster Macht, Fläschchen mit chromatischem Widerstand, Trank des traumlosen Schlafs.



Schmiedekunst

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●
Passend für Klasse: Krieger, Paladin
Empfohlener Zweitberuf: Bergbau

Job-Beschreibung: Mithilfe einer Schmiede könnt ihr haltbare und mächtige Schwere Rüstungen und Plattenrüstungen fertigen. Als Selbstversorger fühlen sich damit Nahkampfklassen wie Krieger oder Paladin besonders wohl.

Besonderheit: Ihr braucht einen Schmiedehammer im Inventar sowie eine Schmiede oder einen Amboss, um Gegenstände herzustellen.

Besondere Herausforderung: Die Spezialisierung in Rüstungsschmied oder Waffenschmied (siehe unten für weitere Details) benötigt die Beendigung einer umfangreichen Questreihe.

Für Krieger ist Schmiedekunst ideal, da sie auch Schwere Rüstungen und (ab 40) Platte tragen können.



STANDORT DER TRAINER

| Ranglehrer für | Fraktion | Ort | Name |
|--------------------|------------------|------------------|----------------------|
| Lehrling & Geselle | Allianz | Eisenschmiede | Bengus Tiefenschmied |
| | | Dämmerwald | Clarise Knarzbaum |
| | | Wald von Elwynn | Smith Argus |
| | | Dun Morogh | Tognus Funkenfeuer |
| | | Sturmwind | Therum Tiefenschmied |
| | Horde | Durotar | Dwukk |
| | | Unterstadt | James Van Brunt |
| | | Donnerfels | Karn Steinhuf |
| | | Orgrimmar | Saru Stahlzorn |
| | | Brachland | Traugh |
| Sonstige | Schlingendorntal | Brikk Kühnwerk | |
| Experte | Allianz | Eisenschmiede | Bengus Tiefenschmied |
| | Horde | Orgrimmar | Saru Stahlzorn |
| Fachmann | Sonstige | Schlingendorntal | Brikk Kühnwerk |

Boni durch andere Berufe: Verzauberkunst (Formel: Handschuhe – Hochentwickelter Bergbau, Bergbau +5)

Besonders coole Items: Sulfuronhammer, Löwenherzhelm, Gamaschen der Titanen

Spezialisierungen

Sobald ihr Rang 200 in Schmiedekunst sowie Charakterstufe 40 erreicht habt, dürft ihr euch optional zum Rüstungsschmied oder Waffenschmied weiterbilden. Aber Achtung: Wenn ihr eine dieser Spezialisierungen wählt, könnt ihr sie nicht mehr verlernen, es sei denn, ihr lernt Schmiedekunst komplett neu.

SPEZIALISIERUNG: RÜSTUNGSSCHMIED

Mit dieser Spezialisierung erhaltet ihr neue, teilweise sehr mächtige Rezepte für Rüstungen, die unter anderem in vielen Raids benötigt werden. Um ein Rüstungsschmied zu werden, müsst ihr zu einem der folgenden Trainer gehen, die euch mit einer Quest an den jeweiligen Rüstungsschmied verweisen:

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|---------------|----------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Bengus Tiefenschmied |
| Horde | Orgrimmar | Krathok Glutfaust |

SPEZIALISIERUNG: WAFFENSCHMIED

Auch mit dieser Spezialisierung erhaltet ihr neue und sehr mächtige Rezepte, diesmal für Waffen. Um ein Waffenschmied zu werden, müsst ihr zu einem der folgenden Trainer gehen, die euch mit einer ziemlich langwierigen Quest an den jeweiligen Waffenschmied verweisen:

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|---------------|----------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Bengus Tiefenschmied |
| Horde | Orgrimmar | Krathok Glutfaust |

STANDORT DER RÜSTUNGSSCHMIED-TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|---------------|---------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Grumnus Scharfsteel |
| Horde | Orgrimmar | Okothos Eisenwüter |

Besonders coole Items: Dunkeleisen-Rüstungsteile (durch den Feuerwiderstand besonders beliebt bei Raids im Geschmolzenen Kern)

STANDORT DER WAFFENSCHMIED-TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|---------------|--------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Ironus Froststeel |
| Horde | Orgrimmar | Borgosh Glutformer |

Besonders coole Items: Schwarze Amnestie (Dolch), Dunkeleisen-Waffen

WEITERE SPEZIALISIERUNGEN FÜR WAFFENSCHMIED

Der Waffenschmied kann sich zusätzlich noch in verschiedenen Waffenarten weiter spezialisieren. Folgende Richtungen stehen ab Charakterstufe 50 und Waffenschmiedrang 250 optional offen:

| Lehrer für | Fraktion | Ort | Name |
|----------------|----------|-------------|----------------------|
| Axtschmied | Sonstige | Winterquell | Kilram |
| Hammerschmied | Sonstige | Winterquell | Lilith die Liebliche |
| Schwertschmied | Sonstige | Winterquell | Seril Geißelbann |



Die Große Schmiede in Eisenschmiede ist ein Eldorado für Schmiedekünstler.



Verzauberkunst

Verdienstmöglichkeiten: ●●
Passend für Klasse: Magier, Hexenmeister, Priester
Empfohlener Zweitberuf: Schneiderei

Job-Beschreibung: Verzauberer werten verschiedene Gegenstände permanent durch magische Verbesserungen auf. Beispielsweise sind Steigerungen von Attributen wie Ausdauer oder Beweglichkeit auf Ausrüstungsteilen möglich. Außerdem stellen Verzauberer Zauberstäbe, Verzauberungs-Öle (temporäre Boni für den Zielgegenstand) oder mächtige Schmuckstücke her.

Besonderheit: Verzauberer können fast alle Gegenstände in ihre Grundmaterialien zerlegen.

Besondere Herausforderung: Kann kostenintensiv werden, weil man sich viele Gegenstände zum Zerlegen aus dem Auktionshaus kaufen muss.

Besonders coole Items: Rauchendes Herz des Berges, Hervorragendes Manaöl



Verzauberer können sich Items zum Zerlegen im Auktionshaus kaufen. Allerdings sicher nicht zu den inflationären Preisen des aktuellen WoW!

STANDORT DER TRAINER

| Ranglehrer für | Fraktion | Ort | Name | |
|--------------------|----------|---------------------|------------------------|-------------------|
| Lehrling & Geselle | Allianz | Teldrassil | Alanna Rabenaug | |
| | | Eisenschmiede | Thonys Säulenstein | |
| | | Sturmwind | Betty Quin | |
| | | Darnassus | Lalina Sommermond | |
| Horde | Horde | Donnerfels | Teg Morgenwandler | |
| | | Tirisfal | Vance Niederglimm | |
| | | Orgrimmar | Jhag | |
| | | Unterstadt | Malcomb Wynn | |
| Experte | Allianz | Sturmwind | Lucan Cordell | |
| | | Eisenschmiede | Gimble Distelflaum | |
| | | Feralas | Xylinnia Sternenschein | |
| | Horde | Horde | Donnerfels | Mot Morgenwandler |
| | | | Orgrimmar | Godan |
| | | | Unterstadt | Lavinia Crowe |
| Fachmann | Allianz | Wald von Elwynn | Kitta Feuerwind | |
| | Horde | Steinkrallengebirge | Hgarth | |
| | Sonstige | Uldaman | Annora | |



Schneiderei

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●
Passend für Klasse: Magier, Hexenmeister, Priester
Empfohlener Zweitberuf: Verzauberkunst

Job-Beschreibung: Als Schneider stellt ihr Roben und Umhänge aus Stoff her. Ganz besonders beliebt sind die Taschen und Beutel, die der Schneider nähen kann. Vor allem mit den größeren Taschen lässt sich im Auktionshaus viel Gold erwirtschaften.

Besonderheit: Kann auch Rollenspiel-Klamotten herstellen, etwa das weiße Hochzeitskleid.

Besonders coole Items: Trachten des wahren Glaubens, Robe des Erzmagiers, Runenstofftasche, Große Verzauberertasche, Cenarische Kräutertasche, Kernteufelsstofftasche



In Stoffroben schwimmt es sich gleich viel besser als in einer Plattenrüstung. Fragt mal die Konquistadoren!

STANDORT DER TRAINER

| Ranglehrer für | Fraktion | Ort | Name | |
|--------------------|----------|---------------------------|--------------------|--------------------|
| Lehrling & Geselle | Allianz | Eisenschmiede | Uthrar Threx | |
| | | Darnassus | Trianna | |
| | | Sturmwind | Lawrence Schneider | |
| | | Dunkelküste | Gondal Mondhauch | |
| | Horde | Horde | Wald von Elwynn | Eldrin |
| | | | Unterstadt | Victor Wacht |
| | | | Donnerfels | Vhan |
| | | | Orgrimmar | Snang |
| Experte | Allianz | Brachland | Kil'hala | |
| | | Tirisfal | Bowen Brisboise | |
| | | Sturmwind | Sellandus | |
| | | Darnassus | Me'lynn | |
| | Horde | Horde | Eisenschmiede | Jormund Steinbraue |
| | | | Sturmwind | Georgio Bolero |
| | | | Donnerfels | Tepa |
| | | | Unterstadt | Rhiannon Davis |
| Fachmann | Allianz | Brachland | Mahani | |
| | | Sonstige | Schlingendorntal | Grarnik Gutstich |
| | Horde | Horde | Düstermarschen | Timothy Wertinger |
| | | | Unterstadt | Josef Gregorian |
| Sonstige | Sonstige | Vorgebirge des Hügellands | Daryl Ballen | |
| | | Teufelswald | Meilosh | |



Lederverarbeitung

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●
Passend für Klasse: Schurken, Druiden, Jäger, Schamanen
Empfohlener Zweitberuf: Kürschnerei

Job-Beschreibung: Als Lederverarbeiter stellt ihr allerlei Rüstungsteile her, natürlich überwiegend aus Leder. Aber auch diverse Kettenrüstungen gehören zum Repertoire. Viele Lederrüstungen und -Sets bringen Widerstände mit. Lederrüstungen sind vor allem für bewegliche Klassen gedacht. Das Crafting der einzelnen Gegenstände ist überall möglich, es wird keine spezielle Station benötigt.

Besonderheit: Der Beruf lässt sich auf Wunsch später weiter spezialisieren, dazu weiter unten mehr.



So sieht der Umhang aus, den wir mit Lederverarbeitung aus Onyxias Schuppen bauen können.

Besonders coole Items: Onyxiaschuppenumhang (wichtig für Raid Pechschwingerhort), Kernrüstungsset, Dicker Ledermunitionsbeutel

STANDORT DER TRAINER

| Ranglehrer für | Fraktion | Ort | Name |
|--------------------|----------|------------------|--------------------|
| Lehrling & Geselle | Allianz | Eschental | Aayndia Blütenwind |
| | | Wald von Elwynn | Adele Fädler |
| | | Hinterland | Drakk Steinhand |
| | | Eisenschmiede | Fimble Feinspindel |
| | | Teldrassil | Nadyia Schopfweber |
| | | Sturmwind | Randal Goldwert |
| | | Darnassus | Telonis |
| | Horde | Unterstadt | Arthur Moor |
| | | Schlingendorntal | Brawn |
| | | Arathihochland | Brumn Winterhuf |
| | | Mulgore | Chaw Starkfell |
| | | Feralas | Hahrana Eisenhaut |
| | | Orgrimmar | Karolek |
| | | Tirisfal | Shelene Rhobart |
| Experte | Allianz | Darnassus | Telonis |
| | Horde | Donnerfels | Una |
| Fachmann | Allianz | Hinterland | Drakk Steinhand |
| | Horde | Feralas | Hahrana Eisenhaut |

Spezialisierungen

Sobald ihr Rang 225 in Schmiedekunst und Charakterstufe 40 erreicht habt, ist optional die Weiterentwicklung in spezielle Zweige der Lederverarbeitung möglich. Aber Achtung: Wenn ihr eine dieser Spezialisierungen wählt, könnt ihr sie nicht mehr verlernen, es sei denn, ihr lernt Lederverarbeitung ganz neu.

Spezialisierung: DRACHENLEDERVERARBEITUNG

Mit dieser Spezialisierung könnt ihr Schwere Rüstungen aus Drachenschuppen herstellen. Um diese Spezialisierung zu lernen, müsst ihr mit bestimmten Gegenständen zum folgenden Trainer gehen:

| Fraktion | Ort | Name | Quest-Gegenstände |
|----------|---------|--------------------|-------------------------------|
| Allianz | Azshara | Peter Galen | 2x Feste Skorpionbrustplatte |
| Horde | Ödland | Thorkaf Drachenaug | 2x Feste Skorpionhandschuhe |
| | | | 10x Abgenutzte Drachenschuppe |

Besonders coole Items: Schwarzer / Grüner Drachenschuppenpanzer (Set)

Spezialisierung: ELEMENTARLEDERVERARBEITUNG

Mit dieser Spezialisierung stellt ihr Lederrüstungen für Klassen mit viel Beweglichkeit her, die obendrein auf Widerstände aus sind. Um Elementarlederverarbeitung zu lernen, müsst ihr mit den acht in der Tabelle genannten Gegenständen zum folgenden Trainer gehen:

| Fraktion | Ort | Name | Quest-Gegenstände |
|----------|-------------------|-----------------|----------------------|
| Allianz | Sengende Schlucht | Sarah Tanner | 2x Kugel des Wassers |
| Horde | Arathihochland | Brumn Winterhuf | 2x Herz des Feuers |
| | | | 2x Erdenkern |
| | | | 2x Odem des Windes |

Besonders coole Items: Schmelzhelm

Taschen voller Häute: Wer richtig abledern will, sollte auch kürschnern können.



Spezialisierung: STAMMESLEDERVERARBEITUNG

Mit dieser Spezialisierung stellt ihr Lederrüstungen für Klassen her, die neben Beweglichkeit auch auf Intelligenz setzen. Um Stammeslederverarbeitung zu lernen, müsst ihr mit einem Haufen Gegenständen zum folgenden Trainer gehen und dann eine sehr umfangreiche Questreihe bewältigen:

| Fraktion | Ort | Name | Quest-Gegenstände |
|----------|---------|------------------------|------------------------------|
| Allianz | Feralas | Pratt McGrubben | 226x Dickes Leder |
| Horde | Feralas | Jangdor Flinkschreiter | 112x Schildkrötenschuppe |
| | | | 7x Wildranke |
| | | | 4x Geschmeidiger dicker Balg |

Besonders coole Items: Teufelssaurierrüstung



Ingenieurskunst

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●
Passend für Klasse: Jäger, Schurken
Empfohlener Zweitberuf: Bergbau

Job-Beschreibung: Mit diesem Beruf seid ihr in der Lage, Gegenstände zu bauen, die insbesondere schadenverursachende Klassen sehr gut unterstützen. Dazu gehören Sprengstoffe und Bomben, Projektile, Zielfernrohre, Schmuck und Schusswaffen.

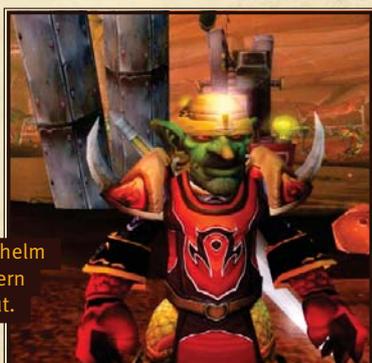
Besonderheit: Ingenieure können sich zu Goblin- oder Gnom-Ingenieuren spezialisieren. Mehr Infos dazu weiter unten.

Besondere Herausforderung: Viele Gegenstände, die der Ingenieur herstellen kann, erfordern zum Anlegen einen bestimmten Ingenieursrang.

Boni durch Items Goblin-Bergbauhelm (Bergbau +5, Voraussetzung: Ingenieurskunst 205)

Besonders coole Items:

Feldreparaturbot-74A, Kernscharfschützen-gewehr, Mächtige Zephyriumladung, Goblinüberbrückungs-kabel (kann Verbündete wiederbeleben)



Dieser Goblin-Bergbauhelm steht den kleinen Völkern Azeroths besonders gut.

STANDORT DER TRAINER

| Ranglehrer für | Fraktion | Ort | Name |
|--------------------|----------|---------------|---------------------------|
| Lehrling & Geselle | Allianz | Dun Morogh | Bronk Muffenschlinger |
| | | Loch Modan | Deek Zischelblitz |
| | | Sturmwind | Glimm Springspross |
| | | Eisenschmiede | Jemma Blitzknips |
| | | Dunkelküste | Jenna Lemkenilli |
| Horde | Horde | Orgrimmar | Thund |
| | | Unterstadt | Graham Van Talen |
| | | Durotar | Mukdrak |
| Sonstige | Sonstige | Brachland | Tinkerwiz |
| | | Mulgore | Twizwick Schraubenschleif |
| Experte | Allianz | Sturmwind | Lilliam Spindelfunks |
| | | Eisenschmiede | Trixie Blitzknips |
| | Horde | Orgrimmar | Nogg |
| | | Unterstadt | Franklin Lloyd |
| Fachmann | Allianz | Eisenschmiede | Sprungspindel Zischelgang |
| | | Horde | Orgrimmar |
| | Sonstige | Tanaris | Buzzek Pratzenschwing |

Spezialisierungen

Sobald ihr Rang 200 in Ingenieurskunst und Charakterstufe 30 erreicht habt, könnt ihr euch zum Goblin- oder Gnom-Ingenieur spezialisieren.

SPEZIALISIERUNG: GOBLIN-INGENIEUR

Mit dieser Spezialisierung erhaltet ihr neue Rezepte, die euch coole Boni oder Fähigkeiten geben, aber auch eine Chance auf unerwünschte Nebenwirkungen mitbringen (beispielsweise können die Goblin-Raketenstiefel auch spontan explodieren). Um ein Goblin-Ingenieur zu werden, sucht ihr einfach einen der oben genannten Ingenieurs-Trainer auf und startet die Quest »Goblin-Ingenieurskunst«. Diese Quest führt euch zu folgendem Trainer:

| Fraktion | Ort | Name |
|-------------------|---------|------------------|
| Allianz und Horde | Tanaris | Nixx Sprossfeder |

Besonders coole Items: Winzige wandelnde Bombe, Goblin-Bergbauhelm, Goblin-Raketenstiefel



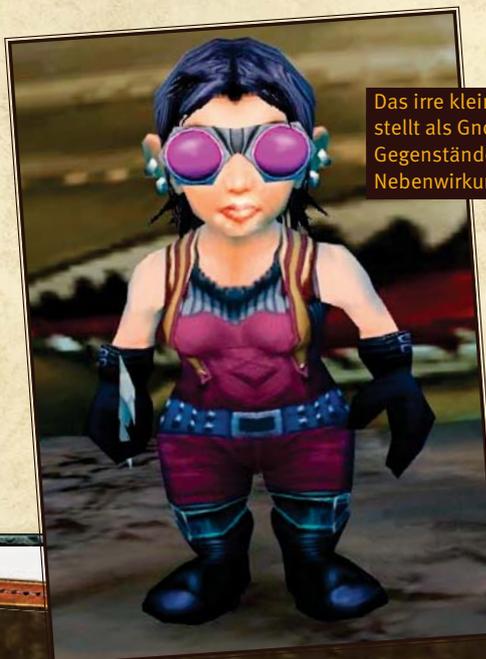
Goblin-Ingenieure sehen nicht nur lustig aus, sie können auch lustige Sachen bauen.

SPEZIALISIERUNG: GNOM-INGENIEUR

Mit dieser Spezialisierung bekommt ihr ebenfalls neue Rezepte, die euch coole Gegenstände herstellen lassen – und natürlich auch Nebenwirkungen haben können. Um ein Gnom-Ingenieur zu werden, sucht ihr einfach einen der oben genannten Ingenieurs-Trainer auf und startet die Quest »Gnom-Ingenieurskunst«. Diese Quest führt euch zu folgendem Trainer:

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|------------------|--------------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Tüftlermeister Oberfunks |
| Horde | Schlingendorntal | Glitz Widrikus |

Besonders coole Items: Extrem sicherer Transporter: Gadgetzan, Gnomentodesstrahl



Das irre kleine Kerlchen stellt als Gnom-Ingenieur Gegenstände mit interessanten Nebenwirkungen her.



Kürschnerei

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●
Passend für Klasse: alle
Empfohlener Zweitberuf: Lederverarbeitung

Job-Beschreibung: Der Kürschner zieht Tieren und Monstern das Fell über die Ohren, bearbeitet die entfernte Haut und erzeugt daraus Rohmaterialien, die wiederum in der Lederverarbeitung Anwendung finden. Um ein Tier oder ein Monster zu häuten, benötigen wir ein Kürschnermesser.

Besondere Herausforderung: Einige der seltensten Monster, die wir häuten können (beispielsweise Raidboss Onyxia), benötigen mehr als die maximale Rangzahl von 300 Punkten. Dann müssen wir mit Verzauberungen oder Gegenständen (siehe unten) nachhelfen.

Schwarze Drachenschuppen können wir bekommen, wenn wir diesen freundlichen Drachen umlegen: Nefarian aus dem Pechschwingerhort.



STANDORT DER TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|------------|-----------------|-----------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Balthus Steinschinder |
| | Darnassus | Eladriel |
| | Wald von Elwynn | Helene Pelzschneider |
| | Sturmwind | Maris Granger |
| | Teldrassil | Radnaal Schopfweber |
| | Rotkammgebirge | Wilma Ranthal |
| | Horde | Unterstadt |
| Feralas | | Kulleg Steinhorn |
| Desolace | | Malux |
| Donnerfels | | Mooranta |
| Tirisfal | | Rand Rhobart |
| Orgrimmar | | Thuwd |

Boni durch andere Berufe: Verzauberkunst (Formel: Handschuhe – Kürschnerei, Kürschnerei +5)

Boni durch Gegenstände: Finkles Kürschner (Dolch, Kürschnerei +10), Zulianischer Schnitzer (Schwert, Kürschnerei +10)

Besonders coole Items: Schuppe von Onyxia, Makelloser Balg der Bestie, Traumschuppe, Schwarze Drachenschuppe



Kräuterkunde

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●
Passend für Klasse: alle
Empfohlener Zweitberuf: Alchemie

Job-Beschreibung: Kräuterkundler laufen durch die Botanik und pflücken Blumen. Zu diesem Zweck nutzt ihr die Fähigkeit **Kräutersuche**, mit der euch Pflanzen in der näheren Umgebung auf der Mini-Map angezeigt werden. Kräuter lassen sich übrigens ebenfalls als Rohmaterialien hervorragend im Auktionshaus verticken.

Besonders coole Items: Blutrebe (kann in Zul'Gurub geerntet werden, wenn ihr eine Blutsense dabei habt)

Damit unser Inventar nicht vor lauter Unkraut platzt, nutzen wir einen Kräuterbeutel, in dem das Grünzeug nach dem Pflücken automatisch landet. Es gibt auch noch größere Exemplare.



STANDORT DER TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|---------------------------|------------------|------------------------|
| Allianz | Darnassus | Firodren Mondrufer |
| | Eisenschmiede | Reyna Steinzweig |
| | Loch Modan | Kali Heilsegen |
| | Rotkammgebirge | Alma Jainrose |
| | Eschental | Cylania Dornenpirscher |
| | Sturmwind | Tannysa |
| | Sturmwind | Shylamiir |
| | Wald von Elwynn | Kräuterkundige Pomeroy |
| | Teldrassil | Malorne Messerblatt |
| | Düstermarschen | Brant Jasperblum |
| | Sumpfland | Telurion Mondnacht |
| | Horde | Feralas |
| Vorgebirge des Hügellands | | Aranae Giftblut |
| Orgrimmar | | Jandi |
| Schlingendorntal | | Angrun |
| Durotar | | Mishiki |
| Donnerfels | | Komin Winterhuf |
| Tirisfal | | Faruza |
| Unterstadt | | Martha Alliestar |
| Sonstige | Schlingendorntal | Flora Silberwind |
| | Mondlichtung | Malvor |



Bergbau

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●

Passend für Klasse: alle

Empfohlener Zweitberuf: Schmied, Ingenieurskunst

Job-Beschreibung: Bergbauern kloppen aus Ressourcenknoten Erze (und Steine) heraus, die dann von Schmieden oder Ingenieuren weiterverarbeitet werden. Eine Spitzhacke im Inventar ist notwendig, um Mineralien abbauen zu können. Aktiviert den Skill **Mineraliensuche**, damit euch auf der Mini-Map Ressourcenknoten angezeigt werden. Mit **Verhüttung** wandelt ihr die Erze dann in Metallbarren um.

Besondere Herausforderung: Viele Bergbau-Ressourcen befinden sich in Höhlen oder Dungeons, die mit Gegnern vollgepackt sind. Für ausgiebige Ressourcenbeschaffung ist daher eine kleine Gruppe empfehlenswert.

Boni durch andere Berufe: Verzauberkunst (Handschuhe – Hochtentwickelter Bergbau, +5 Bergbau)

Besonders hochwertige Metalle: Elementiumbarren, Verzaubertes Thorium

STANDORT DER TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|---------------|---------------------|
| Allianz | Loch Modan | Brock Steinsucher |
| | Dun Morogh | Dank Feinschliff |
| | Dämmerwald | Matt Johnson |
| | Eisenschmiede | Geofram Geröllzeh |
| | Sturmwind | Gelman Steinhand |
| | Dun Morogh | Yarr Hammerstein |
| Horde | Dunkelküste | Kurdrum Steinhammer |
| | Donnerfels | Brek Steinhuf |
| | Durotar | Krunn |
| | Orgrimmar | Makaru |
| Sonstige | Unterstadt | Brom Killian |
| | Tanaris | Pikkle |



Ab Bergbauang 175 könnt ihr auch Mithril abbauen und verhütten. Das robuste, aber ultraleichte Metall ist eine Erfindung aus J.R.R. Tolkiens Romanwelt und wird erstmals in Der Hobbit erwähnt.

Bergbau und Schmiedekunst ist eine prima Kombi, mit der sich auch gutes Gold verdienen lässt – nicht nur für Barren, Waffen und Rüstungsteile.

»Bergbauern« erkennt ihr daran, dass sie auch mitten im Feindgebiet auf wehrlose Erzvorkommen eindreschen. Gelegentlich springt dabei auch ein Edelstein heraus.



Die drei Nebenberufe

Während wir nur zwei Hauptberufe lernen dürfen, können wir alle drei Nebenberufe meistern, wenn uns danach ist und wir genügend Zeit haben. Diese Nebenjobs unterstützen diverse Hauptberufe, sind aber auch für Solo-Abenteurer enorm hilfreich. Also auf keinen Fall links liegenlassen! Hier kommen alle wichtigen Infos zu den sekundären Berufen. ★

Auch in den Nebenberufen müssen wir viele Gegenstände herstellen, um Ränge und Stufen aufzusteigen.



Kochkunst

Verdienstmöglichkeiten: ●●●●●
Passend für Klasse: alle
Nützlicher Zusatzberuf: Angeln

Job-Beschreibung: Beim Kochen werden verschiedene Zutaten zu einem mehr oder weniger schmackhaften Mal zusammengemischt. Auch wenn's nicht schmeckt: Die Effekte der Nahrung sind hilfreich, schließlich regenerieren sich dadurch unsere Lebens- und Manapunkte deutlich schneller. Außerdem stellt dieser Beruf das sogenannte Buff-Food, mit dem wir für kürzere oder längere Zeiträume bestimmte Werte erhöhen können.

Besonderheit: Zum Kochen brauchen wir entweder eine Kochstelle in der Spielwelt (Ofen, Kessel, etc.) oder nutzen unsere Fähigkeit **Einfaches Lagerfeuer**. Aber Achtung: Ohne Einfaches Holz (einfach beim Reagenzien-Händler kaufen) könnt ihr kein Feuer machen!

Dirge Quicleave alias Dirge Schnetzelhack bildet euch in Gadgetzan zum Fachmann aus, sobald ihr Rang 225 erreicht und seine Quest erledigt habt.



STANDORT DER TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|------------------|-------------------|
| Allianz | Darnassus | Alegorn |
| | Dun Morogh | Koch Ghilm |
| | Düstermarschen | Craig Nollwacht |
| | Rotkammgebirge | Christa Zweigmann |
| | Eisenschmiede | Daryl Riknussun |
| | Dun Morogh | Gremlock Pilsnor |
| | Sturmwind | Stephen Ryback |
| | Wald von Elwynn | Tomas |
| Horde | Teldrassil | Zarrin |
| | Donnerfels | Aska Nebelläufer |
| | Unterstadt | Eunice Burch |
| | Schlingendorntal | Mudduk |
| | Mulgore | Pyall Leisetreter |
| | Arathihochland | Slagg |
| | Orgrimmar | Zamja |

Besonders coole Items: Nachtflossensuppe, Runn Tum Knolle Surprise, Gesegneter Sonnenfruchtsaft, Gegrillter Kalmar, Dirges abgefahrene Chimeaerokkoteletts, Geräucherte Wüstenknödel

KOCHKUNST-EXPERTE

Um zu einem Kochkunst-Experten zu werden, müsst ihr ein Experten-Kochbuch für 1 Gold erwerben. Ihr könnt das Buch bei folgenden NPCs kaufen:

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|-----------|-----------|
| Allianz | Eschental | Shandrina |
| Horde | Desolace | Wulan |

KOCHKUNST-FACHMANN

Sobald ihr in Kochkunst mindestens Rang 225 und eine Charakterstufe von mindestens 35 erreicht habt, könnt ihr bei folgenden Trainern eine Questreihe beginnen, die euch zum Kochkunst-Fachmann ausbildet.

| Fraktion | Ort | Name | Quest |
|----------|---------------|-----------------|-----------------------------|
| Allianz | Eisenschmiede | Daryl Riknussun | Ich kenne einen Typen... |
| Horde | Orgrimmar | Zamja | Ab mit euch nach Gadgetzan! |

Sammelt nun folgende Gegenstände und bringt sie zu Dirge Schnetzelhack in Gadgetzan:

- 10x Riesenei
- 10x Scharfes Muschelfleisch
- 20x Alteraclockkäse

Beendet auch die Folgequest und ihr seid Kochkunst-Fachmann.

Ob im Dschungel oder nicht: An einem Kochfeuer könnt ihr überall einen Dschungel-Eintopf zusammen rühren. Sagt aber lieber niemandem, was drin ist...





Erste Hilfe

Verdienstmöglichkeiten: ●●
Passend für Klasse: alle

Job-Beschreibung: Erste Hilfe ermöglicht es einem Spieler, heilende Bandagen und Gegengifte zu craften. Dafür werden unter anderem Stoffe, aber auch Gifte von verschiedenen Monstern benötigt. Bandagen sind allerdings wesentlich wichtiger als Gegengifte, ihr könnt letztere auch komplett vernachlässigen.

Besondere Herausforderung: Für Gegengifte müsst ihr viele Spinnen töten – nix für Arachnophobiker!

Besonders coole Items: Schwerer Runenstoffverband, Mächtiges Gegengift

Allianz-Spieler müssen in der Festung Theramore eine dezent hektische Quest absolvieren, um Erste-Hilfe-Fachmann zu werden.



ERSTE HILFE-EXPERTE

Um zu einem Erste Hilfe-Experten zu werden, müsst ihr das Buch »Erste Hilfe für Experten – Verbinden, aber richtig« für 1 Gold kaufen. Ihr bekommt das Buch bei folgenden NPCs:

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|----------------|----------------|
| Allianz | Arathihochland | Deneb Wandler |
| Horde | Düstermarschen | Balai Lok'Wein |

STANDORT DER TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|-----------------|-------------------|
| Allianz | Teldrassil | Byancie |
| | Darnassus | Dannelor |
| | Sumpfland | Frema Salbenquack |
| | Wald von Elwynn | Michelle Belle |
| | Eisenschmiede | Nissa Feuerstein |
| | Dun Morogh | Thammer Pol |
| Horde | Orgrimmar | Arnok |
| | Unterstadt | Mary Edras |
| | Tirisfal | Schwester Neela |
| | Mulgore | Pand Steinbinder |
| | Durotar | Rawrk |
| | Mulgore | Vira Junghuf |

ERSTE HILFE-FACHMANN

Sobald ihr in Erste Hilfe mindestens Rang 225 und eine Charakterstufe von mindestens 35 erreicht habt, startet bei folgenden Trainern eine Questreihe, die euch zum Erste Hilfe-Fachmann macht.

| Fraktion | Ort | Name | Quest |
|----------|----------------|--------------------------|--------------------------|
| Allianz | Düstermarschen | Doktor Gustav van Howzen | Traumachirug der Allianz |
| Horde | Arathihochland | Doktor Gregory Victor | Traumachirug der Horde |



Angeln

Verdienstmöglichkeiten: ●●●
Passend für Klasse: alle
Nützlicher Zusatzberuf: Kochkunst

Job-Beschreibung: Ihr, eine Angel und ein Gewässer. Vielleicht irgendwann ein Fisch, den ihr rausziehen dürft. Das ist Angeln. Besonders hoch ist die Chance, mehrere Fische einer Art zu fangen, wenn ihr kreisförmige Wirbel in Ufernähe entdeckt – die Fischart wird bei einem Mouseover angezeigt.

Besondere Herausforderung: Braucht viel Geduld!

Boni durch Items: Glänzendes Schmuckstück (10 Minuten lang +25 auf Angeln), besondere Angeln

Besonders coole Items: Deviatfisch, Steinschuppenaal, Perlen



In so einem Wirbel finden sich immer bestimmte Fischarten. Auch Wrackteile könnt ihr gezielt abfischen, sie bergen auch mal seltene Rohstoffe.

ANGELN-EXPERTE

Um zu einem Angel-Experten zu werden, solltet ihr das Buch »Expertenangeln« für 1 Gold kaufen. Folgende NPCs bieten es an:

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|------------------|----------------------|
| Sonstige | Schlingendorntal | Der alte Mann Heming |

STANDORT DER TRAINER

| Fraktion | Ort | Name |
|----------|---------------|--------------------|
| Allianz | Sturmwind | Arnold Leland |
| | Darnassus | Astaia |
| | Sturmwind | Harold Riggs |
| | Sturmwind | Matthew Fassbinder |
| | Eisenschmiede | Grimnur Steinmal |
| Horde | Unterstadt | Armand Kromwell |
| | Donnerfels | Kah Nebelläufer |
| | Orgrimmar | Lumak |

ANGEL-FACHMANN

Sobald ihr in Angeln mindestens Rang 225 und eine Charakterstufe von mindestens 35 erreicht habt, könnt ihr bei folgenden Trainern eine Questreihe beginnen, die euch zum Angel-Fachmann macht.

| Fraktion | Ort | Name | Quest |
|----------|----------------|-----------|-------------------------|
| Sonstige | Düstermarschen | Nat Pagle | Nat Pagle, Extremangler |

Nach Beendigung der Quest seid ihr Angel-Fachmann.

Instanzen & Schlachtzüge

WO IST HIER DER BOSS?

Inhalte für Gruppen waren seit der Veröffentlichung eines der wichtigsten Features von World of Warcraft. Mit den knackigen Abenteuern für fünf Spieler bekommt ihr einen ersten Vorgeschmack, so richtig los geht es in den gigantischen Schlachtzügen, bei denen 40 Spieler gemeinsam in den Kampf ziehen. Diese Abenteuer sind für verschiedene Levelbereiche angepasst. Wir haben euch die wichtigsten Infos zusammengestellt – auch auf unserem Poster.

Von Oliver Hartmann

RAGEFIREABGRUND

Stufe: 15-25
 Spieleranzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 5
 Anzahl der Quests: 5
 Endboss: **Bazzalan**
 Eingang: **Kalimdor, Orgrimmar, Kluft der Schatten**

Der Flammenschlund befindet sich in Orgrimmar, der Hauptstadt der Orks. Die Instanz ist sehr klein und hat einen linearen Verlauf. Im Inneren verbreitet eine Sekte des Schattenrates Unheil, ihr trefft dort auf viele Troggs. Vom Schwierigkeitsgrad her ist die Instanz eine der leichtesten im Spiel.



DIE TODESMINEN

Stufe: 15-25
 Spieleranzahl: 5
 Anzahl der Bosse: **Edwin van Cleef**
 Anzahl der Quests: 5 (**Allianz**)
 Endboss: 8
 Eingang: **Östliche Königreiche, Westfall**

Die Todesminen werden hauptsächlich von Allianz-Spielern besucht. Diese stolpern während der frühen Levelphase über die Instanz und bekommen dafür auch reichlich Quests, nämlich fünf. Für die Horde ist allein der Weg schon eine Strapaze, die in keinem Verhältnis zur Belohnung steht. Im Inneren hat sich die Bruderschaft der Defias breitgemacht.



DIE HÖHLEN DES WEHKLAGENS

Stufe: 17-27
 Spieleranzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 8
 Anzahl der Quests: 7
 Endboss: **Mutanus der Verschlinder**
 Eingang: **Kalimdor, Brachland**

Die Instanz ist relativ unübersichtlich und konfrontiert euch erstmals mit einem nichtlinearen Verlauf. Es kommt häufiger vor, dass Spieler in der Instanz hilflos umherirren und nicht wissen, wo es weitergeht. Aufgrund der relativ guten Belohnungen lohnt sich ein Besuch dennoch.



BURG SHADOWFANG

Stufe: 22-30
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 10
 Anzahl der Quests: 3 (**Horde**)
 Endboss: **Erzmagier Arugal**
 Eingang: **Östliche Königreiche, Silberwald**

Das von außen bildhübsche Gemäuer erhebt sich zwischen Nadelbäumen im Horde-Levelgebiet Silberwald. Daher gibt es dort auch ausschließlich Quests für die Horde.





DAS VERLIES

Stufe: 22-32
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 5
 Anzahl der Quests: 6 (Allianz)
 Endboss: Targorr der Schreckliche
 Eingang: Östliche Königreiche, Sturmwind

Das schwer bewachte Gefängnis befindet sich mitten im Herzen der Menschen-Hauptstadt Sturmwind. Dort sind einige fiese Verbrecher eingekerkert, die sich gegen die Wachen gestemmt und die Kontrolle übernommen haben.



DIE BLACKFATHOM-TIEFE

Stufe: 22-32
 Spieleranzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 7
 Anzahl der Quests: 5
 Endboss: Aku'Mai
 Eingang: Kalimdor, Ashenvale

Der Eingang zur Instanz ist ziemlich versteckt. Ihr müsst ein paar Stufen hinabtauchen. Betrieben werden die feuchten Höhlen vom Schattenhammerclan. Ihr werdet auf viele Naga und Satyrn treffen.

DAS SCHARLACH-ROTE KLOSTER

Stufe: 26-45
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 8
 Anzahl der Quests: 2 (Allianz), 4 (Horde), 1 (Magier)
 Endboss: Scharlachroter Kommandant Mograine
 Eingang: Östliche Königreiche, Tirisfal

In der nordöstlich von Undercity gelegenen Festung hat der Scharlachrote Kreuzzug eine Heimat gefunden. Die Instanz ist in vier Bereiche aufgeteilt, die separat voneinander besucht werden können: Friedhof, Bibliothek, Waffenkammer und die Kathedrale. Der Friedhof ist der einfachste Teil mit zwei Bossen, der schwierigste die Kathedrale mit drei Bossen.



GNOMEREGAN

Stufe: 30-35
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 6
 Anzahl der Quests: 7 (Allianz), 2 (Horde), 3 (neutral)
 Endboss: Robogenieur Thermaplugg
 Eingang: Östliche Königreiche, Dun Morogh

Die niedrigstufige Instanz liegt im Nordwesten von Dun Morogh und wird überwiegend von der Allianz besucht. Die ehemalige Hauptstadt der Gnome ist inzwischen fest in der Hand von mutierten Troggs.



DER KRAL VOM RAZORFEN

Stufe: 32-42
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 6
 Anzahl der Quests: 4
 Endboss: Charlga Razorflank
 Eingang: Kalimdor, Brachland

Die geistige Heimat der Stachelheber ist von Dornen überwuchert, die aus dem Leichnam des Halbgoten Agamaggan gewachsen sind. Im dichten Tunnelsystem ist es häufig nicht leicht, den Durchblick zu behalten.



MARAUDON

Stufe: 36-46
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 8
 Anzahl der Quests: 7
 Endboss: Prinzessin Theradras
 Eingang: Kalimdor, Desolace

Die Instanz ist im Tal der Speere in Desolace gelegen und besteht aus einem komplexen Höhlensystem. Es gibt zwei Eingänge, die sich durch orange- und lilafarbene Kristalle unterscheiden. Egal welchen Eingang ihr nehmt, ihr könnt jeden Winkel der Instanz im Inneren erreichen.

DIE HÜGEL VON RAZORFEN

Stufe: 37-47
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 6
 Anzahl der Quests: 3 (Allianz),
 4 (Horde)
 Endboss: **Amnennar der Kältebringer**
 Eingang: **Kalimdor, Brachland**

Die Instanz ist der Hauptstützpunkt der Stachelbeber, die sich in den Windungen des Baus verstecken. Die Geißel hat bereits die Macht über weite Abschnitte übernommen, entsprechend häufig werdet ihr es mit Untoten zu tun bekommen.



ULDAMAN

Stufe: 42-52
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 8
 Anzahl der Quests: 7 (Allianz),
 4 (Horde), 3 (neutral), 1 (Magier)
 Endboss: **Archaeodes**
 Eingang: **Östliche Königreiche,
 Ödland**

Uldaman ist eine antike Begräbnisstätte der Titanen tief im Herzen der Berge von Khaz. Im Inneren treiben die Dunkeleisenzwerge ihr Unwesen und bauen Reichtümer für ihren Meister Ragnaros ab. Der Eingang ist etwas versteckt, er befindet sich ganz im Norden des Ödlandes, kurz vor dem Übergang nach Loch Modan, auf der linken Seite.



ZUL'FARRAK

Stufe: 46-56
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 9
 Anzahl der Quests: 8
 Endboss: **Häuptling Ukoraz Sandscalp**
 Eingang: **Kalimdor, Tanaris**

Die Troll-Stadt Zul'Farrak ist eine der wenigen Instanzen, in denen ihr euer Reittier benutzen dürft. Die meisten Bosse können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Höhepunkt ist der Event, der durch die Befreiung von Söldnern aus ihren Käfigen ausgelöst wird. Es war einer der ersten geskripteten Events in World of Warcraft.



SCHWARZFELSTIEFEN

Stufe: 48-60
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 21
 Anzahl der Quests: 5 (Allianz),
 12 (Horde), 2 (neutral)
 Endboss: **Imperator Dagran Thaurissan**
 Eingang: **Östliche Königreiche,
 Schwarzfels (Brennende Steppe)**

Die Schwarzfelstiefen sind die größte Instanz im Spiel. Bergbauer können hier Dunkeleisenerz finden sowie die dazu passende Dunkeleisenschmiede. Schmiede dürfen hier den schwarzen Amboss nutzen, um Dunkeleisen-Ausrüstung anzufertigen. Aufgrund der Größe der Instanz solltet ihr mehrere Besuche einplanen.



DER TEMPEL VON ATAL'HAKKAR

Stufe: 44-60
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 10
 Anzahl der Quests: 2 (Allianz),
 3 (Horde), 5 (neutral)
 Endboss: **Eranikus' Schemen**
 Eingang: **Östliche Königreiche,
 Sümpfe des Elends**

Die Instanz ist auch unter dem Namen »Der versunkene Tempel« bekannt. Sie hat einige komplexere Mechaniken. So können einige Bosse nur bekämpft werden, wenn bestimmte Vorkehrungen getroffen wurden. Atal'alarion wird beispielsweise erst erscheinen, wenn ihr sechs Statuen in der richtigen Reihenfolge aktiviert habt.



SCHOLOMANCE

Stufe: 55-60
 Spielerzahl: 5
 Anzahl der Bosse: 13
 Anzahl der Quests: 5 (neutral),
 2 (Horde)
 Endboss: **Dunkelmeister Gandling**
 Eingang: **Östliche Königreiche,
 Westliche Pestländer**

Die Instanz ist mit einem Tor verschlossen. Ihr benötigt entweder den passenden Schlüssel oder einen Schurken mit der Fähigkeit Schlösserknacker ab 280. Die Questreihe für den Schlüssel könnt ihr in den Westlichen Pestländern annehmen. In der Instanz warten sehr gute Rüstungen für alle Spieler.



STRATHOLME

(Haupttor, Scharlachrot)

Stufe: 56-60

Spielerzahl: 5

Anzahl der Bosse: 12

Anzahl der Quests: 6

Endboss: **Balnazzar**

Eingang: **Östliche Königreiche,**

Östliche Pestländer

Der Haupteingang ist weit im Nordosten der Östlichen Pestländer zu finden. Dieser Teil der Instanz wird auch als der scharlachrote Teil bezeichnet. Achtet hier besonders auf Magistrat Barthilas. Von ihm bekommt ihr den Schlüssel zur Stadt. Wenn ihr diesen euer Eigen nennt, könnt ihr den Service-Eingang der Instanz nutzen.



STRATHOLME

(Service-Eingang, Geißel)

Stufe: 56-60

Spielerzahl: 5

Anzahl der Bosse: 8

Anzahl der Quests: 6 (neutral),

1 (Horde)

Endboss: **Baron Riverdare**

Eingang: **Östliche Königreiche,**

Östliche Pestländer

Ihr könnt den Service-Eingang nur benutzen, wenn ihr den Schlüssel der Stadt bereits im anderen Teil der Instanz erbeutet habt. Es reicht, wenn ein Spieler der Gruppe den Schlüssel hat. Achtung: Der Endboss kann sein Reittier als Belohnung für euch hinterlassen.



UNTERE SCHWARZFELSSPITZE

Stufe: 58-60

Spielerzahl: 5

Anzahl der Bosse: 9

Anzahl der Quests: 2 (Allianz),

2 (Horde), 3 (neutral)

Endboss: **Oberanführer Wyrmathalak**

Eingang: **Östliche Königreiche,**

Schwarzfels (Brennende Steppe)

Der untere Teil der zweiteiligen Schwarzfelsspitze ist auch unter dem Kürzel LBRS bekannt. Hier kommt ihr noch ohne besondere Zugangsbeschränkung rein. Ihr trefft auf zahlreiche Orks, Trolle und Oger. Der obere Teil der Schwarzfelsspitze (s. rechts) ist ein erster Schlachtzug und benötigt eine größere Gruppe sowie ein spezielles Siegel.



OBERE SCHWARZFELSSPITZE

Stufe: 58-60

Spielerzahl: 10

Anzahl der Bosse: 5

Anzahl der Quests: 2 (Allianz),

2 (Horde), 4 (neutral)

Endboss: **General Drakkisath**

Eingang: **Östliche Königreiche,**

Schwarzfels (Brennende Steppe)

Um überhaupt Zugang zu dieser Schlachtzuginstanz, die auch UBRS abgekürzt wird, zu erlangen, benötigt ihr das Siegel des Aufstiegs, das ihr über eine lange Questkette bekommen könnt. Außerdem braucht ihr die Resistenzen des Siegels. Als Gegner bekommt ihr es mit den Kräften der dunklen Horde und Anhängern des schwarzen Drachenschwarms zu tun.



ONYXIA

Stufe: 60

Spielerzahl: 40

Anzahl der Bosse: 1

Anzahl der Quests: keine

Endboss: **Onyxia**

Eingang: **Kalimdor,**
Marschen von Dustwallow

Onyxia ist der kürzeste Schlachtzug im Spiel und für viele Spieler der allererste. Damit ihr überhaupt am Kampf teilnehmen könnt, benötigt ihr das Drachenfeueramulett. Aufgrund seiner hohen Feuerresistenz werdet ihr es außerdem im Geschmolzenen Kern und im Pechschwingerhort in der Oberen Schwarzfelsspitze gut gebrauchen können. Für die Allianz beginnt die entsprechende Questreihe mit Stufe 54 in der Brennenden Steppe, Spieler der Horde sprechen mit Warlord Goretooth in Kargath im Ödland.



DER GESCHMOLZENE KERN

Stufe: 60

Spielerzahl: 40

Anzahl der Bosse: 10

Anzahl der Quests: keine

Endboss: **Ragnaros**

Eingang: **Östliche Königreiche,**

Schwarzfels

Der Geschmolzene Kern ist die Heimat von Feuerlord Ragnaros, einer der vier Elementarlords der Alten Götter. Hier warten sehr hochwertige Belohnungen auf euch: Das Tier-1-Rüstungsset, die Hosen für das Tier-2-Set sowie die beiden legendären und schwer zu bekommenden Waffen Sulfuras und Thunderfury.



PvP in Classic

BIS AUFS BLUT



Tarrens Mühle, 2019:
Auch in der Beta von
WoW Classic prügeln
Allianz und Horde hier
gern aufeinander ein.

Horde und Allianz tragen ihren Konflikt in tödlichen Gefechten aus: Ein Kampf um die Ressourcen Azeroths ist entbrannt, die Zeit der Verhandlungen ist vorbei. Im offenen Welt-PvP und auf den Schlachtfeldern gibt es nur noch die Sprache der Gewalt. Wir wappnen euch dafür!

Von Oliver Hartmann

Zum Start von World of Warcraft Classic erwarten wir ähnlich chaotische Zustände wie im Originalspiel seinerzeit. Ihr könnt töten, wen ihr mögt und braucht keine Konsequenzen fürchten. Zumindest, wenn ihr auf einem PvP-Server spielt oder auf einem PvE-Server PvP aktiviert habt. Mit der Ausnahme

natürlich, dass euer Opfer eventuell Freunde zur Hilfe ruft und nach Rache süht. Insbesondere auf PvP-Servern wird es heiß hergehen. In den Startgebieten werdet ihr davon noch nicht viel mitkriegen. Aber sobald ihr in Gebiete kommt, die von beiden Fraktionen frequentiert werden, werdet ihr immer

mehr von den zahlreichen Scharmützeln mitbekommen. Ein klassischer Brennpunkt ist das Vorgebirge von Hillsbrad auf dem Kontinent Östliche Königreiche. Das Horde-Dorf Tarrens Mühle und die Allianz-Stadt Süderstade sind stark umkämpft.

Tarrens Mühle, 2005:
Allianz-Spieler fallen
von Süderstade (ehemals
Southshore) aus in das
Horde-Dörfchen ein.

ABLAUF DER VERÖFFENTLICHUNG DER PVP-INHALTE

Nicht alle Inhalte sind zum Start verfügbar. Diese werden, wie viele Inhalte, nach und nach freigeschaltet. Genaue Termine stehen allerdings noch nicht fest.

- **Phase 1 / Launch:** Offenes Welt-PvP
- **Phase 2:** Einführung Ehrensysteem, PvP-Ränge & -Belohnungen
- **Phase 3:** Alteractal, Kriegshymnenschlucht
- **Phase 4:** Arathibecken
- **Phase 5:** Keine Änderungen im PvP-Bereich
- **Phase 6:** Welt-PvP in Silithus und in den Östlichen Pestländern

Stundenlang warfen sich Spieler beider Fraktionen hier Feuerbälle und Äxte um die Ohren. Es war herrlich chaotisch, denn niemand hatte damals auch nur den Hauch einer Ahnung und es ging nur darum, der anderen Fraktion auf die Mütze zu geben. Oder auf den Helm.

Gute Stellen für Raufereien

Eine weitere Zone, in der es immer wieder Raufereien gab, ist der Schwarzfels nebst den beiden angrenzenden Zonen Brennende Steppe und Sengende Schlucht. Mehrere hochstufige Instanzen und Schlachtzüge sind dort gelegen, es lungern also immer





In der Gurubashi-Arena im Süden des Schlingendorntals könnt ihr euch im Stile eines Fight Club mit anderen Spielern messen, sogar mit Spielern eurer Fraktion.

reichlich Spieler vor Ort herum. Insbesondere in den Abendstunden warten viele Spieler auf ihre Gruppen und vertreiben sich die Zeit mit einer kurzweiligen Keilerei.

Ein weiterer guter Ort ist das Schlingendorntal. Die Zone ist ein beliebtes Levelgebiet, es sind viele Spieler der Stufen 30 bis 40 unterwegs. Ihr findet hier auch die Gurubashi-Arena, in der ihr mit etwas Glück das PvP-Schmuckstück Großmeister der Arena erbeuten könnt. Ebenfalls bestens geeignet für Klappereien in der offenen Welt ist Winterquell im Norden von Kalimdor. Es ist eine der letzten Zonen, die Spieler beider Fraktionen beim Leveln besuchen.

Spieler, die einfach nur in Ruhe questen wollten, fanden die ständigen Gefechte weniger faszinierend und hatten mit den weitreichenden Folgen zu kämpfen. Neben Spielern der anderen Fraktion konnten nämlich auch hemmungslos NPCs getötet werden. So kam es durchaus oft vor, dass ein NPC eben nicht an seinem Ort stand, da er einfach eiskalt eliminiert wurde. Selbst Flugmeister wurden häufig hingerichtet. Diese spawnen zwar nach einiger Zeit erneut, doch wer hindert gegnerische Spieler daran, den NPC gleich wieder in die ewigen Jagdgründe zu befördern? Ehre ist ein Luxus, den sich Spieler damals nicht leisten wollten, und der von Blizzard auch nicht gefördert wurde. Es gab nicht wenig Spieler, die frustriert auf einen PvE-Server gewechselt sind und einfach neu angefangen haben.

Ehre, wir brauchen Ehre

Blizzard hörte auf die Klagen der Spieler und führte ein umfangreiches Ehrensystem ein, das in Classic mit Phase 2 greift: Nehmt ihr dann an PvP-Aktivitäten teil, sammelt ihr ehrenhafte Siege. Ehrenhafte Siege erringt ihr, wenn ihr oder jemand aus eurer Gruppe einen Spieler der gegnerischen Fraktion tötet, der höchstens zehn Levels unter oder über euch ist. Ihr bekommt für jeden ehren-

haften Sieg Ehrenpunkte. Wie viele genau, hängt davon ab, welche Erfahrung euer Gegner im PvP-Bereich bereits gesammelt hat. Ein Ziel mit sehr viel Ehrenpunkten bringt euch mehr Punkte als ein gerade auf Stufe 60 angekommener Spieler, der noch nicht im PvP-Bereich aktiv war.

Die erhaltene Ehre hängt auch von eurem eigenen Level ab. Mit Stufe 60 bekommt ihr bei einem Sieg gegen einen Gegner gleicher Stufe mehr Ehre, als wenn ihr auf Stufe 30 einen Stufe-30-Gegner ausschaltet. Es bringt euch übrigens nichts, wenn ihr immer wieder denselben Spieler ausschaltet. Beim zweiten Kill des gleichen Spielers erhaltet ihr nur noch 75% Ehre, beim dritten nur noch 50% und beim vierten Kill lediglich 25%. Tötet ihr einen Spieler fünfmal oder öfter in 24 Stunden, erhaltet ihr keine Ehre mehr dafür. Seid ihr in einer Gruppe unterwegs, werdet ihr an ehrenhaften Kills der Gruppe beteiligt – vorausgesetzt, ihr befindet euch in Reichweite. Im PvP-Interface könnt ihr sehen, wie viele ehrenhafte Siege und Ehrenpunkte ihr schon eingefahren habt. Eine weitere Quelle für Ehre sind die Schlachtfelder, die wir euch weiter unten vorstellen.

Von Prinz Nazjak könnt ihr dieses Schmuckstück erbeuten.

Gezeitenglücksbringer
 Gegenstandsstufe 41
 Wird beim Aufheben gebunden
 Schmuck
 Benötigt Stufe 36
 Benutzen: Betäubt ein Ziel 3 sec lang. (15 Min Abklingzeit)
 Verkaufspreis: 1 3 6
 Geplündert von: Prinz Nazjak
 Dropchance: 33.33%

Ihr seid auf der Suche nach einem guten Schmuckstück? Dann solltet ihr euch aufmachen und den Gezeitenglücksbringer erbeuten. Alle 15 Minuten könnt ihr damit ein Ziel für drei Sekunden betäuben – im PvP ist das eine kleine Ewigkeit. Ihr bekommt dieses Schmuckstück bei Prinz Nazjak, der sich an der Küste ganz im Südwesten des Arathihochlands aufhält. Er ist unter Wasser in einem gesunkenen Schiff. Ist der Prinz tot, kann es ein, zwei Tage dauern, bevor er an derselben Stelle wieder erscheint.

Abgerechnet wird am Ende der Woche

Am Ende jeder Woche wird eure gesammelte Ehre in eine Wertung umgerechnet. Dabei wird ein Durchschnitt des Ratings der letzten Wochen genommen und der aktuelle Stand mit anderen Spielern auf eurem Server verglichen. Entsprechend eurer Wertung werdet ihr in einen von 14 Rängen eingestuft, die eurem Charakter einen Titel sowie Belohnungen gewähren. Aber Achtung: Die Wertung wird jede Woche neu berechnet.



Nicht nur die Schlachten um Tarrens Mühle waren teils gruselig, auch die Interfaces waren früher alles andere als toll.

DAS EHRENSYSTEM: RÄNGE, TITEL UND BELOHNUNGEN

| Rang | Wertung | Titel Allianz | Titel Horde | Belohnung |
|------|--|-------------------|----------------------|---|
| 1 | Mindestens 25 ehrenhafte Siege | Gefreiter | Späher | Wappenrock |
| 2 | 2.000 | Fußknecht | Grunzer | PvP-Schmuckstück |
| 3 | 5.000 | Landsknecht | Waffenträger | Seltener Umhang und 10% Rabatt bei Fraktionshändlern |
| 4 | 10.000 | Feldwebel | Schlachtrufer | Seltener Halsschmuck |
| 5 | 15.000 | Fähnrich | Rottenmeister | Seltener Armschienen |
| 6 | 20.000 | Leutnant | Steingardist | Offiziers-Wappenrock, Tränke und Zugang zu den Offiziersbarracken |
| 7 | 25.000 | Hauptmann | Blutgardist | Seltene Stiefel und Handschuhe |
| 8 | 30.000 | Kürassier | Zornbringer | Seltene Brustrüstung und Hosen |
| 9 | 35.000 | Ritter der Allian | Klinge der Horde | Schlachtstandarte |
| 10 | 40.000 | Feldkommandant | Feldherr | Seltener Helm und Schulterstücke |
| 11 | 45.000 (1,4% der Spieler) | Rittmeister | Sturmreiter | Episches Reittier |
| 12 | 50.000 | Marschall | Kriegsherr | Epische Handschuhe, Hosen und Schuhe |
| 13 | 55.000 | Feldmarschall | Kriegsfürst | Epischer Helm, Schulterstücke und Brustrüstung |
| 14 | 60.000 (0,1% der Spieler, im Normalfall einer pro Woche) | Großmarschall | Oberster Kriegsfürst | Epische Waffe und Schild |



Das epische PvP-Set für Priester kann sich wirklich sehen lassen.



Hordenspieler, die im PvP Rang 11 erreichen, können sich diesen schwarzen Kriegskodogönnen und mit ihrem Erfolg prahlen.

Keine Ehre, keine Beute

Und was sind dann unehrenhafte Kills? Die werden gewertet, wenn ihr einen NPC wie Questgeber oder Händler tötet. Unehrenhafte Siege beeinflussen sofort eure PvP-Wertung. Ihr verliert sofort Punkte und könnt, wenn ihr zu viele unehrenhafte Kills sammelt, sogar einen PvP-Rang aberkannt bekommen. Unehrenhafte Kills sind der einzige Weg, wie ihr eure Wertung innerhalb einer Woche beeinflussen könnt und nicht erst auf die wöchentliche Abrechnung warten müsst. Das System der unehrenhaften Kills wurde eingeführt, um es für Spieler uninteressant zu machen, andere Spieler am normalen Spielen und Spielfortschritt zu hindern.

Übrigens, besonders viel Ehre winkt euch, wenn ihr einen der gegnerischen Fraktionsanführer ausschaltet. Es gibt sechs Anführer, drei auf jeder Seite. Alle am Kill beteiligten Spieler erhalten einen fairen Anteil für ihre Leistung.

- Allianz-Anführer: Hochlord Bolvar Fordragon (Sturmwind), König Magni Bronzebart (Eisenschmiede), Erzdruide Fandral Staghelm (Elfenhauptstadt Darnassus)
- Horde-Anführer: Thrall (Orgrimmar), Cairne Bluthuf (Donnerfels), Lady Sylvanas Windläufer (Unterstadt)

SCHLACHTFELDER

Kriegshymnenschlucht



Die Kriegshymnenschlucht ist symmetrisch aufgebaut, die Allianzbasis befindet sich im Norden, die der Horde im Süden.

Die Kriegshymnenschlucht ist im Süden von Ashenvale gelegen und beschreibt den Konflikt der Silberschwinge, die Rache am Kriegshymnenclan üben wollen. Dieser hat in seinen Kriegsanstrengungen reichlich Wald in Ashenvale abgeholzt. Die Mechanik des Schlachtfeldes kennt ihr sicherlich aus verschiedenen Ego-Shootern: Capture the Flag. Beide Basen liegen sich gegenüber, im Inneren der Basen befinden sich Flaggen. Spieler, die diese Flagge berühren, führen sie fortan mit sich. Ziel ist, die gegnerische Flagge in die eigene Basis zu tragen. Dafür gibt es einen Punkt, und wer zuerst drei Punkte erreicht, hat die Schlacht entschieden. Teams teilen sich gewöhnlich auf, ein Teil bewacht die Basis, der andere Teil versucht, die Fahne des Gegners zu holen.

Tipps zum Schlachtfeld:

- Wählt einen Flaggenträger aus. Am besten sind dafür Druiden geeignet, da sie sich sehr schnell bewegen und aus Verlangsamungen befreien können. Alternativen sind Schamanen (Geisterwolf), Krieger und Magier.
- Kommunikation ist Trumpf: Teilt euren Mitspielern mit, was gerade passiert und was ihr vorhabt. Eure Mitspieler können nicht hellsehen!
- Wenn ihr die Flagge tragt, benutzt keine Immunsierungseffekte wie Eisblock oder Gottesschild. Tut ihr es dennoch, verliert ihr augenblicklich die Flagge. Ihr könnt auch kein Reittier benutzen, wenn ihr die Flagge tragt.
- Plant euren Tod. Es dauert rund zehn Sekunden, bis ihr wieder am Friedhof erscheint. Wenn ihr clever sterbt, könnt ihr so unter Umständen eine Strecke abkürzen.
- Immer aufpassen! Geht die Flagge verloren, hebt sie auf. Tragt ihr die Flagge, achtet auf eure Mitspieler. Lauft nicht blindlings durch die Gegend, sondern arbeitet mit euren Mitspielern zusammen.



Der Eingang der Allianz-Basis im Schlachtfeld.



Die Horde startet vom südlichen Ende der Karte in die Schlacht.

Original-Veröffentlichung: 7. Juni 2005 mit Patch 1.5
Classic-Veröffentlichung: Phase 3
Teamgröße: 10 Spieler
Stufen: 10-19, 20-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60
Verbundene Fraktionen: Silberschwinge (Allianz) / Kriegshymnenclan (Horde)
Schlachtfeldtyp: Capture the Flag

Alteractal

Das Alteractal ist das größte Schlachtfeld in WoW Classic, ihr solltet reichlich Zeit einplanen.



Original-Veröffentlichung: 7. Juni 2005 mit Patch 1.5

Classic-Veröffentlichung: Phase 3

Teamgröße: 40 Spieler

Stufen: 51-60

Verbundene Fraktionen: Sturmflanzengarde (Allianz) / Frostwolfclan (Horde)

Schlachtfeldtyp: PvP/PvE

Das Alteractal ist mitten im Alteracgebirge gelegen. Dort hat sich der Frostwolfclan in einem Dorf niedergelassen. Im Norden des Tals macht sich die Sturmflanzengarde breit. Die findigen Zwerge sind auf der Suche nach antiken Relikten. Das Schlachtfeld mischt PvE- mit PvP-Inhalten. Das ultimative Ziel der Schlacht ist es, sich Richtung gegnerische Basis vorzukämpfen, wichtige Stellungen einzunehmen und letztlich den gegnerischen Anführer auszuschalten. Da es kein Zeitlimit bei der Schlacht gab, dauerte ein Schlachtfeld nicht selten mehrere Tage. Spieler loggten sich abends aus und schauten am nächsten Tag wieder rein, um sich über den aktuellen Stand der Schlacht zu informieren.

Tipps zum Schlachtfeld:

- Ihr könnt auf dem Schlachtfeld Quests erledigen. Die gewähren euch nicht nur Ruf bei der jeweiligen Schlachtfeldfraktion, sondern auch Truppen und Truppen-Upgrades. Diese sind jedoch nur sinnvoll, wenn die Schlacht sehr lange läuft.
- Nehmt die Friedhöfe ein. Sie sind ein wichtiger taktischer Pluspunkt. Gefallene Spieler können an eingenommenen Friedhöfen wiederbelebt werden. Beachtet dabei, dass ihr am nächstgelegenen Friedhof wieder ins Spiel zurückkommt.
- Teilt euch am Anfang der Schlacht auf: 30 Spieler bilden die Offensive, zehn verbleiben als Verteidigung. Gefallene Spieler in der Offensive stoßen zur Verteidigung hinzu, bis weiter vorne ein Friedhof erobert wurde.
- Hebt euch Furchtzauber auf für Spieler, die versuchen, einen Kontrollpunkt einzunehmen. So könnt ihr sie leicht dabei unterbrechen und die Eroberung verhindern.
- Schurken und Wildheitsdruiden können sich weit in feindliches Gebiet schleichen und versuchen, Punkte einzunehmen.
- Wird ein Gebäude übernommen, ist noch nicht alles verloren. Ihr könnt die Kontrolle

über das Gebäude zurückerlangen, sofern es noch nicht abgebrannt ist.

- Mit zwei Spielern kann man gut unbewachte Friedhöfe übernehmen. Ein Spieler lockt mit seinem Reittier die Wachen weg, der andere Spieler übernimmt den Punkt.
- Es dauert sehr lange, bis die Mine einen Nutzen für euch hat. Konzentriert euch daher lieber auf andere Punkte.



Der strategische Punkt wird von Streitkräften der Horde bewacht.



Der vordere Punkt brennt bereits nieder, die Horde kontrolliert schon mehr als die Hälfte der Karte.

Arathibecken



Neben den beiden Startpunkten der Fraktionen gibt es auf der Karte fünf strategisch wichtige Punkte.

Original-Veröffentlichung: 13. September 2005 mit Patch 1.7

Classic-Veröffentlichung: Phase 4

Teamgröße: 10 Spieler

Stufen: 20-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60

Verbundene Fraktionen: Bund von Arathor (Allianz) / Die Entweihten (Horde)

Schlachtfeldtyp: Kontrollpunkte

Das Arathibecken befindet sich im Arathihochland. Hier streiten die beiden Fraktionen um wichtige Ressourcen an einem Knotenpunkt in den Östlichen Königreichen. Es ist für beide Fraktionen entscheidend, die Kontrolle zu erlangen und die zahlreichen Ressourcen des Beckens für sich zu beanspruchen. Auf der Karte befinden sich die fünf strategisch wichtigen Basen: Ställe, Mine, Schmiede, Sägewerk und Farm. An jeder dieser fünf Basen steht eine Flagge. Klickt ihr diese an, kanalisiert ihr zehn Se-

kunden lang einen Zauber. Wird dieser nicht unterbrochen, gehört diese Basis eurer Fraktion. Je mehr Basen eure Fraktion übernommen hat, desto mehr Ressourcen sprudeln auf ihr Konto. Es gewinnt die Fraktion, die zuerst 2.000 Ressourcen gesammelt hat.

Tipps zum Schlachtfeld:

- Es kommt vor allem auf Geschwindigkeit und Koordination an. Arbeitet als Team zusammen, verteidigt eingenommene Punkte. Greift gemeinsam gegnerische Punkte an.
- Wenn ihr nach einem Tod am Friedhof erscheint, entscheidet schnell, wo ihr als nächstes benötigt werdet.
- Konzentriert euch darauf, Punkte einzunehmen. Es ist völlig egal, wie viele Kills ihr in diesem Schlachtfeld macht.
- Blendet euch die Karte stets im Overlaymodus ein. Ihr müsst immer wissen, wo eure Mitspieler sind und an welchen Punkten es gerade brennt.
- Entscheidet euch schon in der Vorbereitungszeit für eine Taktik. Bufft die Gruppe durch und werft euer Buff-Food ein.
- Setzt euch auf euer Mount, sofern ihr eines habt.
- Klassen mit Verstohlenheit können versuchen, den Gegner zu überlisten und heimlich Punkte einnehmen.
- Trefft ihr auf einzelne Verteidiger, nutzt einen lange anhaltenden Crowd-Control-Effekt und nehmt den Punkt einfach ein.
- Bei der Verteidigung bleibt ihr am besten in der Nähe der Flagge und lasst euch nicht von eurer Position weglocken. ★



Der Allianz-Stützpunkt von der Insel in der Mitte der Karte aus gesehen.



Ein Spieler der Horde sollte den Punkt direkt vor der Haustür übernehmen, der Rest verteilt sich weiter.



Die Mine wird von Kräften der Horde genauestens bewacht.

Die coolsten Addons für Classic

TREUE HELFER

Mehr Übersicht, mehr Infos, mehr Hilfe: Addons sind so alt wie WoW selbst. Viele von ihnen laufen auch mit Classic oder wurden dafür angepasst. Wir haben euch eine Auswahl der nützlichen Programme zusammengestellt, inklusive Download-Links und Installationsanleitung. Von Martin Deppe

Schon zu Vanilla-Zeiten waren WoW-Addons angesagt: Sie erleichtern das Spielerleben enorm und haben damals viele Lücken gefüllt, die Blizzard offengelassen hat. Einige von ihnen waren so gut und sinnvoll, dass Blizzard ihre Ideen später sogar selbst ins Spiel implementiert hat. Aber welche der alten und aktuellen Addons laufen auch mit Classic? Wir haben's ausprobiert!

Wo gibt's die Addons?

Die momentan beste Anlaufstelle für Addons, die mit WoW Classic funktionieren, ist WoW Interface. Dort gibt es eine eigene Classic-Abteilung, die laufend aktualisiert wird: www.wowinterface.com/downloads. Damit seid ihr auf jeden Fall auf der sicheren Seite, dass die Addons auch mit Classic funktionieren.

Eine weitere Quelle für Addons ist die Seite Github.com: Hier findet ihr Addons, die noch in der Entwicklung sind oder gerade aktualisiert werden, die Seite ist allerdings unübersichtlicher als WoW Interface.

Wie installiere ich Addons?

Viele Spieler nutzen zur Verwaltung ihrer Addons den Twitch-Client, den Nachfolger des guten alten Curse-Clients (Twitch hat Curse im August 2016 aufgekauft). Das Prinzip ist aber geblieben: Per Twitch-Client könnt ihr eure Addons für alle Editionen von WoW verwalten. Am einfachsten geht das

über die Twitch-App für Windows, die ihr kostenlos unter www.twitch.tv/downloads runterladen könnt. Noch gibt es auf der Plattform allerdings keine Übersicht für reine WoW Classic-Addons, aber ihr könnt ja einfach die Namen unserer empfohlenen Addons in der Suchfunktion angeben.

Wenn ihr keinen Client wie den von Twitch nutzen wollt, könnt ihr Addons für WoW Classic auch manuell herunterladen und installieren. Wichtig ist in beiden Fällen, dass ihr stets darauf achtet, dass das Addon für die Spielversion Patch 1.12.1 oder besser Patch 1.13.2 (der Version zum Start von WoW Classic) ausgelegt ist.

Die Installation ist einfach: Ihr ladet euch das gewünschte Addon herunter und entpackt es in das Installationsverzeichnis von WoW Classic:

```
World of Warcraft\_classic\_Interface\
AddOns
```

Wichtig ist, dass ihr das Unterverzeichnis Classic auswählt und dann das Addon dort

unter AddOns ablegt. So könnt ihr fast alle Addons installieren und dann im Startbildschirm von WoW Classic aktivieren. Falls das Spiel mal meckert, dass das Addon veraltet sei, könnt ihr getrost den Button »trotzdem laden« anklicken.

Bedenkt bitte, dass Addons oft weiterentwickelt werden müssen, weil es zum Beispiel ein Blizzard-Update für Classic gibt. Es kann also passieren, dass Addons kurzzeitig nicht laufen. Eine gute Infoquelle dafür ist auch willitclassic.com, hier gibt's viele News und Gerüchte (die dann aber entsprechend markiert sind!) rund um die Addon-Entwicklung.

Noch ein letzter Hinweis, nur zur Sicherheit: Falls ihr das aktuelle WoW spielt und dort ein bestimmtes Addon nutzt, dass es auch für Classic gibt, müsst ihr es für Classic trotzdem separat installieren – wie oben angegeben. Denn es sind ja zwei komplett getrennte Spiele und somit Ordner.

Und los geht's: Hier kommen jede Menge beliebter Helfer für fast jede Lebenslage!



Questie Classic

Nie mehr suchen! Questie Classic markiert euch gesuchte Items, Gegner oder Personen für eure aktuellen Quests – nicht nur auf der Minimap, sondern auch auf der Weltkarte. So könnt ihr eure Questrouten besser planen und müsst nicht ewig nach gut versteckten Zielen suchen. Aber es wird noch besser: Questie Classic zeigt euch auch Azeroth-weit diejenigen Questgeber an, die für euer aktuelles Level Quests anbieten. So seht ihr immer, in welchem Gebiet ihr noch passende Quests annehmen könnt. Diese Aufgaben werden auch mit ihrem Namen und der Levelvoraussetzung angezeigt.



Questie Classic zeigt euch auf der Weltkarte alle Quests an, die zu eurem Levelbereich passen.



Auch die gesuchten Gegner und Items einer laufenden Quest werden kartiert.

Quest-Item-Fundorte sind auch in der Minimap zu sehen.



Da jubelt das Kartografenherz: endlich gute Karten – auch für Städte und Dungeons!

Atlas Classic

Endlich genaue Weltkarten! Atlas Classic ersetzt die uralten Texturen der Weltkarte durch viel detailliertere Landkarten und zeigt euch die wichtigsten Standorte einer Zone an – auch wenn ihr sie noch gar nicht betreten habt. So wisst ihr genau, wo euch eine Quest hinschickt oder wo ein gesuchter Ort liegt. Umfangreiche Stadtpläne und Instanzenkarten sind auch dabei! Das Atlas Addon hat allerdings einen leicht anderen Installationspfad und muss direkt in den Interface-Ordner entpackt werden: `World of Warcraft_classic_Interface`

Atlas Loot Classic

Datenbank für Loot: Mit Atlas Loot Classic bekommt ihr eine umfangreiche Datenbank direkt im Spiel. Wenn ihr wissen wollt, welches schicke Item in einem Dungeon dropfen kann, dann werdet ihr mit diesem Addon glücklich.



In welchem Raid kann ich mein heiß ersehntes Paar lila Stiefel ergattern? Atlas Loot Classic verrät's!

Weak Auras 2 Classic

Flexibles Framework: Weak Auras 2 ist ein Addon, das seit rund einem Jahrzehnt nicht mehr aus WoW wegzudenken ist. Jetzt gibt's das Powertool auch für Classic: Damit könnt ihr zum Beispiel Buffs und Debuffs besser anzeigen. Auch Auren, Abklingzeiten, Runen, Totems, einzelne Gegenstände, Fähigkeiten und vieles mehr lassen sich mit Weak Auras 2 übersichtlicher darstellen. Das Addon gibt euch einen großen Spielraum, um alle möglichen Informationen eures Charakters oder des Gegners anzuzeigen – auch in bestimmten Abhängigkeiten. Zum Beispiel könnt ihr euch die Gegenzauber-Fähigkeit des Magiers nur dann zeigen lassen, wenn sie auch benutzt werden kann. Solange die Abklingzeit läuft, verschwindet das Symbol dann auf dem Bildschirm.



Weak Auras 2 punktet mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten.

Coordinates

Präzise Positionen statt irgendwo im Nirgendwo: Dieses kleine, aber feine Addon zeigt euch auf der Weltkarte und der Minimap Koordinaten an – klar, darum heißt es ja auch Coordinates. Das hilft besonders, wenn ihr in alten WoW-Guides und Kommentaren stöbert, die Koordinaten angeben, zum Beispiel in der Classic-Sektion von www.wowhead.com.



»Der Heilige Gral liegt bei 42.3, 49.2«: Mit diesem Addon könnt ihr alte Kommentare gescheit nutzen.

Eure eigene Position wird auch auf der Minimap angezeigt.

Vendor Price

Wolle Blume verkaufe? Vendor Price zeigt euch bei jedem Item gleich an, was ein NPC-Händler dafür bezahlt. Gerade in WoW Classic, wo Inventarplätze und Gold dauernd knapp sind, erleichtert Vendor Price euch das Ausmisten: Was beim Händler am wenigsten einbringt, fliegt zuerst raus.



Die olle Axt bringt beim Händler fast zwei Silber! Die Preis-Vorschau war eines der Features, die Blizzard schnell für WoW übernommen hat. In Classic müsst ihr dafür das Vendor-Addon nutzen.



Das mächtige TukUI Classic vereint gleich mehrere Addons in einem.

TukUI Classic

Ein neues Interface: Mit dem Addon TukUI Classic könnt ihr euer UI vollständig anpassen. Etwa eure Taschen, die nicht einzeln, sondern in einem großen Inventar übersichtlicher angeordnet werden. Dazu kommen Einheiten- und Gruppenfenster, anpassbare Actionbars, Schadensanzeigen und so weiter. Einfach mal basteln!



Auch in brenzligen Situationen habt ihr mit VuhDo einen guten Überblick über die Gesundheit der Gruppenmitglieder.



Für eure meistgenutzten Heilzauber passt ihr die Tastatur- und Maustastenbelegung individuell an.

VuhDo

Erste Hilfe für Ersthelfer: Für jeden Heiler in einem Raid sind Raidframes besonders wichtig. Mit VuhDo könnt ihr im Getümmel gut die Übersicht behalten. Gerade in WoW Classic mit 40 Spielern dürfte es hier wieder zu vielen Balken-Ansichten kommen – auch wenn die Bildschirme heute natürlich größer sind als ihre Röhrenmonitor-Ahnen von 2005. Mit VuhDo könnt ihr euren Raidframe nach eurer Vorstellung bauen. Ihr könnt die Größe der einzelnen Charakterbalken festlegen und entscheiden, was alles darauf angezeigt werden soll. Somit seht ihr mögliche Debuffs und welche Heileffekte bereits auf welchem Charakter wirken. VuhDo macht zudem eine vollständige Mouseover-Heilung möglich, ohne dass ihr dafür extra Makros schreiben müsst: Bindet einfach eure Heilzauber auf eurer Tastatur oder Maus.

Deadly Boss Mods

Bosstaktiken leicht gemacht: Das Addon Deadly Boss Mods, kurz DBM, dürfte fast jedem WoW-Spieler ein Begriff sein. DBM bietet Hilfen für Raids, Dungeons und andere spezielle Events. Es zeigt euch Fähigkeiten der Bosse an, und wann die nächste zum Einsatz kommt. Außerdem warnt euch das Addon, wenn ihr in »böseren« Flächen steht und sagt euch, welches Ziel ihr angreifen solltet. Zusätzlich verteilt es zum Beispiel Raidicons, sodass man weiß, welcher Spieler die Bombe bei Baron Geddon im Geschmolzenen Kern hat und von wem man sich unbedingt fernhalten muss. Außerdem blendet DBM Flüsternachrichten von außerhalb des Raids aus und gibt den Anflüsternden eine automatisierte Antwort, dass ihr gerade mitten in einem heftigen Kampf seid und echt keine Zeit habt, leider. So klingt ihr auch total wichtig! Für DBM gibt es außerdem verschiedene Voice Packs für die Sprachausgabe. Unser Favorit: Arnold Schwarzenegger mit seinem typischen Austriamerikanisch. Hasta la Vista, Onyxia!

Deadly Boss Mods (hier die aktuelle Version für WoW 8.2) gibt's auch für Classic.



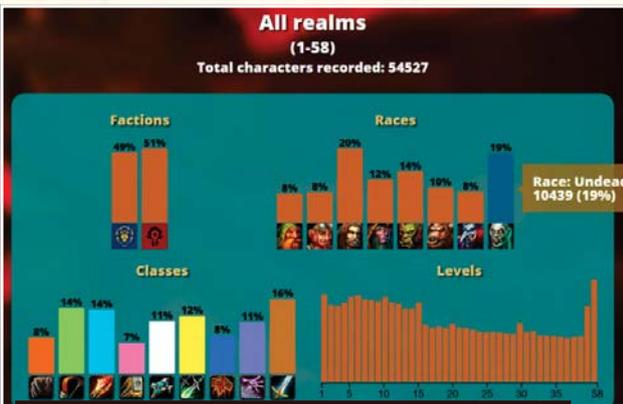
CensusPlus

Zahlen, bitte! CensusPlus ist wie eine Volkszählung – wenn ihr in Classic unterwegs seid, könnt ihr per Knopfdruck jede Menge Infos über die aktuellen Spieler eurer Fraktion auf diesem Server sammeln: Wie viele sind gerade online, welchem Volk gehören sie an, welche Klasse spielen sie? Denn mit eurem Knopfdruck liest die Mod quasi das offizielle Chat-Kommando »/wer« aus, aber eben nicht nur für eure Zone, sondern für ganz Azeroth.

Das Ergebnis landet dann in der Datei CensusPlus.lua im Log-Ordner `World of Warcraft_classic_beta_WTF\SavedVariables`. Und wenn ihr ganz besonders nett seid, ladet ihr diese Datei bei Statistikseiten wie WowClassicPopulation.com hoch. Die sammeln die Infos nämlich fortlaufend und basteln daraus schicke Statistiken, Tabellen, Diagramme und so weiter – siehe Screenshots. So seht ihr zum Beispiel, welche Gilden gerade die erfahrensten Spieler haben, welche Klassen besonders beliebt sind und wie die Spielerlevelverteilung auf eurem Server aussieht.



Volkszählung per Addon: Auf dem US-Betaserver von Classic waren Krieger-Menschen die beliebteste Allianz-Kombination.



Die Webseite WowClassicPopulation.com wertet die hochgeladenen Daten aus: Auf allen Beta-Servern waren über 58.000 Spieler unterwegs, davon 19% als Untote.

Real Mob Health

Schaff ich den? Normalerweise werden die Gesundheitspunkte eurer Gegner nicht angezeigt. Sondern nur grüne Balken, die ja immer gleich lang sind – egal, ob ein Raidboss oder ein Level-1-Eichhörnchen vor euch steht. Mit Real Mob Health seht ihr, wie viele Gesundheitspunkte das Ziel gerade hat: Denn das Addon registriert die Schadenspunkte, die ein Mob bei einem Treffer einsteckt, und wie stark sein Gesundheitsbalken dabei schrumpft. Dann rechnet das Addon hoch, wie viele HP euer Opfer insgesamt hat. Einfaches Beispiel: Ihr macht 100 Schaden, der Gesundheitsbalken sinkt um zehn Prozent, euer Gegner hatte also 1.000 HP. Mitten im Kampf bringt euch diese Info natürlich nicht mehr viel, aber der Clou von Real Mob Health ist seine Speicherfunktion: Es sammelt auch die Berechnungen anderer Spieler. So ist mittlerweile eine stattliche Datensammlung aller Mobs im Spiel zusammengekommen, und ihre Hitpoints werden konkret angezeigt – ihr wisst also schon vorher, ob ihr gegen das Eichhörnchen eine Chance habt!

Details! Damage Meter

Balken im Auge: Schon zu Urzeiten von WoW kämpften die Spieler darum, den längsten Schadensbalken zu haben. Für WoW Classic könnt ihr euch das Addon Details! Damage Meter herunterladen: Es ist das ausführlichste und aktuell beste Addon zur Anzeige eures ausgeteilten Schadens.

The screenshot shows the Details! Damage Meter interface during a fight. It lists the top damage dealers with their names, total damage, and percentage of total damage dealt. A callout box asks 'Wer hat am meisten ausgeteilt?' and points to the top player, '1. Draagara'.

| Rank | Name | Damage | Percentage |
|------|--------------|--------|------------|
| 1 | Draagara | 4.43M | 53.4% |
| 2 | Frehand | 3.81M | 45.9% |
| 3 | Whiteon | 3.64M | 43.9% |
| 4 | Illdarides | 3.01M | 36.2% |
| 5 | Delriopuro | 2.98M | 35.9% |
| 6 | Spinix | 2.88M | 34.7% |
| 7 | Halloweenica | 2.65M | 31.9% |
| 8 | Deppie | 2.46M | 29.6% |
| 9 | Missmahoney | 2.31M | 28.9% |

Das Addon kann aber noch viel mehr anzeigen: zum Beispiel Unterbrechungen, Tode und Entzauberungen. Außerdem könnt ihr es stark individualisieren und eigene Auren oder andere wichtige Infos anzeigen lassen. Statistikfans werten mit DDM ihre Leistungen detailliert aus.

What's Training?

Loht sich die Reise? Mit dem Addon What's Training könnt ihr euch im Zauberbuch jederzeit anzeigen lassen, welche Skills eure Klassen-trainer bereithalten – ohne dass ihr extra hinmarschieren müsst. So könnt ihr planen, bei welchem Level sich der oft weite Weg wieder lohnt. Und ihr seht, wie viel Gold ihr mitbringen solltet...



Fernauskunft: Das Addon zeigt euch, welche Skills ihr momentan, als nächstes und bald erwerben könnt. Inklusive Kosten und Beschreibung – und ohne Marsch zum Klassenlehrer!

Gatherer / Forager

Erz kloppen und Blümchen pflücken: Das Addon Gatherer ist seit zig Jahren DAS Addon für Kräutersammler und Bergbauer. Denn es zeigt Kräuter und Erze auf der Karte an – auch wenn ihr meilenweit weg seid. Gatherer sammelt dabei selbst, nämlich die Daten, wo Spieler welches Erz oder Kraut gefunden haben. Zum Redaktionsschluss Mitte August war die Classic-Version von Gatherer allerdings noch nicht fertig. Auch das Addon GatherMate, mit dem man sich die Sammel-Daten anderer Spieler importieren konnte, ist für Classic noch nicht bestätigt. Alternativ könnt ihr aber auf das Addon Forager ausweichen, das im Prinzip wie Gatherer funktioniert.

Gatherer (oder die Alternative Forager) ist für Erzklopfer und Kräuterrupfer ideal.



KLASSENWAHL LEICHT GEMACHT!

Wer schon lange kein World of Warcraft mehr gespielt hat, sich gar nicht mehr an das Ur-WoW erinnern kann oder sogar ganz neu mit dem MMO-Klassiker anfangen will, hat die Qual der Wahl zwischen neun verschiedenen Klassen. Hier ein schneller Überblick, bevor's auf den nächsten 18 Seiten ins Detail geht!

Von Benjamin Danneberg

Langlebig und lahm oder kurzlebig und tödlich? Wir helfen bei der Klassenwahl.



Legende: Leveln

- ★★★★★ = Schnell, leicht, spaßig
- ★★★★ = Spielt sich gut und flüssig
- ★★★ = Trifft die Mitte zwischen Spaß und Arbeit
- ★★ = Recht zäh und langsam
- ★ = Gletscher sind schneller & haben mehr Spaß



In Bärengestalt lässt sich der Druide ganz passabel als Tank verwenden.

Druide

Info

- Druiden können alles gut, aber nichts perfekt. Sie sind vielseitig und können dank ihrer Formwandlung sowohl tanken (Bärenform) und Schaden austeilen (Katzenform) als auch heilen. Außerdem sind sie in Katzengestalt erheblich schneller unterwegs als zu Fuß (vorausgesetzt, ihr habt das richtige Talent geskillt), was einen enormen Vorteil bis zur Reittier-Quest auf Stufe 40 darstellt.

Leveln ★★★★★

- Wenn ihr endlich eure Katzengestalt auf Stufe 20 bekommt, geht alles erheblich schneller und leichter von der Pfote.

Raids & Dungeons

- In Dungeons kann ein Druide recht gut tanken, in Raids eher nicht. Der Wiedererweckungsskill im Kampf sowie seine Buffs sind super, als unterstützender Heiler macht er eine gute Figur.

PvP

- Vor allem auf den Schlachtfeldern seid ihr der Hit – weil ihr auch mit Flagge schnell rumflitzen könnt.

Empfohlene Berufe

- Alchemie, Kräuterkunde, Lederverarbeitung, Kürschnerei

Geeignet für

- Unterstützer, Tierfreunde, Speedrunner



Hexen machen sogar unter Wasser Feuer.

Hexenmeister

Info

- Das Tank-Pet hält die Bedrohung (Aggro) meistens sehr gut aufrecht und wir können mit Schaden über Zeit (DoTs) für Frühableben sorgen. Reagenzien für Zauber (Seelensplitter) müssen immer vorhanden sein, verstopfen aber auch das Inventar. Hexer müssen für ihr Reittier auf Stufe 40 nichts bezahlen.

Leveln ★★★★★

- Die ersten zehn Level sind eine Qual. Sobald ihr den Leerwandler (Tank-Pet) bekommen habt, wird es deutlich entspannter.

Raids & Dungeons

- Der Selbst-Wiedererweckungszauber (vor allem für Heiler oder Tanks sinnvoll) sowie Heil- und Seelensteine machen den Hexenmeister zu einem beliebten Gruppenmitglied. Der Schaden des Hexers ist eher mittelmäßig, dafür durch viele DoTs konstant.

PvP

- Eure Gegner hassen vor allem eure Furchtzauber und DoTs.

Empfohlene Berufe

- Schneiderei, Verzaubererkunst, Alchemie, Kräuterkunde

Geeignet für

- Solisten, Pet-Fans, Hinterhältler



Jäger waren und sind mit Abstand die beste Klasse, wenn es um Solo-Spiel geht.

Jäger

Info

- Jäger sind berühmt für ihre Solo-Fähigkeit. Allerdings müsst ihr eure Viecher füttern, sonst laufen sie euch davon! Apropos laufen: Über einen Buff sind Jäger schneller unterwegs als andere Fußgänger. Ansonsten heißt es eigentlich nur: Pet aufs Ziel jagen oder Ziel herumziehen (»kiten«), Bedrohung aufbauen lassen, Ziel abknallen.

Leveln ★★★★★

- Sobald ihr mit Stufe 10 euer erstes Pet bekommen habt, ist eigentlich alles ziemlich leicht und ihr werdet sogar Elite-Gegner gemütlich in Richtung Stufe 60 »kiten«.

Raids & Dungeons

- Als Schadenausteiler seid ihr in Dungeons und Raidinstanzen gern gesehen. Nur nicht von ihren Bewohnern.

PvP

- Pets können im PvP wunderbar auf Zauberklassen geschickt werden, um sie so richtig zu nerven. Allerdings müssen Jäger auf ihre »rote Zone« achten: Wenn euch ein Gegner zu nah kommt, um noch auf ihn zu schießen – aber noch nicht in Nahkampfreichweite ist.

Empfohlene Berufe

- Lederverarbeitung, Kürschnerei, Alchemie, Kräuterkunde, Ingenieurskunst (fürs PvP)

Geeignet für

- Solisten, liebevolle Haustier-Halter, Damage Dealer



Mit dem Zweihänder geht das Leveln schneller als mit Schwert und Schild.

Krieger

Info

• Solo und in der gesamten Levelphase spielt sich der Krieger zäh wie Pech. Allerdings seid ihr in Dungeons und Raids der Hit, wenn ihr wisst, wie ihr tanken müsst.

Leveln

• Es ist einfach eine Qual, mit einem Krieger auf Stufe 60 zu leveln. Alle zwei, drei Gegner müsst ihr euch bandagieren oder etwas essen. Euer Schaden hängt stark von eurer Ausrüstung ab – und die richtig guten Sachen bekommt ihr erst sehr spät im Spielverlauf. Partner-Tipp: Mit einem Privatheiler lässt sich der Weg bis Maximal-Level erheblich einfach gestalten – für beide Seiten!

Raids & Dungeons

• Wenn ihr zu den guten Tanks gehört, seid ihr die Könige des Spiels. Ihr werdet hofiert und geliebt. Bis ihr mal die Aggro verliert...

PvP

• Solange euch euer Privatheiler aus der Entfernung aufpumpt, macht ihr alles platt.

Empfohlene Berufe

• Schmiedekunst, Bergbau, Verzauberkunst, Ingenieurskunst (fürs PvP)

Geeignet für

• Wutbürger, Streber mit Heldenkomplex, Weltretter



Der Buffbot levelt allein so langsam, dass ihn der Kontinentaldrift zu überrunden droht.

Paladin

Info

• Als echter Buff-Bot seid ihr überall beliebt und könnt eigentlich kaum sterben, wenn ihr euch nicht ganz doof anstellt. Allerdings dauert das Leveln ewig...

Leveln

• Gott, ist der Paladin langsam! Ihr schafft vielleicht zwei Gegner in einer Minute und solltet unbedingt Netflix auf einem zweiten Bildschirm laufen haben, wenn ihr den Pala levelt.

Raids & Dungeons

• Ihr könnt normale Dungeons ganz gut tanken, in Untoten-Dungeons wie Scholomance seid ihr allerdings Götter. In Raids werdet ihr vor allem für Buffs und Heilung gebraucht.

PvP

• Paladine sind die perfekten PvP-Heiler, da sie ab 40 Platte tragen (also als Rüstung, nicht auf dem Hinterkopf!).

Empfohlene Berufe

• Schmiedekunst, Bergbau, Ingenieurskunst, Alchemie, Kräuterkunde

Geeignet für

• Geduldige Kampfheiler, Konservendosen



... und wenn du ihn endlich siehst, ist es zu spät.

Schurke

Info

• Fällt bei gescheiter Gegenwehr aus den Puscheln aus, wenn ein guter Spieler dahintersteckt. Gifte und Schlösserknacken sind ebenfalls sehr wichtig für Schurken. Wird im PvP gehasst, vor allem von Stoffis.

Leveln

• Ihr könnt euch zwar schön anschleichen und schnell töten, aber sobald ein oder zwei weitere Monster eingreifen, seid ihr weg vom Fenster.

Raids & Dungeons

• Auf euren Schaden braucht ihr kaum noch zu gucken, ihr haut ganz locker hohe Schadensspitzen raus. Allerdings müsst ihr gut aufpassen, dem Tank nicht die Aggro zu klauen.

PvP

• Ein guter Schurke ist ein richtiger Stachel im Fleisch des Gegners und ein Kill-Monster – bis er kurzerhand von zwei oder drei Spielern mit Fokusfeuer nahezu sofort ausgelöscht wird.

Empfohlene Berufe

• Lederverarbeitung, Kürschnerei, Ingenieurskunst (fürs PvP)

Geeignet für

• Trolle aus Leidenschaft, PvP-Freaks, Dolchfans



Priester sind irgendwie langweilig – aber jeder liebt ihre Heilkunst!

Priester

Info

• DIE Heilklasse in World of Warcraft. Mehr muss dazu nicht gesagt werden.

Leveln

• Allein seid ihr ziemlich langsam, allerdings nicht so langsam wie Krieger oder Paladin. Mit einem Schadenausteiler zusammen sieht das dann schon ganz anders aus, vor allem Krieger sind dankbar für eure Hilfe. Unsere Zweisterne-Angabe gilt allerdings nur für den Schattenpriester – als purer Heiler gibt's nur einen halben Stern.

Raids & Dungeons

• Ihr seid DIE Heiler und werdet angebetet, solange ihr alle am Leben haltet. Man wird sich sogar um euch reißen, wenn ihr gut seid. Wenn jemand stirbt, ist aus eurer Sicht natürlich der Tank schuld, während der Tank das genau andersrum sieht. Und alle anderen geben euch beiden die Schuld.

PvP

• Zusammen mit einem Krieger seid ihr kreuzgefährlich. Allein ... eher nicht so.

Empfohlene Berufe

• Schneiderei, Verzauberkunst, Alchemie, Kräuterkunde

Geeignet für

• Vollblut-Sanitäter, Spieler mit ausgeprägtem Helferkomplex



Magier können auch mehrere Monster schnell töten, aber wehe, eines kommt ihnen dabei zu nah.

Magier

Info

• Zieht einen Haufen Gegner zusammen, tackert sie per Crowd Control auf der Stelle fest und bombt sie dann mit Flächenschaden weg: Einen besseren Gründer fürs Questen und Leveln gibt's nicht. Allerdings ist der Magier auch sehr, sehr zerbrechlich – vor allem wenn die Gegner euren Sprüchen widerstehen.

Leveln

• Mit genug Konzentration geht ihr durch Monstermassen wie ein heißes Messer durch Butter. Macht euch aber auch darauf gefasst, relativ häufig den Löffel abzugeben.

Raids & Dungeons

• Euer hoher Schaden-Output spricht für sich. Außerdem könnt ihr Leute teleportieren.

PvP

• Ihr beißt schneller ins Gras, als ihr Blizzard sagen könnt, wenn ein Gegner an euch dran ist. Aber ansonsten seid ihr in einer guten Gruppe mit Heiler ein echter Killer.

Empfohlene Berufe

• Schneiderei, Ingenieurskunst, Verzauberkunst

Geeignet für

• Sensible Killer, Pyromanen, Potter-Fans



Sehr abwechslungsreicher Zeitgenosse: Schamanen haben immer was zu tun und spammen nicht bloß einen einzigen Skill.

Schamane

Info

• Besonders cool am Schamanen ist seine Skill-Vielfalt: Totems, Zaubersprüche, Mana-Wiederherstellung, Buffs, Selbst-Wiedererweckung und noch vieles mehr machen den Schamanen zu einer interessanten, aber nicht unbedingt einfachen Klasse.

Leveln

• Ihr levelt mit dem Schamanen zwar alles andere als schnell, habt aber ständig etwas zu tun, sodass die Zeit gefühlt (!) deutlich schneller vergeht.

Raids & Dungeons

• Für Schaden ist der Schamane nicht bekannt, aber für gute Heil- und exzellente Unterstützungsfähigkeiten. Kettenheilung ist immer noch einer der befriedigendsten Skills im Spiel.

PvP

• Naja. Probiert's halt, wenn ihr müsst. Entweder versucht ihr euch als Elementar-Schamane an einem guten Schadens-Build – oder ihr macht dem Paladin beim Heilen Konkurrenz.

Empfohlene Berufe

• Lederverarbeitung, Kürschnerei, Verzauberkunst, Alchemie, Kräuterkunde, Ingenieurskunst (fürs PvP)

Geeignet für

• Abwechslungsliebhaber, Totemschnitzer, Geistheiler

DRUIDE

DIE ÖKO-ALLZWECK- WAFFE



Aus der Verstehtenheit überraschen wir den Gegner und lassen ihm keine Chance.

Priorität der Attribute

1. Stärke
2. Beweglichkeit
3. Willenskraft
4. Ausdauer

Druiden sind die klassischen Allrounder im Spiel, die absolut jede Rolle ausfüllen können: Tank, Nahkämpfer, Fernkämpfer und Heiler. Anders als aktuell in Battle for Azeroth müssen sich Druiden in Classic jedoch mit lediglich drei Talentspezialisierungen zufriedengeben. Denn die Rollen des Tanks und des Nahkämpfers sind hier noch in der Spezialisierung Wilder Kampf vereint. Die Flexibilität der Druiden hat jedoch einen Preis: Anders als Klassen, die auf eine Rolle festgelegt sind, beherrschen Druiden einzelne Bereiche nicht so stark. Ein gut ausgestatteter Magier zum Beispiel wird mehr Schaden verursachen als ein vergleichbarer Gleichgewichtsdruide.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen für die Levelphase den Weg des Wildheitsdruiden. Ab Stufe 20 stehen

Ihr wollt Abwechslung und könnt euch nicht so richtig entscheiden, welche Rolle im Spiel die richtige für euch ist? Der Druiden ist die Antwort auf all eure Fragen. Keine Klasse ist flexibler als die gutmütigen Naturliebhaber! Von Oliver Hartmann

euch die Katzenform sowie der erste Talentpunkt in **Katzenhafte Schnelligkeit** zur Verfügung. Das kombiniert hohen Schaden mit hohem Bewegungstempo.

Die ersten zehn Stufen spielen sich noch sehr zäh, da ihr nur wenig Fähigkeiten nutzen könnt. Behaltet grundsätzlich eure Verstärkungen **Mal der Wildnis** und **Dornen** (ab Stufe sechs) immer aktiv. Nutzt **Zorn** und **Mondfeuer** und attackiert eure Gegner mit Nahkampfangriffen. Ist eure Gesundheit niedrig, heilt ihr euch mit **Heilende Berührung**. Ab Stufe zehn könnt ihr auf die Bärenform zurückgreifen, und euer Leben wird ein ganzes Stück einfacher. Entfernte Gegner holt ihr mit **Mondfeuer** und **Zorn** zu euch. Wechselt dann in die Bärenform, nutzt **Wutanfall** und anschließend **Zermalmern**. Gegen mehrere Gegner könnt ihr zusätzlich **Demoralisierendes Gebrüll** nutzen, um die Angriffskraft der Gegner zu reduzieren.

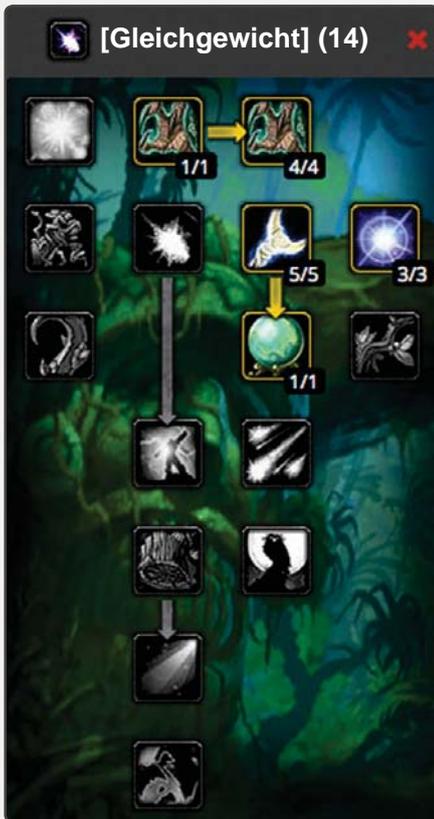
Mit Stufe 20 schaltet ihr die Katzenform frei, der Spaß fängt dann erst richtig an. Ihr könnt jetzt Combopunkte aufbauen, dazu nutzt ihr **Klaue**. Ab Stufe 24 bekommt ihr zusätzlich die Blutung **Krallenhieb**, die ihr im-

mer am Anfang des Kampfes eurem Gegner zufügen solltet. Überschüssige Energie baut ihr mit **Tigerfurore** ab. So erhöht ihr temporär euren Schaden.

Ab Stufe 31 steht euch **Feenfeuer** auch in der Tiergestalt zur Verfügung. Den Schwä-

DRUIDEN-STECKBRIEF

| | |
|---------------------|---|
| Spielbar für | Nachtelfen, Tauren |
| Typ | Hybrid |
| Ressource | Mana (Druidenform), Wut (Bärenform), Energie (Katzenform) |
| Rüstungstypen | Stoff, Leder |
| Verfügbare Waffen | Stab, Ein- und Zweihandkollben, Dolch, Faustwaffe, Stangenwaffe |
| Talentbäume | Gleichgewicht, Wildheit, Wiederherstellung |
| Typisch für Druiden | Kann alles, aber nichts wirklich extrem gut, nutzt verschiedene Formen. |
| Empfohlene Berufe | Kürschnern, Lederverarbeitung |



Neben den wichtigen Talenten aus dem Baum für Wilder Kampf verteilt ihr noch Punkte im Gleichgewichtsbaum. Omen der Klarsicht gewährt euch immer wieder einen Freizauberzustand.

| PRO & CONTRA DRUIDE | |
|---|---|
| Pro | Contra |
| Kommt sehr gut allein durch die Levelphase. | Die ersten zehn Stufen sind eine Qual. |
| Sehr hohe Bewegungsgeschwindigkeit, auch ohne Reittier. | Wegen seiner Vielseitigkeit nicht so stark in einzelnen Bereichen wie Spezialisten. |
| Wenig abhängig von Ausrüstung. | Hohe Goldkosten, wenn ihr häufig die Spezialisierung wechseln wollt. |
| Starke Selbstheilung. | |
| Kann jede Rolle im Spiel übernehmen. | |
| Kann Verstehlenheit nutzen. | |

Achtung, Goldfalle!

Damit ihr Gold sparen und euch so zum Beispiel schneller euer eigenes Reittier leisten könnt, solltet ihr euch unnötige Fähigkeiten sparen. Als Druiden könnt ihr auf folgende Zauber zunächst sehr gut verzichten:

- Winterschlaf
- Griff der Natur
- Sternenfeuer
- Tier besänftigen
- Ducken
- Insektenschwarm
- Humanoide aufspüren
- Feuerball (über Rang 1)

chungszauber solltet ihr immer auf eurem Gegner aktiv haben. Ab Stufe 32 bekommt ihr mit **Wilder Biss** endlich einen Finisher. Diesen nutzt ihr, um eure Combopunkte in einem verheerenden Angriff aufzubrauchen. Gegen mehrere Gegner empfehlen wir euch, grundsätzlich in der Bärenform zu bleiben. Ihr haltet so mehr aus und könnt dank guter Flächenschaden-Fähigkeiten auch Gruppen sicher ausschalten.

Klassen-Quests für Druiden

Druiden sollten unbedingt ihre Klassenquests absolvieren, da sie so wichtige Fähigkeiten und vor allem die für die Klassen bekannten Formen erhalten. Mit Stufe zehn solltet ihr euren Klassenlehrer aufsuchen, um die Quest für eure Bärenform zu bekommen. Bis zur Freischaltung der Katzenform auf Stufe 20 wird die Bärenform eure primäre Schadensquelle sein. Außerdem

könnt ihr nur so als Tank in Instanzen fungieren. Die Questreihe ist je nach Fraktion unterschiedlich.

Mit Stufe 14 könnt ihr eine Quest absolvieren, die euch den Spruch **Vergiftung heilen** gewährt. Ihr solltet vorab fünf **Erdwurzeln** im Auktionshaus kaufen oder euch vom Kräuterkundler eures Vertrauens besorgen. Für die Allianz startet die Quest bei Mathrengyl Bearwalker in Darnassus in der Enklave des Cenarius. Hordenspieler müssen zu Turak Runetotem auf der Anhöhe der Ältesten in Thunderbluff.

Mit Stufe 16 dürft ihr die Wassergestalt freischalten. Ihr könnt damit unbegrenzt unter Wasser bleiben, ohne zu ertrinken. Zudem seid ihr im Wasser schneller unterwegs, was euch in Küstengebieten viel Zeit sparen wird. Diese Quest erhaltet ihr ebenfalls bei Mathrengyl Bearwalker (Allianz) und Turak Runetotem (Horde). ★



Wenn mehrere Feinde so dicht dran sind, solltet ihr in die Bärenform wechseln.

HEXENMEISTER

MEIN KUMPEL, DER DÄMON



Freunde fürs Leben: Unsere Hexe und ihr Tank-Pet kommen in Azeroth auch gut allein klar.

Priorität der Attribute

1. Zaubermacht
2. Intelligenz
3. Willenskraft
4. Ausdauer

Hexenmeister tragen zwar ebenso wie Magier die üblichen Roben aus schnödem Stoff, allerdings kommen nur selten Monster in den Genuss einer Zerreißprobe. Wo der gemeine Zauberer sich auf massiven Schaden von Einzel- oder Flächenzaubern verlassen muss, zeigt sich der Hexenmeister sozial und lässt seinen Begleiter mit ihren gemeinsamen Opfern spielen. Danach folgen Experimente mit tickenden Schadenszaubern (sogenannten DoTs), die dem Ziel die Lebenskraft immer schneller entziehen. Bevor der Gegner merkt, wo die Schmerzen herkommen, beißt er auch schon ins Gras.

Aber nicht nur als Soloheld sind Hexenmeister gefragt. Auch in Dungeons und Raids können sie mithalten, etwa durch zügige Verteilung von DoTs auf mehrere Monster, nicht zuletzt aber auch durch ihren Wiedererweckungszauber (Tanks sind dafür sehr dankbar!).

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch für eine erfolgreiche PvE-Spielweise eine Spezialisierung auf

Hexenmeister sind perfekt fürs Solospiel geeignet. Sie schicken ihr Tank-Pet an die Front und werfen dann mit Schadenszaubern über Zeit. Bevor Monster die Schadensquelle ausmachen können, sind sie bereits tot.

Von Benjamin Danneberg

Gebrechen und Dämonologie. Gebrechen verbessert Zauber wie Verderbnis und Seelendieb, während der dämonische Talentbaum Begleiter haltbarer und durchschlagskräftiger macht.

Ganz wichtig: **Dämonenhaut** und später **Dämonenrüstung** solltet ihr immer aktiv haben. Gerade wenn ihr solo unterwegs seid, könnt ihr jeden Schutz brauchen, und insbesondere die Gesundheitsregeneration von Dämonenrüstung verringert die häufig nötigen Regenerationspausen. Den größten sofortigen Schaden macht ihr mit dem Zauber, der euch bereits von Beginn an zur Verfügung steht: **Schattenblitz**. Einziger Nachteil: Die Zauberzeit ist mit rund drei Sekunden ziemlich lang (das lässt sich durch Punkte im Zerstörungsbaum etwas reduzieren). Zu Beginn werdet ihr viel damit arbeiten müssen, was häufige Pausen zur Regeneration von Gesundheit und Mana erzwingt.

Auch euer erstes Pet, der **Wichtel**, teilt nur Schaden aus (wird später von euch in Raids verwendet), er zieht kaum Bedrohung auf sich. Das ändert sich erst, wenn ihr den blauen Müllsack bekommt, das **Leerwandler** genannte Tank-Pet. Sorgt dafür, dass der Leerwandler ausreichend Zeit hat, seinen ersten Angriff zu landen und die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zu ziehen. Hier bietet

es sich an, mit **Fluch der Pein** auf hohe Distanz zu eröffnen, den Leerwandler den anstürmenden Gegner angreifen zu lassen und sobald die Aufmerksamkeitsverhältnisse klar sind, mit **Verderbnis** nachzulegen. Achtet darauf, dass Verderbnis immer auf Gegnern aktiv ist und zaubert rechtzeitig nach, bevor der DoT ausläuft. Danach könnt ihr den Konflikt mit mehreren Schattenblitzen final klären, allerdings kostet das wie schon erwähnt sehr viel Mana. Wir empfehlen, nur

HEXENMEISTER-STECKBRIEF

| | |
|--------------------------|---|
| Spielbar für | Menschen, Gnome, Untote, Orks |
| Typ | Fernkämpfer mit Magie und Pets |
| Ressource | Mana, Seelensplitter |
| Rüstungstypen | Stoff |
| Verfügbare Waffen | Stab, Zauberstab, Dolch, Schwert |
| Talentbäume | Gebrechen, Dämonologie, Zerstörung |
| Typisch für Hexenmeister | Solospiel, Schaden über Zeit, starke Pets, Seelensplitterzauber |
| Empfohlene Berufe | Alchemie, Kräuterkunde |



Wir setzen auf eine Mischung aus Gebrechen und Dämonologie, um vor allem auch solo gut klarzukommen.

| PRO & CONTRA HEXENMEISTER | |
|---|---|
| Pro | Contra |
| Entspanntes leveln, sobald der Leerwandler freigeschaltet ist. | Kommt bis Stufe 20 nur sehr, sehr langsam voran. |
| Wird mit einzelnen Gegnern auch zwei Stufen über seinem Level fertig, ... | ... wenn der Leerwandler (Tank-Pet) lang genug überlebt. |
| Gegnerkontrolle mittels Furchtzauber, ... | ... das kann aber schnell zum Bumerang werden. |
| Kann Mana absaugen und geht in höheren Levels nur selten »Out of Mana« (OOM). | Braucht anfangs immer wieder Ruhepausen, um Mana zu regenerieren. |
| Relativ unabhängig von Ausrüstung. | Braucht Seelensplitter für Pets und diverse Zauber. |
| Konstanter oder stetig steigender Schaden. | Wird in Dungeon oder Raids nur selten hohen Schadens-Output mitbringen (Ausnahme: Spezialisierung in Zerstörung). |

Achtung, Goldfalle!

Hexenmeister müssen zwar kein teures Mount kaufen, aber man kann ja nie zu viel Gold haben. Darum könnt ihr euch die folgenden Fertigkeiten erst einmal sparen:

- Unendlicher Atem
- Fluch der Sprachen
- Auge von Kilrogg
- Geringe Unsichtbarkeit entdecken
- Dämonen spüren

einen Schattenblitz zu setzen und dann mit einem ordentlichen **Zauberstab** den Rest durch automatische Fernkampfattacken zu erledigen. Das spart Mana und ist trotzdem effektiv. Bei starken oder höherstufigen Gegnern solltet ihr allerdings immer die Variante mit dem höchstmöglichen Schaden nutzen, also Schattenblitz.

Kommt euch doch mal ein Gegner zu nah, zaubert ihr **Furcht**. Aber Achtung: Rennt der verängstigte Mob mitten in seine Kumpels, kommt euer Gegner mit (zumeist tödlichem) Anhang zurück. Habt ihr ein Ziel am Rande des Todes, verwendet **Seelendieb**, um einen Seelensplitter zu erlangen und (sobald ihr die entsprechenden Talente im Gebrechen-Baum geskiltet habt) eure Manaregeneration erheblich zu verbessern. Wenn ihr die Spezialfähigkeit **Dunkler Pakt**

im Gebrechen-Baum erreicht habt, solltet ihr keine Probleme mehr mit Mana haben. Mit **Lebenslinie** und **Lebensentzug** könnt ihr übrigens bei jeder Gelegenheit eure Gesundheit auffüllen.

Klassen-Quests für Hexenmeister

Die vielleicht wichtigste Klassenquest müsst ihr in Stormwind bewältigen, wenn ihr das zehnte Level erreicht habt. Die Quest heißt »Die Bindung« und ihr bekommt sie von Gakin dem Dunkelbinder im Magierbezirk. Der Beschwörungskreis findet sich im gleichen Gebäude, tief im Keller. Wenn ihr den Kampf erledigt habt, könnt ihr (mittels eines Seelensplitters) sofort einen Leerwandler beschwören. Dieses Pet ist euer Tank und hält euch einzelne Gegner vom Leib. Horde-spieler bekommen die Quest in Brill bei

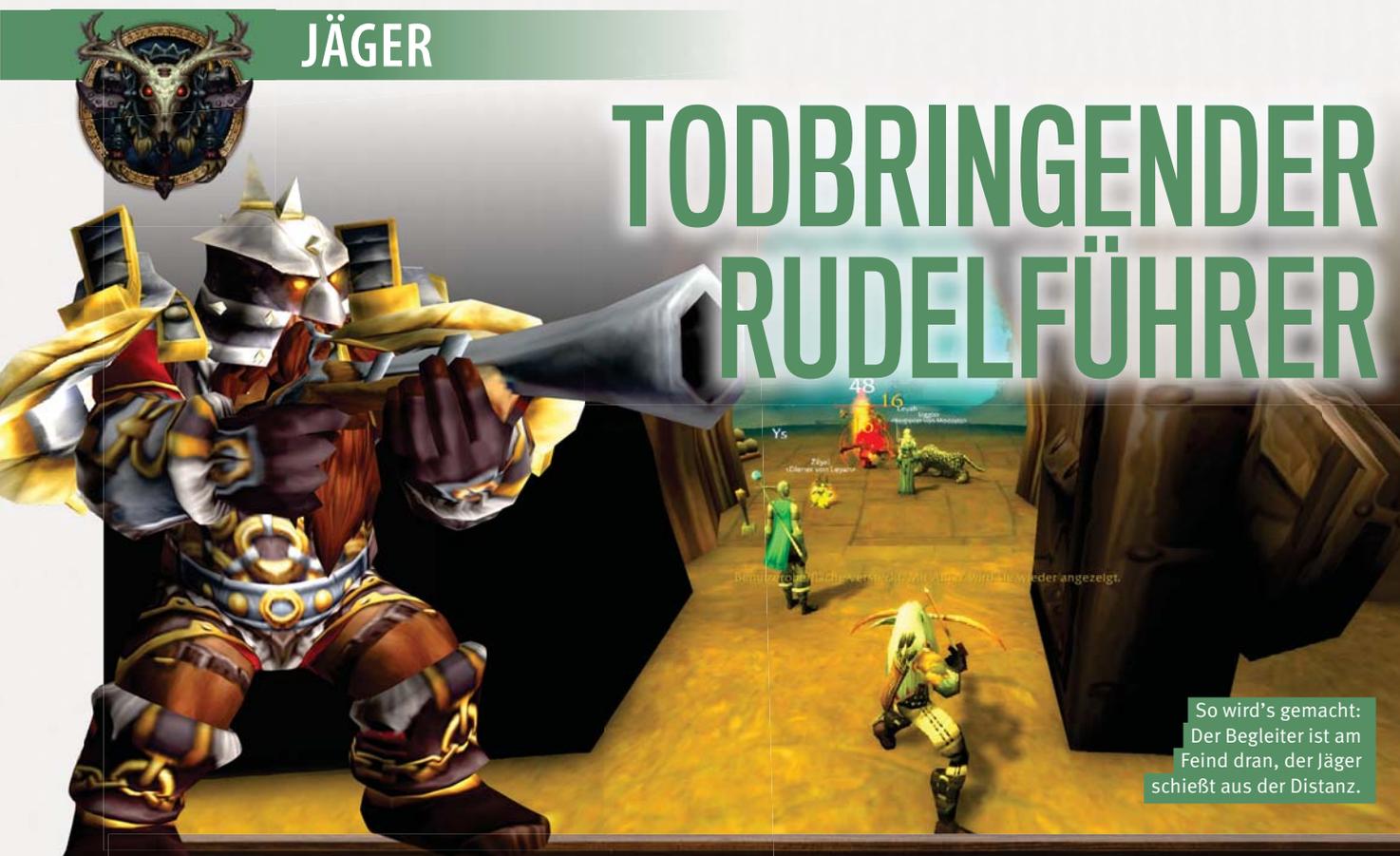
Trainer Ageron Kargal bzw. bei Trainer Ophek in Razor Hill.

Wie der Paladin müssen Hexenmeister außerdem nicht reiten lernen oder ein schweine-teures Mount kaufen. Stattdessen bekommen sie mit Level 40 bei Strahad Farsan in Ratchet (Allianz und Horde) eine Quest, nach der sie ihr Reittier selbst beschwören. Einfach magisch! ★



JÄGER

TODBRINGENDER RUDELFÜHRER



So wird's gemacht:
Der Begleiter ist am
Feind dran, der Jäger
schießt aus der Distanz.

Priorität der Attribute

1. Beweglichkeit
2. Willenskraft
3. Ausdauer
4. Intelligenz
5. Stärke

Jäger sind starke Fernkämpfer, die ihren tierischen Begleiter auf Feinde hetzen und aus sicherer Entfernung einen Pfeilhagel entfesseln. Anders als im aktuellen WoW müssen Jäger in Classic einen Mindestabstand zum Gegner haben, um ihre Fernangriffe nutzen zu können. Eine gute Hilfe sind die zahlreichen Fallen des Jägers, mit denen er Gegner verletzen oder kontrollieren kann.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch zum Leveln die Spezialisierung **Tierherrschaft**. Mit dieser Ausrichtung könnt ihr perfekt die meisten Inhalte solo absolvieren. Euer tierischer Begleiter tankt die Gegner und richtet dazu noch sehr hohen Schaden an.

Euer Begleiter wird den Großteil eures Schadens austeilen. Daher solltet ihr sehr gut auf ihn aufpassen. Kümmert euch darum, dass er alle nötigen Fähigkeiten be-

Jäger schließen eine tiefe Bande mit ihrem tierischen Begleiter und ziehen daher immer im Doppelpack in den Kampf. Explosive Fallen, mächtige Geschosse aus der Ferne und bissige Tiere sind ihr Markenzeichen.

Von Oliver Hartmann

kommt und stets zufrieden ist. Der Großteil eures Schadens wird durch eure **Automatischen Angriffe** verursacht. Achtet also früh darauf, eine bessere Fernkampfwaffe zu bekommen und immer eure Munition auf die bestmögliche umzustellen. Als Aspekt setzt ihr auf **Aspekt des Falken**. Markiert euer Ziel mit dem **Mal des Jägers**. Sorgt dann dafür, dass stets euer **Schlangengift** auf dem Ziel aktiv ist. Wenn ihr genug Mana habt, könnt ihr einen **Arkanen Schuss** einsetzen. Sollte es dazu kommen, dass Gegner euch statt euren Begleiter angreifen wollen, könnt ihr diese mit **Erschütternder Schuss** verlangsamen. So könnt ihr zunächst weiter Fernangriffe nutzen, bevor sie bei euch ankommen. Gegen mehrere Ziele solltet ihr euren **Mehrfachschuss** einsetzen.

Wenn euch Gegner dann trotzdem in einen Nahkampf zwingen, könnt ihr versuchen, mit **Zurechtstutzen** wieder auf Distanz zu kommen. Klappt dies nicht, greift ihr auf eure Nahkampfangriffe **Raptorstoß** und **Mungobiss** zurück. Als offensive Verstärkung habt ihr **Zorn des Wildtieres** und **Schnellfeuer**. Zorn des Wildtieres ist das

Stufe-31-Talent des Tierherrschafts-Talentbaumes. Ihr könnt damit temporär den Schaden eures Begleiters um 50% steigern. **Schnellfeuer** erhaltet ihr mit Stufe 26 und könnt damit kurzzeitig euer Fernangriffstempo erhöhen.

JÄGER-STECKBRIEF

| | |
|-------------------|---|
| Verfügbar für | Zwerge, Nachtelfen, Tauren, Trolle |
| Typ | Fernkämpfer |
| Ressource | Mana |
| Rüstungstypen | Stoff, Leder, Schwere Rüstung |
| Verfügbare Waffen | Bogen, Armbrust, Schusswaffe, Ein- und Zweihandschwert, Ein- und Zweihandaxt, Faustwaffe, Speer, Dolch, Stab, Wurfwaffe |
| Talentbäume | Treffsicherheit, Tierherrschaft, Überleben |
| Typisch für Jäger | Nutzt tierische Begleiter im Kampf. |
| Empfohlene Berufe | Kürschnern, Lederverarbeitung |



Ihr nehmt alle Talente mit, die euren Begleiter verstärken. Zorn des Wildtieres ist eine sehr starke, offensive Verstärkung.

PRO & CONTRA JÄGER

| Pro | Contra |
|--|--|
| Höchste Levelgeschwindigkeit im Spiel. | Abhängig von Munition sowie Fressen für ihr Tier. |
| Hohes Bewegungstempo über Fähigkeiten und Talente. | Weniger Taschenplätze, da Munition und Fressen Platz brauchen. |
| Auch gegen mehrere Ziele stark. | Muss sich intensiv um seinen Begleiter kümmern. |
| Hält relativ viel aus. | |
| Sehr gut im offenen PvP. | |

Der richtige Umgang mit eurem Begleiter
 Bis Stufe zehn bestreiten Jäger ihre Abenteuer noch allein. Dann bekommen sie eine Quest bei ihrem Klassenlehrer. In Folge müsst ihr verschiedene Tiere zähmen und bekommt am Ende die Fähigkeiten zum **Zähmen**, **Füttern** und **Wiederbeleben** eines Begleiters. Achtet darauf, dass ihr verwundbar seid, während ihr ein Tier zähmt. Bis die Kanalisierung abgeschlossen ist, wird euch das Tier angreifen. Im späteren Verlauf könnt ihr dank **Stich des Flügeldrachen** oder **Eiskältefalle** das Zähmen für euch sicherer machen. Begleiter können grob in drei Kategorien eingeteilt werden: defensiv (Bären, Schildkröten), offensiv (Raubkatzen, Raptoren) und Allrounder (Wolf).

Ihr müsst euer Tier regelmäßig füttern, behaltet daher die Leiste im Auge, die den Gemütszustand eures Begleiters anzeigt. Dieser kann die drei Zustände grün, gelb und orange haben. Im grünen Zustand ist euer Begleiter glücklich und verursacht 125%

Schaden, bei gelb ist er ausgeglichen und macht 100% Schaden. Sorgen solltet ihr euch machen, wenn die Leiste orange ist. Euer Begleiter richtet nur noch 75% Schaden an und kann euch letztlich auch weglaufen. Euer Tier wird wieder glücklicher, wenn ihr es füttert. Achtet dabei darauf, dass nicht jeder Begleiter alles frisst. Wölfe fressen beispielsweise ausschließlich Fleisch, Schweine hingegen alles, was ihr ihnen vorwerft.

Euer Begleiter levelt ebenfalls. Seine Erfahrungsleiste füllt sich langsam, sofern ihr eine höhere Stufe als euer Begleiter habt. Euer Begleiter kann verschiedene Fähigkeiten nutzen. Einige Fähigkeiten beherrscht euer Tier bereits direkt nach der Zähmung, andere müsst ihr ihm erst beibringen. Einige Fähigkeiten (z.B. Resistenzen) lernt ihr beim Begleitertrainer in der Stadt, andere (z.B. Anstürmen oder Beißen) erhaltet ihr nur durch das Zähmen von Tieren, die diese Fähigkeit besitzen.

Achtung, Goldfalle!

Damit ihr Gold sparen und euch so zum Beispiel schneller euer eigenes Reittier leisten könnt, solltet ihr euch unnötige Fähigkeiten sparen. Als Jäger könnt ihr auf folgende Zauber zunächst sehr gut verzichten:

- Wildtiere aufspüren
- Adlerrauge
- Humanoide aufspüren
- Wildtier ängstigen
- Ablenkender Schuss
- Untote aufspüren
- Auge des Wildtieres
- Wildtierkunde

Wichtig ist bei eurem Begleiter zudem die Angriffsgeschwindigkeit. Ein Tier mit schnellerer Angriffsgeschwindigkeit solltet ihr bevorzugen. Im PvP könnt ihr Gegner so beim Zaubern eher verlangsamen. Zudem kann euer Begleiter so besser Bedrohung aufbauen und eure Gegner bei sich halten. ★



KRIEGER

DIE WÜTENDE KAMPF- MASCHINE



Sobald euer Gegenüber auf 20 Prozent Gesundheit ist, könnt ihr es »hinrichten«.

Priorität der Attribute

1. Stärke
2. Beweglichkeit
3. Ausdauer
4. Willenskraft
5. Intelligenz

Krieger stecken immer mitten im Getümmel einer Schlacht. Ihre Besonderheit sind die drei verschiedenen Haltungen, zwischen denen sie wechseln können. Die **Kampfhaltung** steht von Anfang zur Verfügung. Die **Defensivhaltung** gibt es ab Stufe zehn. Damit bekommt ihr Tank-Vorzüge wie eine erhöhte Bedrohungserzeugung. Ab Stufe 30 kommt die **Beserkerhaltung** hinzu, die die kritische Trefferchance erhöht, aber auch den erlittenen Schaden. Der Begriff »Stance Dance« (schneller Wechsel zwischen den Haltungen) rührt daher, dass einige Fähigkeiten eine bestimmte Haltung voraussetzen. **Zuschlagen** kann beispielsweise nur in der Berserkerhaltung eingesetzt werden.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch zum Leveln die Waffen-Spezialisierung. In der Levelphase wird es

Krieger sind mächtige Kämpfer, die schon von Weitem an ihren mächtigen Rüstungen und epischen Waffen zu erkennen sind. Sie passen sich mit unterschiedlichen Haltungen an verschiedene Situationen an und verwandeln ihre Wut in schmerzhafteste Angriffe. *Von Oliver Hartmann*

euch damit leichter fallen, eine gute Mischung aus ausgeteiltem und erhaltenem Schaden zur Wutgenerierung zu bekommen. Auf PvP-Servern solltet ihr ohnehin als Waffenkrieger leveln.

Als Krieger müsst ihr euch zunächst daran gewöhnen, dass ihr selten mit 100% Gesundheit dastehen werdet. Denkt immer daran, ihr generiert mehr Wut, wenn ihr verwundet werdet. Wut ist eure Ressource, nutzt sie also clever. Benutzt immer eine Zweihandwaffe. Ihr generiert Wut auch durch automatische Angriffe. Tragt ihr zwei Einhandwaffen, reduziert dies eure Trefferchance, und mit einer Zweihandwaffe habt ihr eine gleichmäßigere Wutgenerierung.

Damit ihr ohne längere Pausen leveln könnt, solltet ihr **Erste Hilfe** als Beruf trainieren und immer Bandagen bei euch haben. Waffen sind für euren Schaden extrem wichtig, haltet hier also immer nach Verbesserungen Ausschau. Nehmt auch immer eine Einhandwaffe und einen Schild mit, denn so könnt ihr Zauberwirker mit **Schildschlag** unterbrechen und auch mal als Tank einspringen.

Wichtig ist, dass ihr euren **Schlachtruf**-Buff immer aktiv habt. Dies verstärkt eure Angriffskraft merklich. Einzelstehende Gegner könnt ihr mit **Anstürmen** attackieren. Trefft ihr auf Gegnergruppen, holt ihr euch mit einer Fernkampfwaffe einzelne Feinde heraus. Mit **Verwunden** fügt ihr eurem Gegner eine Blutung zu. Zusätzliche Wut baut ihr mit **Heldenhafter Stoß** ab. Flüchtende

KRIEGER-STECKBRIEF

| | |
|----------------------------|---|
| Spielbar für | Alle Rassen |
| Typ | Tank/Nahkämpfer |
| Ressource | Wut |
| Rüstungstypen | Stoff, Leder, Schwere Rüstung, Platte (ab 40) |
| Verfügbare Waffen | Alle außer Zauberstäbe |
| Talentbäume | Waffen, Furor, Schutz |
| Typisch für Krieger | Große Waffen und Schwere Rüstungen |
| Empfohlene Berufe | Bergbau, Schmied |



Der Krieger ist keine leicht zu meisternde Klasse. Die Waffen-Spezialisierung ist gleichermaßen für PvE als auch PvP sehr gut zu gebrauchen.

PRO & CONTRA KRIEGER

| Pro | Contra |
|--|---------------------------------------|
| Herausfordernde Spielweise. | Langsame Levelgeschwindigkeit. |
| Leicht zu lernen, schwer zu meistern. | Hält nicht viel aus. |
| Kann in jeder Skillung als Tank auftreten. | Wenig beweglich. |
| Sehr flexibel in der Wahl der Waffen. | Stark abhängig von seiner Ausrüstung. |
| | Anfällig im Open-World-PvP. |

Gegner verlangsamt ihr mit **Kniesehne**. Ab Stufe zwölf steht euch **Überwältigen** zur Verfügung. Dies nutzt ihr immer dann, wenn ein Gegner einem eurer Angriffe ausweicht. Ab Stufe 24 könnt ihr auf **Hinrichten** zurückgreifen. Dies funktioniert jedoch erst, wenn euer Ziel unter 20% Gesundheit fällt. Dann hat diese Attacke jedoch höchste Priorität. Ab Stufe 36 bekommt ihr **Wirbelwind**, was insbesondere gegen mehrere Gegner ein sehr starker Angriff ist.

Ab Stufe 48 erhaltet ihr mit **Tödlicher Stoß** einen weiteren, mächtigen Angriff. Dieser hat dann die höchste Priorität für euch. Nutzt ihn immer, wenn er verfügbar ist. Als offensive Verstärkung könnt ihr **Weitreichende Stöße** immer dann nutzen, wenn ihr es mit mehr als einem Gegner zu tun habt.

Klassen-Quests für Krieger

Mit Stufe zehn sollten Krieger bei ihrem Klassentrainer vorbeischaun und sich die Quest für die **Defensivhaltung** abholen. Die Quest ist schnell erledigt, die Haltung

kann euch beim Leveln und Tanken gute Dienste leisten. Habt ihr sie aktiv, müsst ihr 10% weniger Schaden einstecken.

Ab Stufe 20 steht eine optionale Quest für Krieger zur Verfügung, die ihr jedoch aufgrund der Schwierigkeit erst kurz vor Stufe 30 machen solltet. Als Belohnung winkt gute, blaue Ausrüstung, die zudem einen nutzbaren Effekt hat, mit dem ihr auf der Stelle 30 Wut erzeugen könnt. Die Questreihe ist recht lang, macht aber viel Spaß. Für die Horde geht es beim Krieger-Trainer Sorek in Orgrimmar los, für die Allianz bei Yorus Barleybrew im Gasthaus im Rotkammgebirge.

Die besten Krieger-Quests bekommt ihr ab Stufe 30. Als Belohnung warten die **Beserkerhaltung**, die Fähigkeit **Einschreiten** sowie die blaue Waffe **Wirbelwindaxt**. Los geht's wieder beim Klassentrainer eures Vertrauens. Zunächst macht ihr die Quest für die Haltung und die Fähigkeit, im Anschluss die Quest für die Waffe. Ihr bekommt es dabei mit vielen starken Gegnern zu tun, solltet also Freunde zur Hilfe holen. ★

Achtung, Goldfalle!

Damit ihr Gold sparen und euch so zum Beispiel schneller euer eigenes Reittier leisten könnt, solltet ihr euch unnötige Fertigkeiten vorerst sparen. Als Krieger könnt ihr alle Tankfähigkeiten auslassen, wenn ihr nicht als Tank auftreten werdet. Ebenfalls auf der vorläufigen Einsparliste:

- **Donnerschlag** (über Stufe 1)
- **Spalten** (über Stufe 1)
- **Schildschlag** (über Stufe 1)
- **Entwaffnen**
- **Rüstung zerreißen**

Wenn der Gegner ausweicht, könnt ihr sofort mit Überwältigen nachsetzen – das erhöht auch den Waffenschaden.



MAGIER



Die Magierin entfesselt mit Blizzard einen schmerzvollen Eisregen.

DER EISKALTE KONTROLL-FREAK

Magier wandeln ihren blauen Manasaft in tödliche magische Geschosse um. Sie halten Gegner auf Distanz, verlangsamen und kontrollieren sie. Die Feinde des Magiers sind oft schon ausgeschaltet, bevor sie überhaupt in Nahkampfreichweite kommen.

Von Oliver Hartmann

Priorität der Attribute

1. Zaubermacht
2. Intelligenz
3. Ausdauer
4. Willenskraft

Magier sind Fernkämpfer, die sich auf die Kräfte der Magie verlassen. Keine andere Klasse im Spiel hat ein vergleichbares Arsenal an mächtigen Fähigkeiten. Ihr Nachteil ist ihre hohe Verwundbarkeit, da sie nur schwach schützende Stoffrüstung tragen können. Sie werden daher auch spöttisch »Glaskanone« genannt. Gruppen nehmen gerne Magier auf, da sie sehr starke Gegnerkontrollfähigkeiten mitbringen, ihre Mitstreiter kostenlos mit Getränken und Essen versorgen und sie mit einem Portal in die Hauptstädte bringen können.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch zum Leveln die Frost-Spezialisierung mit Fokus auf Flächenschaden. Spätestens ab Stufe 24 könnt ihr dank verbessertem **Blizzard** größere Gegnermengen ausschalten.

Ihr solltet immer darauf achten, dass ihr den Buff **Arkane Intelligenz** aktiv habt. Insbesondere in einem Gruppenszenario ist diese Verstärkung sehr hilfreich. Da euer Zauberspruchrepertoire am Anfang noch überschaubar ist, ist **Frostblitz** euer wichtigster Zauber. Bevor ihr euren Frostschaden durch Talente verstärken dürft, könnt ihr zusätzlich auf **Feuerball** zurückgreifen. Der Schaden ist hier anfangs noch höher als beim **Frostblitz**. **Arkane Explosion** ist euer wichtigster Flächenschaden, da ihr damit in einen Freizauberbustand kommen könnt. Der hilft dabei, eure kostbare Ressource Mana zu sparen. Mit **Frostnova** könnt ihr eure Gegner an Ort und Stelle festfrieren. **Kältekegel** benutzt ihr an so eingefrorenen Gegnern, um sie kritisch zu zerschmettern. Gleichzeitig verlangsamt ihr damit getroffene Gegner. Seid ihr ein wenig von Gegnern entfernt, könnt ihr **Blizzard** auf eure Feinde prasseln lassen und dadurch weiter verlangsamen.

Als Frostmagier könnt ihr spielend leicht ganz Gegnergruppen zusammenziehen und vernichten. Achtet allerdings darauf, dass keine Fernkämpfer unter den Gegnern sind,

da diese nicht zu euch laufen werden. Lockt eure Gegner an und zieht sie zusammen, nutzt **Kältekegel** und friert sie mit **Frostnova** ein. Dreht euch dann um und schafft mit **Blinzeln** etwas Distanz. Zaubert **Blizzard** auf die Gruppe, bevor die Wirkung von **Frostnova** abläuft. Wirkt einen zweiten **Blizzard**, und die Mehrheit der Gegner wird tot sein. Reste erledigt ihr mit **Frostnova**, einem letzten

MAGIER-STECKBRIEF

| | |
|--------------------|--|
| Spielbar für | Menschen, Gnome, Untote, Trolle |
| Typ | Fernkämpfer mit Magie |
| Ressource | Mana |
| Rüstungstypen | Stoff |
| Verfügbare Waffen | Stab, Zauberstab, Dolch, Schwert |
| Talentebäume | Arkan, Feuer, Frost |
| Typisch für Magier | Teleportation, gutes Essen und Trinken sowie extrem viel Schaden |
| Empfohlene Berufe | Schneidern, Verzauberungskunst |



Eines hat sich in WoW über die Jahre nicht geändert: Frost ist die ideale Skillung zum Leveln und für PvP-Schmützel.

| PRO & CONTRA MAGIER | |
|---|---|
| Pro | Contra |
| Hoher Schaden. | Kommt bis Stufe 20 eher langsam voran. |
| Ab Stufe 20 sehr schnell beim Leveln. | Hält nicht viel aus. |
| Versorgt sich gratis mit Essen und Trinken. | Keine Selbstheilungsfähigkeiten. |
| Gute Gegnerkontrollfähigkeiten. | Braucht immer wieder Ruhepausen, um Mana zu regenerieren. |
| Stark im PvP. | |
| Relativ unabhängig von Ausrüstung. | |

Achtung, Goldfalle!

Damit ihr Gold sparen und euch so zum Beispiel schneller euer eigenes Reittier leisten könnt, könnt ihr auf das teure Trainieren unwichtigerer Zaubersprüche erst mal verzichten:

- Arkane Geschosse
- Magie dämpfen
- Langsamer Fall
- Magie entdecken
- Flammenschlag
- Magie verstärken
- Feuerball (über Rang 1)

Blizzard und gegebenenfalls **Kältekegel** und **Arkane Explosion**.

Klassen-Quests für Magier

Magier haben Glück, sie müssen keine ihrer Fähigkeiten erst mühsam in der Levelphase durch Quests freischalten. Die meisten speziellen Magier-Quests gewähren keine guten Belohnungen, ihr könnt sie beruhigt auslassen. Zwei Quests sind jedoch interessant.

Im Bereich von Stufe 30 bis 40 könnt ihr einen sehr guten Zauberstab bekommen. Ihr erhaltet die entsprechende Quest mit Stufe 30 bei eurem Zauberlehrer. Die Quest führt euch in die Düstermarschen, von da nach Tausend Nadeln und letztlich in die Bibliothek der Instanz Das scharlachrote Kloster. Nach einem letzten Abstecher ins Arathihochland gehört der Zauberstab endlich euch.

Ab Stufe 60 könnt ihr euch an eine Quest wagen, mit deren Belohnung ihr euren Verwandlungszauber ändern dürft. Statt zu klei-

nen Schafen werden eure Opfer dann zu quiekenden Schweinchen. Ihr müsst dafür Erzmagier Xylem in Azshara aufsuchen. Er hat zwei kleine Aufgaben für euch. Erledigt ihr sie, erhaltet ihr die neue Verwandlung. ★



PALADIN

HELDEN MIT HELFERSYNDROM

Sobald der Rache-Effekt auftritt, nutzt ihr die Fähigkeit **Weihe**.



Priorität der Attribute

1. Stärke
2. Beweglichkeit
3. Ausdauer
4. Intelligenz
5. Willenskraft

Paladine sind schwer gepanzerte Kämpfer des Lichts, die mit ihren Auren und Schutzzaubern sehr viel Gruppenunterstützung mitbringen. Als Allianz-Gegenstück zum Druiden können sie als Hybrid alle Rollen im Spiel übernehmen. Sie halten sehr viel aus und beherrschen ein ganzes Arsenal an potenten Heilzaubern. Neben den Hexenmeistern sind sie die einzige Klasse im Spiel, die ihr Reittier nicht aus dem Stall rufen, sondern einfach beschwören. Kurzzeitig können Paladine sich sogar unverwundbar machen.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch zum Leveln die Spezialisierung des Vergeltes-Paladins. Die bietet

Paladine sind die edlen, strahlenden Helden in Azeroth. Sie sind schon aus der Ferne an ihren mächtigen, leuchtenden Rüstungen zu erkennen und dank ihres Edelmutes immer dazu bereit, anderen zu helfen. *Von Oliver Hartmann*

euch einen sehr guten Mix aus anständigem Schaden und wenig Pausen beim Leveln.

Als Paladin solltet ihr immer eine Aura aktiv haben. Als Faustformel könnt ihr festhalten: Sobald ihr gegen einzelne Feinde kämpft, nutzt ihr die **Aura der Heiligkeit**. Gegen mehr als einen Gegner wechselt ihr auf **Aura des Vergelters**. Erwartet ihr sehr viel Schaden, könnt ihr ihn mit der **Aura der Hingabe** reduzieren. Bei den Siegeln hängt eure Wahl von der Länge des Kampfes und der verwendeten Waffe ab. Dauern Kämpfe länger als 30 Sekunden, nutzt ihr das **Siegel des Kreuzfahrers**. Verwendet ihr eine schnelle Waffe (3,4 Angriffsgeschwindigkeit oder schneller), nutzt ihr das **Siegel des Rechtschaffenen**, bei einer langsamen Waffe (3,5 Angriffsgeschwindigkeit oder langsamer) greift ihr auf das **Siegel des Befehls** zurück. Vergesst nicht, euren **Segen der Macht** zu aktivieren und so eure Angriffskraft zu verbessern. Denkt daran, dass die Laufzeit in Classic nur fünf Minuten anhält.

Neben euren Autoangriffen nutzt ihr euer **Siegel, Richturteil** und **Hammer der Gerechtigkeit**. Sobald euer Ziel unter 20% Gesund-

heit fällt, hat **Hammer des Zorns** die höchste Priorität. **Weihe** nutzt ihr ausschließlich dann, wenn der Effekt Rache auftritt. Dadurch wird euer Heilgschaden temporär erhöht. Gegen mehrere Ziele bekommt **Weihe** einen höheren Stellenwert. Später könnt ihr zusätzlich **Heiliger Zorn** einsetzen.

PALADIN-STECKBRIEF

| | |
|----------------------|---|
| Spielbar für | Zwerge, Menschen |
| Typ | Tank, Nahkämpfer oder Heiler |
| Ressource | Mana |
| Rüstungstypen | Stoff, Leder, Schwere Rüstung, Platte (ab 40) |
| Verfügbare Waffen | Ein- und Zweihandaxt, Ein- und Zweihandkolben, Ein- und Zweihandschwert, Stangenwaffe |
| Talentbäume | Schutz, Vergeltung, Heilig |
| Typisch für Paladine | Exklusive Klasse für die Allianz, beschwörbares Reittier |
| Empfohlene Berufe | Bergbau, Schmied |



Als Vergelter-Paladin bringt ihr gute Verstärkung für eine Gruppe mit. Ihr kommt bestens allein zurecht und habt genug Heilungsfähigkeiten, um problemlos am Leben zu bleiben.

PRO & CONTRA PALADIN

| Pro | Contra |
|---|---------------------------------------|
| Kann alle drei Rollen im Spiel ausfüllen. | Levelt sehr langsam. |
| Kommt sehr gut allein im Spiel klar. | Stark abhängig von guter Ausrüstung. |
| Sehr gute Unterstützung für Gruppen. | Anfällig im Open-World-PvP. |
| Hält viel aus, kann sich prima allein heilen. | Schwerfällig. |
| Bekommt sein Reittier gratis. | Keine gute Gegnerkontrollfähigkeiten. |

Klassen-Quests für den Paladin

Mit Stufe zwölf können sich Paladine an ihre erste Klassenquest wagen. Als Belohnung gibt es die Fähigkeit **Erlösung**, mit der ein toter Spieler außerhalb des Kampfes wieder belebt werden kann. Für Menschen startet die Quest bei Bruder Wilhelm in Goldhain. Zwerge suchen dafür Azar Stronghammer in Dun Morogh auf.

Mit Stufe 20 gibt es eine weitere Quest, mit der ihr die Fähigkeit **Untote spüren** erhaltet sowie den Zweihandkolben **Verigans Faust**. Die Fähigkeit ist nicht besonders nützlich, die Waffe kann euch aber sehr gut verstärken. Da ihr sie mehrere Stufen behalten könnt, solltet ihr euch an das Abenteuer wagen. Für Zwerge geht es los beim Paladinglehrer Brandur Ironhammer in Eisenschmiede, Menschen wenden sich vertrauensvoll an Duthorian Rall in Sturmwind.

Als Besonderheit bekommen Paladine ihr Reittier kostengünstig über eine Quest. Mit Stufe 40 sprechen Paladine mit Duthorian

Rall in Sturmwind und erhalten dafür ihr Reittier. Mit Stufe 60 könnt ihr euer Reittier aufwerten. Aber Achtung: Ihr benötigt dafür 350 Gold und sehr viele Materialien. ★

Achtung, Goldfalle!

Um Gold auf die Seite zu legen (etwa für das epische Reittier auf Stufe 60), könnt ihr euch unwichtigere Fähigkeiten zunächst sparen. Als Paladin zum Beispiel:

- Segen des Schutzes
- Segen der Freiheit
- Göttlicher Schutz
- Exorzismus
- Aura der Konzentration
- Untote vertreiben
- Segen der Rettung

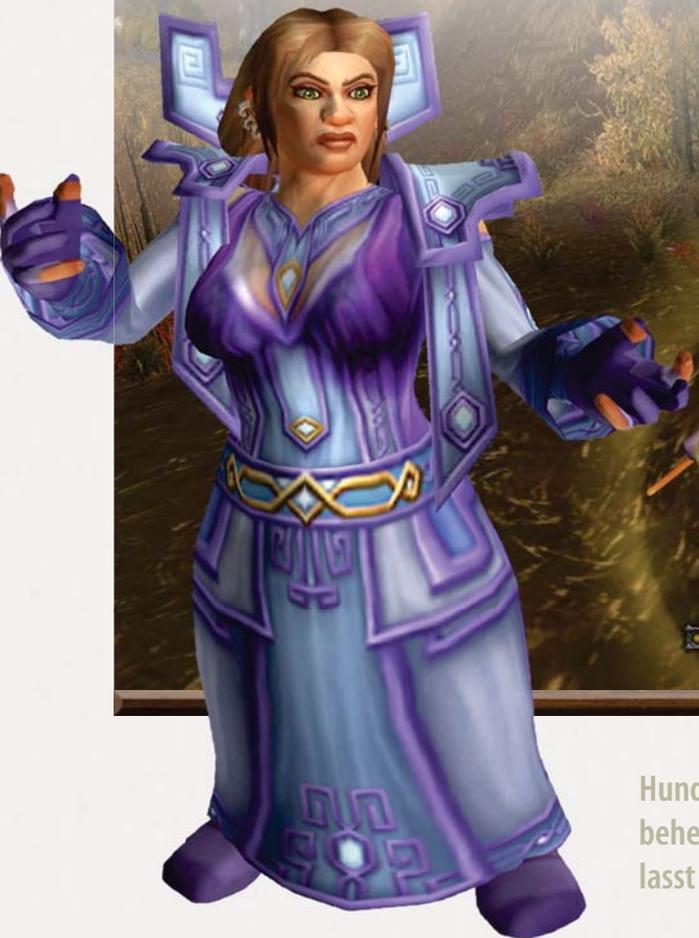


Der Kreuzfahrerstoß ist die Fähigkeit, die den Vergelterpaladin auszeichnet.



PRIESTER

DIE HABEN 'NEN SCHATTEN



Gut geschützt vom heiligen Schild kanalisiert die Priesterin ihren Angriffszauber »Göttliche Pein«

Hundekuchengute strahlende Heilerin wird zu finsterner Schattenbeherrscherin: Zum Leveln verzichtet ihr aufs Helfersyndrom und lasst Schmerzen hageln. Von Gloria H. Manderfeld

Priorität der Attribute

1. Willenskraft
2. Intelligenz
3. Ausdauer

Als Allzweckheiler im PvE wie PvP sind Heilig-Priester durch ihr breites Arsenal an Heil- und Schutzzaubern sowie Buffs überaus beliebt und sichern euch auf lange Sicht Plätze sowohl in Dungeon- als auch in Raidgruppen. Die Schaden austeilenden Schattenpriester haben es hingegen wesentlich schwerer, Anschluss zu finden. Da sie nur Stoffrüstung tragen, können Priester Nahkampfangriffen nicht viel entgegensetzen und müssen ständig ein Auge auf den Manabalken haben. Gerade die Levelphase ist für den Priester eher ein Marathonlauf als

ein Sprint, solltet ihr alleine unterwegs sein. Im Gruppenspiel sind Priester als Unterstützer kaum zu ersetzen und profitieren enorm vom Schadenspotential der Mitstreiter.

Empfohlene Spielweise zum Leveln
Zum effizienten Leveln empfehlen wir euch den schadensträchtigen Schattenbaum plus einige Extras aus dem Disziplin-Baum, um eure Hauptwaffe und eure Manaregenerati-on zu stärken.

Beschafft euch so bald wie möglich einen Zauberstab, denn diese manakostenfreie Beiwaffe ist bis Level 60 euer nützlichstes Werkzeug. Achtet darauf, diese Waffe immer eurem aktuellen Level angepasst zu halten, da ihr sie ständig benutzen werdet. Solange ihr noch keinen Zauberstab besitzt, behelft ihr euch mit **Göttliche Pein** als Hauptangriff (ab Stufe 1). Der Dauereinsatz dieses Zaubers geht allerdings sehr ins Mana und damit auch ins Geld, da ihr als Priester die zum Manauffüllen benutzten Getränke teuer kaufen müsst – es ist ja nicht immer ein net-

ter Magier zur Hand! Verstärkt die Wirkung eures Zauberstabs zunächst durch das Disziplin-Talent **Zauberstab-Spezialisierung**. Dann steckt ihr Punkte in **Willensentzug** und **Verbessertes Schattenwort: Schmerz**

PRIESTER-STECKBRIEF

| | |
|----------------------|---|
| Verfügbar für | Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Trolle, Untote |
| Typ | Schadensausteiler oder Heiler |
| Ressource | Mana |
| Rüstungstypen | Stoff |
| Verfügbare Waffen | Dolche, Einhand-Streitkolben, Stäbe, Zauberstäbe |
| Talentbäume | Disziplin, Heilig, Schatten |
| Typisch für Priester | Vielseitigste Heilerklasse des Spiels. Als Schattenpriester ungeliebter, aber effektiver Schadensausteiler. |
| Empfohlene Berufe | Verzauberkunst/Schneiderei, Alchemie/Kräutersammeln |



Als Schattenpriester kommt ihr alleine klar, seid aber in Dungeongruppen wegen der starken Konkurrenz anderer Schadensaussteiler nicht besonders beliebt.

| PRO & CONTRA PRIESTER | |
|--|---|
| Pro | Contra |
| Flexibelster und stärkster Heiler des Spiels. | Kaum Schadenspotential außerhalb des Schattenbaums. |
| Kann im PvP andere Zauberer kontern. | Hält wegen Stoffrüstung im Nahkampf nichts aus. |
| Sehr guter Unterstützer fürs Gruppenspiel. | Erfordert beim Solo-Leveln viel Geduld. |
| Großes Arsenal an Heilspriechen & Buffs. | Muss zum Heilen fast immer stehen bleiben. |
| Bei geschickter Skillnutzung langlebig im PvE. | Extrem manabhängig. |

Achtung, Goldfalle!

Um für euer Reittier genug Gold auf die Seite legen zu können, müsst ihr als trinkfreudiger Priester eisern sparen. Auf folgende Fähigkeiten könnt ihr in niedrigen Leveln gut verzichten:

- Gedankenbesänftigung
- Gedankensicht
- Schattenschutz
- Untote fesseln (nur PvE)

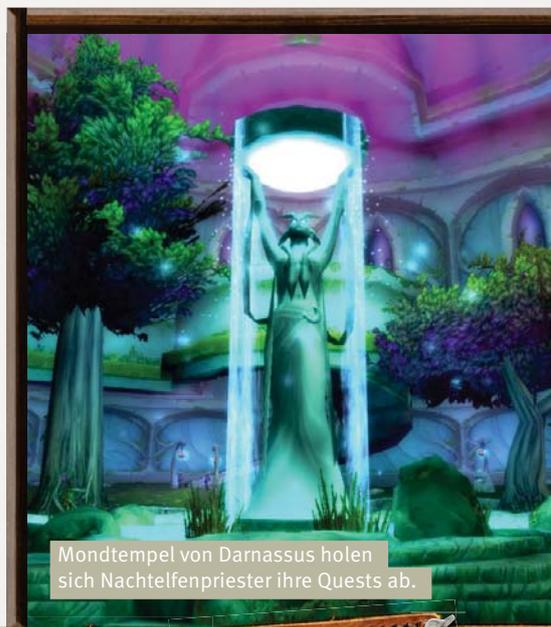
im Schatten-Baum, bevor ihr euch der Verbesserung eures **Machtwort: Schild** und **Machtwort: Seelenstärke** widmet, um an **Meditation** zu gelangen, mit dem ihr einen Teil eurer Manaregeneration während des Zauberns weiterlaufen lasst.

Bufft euch mit **Machtwort: Seelenstärke** (ab Level 1) sowie **Inneres Feuer** (ab Level 12) und beginnt eure Kämpfe mit **Schattenwort: Schmerz** (ab Level 4) als erstem Schaden-über-Zeit-Zauber. Werft danach **Machtwort: Schild** (ab Level 6) an und zückt den Zauberstab: Während ihr Gegner damit beharkt, heilt ihr euch je nach Situation durch **Erneuerung** (ab Level 8) oder einen anderen Heilzauber. Werden es zu viele Gegner (mit mehr als zweien solltet ihr euch nicht auf einmal anlegen), schlägt ihr sie mit **Psychischer Schrei** (ab Lvl 14) in die Flucht und widmet euch dem Gegner mit dem geringsten Restleben, bis keiner mehr steht. Ziel ist es, möglichst wenig Mana zu verbrauchen, damit ihr genug Vorrat für brenzlige

Situationen habt. Ab Level 36 skillt ihr um und steckt außer den 5 Punkten in **Zauberstab-Spezialisierung** alles in den Schattenbaum. Von da an nutzt ihr **Gedankenkontrolle** (ab Level 30), **Schattenwort: Schmerz**, **Gedankenschinden** neben dem Zauberstab als Angriffszauber und skillt euch bis zur **Schattengestalt** voran, bevor ihr die Restpunkte im Disziplin-/Heiligbaum verteilt.

Klassen-Quests für Priester

Jeweils auf den Stufen 10 und 20 erhalten eure Priester eine Klassenquest für eine der beiden Extra-Fähigkeiten, die je nach Volk variieren. Menschen und Zwerge suchen Hohepriesterin Laurena und Bruder Joshua in der Kathedrale von Stormwind auf, Nachtelfen erhalten ihre Quests von Priesterin Alatheia und Astaril Starseeker im Mondtempel von Darnassus. Trolle besuchen Ur'kyo und Zayus im Tal der Geister in Orgrimmar, während Untote im Kriegsviertel von Undercity mit Vater Lankester sprechen müssen. ★



Mondtempel von Darnassus holen sich Nachtelfenpriester ihre Quests ab.

SCHAMANE

MEISTER DER VIER ELEMENTE



Der Blitzschlagschild ist eine der wichtigsten Fähigkeiten, aktiviert ihn immer wieder.

Priorität der Attribute

1. Beweglichkeit
2. Stärke
3. Ausdauer
4. Intelligenz
5. Willenskraft

Schamanen sind die einzige Klasse im Spiel, die Totems nutzen. Diese repräsentieren die vom Schamanen kontrollierten Elemente, sie gewähren Verstärkungen für den Schamanen selbst und Unterstützung für die Gruppe. Ein Schamane kann bis zu vier Totems aufstellen. Jedes einzelne repräsentiert eines der Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft. Besonders gefürchtet ist die Gruppenverstärkung **Kampfrausch**, die auf Seiten der Allianz gleichsam geneidet wie gefürchtet wird.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch zum Leveln die Spezialisierung des Verstärker-Schamanen. Diese Spezialisierung mischt bereits am Anfang hohen Schaden mit viel Beweglichkeit und Kiting-Fähigkeiten (siehe unten).

Schamanen sind die spirituellen Berater der Horde, vielseitig einsetzbar und eine der flexibelsten Klassen im Spiel. Ob Schlaghagel entfesselnder Nahkämpfer, Blitze schleudernder Fernkämpfer oder lebensrettender Heiler: Ein Schamane ist immer gern gesehen. Außer beim Feind. Von Oliver Hartmann

Nutzt immer eure Waffenverstärkung. Am Anfang wählt ihr dazu **Waffe des Felsbeißers**, ab Stufe 30 wechselt ihr auf **Waffe des Windzorns**. Den **Blitzschlagschild** solltet ihr immer auf euch aktiv haben, da er dem Gegner zusätzlichen Schaden zufügt. Eure Totems stellt ihr am besten mit etwas Weitblick auf. Wählt einen Ort, von dem aus ihr mehrere Gegner angreifen könnt, ohne die Totems jedes Mal neu positionieren zu müssen. In den Kampf startet ihr am besten mit einem **Blitzschlag** und einem **Flammenschock**, den ihr auf dem Ziel aktiv halten solltet. Ab Stufe 40 hat **Sturmschlag** die höchste Priorität. Ihr solltet dann überlegen, ob ihr nun auf **Flammenschock** verzichtet, da die Manakosten von **Sturmschlag** sehr hoch sind.

Ab Stufe 20 bekommt ihr die Fähigkeit **Geisterwolf**, mit der ihr euch deutlich schneller fortbewegen könnt. Das erhöht eure Geschwindigkeit beim Leveln wesentlich. Bei der Frage, ob ihr später euer Reittier oder den Geisterwolf nutzt, ist die Reisezeit entscheidend: Wenn ihr länger als 14 Sekunden reiten werdet, lohnt es sich, das Reittier zu nutzen.

Ein wichtiges Element der Schamanen-Spielweise ist das »Kiten«, das ihr gut üben solltet. Damit zieht ihr Gegner hinter euch her und begeben euch nur für einen Schlag in die Hitbox des Gegners. Ihr bekommt so weniger Schaden. Und so geht's: Aktiviert euren **Blitzschlagschild** und stellt das **Totem der Erdbindung** auf. Dies verlangsamt eure

SCHAMANE-STECKBRIEF

| | |
|-------------------|--|
| Spielbar für | ausschließlich Horde: Orks, Tauren, Trolle |
| Typ | Nah-/Fernkämpfer und Heiler |
| Ressource | Mana |
| Rüstungstypen | Stoff, Leder, Schwere Rüstung |
| Verfügbare Waffen | Ein- und Zweihandkolben, Stab, Faustwaffe, Ein- und Zweihandaxt, Dolch |
| Talentbäume | Verstärkung, Elementar, Wiederherstellung |
| Typisch für ... | herumstehende Totems. |
| Empfohlene Berufe | Kürschnern, Leder- verarbeitung |



Als Vergelter levelt es sich mit Abstand am besten. Neben den 31 Punkten im Bereich Verstärkung nehmen zusätzlich noch ein paar Punkte aus dem Elementar-Baum mit, um die Schockzauber zu verstärken.

PRO & CONTRA SCHAMANE

| Pro | Contra |
|--|--|
| Hohe Beweglichkeit. | Relativ schwer zu meistern. |
| Flexibel anpassbar. | Muss gut mit seinem Mana haushalten können. |
| Gute Selbstheilungsfähigkeiten. | Mittlerer Schaden gegen Einzelziele, fällt gegen mehrere Ziele ab. |
| Beste Unterstütznerklasse im Spiel, beliebt bei Gruppen. | |
| Stark im PvP. | |
| Relativ unabhängig von Ausrüstung. | |
| Bei Tod zweite Chance dank Geist der Urahn. | |

Achtung, Goldfalle!

Damit ihr Gold spart, um euch zum Beispiel schneller euer eigenes Reittier zu kaufen, könnt ihr auf folgende Fähigkeiten zunächst sehr gut verzichten:

- Vergiftung heilen
- Fernsicht
- Krankheit heilen
- Wasserwandeln
- Wasseratmung
- Kettenblitz

Außerdem könnt ihr auf Totems verzichten, die nicht zu eurer Spielweise passen, zum Beispiel:

- Frostresistenz-Totem

Gegner extrem. Stellt dazu ein **Totem der Verbrennung**. Haltet den **Flammenschock** auf eurem Gegner aktiv und nutzt ansonsten Nahkampfattacken.

Klassen-Quests für Schamanen

Die Klassen-Quests des Schamanen drehen sich um die verschiedenen Elementar-Totems. Mit Stufe vier (Erde), Stufe zehn (Feuer), Stufe 20 (Wasser) und Stufe 30 (Luft) schaltet ihr je ein weiteres Element frei. Dabei könnt ihr euch jeweils an einen beliebigen Schamanenlehrer in den Hauptstädten wenden, um die entsprechende Quest zu bekommen.

Die Quest mit Stufe vier ist die einzige, die für jede Rasse anders abläuft, da sie im jeweiligen Startgebiet der Rasse zu absolvieren ist. Für das Feuer-Totem mit Stufe

zehn müsst ihr euch ins Brachland bewegen. Umfangreicher wird es dann mit Stufe 20. Für das Wasser-Totem müsst ihr ins Brachland, in das Vorgebirge des Hügellandes und nach

Ashenvale. Mit Level 30 müsst ihr für das Luft-Totem lediglich eine einzelne Quest in Tausend Nadeln absolvieren. Damit könnt ihr dann das **Windzorn-Totem** aufstellen. ★





SCHURKE

DER RUCHLOSE MEUCHELMÖRDER



Ranschleichen, zuschlagen, verschwinden: Der fast unsichtbare Schurke in Aktion.

Priorität der Attribute

1. Beweglichkeit
2. Stärke
3. Ausdauer
4. Willenskraft / Intelligenz

Schurken sind listige Nahkämpfer, die sich verstoßen ihren Feinden nähern können. Sie verfügen über sehr effektive Kontrollfähigkeiten und teilen insbesondere an Einzelzielen enorm viel Schaden aus. Allerdings halten sie nicht viel aus und können nicht wie andere Klassen Gegner vor sich herziehen. Sie müssen immer im Nahkampfbereich bleiben und kassieren daher häufig empfindlichen Schaden. Im PvP-Bereich spielen sie ihre ganze Stärke aus, dort sind sie vor allem bei zerbrechlichen Heilern gefürchtet.

Empfohlene Spielweise zum Leveln

Wir empfehlen euch zum Leveln die Kampf-Spezialisierung. Insbesondere wenn ihr eure Abenteuer alleine bestreitet oder zum ersten Mal einen Schurken spielt, ist diese Spezialisierung einfacher zu spielen.

Als Schurke ist im Kampf eure Positionierung wichtig: Haltet euch immer möglichst

Schurken schlagen immer dann zu, wenn Gegner es am wenigsten erwarten. Unbemerkt treten sie aus dem Schatten und richten mit ihren giftgetränkten Dolchen verheerenden Schaden an. Wenn ihr Glück habt, rauben sie euch lediglich unbemerkt aus. *Von Oliver Hartmann*

im Rücken von Feinden auf. Außerdem raten wir euch dringend, **Erste Hilfe** relativ früh als Beruf zu erlernen und zu verbessern. Ihr werdet in der Levelphase viele Bandagen benötigen. Je nachdem welche Waffe ihr benutzt, baut ihr zunächst Combopunkte auf. Habt ihr Dolche ausgerüstet, so nutzt ihr **Meucheln**. Mit anderen Waffen greift ihr auf **Finsterer Stoß** zurück. Euer Finishing-Move ist **Ausweiden**. Dieser zehrt alle aufgebauten Combopunkte auf und verursacht hohen Schaden am Ziel. Achtet darauf, ob ihr dank eines parierten Angriffes **Riposte** nutzen könnt. Diesen mächtigen Skill solltet ihr immer nutzen, wenn er verfügbar ist, da er hohen Schaden anrichtet und den Gegner zusätzlich entwaffnet.

Dauern die Kämpfe länger, solltet ihr eure Combopunkte zunächst mit **Zerhäckseln** aufbrauchen. Dies sorgt dafür, dass ihr temporär euer Angriffstempo erhöht. Bei fünf Combopunkten hält der Effekt 21 Sekunden an. Die nächsten Combopunkte könnt ihr dann wieder für **Ausweiden** nutzen. Sobald ihr Stufe 18 erreicht habt, steht euch **Hinterhalt** zur Verfügung. Sobald ihr diese Fähig-

keit habt, startet ihr damit aus der Verstocktheit heraus den Kampf.

Als Kampf-Schurke bekommt ihr über den Talentbaum zwei starke offensive Verstärkungen im Verlauf des Spiels. Mit **Klingenswirbel** könnt ihr alle zwei Minuten euer Angriffstempo erhöhen und zusätzlich ein

SCHURKEN-STECKBRIEF

| | |
|----------------------|---|
| Verfügbar für | Gnome, Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Orks, Untote, Trolle |
| Typ | Nahkämpfer |
| Ressource | Energie und Combopunkte |
| Rüstungstypen | Stoff, Leder |
| Verfügbare Waffen | Dolch, Schwert, Einhandkolben, Faustwaffe, Wurfmesser, Schusswaffe, Bogen, Armbrust |
| Talentbäume | Meucheln, Kampf, Täuschung |
| Typisch für Schurken | Gute Gegnerkontrollfähigkeiten und massiven Schaden |
| Empfohlene Berufe | Lederverarbeitung, Ingenieurskunst |



Zum Leveln kommen eigentlich nur Meucheln und Kampf in Frage, Täuschung ist eher im PvP gefragt. Kampf spielt sich einen Tick leichter.

PRO & CONTRA SCHURKE

| Pro | Contra |
|--|---|
| Verstohlenheit. | Langsame Level-Geschwindigkeit. |
| Sehr stark im PvP-Bereich. | Keine Selbstheilung. |
| Sehr hoher Schaden gegen Einzelziele. | Hält nicht viel aus. |
| Sehr gute Gegnerkontrollfähigkeiten. | Stark abhängig von der getragenen Ausrüstung. |
| Können sich gut aus brenzligen Situationen retten. | Gegen Gegnergruppen nicht besonders stark. |
| Relativ schwer zu meistern. | |

zweites Ziel treffen. Mit **Adrenalinrausch** seid ihr in der Lage, alle fünf Minuten eure Energieregeneration stark zu erhöhen und in dem Zeitraum mehr Fähigkeiten zu nutzen.

Klassen-Quest für Schurken

Schurken kommen um die Klassen-Quest für Gifte nicht drum herum, die sie mit Stufe 20 absolvieren können. Für die Allianz geht es damit los bei Meister Mathias Shaw, dem Anführer des SI:7 in Stormwind. Hordespieler starten die Quest bei Zuchtmeister Fizzule weit im Norden des Brachlandes. Nach einigen Quests erhaltet ihr die Fähigkeit, eure eigenen Gifte herzustellen, sowie das Kochrezept für den **Disteltee**. Der Tee kann euch gute Dienste liefern, da er beim Trinken sofort 100 Energie wiederherstellt. Ihr benötigt zur Herstellung **Flitzdistel** und **Erfrischendes Quellwasser**.

Die Reagenzien für die Gifte erhaltet ihr bei entsprechenden Händlern, die in der Nähe der Schurkenlehrer zu finden sind. Fol-

gende Gifte stehen euch zur Auswahl: **Sofort wirkendes Gift** (hinterlässt Naturschaden), **Tödliches Gift** (stapelbarer Gift-DoT), **Wundgift** (verringert die erhaltende Heilung des Ziels), **Gedankenbenebelndes Gift** (verlängert die Zauberzeit des Ziels) und **Verkrüppelndes Gift** (verlangsamt Gegner).

Im PvE-Bereich nutzt ihr am besten die höchste Stufe des **Sofortwirkenden Giftes** auf beiden Waffen. **Tödliches Gift** kann theoretisch in längeren Kämpfen mehr Schaden machen. Hordespieler sollten darauf achten, das Gift nur auf der Nebenhandwaffe zu nutzen, sofern ein Schamane in der Gruppe ist. Die Haupthand profitiert so vom **Windzorn-Totem** des Schamanen. Im PvP-Bereich nutzt ihr vor allem das **Verkrüppelnde Gift**, damit ihr in Nahkampfreichweite eurer Gegner bleiben könnt. Gegen Zauberklassen wie Magier, Hexenmeister und Priester wechselt ihr in **Verstohlenheit** auf das **Gedankenbenebelnde Gift**. Tretet ihr gegen Heiler an, kann auch das **Wundgift** eine Option sein. ★

Achtung, Goldfalle!

Damit ihr Gold sparen und euch so zum Beispiel schneller euer eigenes Reittier leisten könnt, solltet ihr euch unwichtigere Skills vorerst sparen. Als Schurke könnt ihr auf folgende zunächst sehr gut verzichten:

- Rüstung schwächen
- Tritt
- Erdrosseln
- Finte
- Fieser Trick
- Nierenhieb
- Blenden



Ausweiden mit zwei Dolchen: Je mehr Combo-punkte wir angesammelt haben, desto deftiger der Schaden – bis zum Fünffachen!

Auf eurem Charakterbildschirm stehen jede Menge trockene Zahlen, die jedoch sehr viel über euren Charakter aussagen und leider nicht ignoriert werden können. Wir erklären euch die wichtigsten Werte und verraten, worauf ihr achten solltet.

Von Oliver Hartmann

Als Heiler solltet ihr auf eine ausreichend hohe Regenerationsrate achten. Sonst steht ihr schnell ohne Mana da und seid komplett nutzlos.

Darauf müsst ihr achten

ZAHLEN, WERTE, ATTRIBUTE

Primäre Attribute

In WoW Classic gibt es fünf primäre Statistikwerte: Stärke, Beweglichkeit, Intelligenz, Willenskraft und Ausdauer.

Stärke erhöht die Nahkampf-Angriffskraft und den Schadenswert, den ihr mit einem Schild blocken könnt. Druiden, Paladine, Schamanen und Krieger erhalten pro Punkt Stärke zwei Punkte Angriffskraft. Jäger, Magier, Priester, Schurken und Hexenmeister erhalten pro Punkt Stärke einen Punkt Angriffskraft. Paladine, Schamanen und Krieger haben die Chance, sofern sie einen Schild ausgerüstet haben, für alle 20 Punkte Stärke einen Schadenspunkt zu blocken.

Beweglichkeit erhöht den Fernangriffsschaden sowie für einige Klassen auch den Nahkampfangriffsschaden. Zusätzlich werden Rüstung, Ausweichchance und kritische Trefferchance gesteigert. Schurken und Krieger erhalten einen Punkt Fernangriffskraft pro Punkt Beweglichkeit. Jäger bekommen zwei Punkte Fernangriffskraft pro Punkt Beweglichkeit. Druiden in Katzenform, Jäger und Schurken erhalten einen Punkt Nahkampfangriffskraft pro Punkt Beweglichkeit. Alle Klassen kriegen zwei Punkte Rüstung pro Beweglichkeitspunkt. Zusätzlich gewährt Beweglichkeit eine erhöhte kritische Trefferchance: Druiden, Paladine, Schamanen und Krieger bekommen für je 20 Punkte Beweglichkeit 1% kritische Trefferchance. Schurken benötigen dafür 29 Punkte Beweglichkeit, Jäger hingegen 53. Alle Klassen außer Schurken und Jäger erhalten zusätzlich 1% Ausweichen für je 20 Punkte Beweglichkeit. Schurken benötigen dafür nur 14,5 Punkte, Jäger 26 Punkte.

Intelligenz erhöht für Mana-Klassen das maximal zur Verfügung stehende Mana. Zusätzlich wird die kritische Zaubertrefferchance erhöht sowie die Rate, mit der euer Waffenskill verbessert wird. Bei Hexenmeistern verbessert sich damit auch die Intelligenz der Begleiter sowie deren Manavorrat. Alle Mana-Klassen erhalten 15 Mana für jeden Punkt Intelligenz. Für rund je 60 Punkte Intelligenz bekommen Hexenmeister, Druiden, Schamanen, Magie und Priester 1% kritische Trefferchance für Zauber. Paladine benötigen nur 54 Punkte, um auf den gleichen Wert zu kommen.

Ausdauer erhöht die maximale Gesundheit, bei Jägern und Hexenmeistern wird zudem die Gesundheit ihrer Begleiter erhöht. Tauren erhalten aufgrund der Volksfähigkeit »Durchhaltevermögen« 10,5 Gesundheit pro Punkt Ausdauer, alle anderen Rassen bekommen 10 Gesundheit.

Willenskraft erhöht die Gesundheitsregeneration außerhalb des Kampfes und die Ma-

na-regeneration, sofern ihr mindestens fünf Sekunden keinen Zauber nutzt. Dies wird auch als »Fünf-Sekunden-Regel« bezeichnet. Wiederherstellungsdruiden, Heilig- und Disziplinpriester und Magier haben Fähigkeiten und Talente, um ihre Manaregeneration zu verbessern. Diese fallen mit mehr Willenskraft ebenfalls stärker aus.

Waffenwerte

Rüstungsdurchdringung: Dieser Wert hat in Classic noch keine große Bedeutung, es gibt nur wenige Waffen, die diesen Wert auf sich tragen. Er sorgt dafür, dass ein bestimmtes Maß an Rüstung des Ziels bei der Schadensberechnung ignoriert wird.

Angriffsgeschwindigkeit: Dieser Wert beeinflusst, wie häufig Charaktere mit automatischen Angriffen zuschlagen. Klassen wie Schurken verursachen damit einen Großteil ihres Schadens. Je niedriger der Wert auf einer Waffe ist, desto schneller greift ihr damit an. Bedenkt dabei, dass schnelle Waffen in der Regel weniger Schaden pro Treffer verursachen als langsame Waffen. Der Wert kann durch Buff-Food und Verzauberungen verbessert werden.

Angriffskraft: Angriffskraft erhöht den Basisschaden, den ihr pro Sekunde anrichten könnt. Ihr erhaltet pro 14 Angriffskraft einen Punkt mehr Schaden pro Sekunde.

Kritische Trefferchance: Der Wert erhöht die Chance, mit waffenbasierten Angriffen



Achtet darauf, dass ihr euren Waffenskill für die jeweils ausgerüstete Waffe verbessert, sonst bleibt euer Schaden auf der Strecke.

einen kritischen Treffer zu landen. Ein kritischer Treffer richtet doppelt so viel Schaden an wie ein normaler Angriff. Ihr bekommt mehr kritische Trefferchance durch Beweglichkeit, und auf besserer Ausrüstung ist der Wert zusätzlich direkt zu finden.

Trefferchance: Jeder Angriff von euch hat eine Chance, ein Ziel auf gleicher oder höherer Stufe zu verfehlen. Mit einer höheren Trefferchance könnt ihr dies minimieren oder sogar umgehen. Der Wert, der nötig ist, um nicht mehr zu verfehlen, wird auch »Hit Cap« genannt. Gegen Ziele der Stufe 60 benötigt ihr eine Trefferchance in Höhe von 5%. Klassen, die zwei Waffen nutzen, benötigen 24% Trefferchance, um nicht mehr zu verfehlen. Gegen Gegner der Stufe 63 (Boss-Level) erhöhen sich diese Werte auf 9 bzw. 25%.

Waffenskill: Der Waffenskill besagt, wie geschickt ihr mit einer Waffe umgeht. Jeden Waffentyp müsst ihr mühsam im Level steigern. Der maximal mögliche Wert in Classic liegt bei 300. Ihr levelt einen Waffentyp, indem ihr Gegner damit attackiert. Je schlechter euer Waffenskill, desto höher ist die Chance, dass ihr danebenschlagt. Menschen, Zwerge, Orks und Trolle haben einen Bonus auf bestimmte Waffentypen. Jeder Punkt eures Waffenskills erhöht zudem leicht die kritische Trefferchance sowie die Trefferchance. Gleichzeitig wird die Chance reduziert, mit der eure Feinde ausweichen, parieren oder blocken können.

Werte für Zauberklassen

Zauber Macht & Heilzauber Macht: Beeinflusst, wie stark eure Zauber ausfallen. Je mehr ihr vom jeweiligen Wert habt, desto stärker wirken eure Zauber und Heilungen.

Kritische Zaubertrefferchance: Kritische Zaubertreffer richten 150% des normalen Schadens an. Je höher der Wert ist, desto wahrscheinlicher ist ein kritischer Zaubertreffer. Einige Klassen können die Effektivität von kritischen Treffern zusätzlich erhöhen. Kritische Zaubertrefferchance erhaltet ihr entweder über Intelligenz oder über Ausrüstung, die den Wert auf sich trägt.

Zaubertrefferchance: Auch Zauber können ihr Ziel verfehlen. Wie bei der normalen Trefferchance auch, könnt ihr diesen Effekt aushebeln. Gegen Ziele der Stufe 60 benötigt ihr 3% Zaubertrefferchance. Gegen Ziele der Stufe 63 (Boss-Level) müsst ihr 16% Zaubertrefferchance haben, um mit euren Zaubern nicht mehr das Ziel zu verfehlen.

Mana/5 Sekunden: Dieser Wert zeigt an, wieviel Mana ihr alle fünf Sekunden regeneriert.



Der Begleiter des Hexenmeisters profitiert ebenfalls von mehr Intelligenz, es lohnt sich also doppelt, Ausrüstung mit diesem Wert zu sammeln.

Dieser Wert funktioniert unabhängig von Willenskraft und sorgt dafür, dass ihr auch im Kampf Mana zurückbekommt.

Zauberdurchdringung: Der Wert verringert die Resistenzen des Ziels gegen eure Zauber. Der Wert findet fast ausschließlich im PvP Anwendung und wurde eingeführt, um ein Mittel gegen hohe Resistenzwerte zu haben. Im PvE-Bereich haben Bosse aufgrund ihres Level-Vorsprungs eine gewisse Resistenz, die mit Zauberdurchdringung nicht negiert werden kann.

Defensive Werte

Resistenzen: Mit Resistenzen könnt ihr euch stärker gegen eine bestimmte Art von magischem Schaden schützen. Es gibt fünf Resistenzen: Feuer, Frost, Arkan, Natur und Schatten. Die Resistenzen werdet ihr eher im Endgame benötigen. Im Geschmolzenen Kern und im Pechschwingerhort zum Beispiel werdet ihr viel Feuerresistenz benötigen. Naturreistenz wird in Ahn'Qiraj wichtig, Frost- und Schattenresistenz in Naxxramas. Das Resistenzen-Cap liegt bei 315, womit euch Stufe-63-Gegner 75% weniger Schaden zufügen.

Verteidigung: Ein hoher Verteidigungswert sorgt dafür, dass ihr weniger physischen Schaden einstecken müsst. Er reduziert sowohl die Trefferchance als auch die kritische Trefferchance eurer Gegner. Ihr verbessert eure Verteidigung, wenn ihr euch von Gegnern treffen lasst. Das Cap liegt hier bei 300 auf Stufe 60. Jeder Punkt Verteidigung erhöht euer Ausweichen, Parieren, Blocken und die Chance, getroffen zu werden, um 0,04%. Selbst mit einer Verteidigung von 300 können euch Bosse jedoch noch kritisch treffen. Tanks müssen daher die Verteidigung weiter erhöhen, nämlich auf satte 440. Das heißt: Zum Cap von 300 müssen weitere 140 Verteidigung über die Ausrüstung kommen.

Rüstung: Rüstung reduziert den einkommenden physischen Schaden. Am wenigsten Rüstung bekommt ihr über Stoffklamotten, wie Magier, Priester und Hexenmeister sie tragen. Den besten Wert liefert Plattenrüstung.

Gegen Loatheb in Naxxramas wird euch eine hohe Resistenz gegen Naturschaden sehr gute Dienste leisten.



Der Tauren-Krieger setzt als Tank verstärkt auf eine fette Plattenrüstung, einen stabilen Schild und hohe Verteidigung.

Paladine, Schamanen und Krieger können in der Nebenhand einen Schild ausrüsten, was die Rüstung weiter erhöht. Das Rüstungscap liegt gegen Bossgegner bei 17.265, gegen Level-60-Gegner bei 16.500.

Blocken: Nur Klassen mit Schild sind in der Lage, gegnerische Angriffe zu blocken. Dies klappt jedoch nur, wenn ihr euch eurem Feind zuwendet, Angriffe in den Rücken können nicht geblockt werden. Zusätzlich zum Rüstungswert wird Schaden absorbiert. Je höher eure Blockwertung, desto mehr Schaden wird absorbiert.

Ausweichen: Wenn ihr einem Angriff ausweicht, könnt ihr physischen Schaden komplett vermeiden. Die Chance auf Ausweichen bekommt ihr über Beweglichkeit oder direkt auf Ausrüstung. Nachtfelken erhalten über die Volksfähigkeit 1% Ausweichen. Angriffen kann nur ausgewichen werden, wenn ihr euren Gegner anseht.

Parieren: Ihr könnt gegnerische Angriffe parieren und bekommt so keinen Schaden. Dadurch verkürzt sich der Schwung-Timer des Gegners um 40% und ihr erhaltet schneller einen weiteren Schlag. Nur Jäger, Paladine, Schurken und Krieger können Angriffe parieren. Verstärker-Schamanen haben ein Talent, mit dem sie auch parieren können. Auch Parieren ist nur möglich, wenn ihr eurem Gegner gegenübersteht. ★



Solo-Stoffträger haben es in WoW Classic besonders schwer – denn anders als bei Kriegern, Jägern, Schurken oder Paladinen ist vor allem die Levelphase knackig. Aber jetzt kriegt ihr Verstärkung in Guide-Form! Von Gloria H. Mänderfeld

Mit Stoff und Zauberstab

LEVELN ALS STOFFI

Im Dusterbruch finden wir mit etwas Glück bei einigen Bossen hochstufige Zauberstäbe im Loot.



Dieser unbekannte Mitspieler macht's richtig: zuerst den Schild raus, dann den Zauberstab!



Gut geschützt ballern wir dem Gegner einen Schadenszauber um die Satyrohren.

Ihr gehört zu den Leuten, die freiwillig barfuß durch einen dunklen Raum voller herumliegender Legesteine tapsen? Ihr habt übermenschliche Geduld und eine Frustrationstoleranz, die jeden Vulkanier neidisch machen würde (wenn er wüsste, wie das geht)? Prima, dann habt ihr die besten Voraussetzungen für ein Stoffträger-Leben in Classic – ohne Schadens-Skillung, dafür aber solo!

Wie bei jeder Stoffklasse habt ihr beim Einzelspieler-Leveln einen ganzen Berg Herausforderungen vor euch: »Stoffis« halten nicht sonderlich viel aus, sind extrem manaabhängig und beißen bei mehr als zwei Gegnern schnell ins Gras. Und wenn ihr fürs Leveln auch noch Skillungen verwendet, die kaum Schaden raushauen, wird's extra-schwer. Aber auch spannend: Denn mit Heilig-Priester, Zerstörungs-Hexenmeister oder Feuer-Magier den Maximallevel anzupeilen ist ein Abenteuer für sich – inklusive Aggro-management, Crowd Control und taktischer Problembewältigung!

Geeignetes Volk wählen

Manche Völker eignen sich zum Solo-Leveln mit einem Stoffträger besser als andere. Schaut euch deswegen immer zuerst an, welche Volksfähigkeiten eure Wunschrasse mitbringt und überlegt, ob sie zur Überlebensfähigkeit des Charakters beitragen. Denn jede Form von Lebensregeneration, die ihr nicht durch Manakosten bezahlt,

spart euch Zeit und Geld! Trolle punkten hier dank **Regeneration**, Untote mit **Kannibalismus**. Gnome sind auf Allianzseite durch **Wacher Geist** eine gute Wahl für Magier und Hexenmeister, da ihre Intelligenz um 5% erhöht ist. Mit der **Steingestalt** des Zwergs oder **Wille der Verlassenen** der Untoten werdet ihr lästige Schadenseffekte oder Zustände wieder los, Menschen bringen 5% mehr Willenskraft dank **Unbeugsamkeit** mit. Wollt ihr nicht nur leveln, sondern Azeroth auch im PvP unsicher machen, sind Trolle wegen **Berserker** und Gnome wegen **Entfesselungskünstler** ebenfalls eine Überlegung wert.

So viel Mana sparen wie möglich

Jede Stoffklasse ist mit totaler Manaabhängigkeit geschlagen, und in WoW Classic ist Mana immer knapp. Spart deswegen das wertvolle blaue Gut, indem ihr euch hinter Schutzzaubern wie dem **Machtwort: Schild** des Priesters, der **Frostrüstung** des Magiers oder der Dämonenhaut und dem Tank-Pet des Hexenmeisters versteckt, und zückt den Zauberstab! Sowohl Priester als auch Magier haben in ihren Talentebäumen Fähigkeiten, um die Schadenswirkung des Zauberstabs zu erhöhen, während der Levelphase sind diese Talente Gold wert. Geeignete Zauber-

stäbe und ihre Quellen haben wir euch im Extrakasten zusammengestellt.

Hexenmeister verbessern dafür ihren **Leerwandler** und lassen den »blauen Müllsack« während der Zauberstabnutzung Aggro aufbauen, um zur Not einen dicken Schadenszauber auszupacken. Was in Dungeongruppen und Raids gilt, gilt übrigens auch für die Nutzung des Tank-Pets: Es dauert eine Weile, bis genug Aggro vorhanden ist, damit der angegriffene Mob nicht gleich nach eurem ersten Zauber auf euch losgeht!

Mana effektiv auffüllen

Fragt immer befreundete Magier nach herbeigezauberter Nahrung und Getränken, da ihr ansonsten eine Menge Geld beim Händler loswerdet – Magier selbst sind auch wegen des Freizauberzustandes natürlich kein heraus. Sammelt bei Freunden, die Kämpferklassen spielen, gelootete Manatränke ein oder lasst sie euch schicken. Denkt als Magier daran, stets einen **Manaedelstein** für Notfälle parat zu halten. Priester behelfen sich durch das Disziplin-Talent **Meditation**, mit dem bis zu 15% der Manaregeneration auch im Kampf weiterläuft. Hexenmeister regenerieren durch **Dämonenhaut** dringend benötigtes Leben oder rauben es mit **Blut-**

DIE BESTEN ZAUBERSTÄBE FÜRS LEVELN

Wegen des notorisch knappen Manas kommt ihr ohne Zauberstab als Stoffträger nicht weit, deswegen solltet ihr euch immer mit dem bestmöglichen für euren Level ausstatten. Gerade für die Anfangsausstattung hilft es, Mitspieler mit der Handwerksfähigkeit Verzauberkunst zu kennen oder selbst einen Verzauberer zu skillen.

| Fraktion | Name des Zauberstabs | Mindest-level | Quelle |
|----------|---|---------------|---|
| H/A | Geringer Magiezauberstab | 5 | Verzauberkunst |
| A | Funke der Volksmiliz | 11 | Questbelohnung »Die Volksmiliz« Gryan Starkmantel (Westfall) |
| H/A | Großer Magiezauberstab | 13 | Verzauberkunst |
| H/A | Krümels Quirl | 17 | Zufallsdrop bei Krümel Todesminen (Westfall) |
| H/A | Grabsteinzepter | 18 | Dungeon-Questbelohnung »Schurkerei in der tiefschwarzen Grotte« Tiefschwarze Grotte (Eschental) |
| A | Ausgrabungsrute | 22 | Questbelohnung »Ormers Rache«, Teil 3 Ormer Ironbrad (Whelgars Ausgrabungsstätte, Sumpfland) |
| H | Giftstachelzauberstab | 25 | Questbelohnung »Arikara« Magatha Grimmtotem (Thunder Bluff, Mulgore) |
| A | Geweihter Zauberstab | 25 | Questbelohnung »Worgs in den Wäldern«, Teil 4 Calor (Dunkelhain, Dämmerwald) |
| H/A | Nekrotischer Zauberstab | 30 | Zufallsdrop bei Azshir der Schlaflose Friedhof des Scharlachroten Klosters (Tirisfal) |
| H/A | Großer Mystikerzauberstab | 30 | Verzauberkunst (Level 175) |
| H/A | Käpt'n Rackmores Pinne | 32 | Questbelohnung »Nehmt Rackmores Schatz!« Tagebuch in Kiste westlich der Festung Thunder Axe an der Küste von Desolace |
| H | Zauberstab des Beschwörers | 34 | Zufallsdrop bei Beschwörer von Dalaran Dalaran (Alteragebirge) |
| A | Gnomen-Schrumpfer | 35 | Questbelohnung »Versunkene Schätze«, Teil 2 Doktor Draxlegauge (Taldir-Bucht, Arathihochland) |
| H/A | Schwarzknochenzauberstab | 41 | Händler in den Hauptstädten |
| H/A | Cairnstone-Span | 42 | Questbelohnung »Der Morgenstein«, Teil 2 Troyas Moonbreeze (Featherstone Stronghold, Feralas) |
| H/A | Giftiger Schütze | 46 | Zufallsdrop bei Noxxion Maraudon (Desolace) |
| H/A | Pyrischer Merkurstab | 48 | Zufallsdrop bei Pyromant Weiskorn Blackrocktiefen (Brennende Steppe/Sengende Schlucht) |
| H/A | Stab des Leidens | 50 | Dungeon-Questbelohnung »Morphaz' Blut« Tempel von Atal'Hakkar (Sümpfe des Elends), nur Priester |
| H/A | Zauberstab der beißenden Kälte | 51 | PvP-Questbelohnung »Held der Stormpike/Frostwölfe« Alteractal-Schlachtfeld (Alteragebirge) |
| H/A | Lethtendris Zauberstab | 53 | Zufallsdrop bei Lethtendris Dusterbruch (Feralas) |
| H/A | Zauberstab der Manakanalisierung | 56 | Zufallsdrop bei Cho'Rush der Beobachter Dusterbruch (Feralas) |
| H/A | Berührung der Vergessenheit | 57 | Zufallsdrop bei Todesritter Schattensichel Scholomance (Westl. Pestländer) |
| H/A | Gräuelknochengriffel | 57 | Zufallsdrop bei Dunkelmeister Gandling Scholomance (Westl. Pestländer) |
| H/A | Ritssyns Zauberstab des schlechten Mojo | 58 | Zufallsdrop bei Baron Rivendare Stratholme (Östl. Pestländer) |



Erst gucken, dann angreifen: Kennen wir die Laufrouuten der Gegner, ziehen wir leichter welche aus größeren Gruppen heraus.

sauger und Lebensentzug, um dann mit Aderlass an neues Mana zu gelangen. Auch der Gesundheitsstein leistet euch beim Überleben nützliche Dienste.

Mobgruppen taktisch angreifen

Bei WoW Classic ist die Gegnerbeobachtung eine der wichtigsten Tugenden beim »Stoffi«-Spiel: Mobs bewegen sich auf festen Patrouillenrouten, sodass eine Gruppe von vier Gegnern oftmals aus zwei stationären Mobs und zwei patrouillierenden Mobs besteht, die ihr einzeln angreifen könnt. Wartet abseits größerer Gruppen und prägt euch ein, wohin sich die verschiedenen Mobs bewegen. Achtet dabei achtet auf andere Gegner, die vielleicht ebenfalls am Questort unterwegs sind und arbeitet euch dann langsam, aber stetig von außen nach innen in der Gegnerreihenfolge vor.

Lest Questtexte genau durch, denn meistens gibt mehrere Spawnplätze für den gewünschten Gegner einer Quest. Schafft ihr es am ersten Ort nicht, genug einzelne Mobs zu finden, ist vielleicht der zweite Ort praktischer aufgestellt, alternativ wartet ihr auf den Respawn einzeln stehender Gegner. Wenn wirklich gar nichts geht, scheut euch nicht, im Bereichschat um Hilfe zu fragen – eure Mitspieler sitzen schließlich oft im gleichen Boot wie ihr.

Gegner kontrollieren statt verzweifeln

Alle Stoffklassen verfügen über Skills, mit denen ihr euch das Leben und das Leveln leichter macht. Der Priester schlägt eine feindliche Übermacht mit seinem Psychischen Schrei in die Flucht, der Hexenmeister schürt Furcht bei seinen Gegnern. Als Magier verwandelt ihr den Mob, der euch zu viel ist, einfach in ein schönes, wolliges Schäfchen oder teleportiert euch mit Blinzeln in sichere Entfernung. Mit Spezialkontrollfähigkeiten wie dem Dämonensklaven des Hexenmeisters oder Untote fesseln des Priesters habt ihr noch ein extra Ass gegen diese Gegnertypen im Ärmel.

Wichtig: Die Furcht-Kontrollfähigkeiten erfordern ein bisschen Übung. Zieht angreifende Gegner von anderen Mobgruppen weg, damit sie beim Einsatz eurer Fähigkeiten nicht noch weitere Gegner aufscheuchen. Auch als Magier solltet ihr Mobs wegziehen, da ihr sonst beim Wirken eures Flächenschaden schnell einen »geschafften« Gegner wieder am Hals habt. ★

Mit dem Verwandlungs-Zauber betreibt unsere Troll-Magierin aktive Nutztierhaltung.



Solange es nichts zu heilen gibt, unterstützt die Priesterin ihre Gruppe mit dem Zauberstab.

15 Jahre World of Warcraft

DIE WOW-STORY

Eines der einflussreichsten Spiele der Neuzeit feiert seinen 15. Geburtstag: Wir gratulieren artig und blicken zurück auf eine nicht immer aalglatte Erfolgsgeschichte.

Von Michael Graf, Martin Deppe und Gloria H. Manderfeld



Unserer Meinung nach kann es nur ein anderes Datum der Weltgeschichte mit dem 23. November 2004 aufnehmen, und zwar der 12. Oktober 1492. Damals sichtet der spanische Seemann Rodrigo de Triana im atlantischen Ozean etwas, das man bis dahin für unmöglich, für ein Hirngespinnst gehalten hat: eine neue Welt. Dieser 12. Oktober 1492 geht als Entdeckungstag Amerikas in die Geschichte ein, mit einschneidenden Folgen: Masseneinwanderung, ein gerüttelt Maß Kriege sowie ein McDonald's an jeder zweiten Ecke. Gut, verglichen damit reicht's für den 23. November 2004 nicht mal zur Fußnote im Almanach der Erdgeschichte. Zwar tobte im Irak ein Bürgerkrieg und in der Ukraine ein Großprotest gegen Wahlbetrug, konkret geschieht an jenem Dienstag aber schlichtweg nichts von historischem Belang. Für die alte Welt.

Zugleich entsteht allerdings eine neue, eine alternative Welt – die Welt von Warcraft. Der 23. November 2004 geht als nordamerikanischer und australischer Starttermin von World of Warcraft in die Spielgeschichte ein, mit einschneidenden Folgen: Masseneinwanderung (bis zu 12 Millionen Spieler), viele Kriege (ausgewalzt auf sieben Erweiterungen) sowie ein »For the Horde«-Aufkleber auf jedem zweiten Opel Astra. Auch World of Warcraft ist etwas, das man bis dahin für unmöglich, für ein Hirngespinnst gehalten hat: ein Online-Rollenspiel für den Massenmarkt, das die Spiele- und Kulturszene in den Folgejahren nachhaltig prägt – und nun bereits seinen 15. Geburtstag feiert. In dieser Zeit

hat sich WoW zu einer festen Größe entwickelt, zu einer alten, neuen Welt, die aus der Geschichte genauso wenig wegzudenken ist wie Amerika. Und ja, wir wissen, dass Amerika ursprünglich schon von den Wikingern entdeckt wurde. Aber in Azeroth waren vorher ja auch schon die Betatester.

Aller Anfang ist ... WTF?

Die Geschichte von World of Warcraft beginnt, wie so viele Erfolgsgeschichten, mit gerunzelten Stirnen. Als der Blizzard-Frontmann Bill Roper das Spiel am 9. September 2001 auf der Londoner ECTS-Messe enthüllt, erntet er Verblüffung: Das soll das neue

Blizzard-Projekt sein? Ein Online-Rollenspiel? Für das man monatlich bezahlen muss? Klar, Blizzard hat schon bei Starcraft und Diablo 2 viel Wert auf den Onlinemodus gelegt, der aber immer kostenlos lief. Nicht nur wir lesen seinerzeit über WoW und denken: »Jetzt wollen diese Geldschweine auch noch Gebühren!« Noch dazu für ein Online-Rollenspiel, ein Genre also, dessen Vertreter für uns nur in Grafik gehüllte Chatprogramme darstellen! Ähnlich dürften damals auch viele andere Spieler denken, die Blütezeit der Internetabenteuer dämmert anno 2001 erst. Zwar vermelden Ultima Online, Everquest, Dark Age of Camelot & Co. respek-

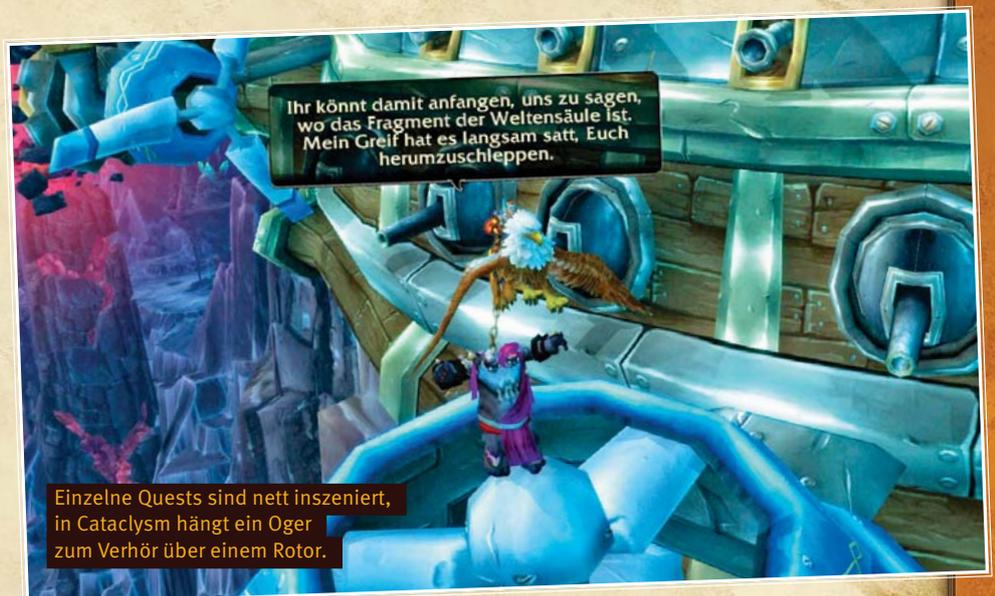


table Spielerzahlen von teils über 200.000, ihre Communitys aber sind abgeschottet.

Für Außenstehende erschließt sich die Faszination der Onlinewelten kaum, sie sind mehr Freakshow als Schlaraffenland, schon allein die oft überladenen Benutzeroberflächen schrecken viele Spieler ab. Gleiches gilt für die schnarchigen Aufgaben, wie der Kollege Mick Schnelle damals pointiert schreibt: »Wer einem Ultima Online-Spieler beim Federnsammeln im Wald zugesehen hat, weiß, wie unterhaltsam Bildschirm-schöner sein können.« Auch die nicht-spielerischen Einstiegshürden liegen hoch, die fürs Everquest-Abo nötige Kreditkarte besitzt 1999 längst nicht jeder, auf dem Land sind schnelle Internet-Anschlüsse und selbst ISDN vielerorts reine Science-Fiction. Im Jahr 2019, in dem jeder Grundschüler auf seinem Tablet argentinische Katzenvideos (um mal ein harmloses Beispiel zu nennen) angucken kann, kommt einem dieses 2001 wie ein anderes Jahrhundert vor, mehr noch, wie die Steinzeit. Und World of Warcraft steht wie kein anderes Spiel sinnbildlich für den Übergang dieser Steinzeit in die vernetzte Gegenwart.

Vergnügungspark vs. Schützengraben

Denn das Timing von Blizzard ist perfekt. Zwar betonen die Designer später, es sei ihnen als Fans von Everquest vor allem eine Herzensangelegenheit gewesen, ein eigenes Online-Rollenspiel zu entwerfen. Vor allem aber beruht WoW auf cleverer Marktbeobach-



tung: Blizzard erkennt den Internet-Boom, die explosive Breitbandverbreitung, den Trend zur Community – in den frühen 2000er-Jahren entstehen nicht umsonst die ersten Onlinephänomene, von Counter-Strike bis zum Facebook-Urvater Myspace. Und schon bei der Enthüllung lässt Blizzard keine Zweifel daran, wie konsequent man World of Warcraft auf diesen aufkeimenden Massenmarkt ausrichtet. Das Interface ist (zumindest anfangs) schlank und intuitiv; Tode werden anders als im unerbittlichen Everquest kaum bestraft, und fast alle Quests sind allein lösbar, sodass man gar keine Mitspieler braucht. Nun kann man natürlich fragen: Wozu spiele ich dann überhaupt online? Everquest bezog seine Faszination gerade aus der eingeschworenen Community, die sich gemeinsam gegen die Widrigkeiten der Spielwelt stemmte. Everquest setzte gewissermaßen auf die Kameradschaft im Schützengraben, auf Zusammenhalt, weil's allein einfach nicht ging.

World of Warcraft hingegen ist als Vergnügungspark angelegt, in dem man barrierefrei fast alles erleben kann, was man erleben möchte. Und zwar in grandioser Kulisse, die Comic-Spielwelt ist für damalige Verhältnisse wunderschön – und vor allem am Stück begehbar: Während Everquest seine Welt in Zonen zerschneidet, wandern Helden in Azeroth ohne Ladepause von Dörfern in Wälder, von Wäldern in Gebirge, von Gebirgen in Wüsten. Jedes Areal hat seine eigene Lichtstimmung, untermalt wird der Heldenausflug von hervorragender Musik. Zugleich kommt Blizzard dem harten Kern der Online-Abenteurer entgegen, und zwar mit den Instanzen. Vor allem die 40-Mann-Raids gegen Bosse wie den Riesendrachen Onyxia sollen überzeugte Gruppenkämpfer binden. World

of Warcraft bietet also ein bisschen von allem, ohne das Online-Rad neu zu erfinden. Im Grunde poliert Blizzard lediglich Bekanntes – allerdings auf Hochglanz. So wie es auch schon vor dem iPhone andere Smartphones gab, deren Grundidee Apple nur auf Hochglanz poliert und um ein komfortables (Touchscreen-)Interface ergänzt. Der Massenmarkt möchte seine Produkte schön und zugänglich, World of Warcraft ist beides. Das muss man nicht bejubeln, der Erfolg aber gibt Blizzard Recht.

Universell großartig

Die Apple-Analogie lässt sich noch weiter spinnen. Denn wir sind uns sicher, dass Steve Jobs ein noch so tolles iPhone hätte vorstellen können – wenn Apple nicht schon vorher Kult gewesen wäre, hätte es niemanden gejackt. Auch Blizzard ist Kult, Millionen Spieler schätzen das Studio für Diablo, Warcraft und Starcraft. Das befeuert natürlich das Interesse an World of Warcraft: Hey, das neue Spiel von Blizzard, das muss doch cool sein! Entsprechend unermüdlich rühren die Kalifornier die Werbetrommel, entsprechend hoch schwappt die Hype-Welle. Der Trumpf von WoW ist dabei das Warcraft-Universum, mit dem Blizzard auch uns anget. Denn wir lieben Warcraft, und zwar schon seit zehn Jahren, seit einer Zeit, als sterbende Orcs wie Klospülungen gurgelten und genervte Grunzer »Stop porking meee!« brüllten. Dieses erste Warcraft war, nun ja, ein dreister Dune 2-Klon im Fantasy-Gewand und offensichtlich inspiriert vom Warhammer-Universum. Der Warcraft-Produzent Patrick Wyatt enthüllt später in einem Making-of, dass Blizzard tatsächlich ein Warhammer-Spiel angedacht, sich dann aber doch gegen die unflexible Lizenz und für

GLORIA H. MANDERFELD



TAUSEND UND EIN TOD

Noch zu WoW-Vanilla-Zeiten folgte ich einigen Freunden auf den RP-PvP-Server »Das Syndikat« und spielte dort meinen ersten 60er-Charakter überhaupt hoch, eine Zwergen-Schurkin. Ihr denkwürdigstes Erlebnis ereignete sich aber weit vor Level 60, als meine damalige Gilde einen Raid auf Donnerfels geplant hat. Wir wollten uns nach der Schiffsreise von Booty Bay in Ratchet sammeln, um dann vereint gen Donnerfels zu ziehen. Mein Problem: Ich hatte mit dem Char bis dahin nur in den Zwergen- und Menschen-Startgebieten gequestet und musste den Weg vom Dämmerwald nach Booty Bay zu Fuß marschieren – also durchs gesamte Schlingendorntal, mit Level 24, auf einem PvP-Server. Ich habe nicht gezählt, wie oft ich auf dieser Strecke wegen Mitspielern oder NPCs gestorben bin, aber es war zu oft. Gefühlt stand da hinter jedem Baum oder Busch irgendwer, der meine Zwergin schreddern wollte! Wegen meines Levels half auch Schleichen absolut nichts. Bei der Ankunft in Booty Bay musste ich meine komplett zerstörte Ausrüstung erstmal reparieren. Wie der Angriff auf Donnerfels ausging, weiß ich im Gegensatz zu diesem denkwürdigen Ausflug längst nicht mehr.



Eines der ersten WoW-Bilder zeigt einen aus heutiger Sicht eher unspektakulären Strandkampf.

an anderen Fronten. Wer spielt noch mit? Moment, World of Warcraft soll doch Einsteiger ansprechen – und dieser komische Trainee Michael Graf hat noch nie ein MMO gespielt! Dann könnten wir doch gleich mal testen, ob er damit trotzdem klarkommt! Beim gedanklichen Öffnen der Champagnerflasche fällt er fast vom Stuhl: »Nur ein paar Hundert Seelen weltweit dürfen die Zukunft von Warcraft erleben, und ich gehöre dazu? Lok'tar Ogar!«

Und ja, das macht Spaß, obwohl wir nur simple Jagd- und Sammelaufgaben abhaken. Aber erstens läuft das schon in der Beta angenehm rund, zweitens kommt selbst Michaels Priester – in anderen MMOs die zerbrechlichste Klasse – wunderbar alleine zurecht, und drittens hält uns World of Warcraft stets eine Karotte vor die Heldennase, eine Questbelohnung oder einen Stufenanstieg. Das motiviert, am meisten aber fesselt die stimmungsvolle Kulisse, es ist ein großartiges Gefühl, die aus der Vogelperspektive so vertraute Warcraft-Welt erstmals von Nahem zu erleben. Mit großen Heldenaugen passieren wir gewaltige Zwergerstatuen, besuchen die von einer Magiekuppel überspannten Ruinen des in Warcraft 3 zerstörten Dalaran, verkaufen Beute in der Orc-Metropole Orgrimmar, die wir mit Thrall im Warcraft 3-Addon The Frozen Throne aufgebaut haben, oder kloppen Oger in den Überresten der Stadt Alterac, die unsere Truppen in Warcraft 2 abgefackelt haben. Ebenfalls unvergesslich: der Greifenjungferflug von der Zwergerhauptstadt Ironforge ins menschliche Stormwind, hinweg über Wälder, Schneeberge, Lavaseen – wow! Noch dazu sind sämtliche Aufgaben in kleine Geschichten eingebunden, wir stehen selten ohne Quest da, müssen also nicht einfach nur stupide Monster kloppen. Wir verbringen auch nach Feierabend viele Stunden im Büro (auch wegen der besseren Internet-Anbindung), versunken in Azeroth. Die Welt von Warcraft hat uns gepackt.

eine eigene Welt entschieden hatte. Egal, wir fanden es super!

Also hetzten wir auch 1996 in Warcraft 2 gerne Greifenreiter auf Kriegsschiffe und klickten Schafe so lange an, bis sie explodierten (»Baa ram ewe!« – »Bumm!«). Herrje, beim Schreiben dieser Zeilen befällt uns eine derartige Nostalgie, dass wir sofort auf Youtube Let's Plays der alten Warcrafts anschauen müssen. Im Juli 2002, zehn Monate nach der WoW-Ankündigung, erscheint dann Warcraft 3, das Warcraft, das alles verändert, das erste Warcraft mit echter Story. Die Vorgänger drehten sich fast immer nur um Krieg um des Krieges willen. Natürlich gab es Charaktere wie den hinterlistigen Orc-Schamanen Gul'dan und den macht-

hungrigen Menschenmagier Medivh, doch die waren bis dahin eher Statisten. Erst Warcraft 3 setzt das Geschichtenmosaik seiner Vorgänger zu einem vielschichtigen Universum zusammen, mit unverkennbaren Hauptdarstellern, mit Vergangenheit – und interessanter Zukunft. Die Story um den gefallen Menschenprinzen Arthas, den Orc-Schamanen Thrall und die Dämonen der Brennenden Legion ist für sich gesehen schon klasse inszeniert, bereitet aber eigentlich nur die Bühne für World of Warcraft. Natürlich wollen wir wissen, wie es weitergeht. Und weiter geht es eben online.

Von der Beta zum Test

Und zwar schon im Betatest. In jenem April schickt uns Blizzard zwei Zugänge zur Beta von World of Warcraft. Der Drucktermin des nächsten Hefts naht, unser damaliger Chefredakteur Jörg Langer will unbedingt einen Erfahrungsbericht. Doch mit Georg Valtin hat nur ein Genrekener gerade Zeit, Petra Schmitz und Markus Schwerdtel werkeln

CHRISTOPH KLAPETEK



... sang einst Sheryl Crow und meinte damit wahrscheinlich den Schnitt in ihr Herz, den ihr die erste große Liebe zugefügt hat. Extrem unfair für alles, was später kommt, aber die erste Liebe vergisst man weder im RL noch in der MMO-Welt, und das zu Recht! Betrachtet man es heute aus einer etwas »älteren« Perspektive, erscheint es einem fast ungläubig, dass man früher mit 40 Mann gegen epische Inkarnationen des Bösen loszog. WoW hat digitale Geschichte beeinflusst und ein Nischengenre massenmarkttauglich gemacht. Ich habe in der Lebenszeit von WoW geheiratet, bin Vater zweier Kinder geworden, bin vier Mal umgezogen, habe über 200 Folgen Server Down Show moderiert und war mit der Gilde auf dem Oktoberfest. World of Warcraft ist ein Brett und definitiv mehr als ein Spiel – auch wenn es mich mittlerweile in andere Blizzard-Gefilde gezogen hat: Ich spiele Hearthstone auf Twitch.tv/ClapeHS. Aber natürlich werde ich auch etwas WoW Classic streamen!



Ein unfertiger Meilenstein

Für die DVD unseres ersten WoW-Sonderhefts kommentiert Michael Graf sogar ein einstündiges Video, das dürfte eines der ersten Let's Plays gewesen sein. Und nach einer Preview-Titelgeschichte darf er schließlich auch den Test übernehmen, wenn auch mit Hürden. Denn niemand in der Redaktion besitzt eine amerikanische Kreditkarte, die man aber braucht, um einen US-Account einzurichten. In einer Nacht- und Nebelaktion überredet Michael unseren damaligen US-Korrespondenten Roland Austinat, ihm seinen Zugang zu überlassen. Weil Roland unterwegs ist, kann er den zwar eh nicht nutzen, hat ihn aber schon einem Kumpel versprochen. Doch zähneknirschend willigt Roland schließlich ein. Mit dem angenehmen Nebeneffekt, dass Michael Rolands Level-35-Jägerin weiterspielen kann – eine Klasse mehr für den Test.

Die Kollegen experimentieren derweil mit virtuellen US-Kreditkarten, richten eigene Konten ein. Der Umstand lohnt sich, in der gemeinsamen Wertungskonferenz verleihen wir WoW schließlich 90 Punkte. Vielen Spielern ist das sogar noch zu niedrig – »Ich hätte mit 94 gerechnet«, heißt es in einem Forum. Andere Spieler fordern eine niedrigere Wertung, weil WoW an sich nichts Neues ist. Aber es ist Altes in Vollendung, ein stimmungsvoller Meilenstein mit schön inszenier-

ten Instanzen. Nur fertig ist das Spiel nicht. Die versprochenen PvP-Schlachtfelder liefert Blizzard erst im Juni 2005 nach, auf Heldenklassen warten hochstufige Recken bis Ende 2008, als das Addon Wrath of the Lich King die Todesritter bringt. Und das bereits 2004 angedachte Housing verschiebt sich sogar um zehn Jahre bis zur Erweiterung Warlords of Draenor, deren Garnisonen ja gewissermaßen Eigenheime sind – aber nicht mal ansatzweise wie geplant.

Der große Rekordbruch

Vielen Spielern sind die offenen Versprechen jedoch schnuppe, denn dass World of Warcraft Rekorde brechen wird, zeigt sich bereits in der Nacht vom 22. auf den 23. Dezember. In einem Einkaufszentrum nahe der Blizzard-Büros in Irvine, Kalifornien, organisieren die Entwickler einen Mitternachtsverkauf; Spieler können ihre Schachtel signieren lassen. Das hatte man auch schon bei Warcraft 3 getan, damals kamen 700 Fans. Bei World of Warcraft sind es über 5.000! Die Autos stauen sich bis auf den Freeway, auf dem überfüllten Parkplatz werden Rippchen und Burger gegrillt, es herrscht Volksfestatmosphäre wie bei einem Fußballspiel. 24 Stunden später hat sich World of Warcraft in Nordamerika, Australien und Neuseeland insgesamt 250.000 Mal verkauft, binnen drei Monaten steigt die Zahl auf über

MARKUS SCHWERDTTEL



ES GIBT KEIN BIER AUF AZEROTH

In der deutschen Betaphase Anfang 2004 sind die Gamemaster ganz schön auf Zack: Mein stolzer Tauren-Jäger »Kargbier« stößt Blizzards Aufpassern sauer auf: Der Name könnte versteckte Werbung für die Brauerei Karg in Murnau sein (die bei der Inspiration für den Namen tatsächlich eine Rolle gespielt haben könnte, hüstel). Kargbier muss umbenannt werden! Immerhin haben die Gamemaster auch gleich einen neuen Namen parat: Bexor! Klingt ja immerhin auch big ... Kurz drauf gibt's wieder Ärger: Die GameStar-interne Tauren-Gilde »Die Horde von Muh« passt den Mitspielern auf unserem Rollenspiel-Server nicht, der Name sei nicht rollenspielig genug. Doch die Gamemaster sprechen ein Machtwort: Tauren sind Kühe, Kühe muhen, also darf die Gilde den Namen behalten!

700.000. Am 18. Januar 2005 folgt der Verkaufsstart in Südkorea, wo Online-Abenteuer dank der größeren Breitbandverbreitung beliebter und »normaler« sind als in der westlichen Welt. Als MMO-Platzhirsche regieren dort das 1998 veröffentlichte Lineage sowie Lineage 2 von 2001 mit jeweils rund

Preview ROLLENSPIELE
ROLLENSPIELE Preview

Das Abenteuer hat begonnen

WORLD OF WARCRAFT

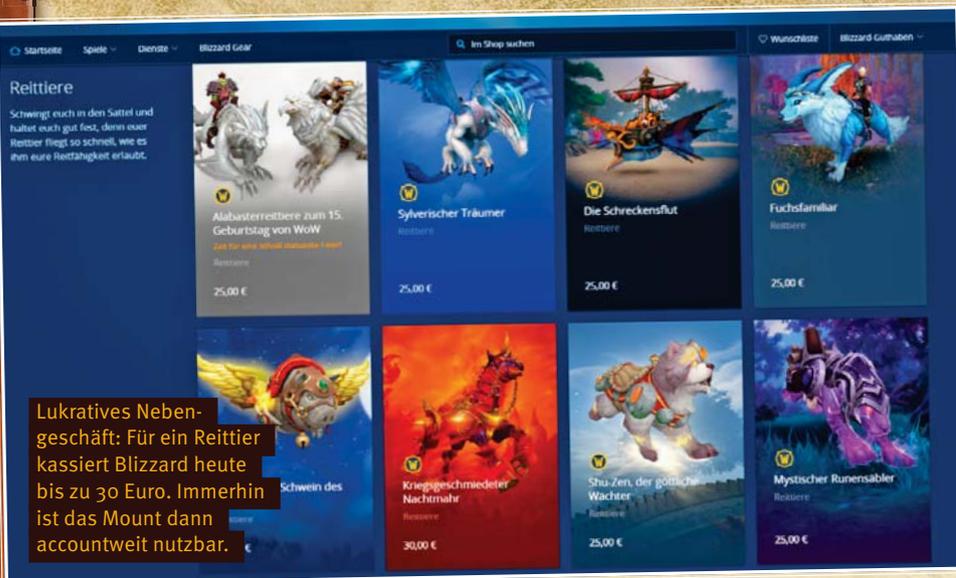
Endlich in Azeroth! Wir haben im Betatest die große Reise in die Fantasy-Welt angetreten. Nach drei Tagen Dauerspielen können wir Ihnen nicht nur sagen, wie es sich anfühlt, sondern auch viele unbekannt Facts verraten. Eines vorweg: Die Vorschuss-Lorbeeren waren gerechtfertigt.

UNSERE ERLEBNISSE IM BETA-TEST

1. Tag: Wasserträger und Bärentöter
Als Neulingen-Krieger verfolge ich den ersten Baurf (Gabeln im Schwelldurchgang und spätere von der Anfangsregion in die erste größere Siedlung. Mit im Gepäck: Die Hauptquest »Spuren of the Earth« bis weit die Gegend nach Monobornen untersteht und Wassergraben für die Drakeln sammeln. Ein gefährlicher Weg, immer wieder verstrickt man sich in Gruppen, Bestrafungen und Bestrafungen in Käfige. Zurück im Dorf fassen sich Mutantkinder seine Achterme und trank mit vergiftet Meil-tranke. Die erwarteten sich wenig später als sehr müde. Zusammen mit zwei anderen Neulingen erkundete ich einen Baum Dungeon, von der Tanker mehren Krieger, Entschlossenheit. Es meil-trank die Leben retten.

1. Tag: Schritte am Eis
Meine Karthene als Zwergen-Prüfer startete im einzigen Hochland (Bau Morogh, in einer Brief) »wirschaften Meis« summierte sich erste Erfahrungspunkte, Gd, eine der schwachen gepanzerter Wächter umgänglich auf meine Abenteuerlust (Vorkämpfer) kletterte ich per Periszkop. Bei einer Leuchte freute ich meine erste Rückzug. Ein »Anschlussschein« fand. Die Wächterwache im roten Meis (erst abstrahiert, so stark für mich – gut, dass die mit Grün-Morok und sein beschweren. Feuer-Wissen zur Hilfe seien. Beim Zwergen-Dorf Kuzunzu, sage ich Wille und verhalte diesem (Trotz). Man erntet selbst, verändertes Gefühl (Trotz) Auswertung kann ich nur jedoch noch nicht erklären.

Michael Grafs Greifenflug ziert unseren Betatest-Bericht aus dem April 2004.



Lukratives Nebengeschaft: Fur ein Reittier kassiert Blizzard heute bis zu 30 Euro. Immerhin ist das Mount dann accountweit nutzbar.

zwei Millionen Abonnenten. Daran kratzt WoW vorerst nicht, verzeichnet einen Monat spater aber immerhin schon 100.000 Sudkoreaner, die gleichzeitig online sind.

Am 11. Februar 2005 erscheint das Azeroth-MMO in Europa, 290.000 Kufer greifen bereits am ersten Tag zu, nach dem folgenden Wochenende sind es schon 380.000. Blizzard jedoch unterschatzt den weltweiten Ansturm massiv, auch die deutschen Server achen am Erstverkaufstag unter Lags von teils uber 15.000 Millisekunden. Jeder Klick wird also erst 15 Sekunden spater ausgefuhrt. Um diese Probleme zu lindern, richtet Blizzard zum Unmut der Abenteurer lange Server-Warteschlangen ein; wer Pech hat, muss nach dem Login eine Stunde auf den eigentlichen Spielstart warten. Um dem Chaos Herr zu werden, verhangen die Entwickler zwischenzeitlich sogar einen Lieferstopp fur WoW-Versionen. Nichtsdestotrotz bricht World of Warcraft weitere Rekorde. Bereits im April 2005 vermeldet Blizzard uber zwei Millionen Abonnenten weltweit und uberflugelt so den bisherigen Spitzenreiter Lineage. Im Juli sind es schon vier, im November funf Millionen, fortan bejubelt Blizzard fast im Vierteljahrestakt neue Rekorde.

Seinen Zenit erreicht WoW im Oktober 2010 mit uber zw6lf Millionen Abonnenten, fast die Halfte davon allein in China. Dort startete das Azeroth-Abenteuer im Juni 2005, betrieben von einer einheimischen Partnerfirma, weil Blizzard selbst als auslandisches Unternehmen keine Geschafte im Reich der Mitte abwickeln darf. Noch dazu besitzen die meisten chinesischen Spieler keinen eigenen Computer, sie zocken in Internet-Cafes. Die Beziehungen zwischen Blizzard und China sind in der Folge oft turbulent, unter anderem gibt's arger mit den einheimischen Betreibern und den allgegenwartigen Goldfarmern. Daruber hinaus fordern staatliche Zensoren einen respektvollen Umgang mit dem Tod, beispielsweise durfen an den K6rpern von Untoten keine Knochen zu sehen

sein – das Addon Wrath of the Lich King erscheint auch wegen der resultierenden anderungen erst mit eineinhalb Jahren Verspatung. Und in der Nahe von Shanghai er6ffnet 2011 ein Vergnugungspark, dessen Attraktionen fast eins zu eins aus World of Warcraft entnommen sind. Naturlich ohne Erlaubnis von Blizzard.

Allgegenwartiger Goldesel

Seine Gr6e macht WoW also auch auerhalb von Spielerkreisen zum Begriff, es ist eines der bekanntesten, wenn nicht das bekannteste Computerspiel der Neuzeit und damit fester Bestandteil der Popkultur. Die Zeichentrickserie South Park ehrt den Onlinekoloss mit der legendaren Folge »Make Love, not Warcraft«; die Simpsons tauchen in ein satirisches Online-Abenteuer namens »Earthland Realms« ein. In der Serie Big Bang Theory jagt Obernerd Sheldon das gestohlene »Schwert von Azeroth«. Aktive oder ehemalige WoW-Spieler trifft man heute in allen Teilen der Welt und der Gesellschaft;



Die Kampfe gegen Bossgegner (hier der Lich Kel'Thuzad) geh6ren zu den Highlights von WoW.

HEIKO KLINGE



DIE LUST VERLOREN

Ja, auch ich habe WoW gespielt. Ein halbes Jahr lang. Zum einen, um im Kollegenkreis mitreden zu k6nnen. Zum anderen, weil ich es als Fan von Warcraft 3 reizvoll fand, diese Welt als Rollenspiel zu erleben. Aber eine Liebesbeziehung ist es nie geworden. Denn World of Warcraft steht sinnbildlich fur vieles, was es mir bis heute schwierig macht, mit Online-Rollenspielen warm zu werden. Stupide Jagd- und Sammelquests statt interessanter Geschichten sowie ein Kampfsystem, dessen Reiz lediglich darin besteht, im richtigen Moment die passende Taste zu drucken. Mein Hauptproblem war aber, dass mir schlicht die Zeit fehlte, um den Kollegen folgen zu k6nnen. Wahrend ich auf Level 15 rumkrebste, turnte der Rest meiner Gilde »Diener des Humpens« schon durch die fetten Instanzen. Bis Level 39 habe ich versucht, hinterherzuhecheln – und dann die Lust verloren. Zu fruh? M6glich. Trotzdem habe ich bis heute nicht das Gefuhl, etwas verpasst zu haben.

wir haben uns schon mit einer US-Grenzbeamtin uber ihre Azeroth-Abenteuer unterhalten. Dazu gibt es WoW-Comics, WoW-Mangas, WoW-Machinimas, WoW-Figuren, WoW-Karten- und Brettspiele, WoW-Meme. WoW ist uberall, und ja, das kann nerven, gefuhlt versinken fast alle anderen Spiele im Schatten des Online-Giganten. So bescheinigt ein erboster GameStar-Leser WoW bereits kurz nach Release eine »krankmachende Omniprasenz«; wer World of Warcraft nicht mag, hasst es nicht selten. Zugleich gerat WoW ins Visier von Suchtforschern, die Schattenseiten der Onlinesogkraft lassen sich daran locker verdeutlichen.

Sie beschert Blizzard aber auch unfassbare Erfolge, Anfang 2014 vermelden die Entwickler, dass bislang insgesamt 100 Millio-



Stimmiger Stil: Die Orc-Hauptstadt Orgrimmar in Warcraft 3 (links) und in World of Warcraft.



nen Menschen World of Warcraft gespielt haben. Natürlich nicht gleichzeitig, die zwölf Millionen vom Oktober 2010 bleiben die Rekordmarke, danach beginnen die Spielerzahlen wieder zu sinken, zum zehnjährigen Geburtstag 2014 sind es noch 7,4 Millionen. Das ändert aber nichts daran, dass Blizzard mit WoW 15 Jahre lang Geld gescheffelt hat und weiterhin scheffelt.

Mehr Geld, weniger Komplexität

Das anfängliche Abo-Modell bekommt allerdings Konkurrenz, viele MMOs steigen auf Free2Play-Alternativen um oder erscheinen gleich als Free2Play. Als Reaktion darauf erschließt Blizzard neue Finanzierungswege. Im Juni 2011 zündet die erste Free2Play-Stufe, seitdem ist World of Warcraft bis Level 20 kostenlos. Auch Mikrotransaktionen sind längst kein Tabu mehr, bereits seit Oktober 2007 darf man gegen Echtgeld seinen Charakter nachträglich verändern: den Namen (kostet heute 10 Euro), das Aussehen (15 Euro), das Volk (25 Euro) sowie die Fraktion (30 Euro). Der Transfer auf einen anderen Server kostet 25 Euro, der sofortige Boost auf Level 110 sogar 60 Euro, ist aber je nach gekaufter Version und Erweiterung immerhin einmal gratis. Seit Dezember 2013 gibt es zudem einen Ingame-Shop für Haus- und Reittiere, deren Preise liegen heute zwischen 10 und 30 Euro. Pro Tier!

League of Legends, damals der größte Konkurrent, profitiert neben seinen offensichtlichen Stärken (taktischem Tiefgang, spaßigem Teamwork) zudem von seiner Unverbindlichkeit: Man steigt ein, spielt ein paar Runden, steigt wieder aus – das ist der Takt des neuen Massenmarkts. World of Warcraft, ausgerechnet das Spiel, das MMOs erst massentauglich gemacht hat, ist für die neue Masse schon wieder zu sperrig. Denn selbst das flüssigste MMO spielt sich vergleichsweise zäh, Raids etwa konnten Stunden dauern, nach denen man manchmal dennoch ohne Beute dastand. Um solche Frust- und Zeithürden abzubauen, richtet Blizzard WoW weiter auf Gelegenheitsspieler aus. Schon im ersten Addon The Burning

Crusade sind 40-Mann-Raids passé, fortan kämpfen maximal 25 Helden gegen Bossmonster, im folgenden Wrath of the Lich King sinkt die Mindestgruppengröße auf zehn. Seit dem Patch 4.3.0 vom November 2011 findet man über den Raid-Finder unkompliziert Mitstreiter und braucht so endgültig keine Gilde und keine großartigen Absprachen mehr. Und ab dem Update 5.4.0 vom September 2013 passt sich der Schwierigkeitsgrad »flexibler« Raids automatisch an die Spielerzahl zwischen 10 und 25 an, seit Warlords of Draenor sogar automatisch auf allen Schwierigkeitsgraden. So können zwar mehr Spieler die nach wie vor spaßigen Bosskämpfe erleben, viele Veteranen aber trauern den Raid-Großschlachten alter Tage hinterher. Hardcore-Kriegern kommt Blizzard immerhin mit den knackschweren »heroischen« (seit Warlords of Draenor auch »mythische«) Dungeons entgegen. Wer eine Herausforderung sucht, findet sie immer noch.

Mists of Pandaria bringt zudem ein neues Beutesystem, besiegte Bosse werfen nun gezielt Gegenstände für bestimmte Spieler ab – das Würfeln um begehrte Items entfällt. Gleichzeitig poliert Blizzard das Charakter-system auf und fällt die Fertigkeitssäule, nun ist viel klarer, wie man den eigenen Recken entwickeln kann: Statt aus Dutzenden aktiven und passiven Fähigkeiten wählt man nun auf Stufe zehn eine Spezialisierung und lernt alle zugehörigen Fähigkeiten automatisch. Nur alle 15 Stufen wählt man zusätzlich eines von drei alternativen Talenten. Viele Spieler begrüßen das, weil es auch zuvor nur wenige sinnvolle »Builds«, also Talentkombinationen gab. Die sind nun offensichtlicher, sodass man seinen Helden auch sinnvoll entwickeln kann, ohne seitenlange Guides zu wälzen. In Warlords of Draenor kürzt Blizzard zudem die Anzahl an aktiven Fähigkeiten, um das überfrachtete Interface zu entschlacken. Und angesichts der sinkenden Spielerzahlen bevölkert Blizzard seit Mists of Pandaria allzu leere Gebiete mit Spielern von unterschiedlichen Servern, auch Kampfgruppen und PvP-Gegner lassen sich serverübergreifend finden, was Wartezeiten verkürzt.

Die Verbote von Free2Play

Auf der Blizzcon 2014 hat der Kollege Maurice Weber mit dem WoW-Designer Cory Stockton über diese Vereinfachungen gesprochen: Wird WoW etwa immer mehr »casual«, immer einfacher? »Ja, ich denke, es ist zugänglicher geworden«, antwortet Stockton damals. »Das ursprüngliche WoW war inspiriert von Everquest, das wir alle liebten. Und das ein ziemliches Hardcore-Spiel war. Als WoW dann aber wuchs, erkannten wir, dass wir das Design ändern und mehr Spielern den Einstieg ermöglichen mussten, ohne unsere Hardcore-Fans zu verlieren. Denn die sind letztlich diejenigen, die Werbung für das Spiel machen und ihren Freunden davon erzählen. Wir brauchen und unterstützen beide Zielgruppen. Deshalb gibt es einerseits den Gruppenfinder, andererseits die mythischen Raids, die nur ein Prozent der Spieler überhaupt nutzen, die uns aber dennoch sehr

PETRA SCHMITZ



WORLD OF WHATCRAFT

Es soll ja verrirte Seelen geben, die glauben, ich fände World of Warcraft super. Die Wahrheit ist eine andere: In den letzten Jahren ist kein Spiel erschienen, das mir mehr ein Dorn im Auge war als diese vermeintliche eierlegende Wollmilchsaus. Das war nicht von Anfang an so, das ergab sich erst. Und zwar, als ich hilflos mitansehen musste, wie eine ganze Generation Spieler durchdrehte, weil sie annahm, Blizzard hätte das Rad neu erfunden. Dabei existierte alles, was in WoW gelobt und als bahnbrechend empfunden wurde, schon lange vorher – in einer Zeit, in der MMOs als Spiele für Vollnerds belächelt wurden. Ich weinte die bitteren Tränen der Petra Schmitz, weil niemand zuhörte, als ich »Aber Everquest! Aber Dark Age of Camelot!« in die Wüste der Verständnislosigkeit rief. Irgendwann habe ich das Rufen dann eingestellt, mich in mein Schicksal ergeben, jeden Monat von neuen Rekord-Abozahlen für WoW lesen zu müssen – und habe einfach Guild Wars gespielt.

wichtig sind. So machen wir alle Inhalte für alle Spieler zugänglich, bieten aber auch Herausforderungen. Zugleich sorgen wir [mit dem Charaktersystem] dafür, dass man weiterhin bedeutsame Entscheidungen treffen kann. Wenn das nicht mehr möglich wäre, dann liefе irgendwas schief.«

Als größten Erfolgsfaktor von WoW sieht Stockton damals die Freundschaften zwischen Spielern: »Leute kommen immer wieder zurück wegen der persönlichen Bindungen, die sie im Spiel aufgebaut haben. Wenn ich selbst keine Lust auf die neue Erweiterung habe, meine beiden besten Freunde sie aber spielen, dann probiere ich sie eben doch aus.« Heißt das also, dass spielerische Qualität am Ende gar keine oder zumindest keine große Rolle spielt? »Nein, die Qualität ist der springende Punkt – wenn WoW ein schlechtes Spiel wäre, würden es deine Freunde ja nicht spielen.« Auch bei dieser Aussage muss man vorsichtig sein, persönliche Beziehungen und die Zugehörigkeit zu einer eingeschworenen Gemeinschaft (lies: Gilde) lassen Menschen ja gerne über spielerische Schwächen hinwegsehen. Dennoch hatte Stockton nicht Unrecht: Für viele Spieler war World of Warcraft in dieser Hinsicht das Erweckungserlebnis, das erste Spiel, das ihnen den Reiz des gemeinsamen Spielens näherbrachte, das ihnen erlaubte, im Internet nicht nur Zielscheiben, sondern Freunde zu finden. Schon klar, das gilt mehr oder minder für jedes MMO. Aber erst WoW hat das soziale Spielen für die Masse geöffnet.

Immer etwas Neues

WoW ist über seine 15 Jahre hinweg kräftig gewachsen: Ganze sieben Erweiterungen und Content-Patches brachten neue Völker, neue Dungeons und Raids, neue Klassen (Mönch und Todesritter), neue Berufe (In-schriftenkunde) und verbündete Völker für beide Fraktionen ins Spiel. Es kamen die PvP-Arenen samt eigenen PvP-Talenten, die Haustierkämpfe und sogar Haustier-Dungeons, die Höhlen der Zeit mit Instanzgeschichten aus alten Warcraft-Strategietagen, die täglichen Quests und Szenarios, selbst kooperativ mit anderen Spielern zu erledigende Weltquests. Dank Transmogifikation passt ihr inzwischen die Optik eurer Charakterausrüstung weitestgehend frei an, Cataclysm veränderte dafür die Optik vieler bekannter Landschaften der alten Welt grundlegend. In spielinternen Communities finden sich Spieler auch gildenunabhängig zusammen und haben fraktionsweiten Zugang zu extra Chat- und Voicechannels.

Und es kam das Phasing, eine der wichtigsten Neuerungen, die Blizzard erlaubt, Spieler in unterschiedliche Phasen der Spielwelt zu versetzen, abhängig davon, welche Aufgaben sie erledigt haben. Wer etwa alle Gegner in einem Dorf ausgeschaltet hat, sieht dort nun ein Lager der Allianz. Spieler,

die diese Aufgabe noch lösen müssen, sehen weiterhin nur ein Dorf voller Gegner. Das erleichtert das Geschichtenerzählen und macht die Welt lebendiger, fragmentiert sie aber auch, weil sich Freunde plötzlich nicht mehr sehen können. Laut Cory Stockton hat Blizzard Lehren daraus gezogen: »Wir müssen auf die Balance achten. Beispielsweise zeigt nun die Minikarte, ob sich ein Gruppenmitglied in einer anderen Phase befindet. Im Kern ist WoW ja immer noch ein Multiplayer-

MMO, also müssen solche Sachen auch für große Spielerzahlen funktionieren.«

Nach Lust kommt Frust

Teilweise verrennt sich Blizzard bei den Neuerungen aber auch oder legt zu viel Wert auf dauerhafte Spielerbeschäftigung anstelle echter Neuerungen. Mists of Pandarias unverhohlen auf den asiatischen Markt ausgerichtete »Kung Fu-Panda«-Szenario verprellte reichlich Spieler, für die mit Warlords of

MARTIN DEPPE



AUF AUGENHÖHE

Mein erstes Boah!-Erlebnis in der WoW-Beta von 2004 ist kein Drache, kein Riese, kein Raidboss. Es ist nicht mal zwei Meter groß, haut mich aber trotzdem von den Socken: ein schnöder Soldat. In blauer Rüstung, Schwert rechts, Schild links, Helm mit Augenpaar, fertig. Warum mich sein Anblick so fasziniert? Weil ich seit 1994 gefühlte Hunderttausend dieser einfachen Soldaten ausgehoben habe – nämlich in Warcraft 1, 2 und 3. Und deshalb staune ich mir im Herbst 2004 ein Loch in den Bauch: Aus den kleinen Zehn-Pixel-Hochs von damals sind gestandene Männer und Frauen geworden! Die Schwertträger patrouillieren rund um Sturmwind, in das ich ehrfürchtig reinmarschiere, mit meinem ... meinem ... hilft nix, irgendwann kommt's ja sowieso raus: mit meinem Paladin. Hey, ich war jung und brauchte das Gold! Und niemand hat mir vorher gesagt, dass Paladine zwar toll leuchten, aber ansonsten doof sind. Lange spielen konnte ich ihn ohnehin nicht, weil Blizzard viel zu schnell die Beta dichtmachte – nicht einfach durch Ausknipsen der Server, sondern standesgemäß mit einer Dämonen-Invasion, die Azeroth plättete. Bis dahin schaffe ich gerade mal Level 22 oder so. Weil ich beim Spielen immer noch mehr staune als queste: über meinen ersten Greifenflug, über die Schiffe und Zeppeline, über die U-Bahn nach Ironforge. Alles könnte direkt aus meinen Echtzeitstrategie-Liebungen stammen, in die ich plötzlich mittenrein geworfen werde!

Mein zweiter Charakter, gleich zum offiziellen Spielstart in Europa, wird eine Nachtelven-Kriegerin, und mit ihr erlebe ich Abenteuer, die ich nie ver-

gessen werde. Einige werden mit noch späteren Charakteren zur Tradition: Im Schlingendorntal etwa schwöre ich mir jedes Mal, nicht wieder diese blöde Questreihe »Die grünen Hügel des Schlingendorntals« anzunehmen. Und jedes Mal mache ich sie wieder. Sammle Buchseiten wie ein Blöder, um die vier verschollenen Kapitel vollzukriegen. Das einzige, das ich jedes Mal vollkriege, ist mein ohnehin knapper Inventarplatz, weil mir natürlich immer Seiten fehlen, während sich andere in vierfacher Ausfertigung stapeln.

Ihren Sechzigsten feiert meine Kriegerin in den Östlichen Pestländern. Eine Gegend, die ich überhaupt nicht mag. Viel zu braun, viel zu viele Untote, das macht depressiv. Ich bin stolz auf meinen letzten Level-up, doch gleichzeitig bedröppelt: »Jetzt ist sie 60, was soll da noch kommen?« Klar, ich kann noch raiden, PvP machen, so Endgame-Zeugs halt. Aber wie gesagt, das ist mir zu zeitaufwändig, zu viel Terminplanung, zu viel Stress. Also höre ich auf. Für immer.

Denkste. Es vergehen ein paar Monate, da baggert mich Markus Wilding an. Der PR-Mann ist damals bei Take 2, ich kenne ihn seit Jahren. Er ist der Typ WoW-Fan, der auf einer Reise in die USA nicht nur am Flughafen spielt, sondern auch AUF DEM FLUG. Was das 2005 kostet, könnt ihr euch denken. Jedenfalls erzählt er von der Spaßgilde »Diener des Humpens«, die er gegründet hat: Lauter Leute aus der Spielebranche machen da mit. Unter zwei Bedingungen: a) sie müssen einen Zwerg oder Gnom spielen und b) der Charaktername muss auf -ich enden. Ich zögere sehr lange, aber nach drei Sekunden bin ich überzeugt – ich schließe mich Hinrich (Markus Wilding), Greulich (Michael Graf), Frölich (Heiko Klinge), Trillich (Michael Trier), Heilerich (Jörg Spormann) und all den anderen an. Meinen Zwergenjäger nenne ich Durstich, mein Bären-Pet Rollich.

Wochen später jage ich wieder Buchseiten.



In World of Warcraft treffe ich alte Bekannte aus den Echtzeitstrategiespielen – hier im Bild Warcraft 3 in der Remastered-Fassung, die noch 2019 erscheinen soll.

Draenor wieder bekannte Helden und Gebiete wie die Zeitreise-Version der Scherbenwelt aufgeföhren wurden. Das über Garnisonen und Schiffswerften eingeföhrt rudimentäre Housing entpuppte sich als totale Nullnummer ohne Einrichtungsmöglichkeiten, das nur als Questhub und zur bequemen Ressourcenbeschaffung wirklich etwas taugte. Spätestens mit der im August 2016 veröffentlichten Erweiterung Legion wurde aus der Casual-Orientierung von WoW echter Frust.

Zur Verbesserung der schicken Klassen-Artefaktwaffen wartete noch sehr viel mehr Grind: Spätestens auf Argus kommt man im Kampf gegen die Dämonenhorden der Brennenden Legion ohne gut ausgebaute Artefaktwaffe nicht weiter – und das für jeden Charakter aufs Neue! Auch spätere Artefaktwaffen-Erfahrungspatches halfen nicht wirklich gegen den aufgekommenen Spielerfrust. Die verbündeten Völker wie Leerenelfen oder lichtgeschmiedete Draenei wurden nur beim Erreichen der Rufstufe »ehrföhrtig« freigeschaltet – Veteranen können erahnen, wie viele tägliche Quests und Weltquests ihr dafür abarbeiten dürft.

Bei der Veröffentlichung von Battle for Azeroth im August 2018 war dann das ganze Sammeln ohnehin nutzlos, da die Artefaktwaffen zugunsten des »Herz von Azeroth«-Artefakts eingemottet wurden. Neben der spannend inszenierten Hauptgeschichte lauerte der Grind via Weltquests an vielen Ecken. Nach wie vor farmt ihr für weitere verbündete Völker und den Fortschritt in der Fraktions-Kriegskampagne Rufpunkte, daneben konntet ihr euer Hauptartefakt, das Herz von Azeroth, nur über gesammeltes Azerit verbessern. Die neuen Inselexpeditionen zum Azeritsammeln liefen auf gehetztes NPC-Klopfen heraus, auch die Kriegsfronten erstickten an allzu gleichföhrigem Geschehen.

Battle for Azeroth setzt auf mehr PvP: Bei dieser Schlacht im Arathihochland belagert die Horde die Festung der Allianz.



Die Legion-Erweiterung führte für die einzelnen Klassen Artefaktwaffen ein – in Battle for Azeroth waren sie schon wieder überholt. Zitat unseres Autoren Oliver Hartmann: »Da dreht sich ein Addon lang alles um die Waffe, du grindest jeden Tag, damit das Ding stärker wird – und puff, ist alles dahin!«

Langsam gereift

Nach 15 Jahren ist World of Warcraft ein reichhaltiges und gereiftes Spiel, seiner Ursprungsfassung so weit entwachsen wie ein Teenager der Wiege. Selbst das Interface hat – zumindest für Spieler, die keine Mods verwenden – an Komfort gewonnen. Allerdings störte Cory Stockton und viele Spieler schon zum Start von Warlords of Draenor massiv, dass die Entwickler es bislang nicht geschafft haben, neuen Content so regelmäßig zu liefern wie ursprünglich versprochen: »Wir wollten ein Addon pro Jahr, was nie geklappt hat, weil es mit unseren Qualitätsansprüchen unvereinbar war. Selbst für Patches brauchen wir manchmal ein Jahr, nicht weil wir das wollen, sondern weil wir es für notwendig halten. Nun erscheint Warlords of Draenor, und die Spieler spielen es rasend schnell durch, egal, was wir tun. Und dann hören sie auf, weil es für sie nichts mehr zu tun gibt.« Neben dem geänderten Massengeschmack (schnell rein, schnell raus), der starken Grindlastigkeit der letzten beiden Erweiterungen und neuen

Lebensumständen (Spieler heiraten, bekommen Kinder, gucken abends halbtot Netflix) dürften diese Content-Lücken nicht ganz unschuldig am generellen Rückgang der Spielerzahlen sein.

Seit einigen Jahren schweigt sich Blizzard übrigens über die Spielerzahlen aus und nennt nur noch die Verkaufszahlen aktueller Erweiterungen. Battle for Azeroth ging am Releasetag beispielsweise laut Blizzard 3,4 Millionen Mal über die virtuelle Ladentheke. Der neuen Content-Patch zu Azharas Aufstieg im Juli 2019 dürfte wieder viele vom Dauerfarmen genervte Spieler zurückgelockt haben. Doch wie lange WoW der MMORPG-Platzhirsch bleibt, wird sich auch daran entscheiden, wie gut es den Entwicklern künftig gelingt, abseits ausgelatschter Inhaltswege die Spieler immer wieder aufs Neue zu überraschen und notwendige Wiederholungen spannend zu präsentieren. Kein Wunder, dass die Classic-Beta laut Blizzard die vollste Beta seit 2004 gewesen ist – anscheinend sehnen sich viele Veteranen nach der guten, alten Zeit zurück. ★



Alpha, Beta & Vanilla

FUN FACTS AUS DER PIONIERZEIT

Die Frühzeit von WoW war ein wilder Ritt: Schon lange vor dem Start gab es witzige Bugs, merkwürdige Skills, jede Menge umgeworfene Pläne – und völlig bekloppte Ideen. Von Martin Deppe

DIE WELT VON AZEROTH

- ▶ Vor der WoW-Alpha waren jeweils 100 Quests für Allianz und Horde geplant. Nein, nicht pro Zone – im gesamten Spiel!
- ▶ Sturmwind, der Wald von Elwynn und Westfall waren die ersten drei Gebiete, die Blizzard vor der WoW-Ankündigung 2001 fertiggestellt hat.
- ▶ Vor den Toren Stormwinds hatte Goldshire (später Goldhain) zuerst mehr als Hütte, Gasthaus und Schmiede zu bieten – es war ein ganzes Dorf. Allerdings konnte Blizzard in den Startgebieten der anderen Völker keine größeren Siedlungen mehr unterbringen, darum wurde Goldhain aus Balance-Gründen geschrumpft.

▶ Die Tiefenbahn, die Sturmwind und Eisenschmiede verbindet, sollte ursprünglich von Sturmwind nach Darnassus führen, also unter dem Meer hindurch.

▶ Ironforge, das spätere Eisenschmiede, war zunächst die mit Abstand größte Stadt im Spiel. Denn die Zwergenmetropole hatte zwei Stockwerke – das obere war sogar größer als das heutige Geschoss.

▶ Die Instanz Gnomeregan war eigentlich als ganz normale Stadt geplant, die man von Ironforge aus per Aufzug erreichen sollte. Aber damit wäre die Zwergenhauptstadt endgültig zu groß geworden, die Horde hätte zurecht protestiert.

▶ Gerüchteweise war der Flugplatz nordöstlich von Ironforge (man sieht ihn zum Beispiel beim Greifenflug Richtung Sumpfland) als Startgebiet für die Gnome geplant.



▶ Auch die Untoten-Hauptstadt Undercity war anfangs viel verschachtelter und trieb Testspieler in den Wahnsinn, also hat Blizzard ein Stockwerk weggelassen. Trotzdem gibt es noch Jahre nach Release typische Hilferufe in den Chats und einschlägigen Foren: »Wie komme ich hier raus?«



▶ Rund um den Release waren die Schiffe für die Fernreisen noch ziemlich verbuggt. Um das Problem zu lösen, wurden sie kurzzeitig außer Betrieb gesetzt. Damit die Spieler solange trotzdem von Kontinent zu Kontinent kommen, hat Blizzard einen NPC namens »Captain Placeholder« in den Häfen postiert, der sie für einen Obolus in den Zielhafen teleportiert. Kapitän Platzhalter wurde so populär, dass Fans sogar ein Musikvideo als Nachruf produziert haben.

September 2001: Zur Ankündigung von WoW auf der ECTS gibt's unter anderem diese Artwork. Die Closed Beta soll spätestens in einem Jahr starten. Das war der erste umgeworfene Plan – es dauert nämlich noch zweieinhalb Jahre, bis März 2004.



► Wer im Brachland tot umfiel, hatte die doppelte Arschkarte gezogen: In dem riesigen Gebiet gab es nur einen einzigen Friedhof, der Rückweg zum Leichnam konnte ewig dauern.

► Es geht aber noch schlimmer: Wenn man in Felwood beim Sprung aus dem Blutgiftposten (Bloodvenom Post) gestorben ist, wurde man zwar im nächsten Friedhof wiedergeboren – der lag aber dummerweise im wesentlich tiefer gelegenen Nachbargebiet Dunkelküste. Obwohl der Friedhof ziemlich dicht am Leichnam war, konnte man wegen der steilen Berge nicht zu ihm hochschweben, sondern musste ganz außen rum: einmal ganz in den Süden der Dunkelküste, dann durch halb Ashenvale und Felwood. Reisezeit: schlappe 20 Minuten. Also passt in Classic gut auf, was ihr im Blutgiftposten anstellt!



► Ein Housing-System für eigene Spielerhäuser stand von Beginn an auf der Spielerwunschliste ganz weit oben. Es wurde immer wieder mal getestet – und verworfen. Unter anderem sollte das blockierte Portal in der Altstadt von Sturmwind in ein Gebiet für Häuser führen.

► Vor der Westküste des Schlingendorntals lagen ursprünglich zwei große Inseln, die aber entfernt wurden. Mit einem Mount und »Wasserwandeln« kann man ihre einstige Position erreichen, der angelegte Gebietsname wechselt dann zu »Isle of Doctor Lapidis« und »Gillijim's Isle«.

► Zum Release gab es kaum Quests ab Level 50 – Blizzard hatte unterschätzt, wie schnell die Spieler diese Stufe erreichen. Als die ersten sich beschwerten, dass sie mangels Quests dauernd Mobs umhauen müssen, um Erfahrungspunkte zu verdienen, baute Blizzard mehr Highlevel-Quests ein.

► Kurz vor der Veröffentlichung von Burning Crusade konnte man sich in den Todesminen durch das Portal glitchen und durch einen unfertigen Tunnel in eine frühe Version der Höllenfeuer-Halbinsel kommen. Die war eigentlich als 55-60er-Zone geplant.

► Zwischen dem Menschen-Startgebiet Elwynn-Wald und der Zwerge-Gnomen-Startzone Dun Morogh gab es jahrelang ein komplett leeres Gebiet. Vor dem Start von Cataclysm (2010) war es eigentlich für den Über-Drachen Todesschwinge der Zerstörer reserviert – in diesem Gebiet sollte er auf seinem Weg von Tiefenholm das erste Mal in Azeroth auftauchen und seinen Amokflug starten. Doch kurz vor dem Release von Cataclysm hat Blizzard sich bekanntlich umentschieden, Todesschwinge tauchte aus dem Maelstrom zwischen den Kontinenten auf. Das ursprünglich geplante Gebiet ist heute komplett überflutet.

► Zum Release gab es in Silithus (dem Highlevel-Gebiet im Südwesten Kalimdors) genau null Quests. Auch sonst war dort tote Hose. Erst mit einem späteren Patch kam Leben in das karge Gebiet. Dass Silithus erst auf den letzten Drücker fertig wurde, sieht man auch auf der Weltkarte im damaligen Trailer: Dort fehlt die halbe Zone.



► Zum Abschluss des Beta-Tests Ende 2004 gab es auf ein Azeroth ein Paukenschlag-Finale: Riesige Dämonen und andere Giganten stürmten die Welt, brachen aus dem Boden, machten jeden anwesenden Spieler platt (Bild oben). Auch zum Ende der Classic-Beta im Juli 2019 gab es ein ähnliches Finale, auf dem unteren Bild landet ein »Angry Programmierer« vor Stormwinds Toren.



Die Zone Azshara im Nordosten von Kalimdor bietet im Ur-WoW nur wenige Quests, weil ihre hufeisenförmige Küste elend lange Laufwege auffährt. Die Quest-Designer hatten (zurecht!) Sorge, dass die Spieler die weiten Wege hassen würden. Doch für einen Umbau der Zone war es zu spät, also kürzte man die Questanzahl drastisch, damit hier niemand viel Zeit investiert. Erst mit Cataclysm wurde das vernachlässigte Questgebiet salonfähig – auch dank der coolen, schnellen Goblin-Raketenbahn (unten).



RASSEN & KLASSEN

► Orks und Menschen waren die ersten Völker, die Blizzard für World of Warcraft entwickelt hat. Logisch, schließlich war »Orcs & Humans« der Untertitel des Echtzeitstrategie-Vorfahren Warcraft (1994).

► Zum Release von WoW waren Epische Reittiere lediglich »umgespritzte« normale Mounts – halt mit anderen Farben (das Bild zeigt den epischen Elfenbein-Raptor der Horde). Die aufwändiger designten Epic Mounts, die zum Beispiel eine eigene Rüstung trugen, gab's erst später. Wer wollte, konnte sein bisheriges Epic dann bei einem NPC umtauschen, aber viele Spieler haben es einfach als Sammlerstück behalten. Dafür bekam man später sogar ein Achievement namens Old School Riding.



► Tauren-Spieler hatten ursprünglich gar kein Reittier, stattdessen sollten sie per »Plainsrunning«-Skill beschleunigen (ähnlich wie der »Aspekt des Geparden« beim Jäger). Fall ihr euch immer gewundert habt, warum die Taurendame Samantha Swift Hoof unermüdlich durchs Schlingendorntal wandert, aber irgendwie keine Funktion hat und selbst Allianzspieler in Ruhe lässt: Bei ihr sollten Tauren Plainsrunning lernen.

► Jäger und Schurken sollten ursprünglich kleine Faustschilde tragen dürfen. Diese sogenannten »Buckler« gab es auch in unserer Welt, sie wurden vor allem im Mittelalter eingesetzt, etwa von berittenen Schwertkämpfern. Damals haben sich die Buckler aus den verstärkten runden Mittelteilen (»Schildbuckel«) römischer Schilde entwickelt. In WoW wurden sie schließlich zu den normalen Schilden gezählt, Schurken und Jäger durften sie nicht mehr einsetzen.



► Magier beherrschten in frühen Versionen einen Unsichtbarkeitszauber und konnten aus der Unsichtbarkeit heraus sogar ihren Pyroschlag loslassen. Das fanden die anderen Klassen eher doof, nach Protesten hat Blizzard allen Magiern den Tarnkappenskill wieder abgeklopft.

► Zauberstäbe hatten in der Entwicklungsphase keinen automatischen Angriff, man musste jeden »Schuss« per Klick auslösen.
► Als letzte Klasse kamen die Jäger in die WoW-Beta.

► Die peitschenschwingenden Succubus-Damen der Hexenmeister zeigten vor Patch 1.4 noch mehr nackte Haut (links) – aber weil sie dauernd gefroren haben, hat Blizzard ihnen fürsorglich mehr Klamotten spendiert. Oder war es doch wegen des Age Ratings?

► Umhänge hatten ursprünglich einen Rüstungswert. Es gab tatsächlich Umhänge, die zu den Rüstungsklassen Stoff, Leder, Schwere Rüstung und Platte zählten. Eigentlich sollten sie auch gar nicht an der Spielerfigur dargestellt werden, das hat Blizzard erst auf vielfachen Wunsch nachgeholt.

sie den letzten Kumpel gebufft hatten, stand der erste schon fast wieder bufflos in der Warteschlange.

► In der Beta konnte man auch als Zwerg einen Magier spielen.

► Für die Raids hatte Blizzard zuerst sehr starre Rollenverteilungen ausbaldowert: Nur Krieger sollten tanken, Priester waren mit Abstand die besten Heiler, Druiden sollten die Priester unterstützen, Schamanen waren nur zum Wiederbeleben da, und die Paladine mussten ja Dauer-Buffen – siehe oben. Druiden und Palas konnten auch kaum DPS austeilen, und selbst der Schaden der Hexenmeister war früher ein Witz.

► Die Waffenskills aus den frühen WoW-Jahren gab es anfangs auch für die verschiedenen Zauberdisciplinen: Je mehr Blizzards ein Magier zum Beispiel losließ, desto schneller stieg sein Eis-Skill an.

► Druiden und Schurken konnten sich »Totstellen« – erst später hat ihnen der Jäger diesen Skill weggeschnappt.

► Die frühen Segen des Paladins hielten nur fünf Minuten an. Bei einem Raid mit 40 Teilnehmern waren sie also quasi dauernd mit Buffen beschäftigt: Wenn

► Die Pets von Jägern und Hexenmeistern haben ursprünglich gar nicht mit Herrchen oder Frauchen mitgelevelt.





Die Todesritter wollten auch schon im Ur-WoW loslegen, wurden dann aber auf Burning Crusade vertröstet.

Die armen Alchemisten konnten besonders wertvolle Fläschchen nur in zwei speziellen Laboratorien herstellen – und die standen nur in der Instanz Scholomance und dem Raid-Dungeon Pechschwingerort bereit. Also mussten sie jedes mal dort rein, um die hochwertigen Tränke herzustellen. Erst später gab's weitere Labore, und viele Alchemie-Rezepte brauchten gar keins mehr.



Fies: Magier konnten per Crowd Control Gegner unter Wasser bugsieren und absaufen lassen. Die Hexenmeister waren noch gemeiner: Sie haben ihre weit entfernten Mitspieler gerne mal herbeibeschworen – und zwar genau über tiefen Abgründen. Besonders fies waren Hexenmeister, die ahnungslose Spieler über Lavaseen beschwört haben, zum Beispiel in den Schwarzfelstiefen.



In der Alphaversion gab es noch den Beruf »Überlebenskunst«. Damit konnte man unter anderem Lagerfeuer errichten (was ja heute Teil der Kochkunst ist) und Fackeln herstellen. Die Fackeln wiederum halfen beim Erkunden: Gebiete wie der Dusterwald waren damals wirklich dunkel, die Sichtweite lag bei 20, 30 Metern. Mit Fackeln konnten die Alphaspieler weiter gucken – und bis heute marschieren noch viele NPCs mit Fackeln durch Dusterwald.

HARTES HELDENLEBEN

Anfangs gab es in den Städten keine NPC-Wachen, darum wurden sie nonstop von Spielern der Gegenseite überfallen. Auch die weltweit verteilten Flugmeister waren wehrlos und wurden dauernd umgehauen.

Untotenspieler konnten als einzige Horde-Mitglieder mit Allianzspielern kommunizieren.

Die Auktionshäuser der Hauptstädte wurden erst später miteinander verknüpft, bis dahin hatten sie jeweils separate Angebote. Vor allem die Auktionshäuser im abgelegenen Darnassus und Undercity waren damals gähnend leer, während in Ironforge, Orgrimmar und Co. die Auktionatoren heiser wurden. Auch die drei kleinen Goblin-Auktionshäuser in Booty Bay, Everlook und Gadgetzan waren früher nicht miteinander verbunden.

Es gab lange Zeit keine Gildenbanken – also haben die meisten Gilden Low-Level-Charaktere eingesetzt, um deren Inventar kurzerhand als Ersatzbank zu nutzen.

Ihr konntet euren Charakter früher nicht nur mit den WASD-Tasten steuern, sondern auch per Mausclick auf den Boden – also wie in einem klassischen Rollenspiel. Das ließ sich in den Optionen umstellen.



Kein Nonstop-Flug: Bei Flügen über mehrere Zonen musste man bei jedem Flugpunkt zwischenlanden und beim Flugmeister das nächste Ziel anklicken. Im Klartext bedeutete das: viele kleine Pinkelpausen statt einer großen.

Blizzard hat in der späten Vanilla-Phase neben den PvP-Battlegrounds auch World-PvP-Missionen eingeführt, und zwar in den Östlichen Pestländern und in Silithus. In Silithus gab es ein besonders nerviges Event: Da bei konnten wir nur sehr langsam laufen, gleichzeitig leuchtete unser Charakter schön hell, damit die Gegenseite auf jeden Fall mitkriegt, dass wir gerade durch die Zone schleichen. Dafür war die Questbelohnung ... ein schlechter Witz. Die Spieler beider Seiten hassten dieses Event, seitdem trägt es den Namen »Sandlok«.



► Die Geistheiler, die tote Charaktere ins Leben zurückholen, waren früher auch für die Lebendigen sichtbar. Westlich des Horde-Stützpunktes Crossroads im Brachland gibt es bis heute einen ganz besonderen Geisterheiler, der über einem Berg schwebt. Er hat als einziger im Spiel einen eigenen Namen, er heißt Koiter. Der Engel wacht über einen aufgebahnten Orc, auf dem Podest darunter stehen die Initialen »MK«. Die Szenerie hat einen traurigen Hintergrund: Sie gedenkt des Blizzard-Grafikers Michel Koiter, der 2004 mit nur 19 Jahren plötzlich verstorben ist.



► Tauren-Damen blieben immer wieder mal in Türrahmen und anderen Hindernissen hängen, weil die über zwei Meter großen Brocken nicht durchpassten. Das war vor allem vor dem legendären Molten Core (Geschmolzener Kern) tödlich, weil das versteckte Einstiegsfenster zu klein war. Überhaupt wurde das geheime Fenster über dem Abgrund oft zur Todesfalle, weil ein gescheiterter Sprung dorthin in der darunter wabernden Lava endete. Und das war wiederum doppelt ärgerlich, weil die Instanzenserver mit 40 Raidern schnell überlastet waren – wer starb, landete wieder am Ende der Warteschlange. Warum ausgerechnet die weiblichen Tauren oft steckenbleiben, und die noch größeren Männchen viel seltener, bleibt ein Rätsel. Vermutlich waren die Hitboxes der Damen versehentlich zu groß geraten.

► Gnome passten zwar durch jede Tür, hatten aber ein anderes Problem: Während alle anderen Völker nur im Wasser zwangsweise vom Mount absteigen mussten, reichte bei den Gnomen schon matschiger Untergrund, etwa in den Sümpfen des Elends. Erst später konnten alle Reittiere im (seichten) Wasser weitergaloppieren.

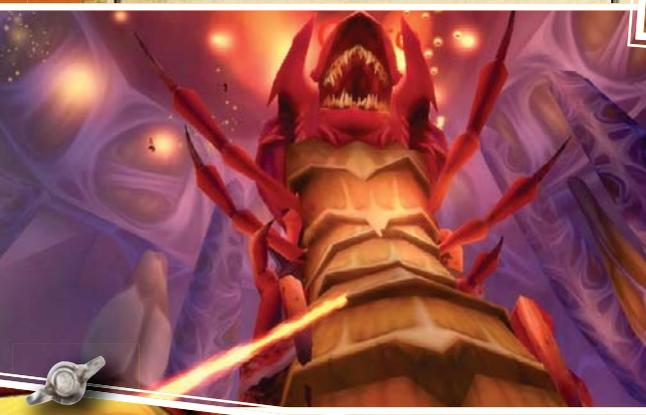


DICKE BROCKEN

► Der zäheste Boss im alten WoW ist der überdimensionale Sandwurm Ouro im Tempel von Ahn`Qiraj: Erst 86 Tage nach dem ersten Kill der Imperator-Zwillinge knackte ein Raid den Wurm. Auf den Plätzen zwei und drei folgen sein Mitbewohner C'Thun und die legendäre Drachkinmutter Onyxia.



► Zu Vanilla-Zeiten gab es auf Blizzards Webseite eine Liste der Mobs, die jeweils die meisten Spieler gekillt haben. Ganz oben dabei war nicht etwa ein Elite-Boss, sondern der stinknormale Plünderer der Defias. Wer jemals in Westfall unterwegs war, träumt heute noch von den Verbrechern: Ein einziger ihrer Feuerbälle konnte 20 bis 30 Prozent der Gesundheitspunkte verbrennen, bei zwei ballwerfenden Plünderern war also schnell Schicht im Schacht.



► Eiskalte Killer: Die schnellste Truppe, die den Feuerlord-Boss Ragnaros im Ur-WoW gekillt hat, brauchte dafür nur eine Minute und 16 Sekunden. Der feurige Ragnaros hatte aber auch Pech: Die 33 Raidmitglieder waren allesamt Frostmagier.



► Im Wechsel mit den Defias-Plünderern war dann aber doch ein Boss auf der Spieler-Killer-Liste: Vaelastrasz der Verdorbene, mit Wohnsitz im Pechschwingerhort. Er war zwar nur der zweite Boss, aber härter als Nefarian. Daher auch sein Spitzname: »Gildenbrecher«.



Draz'Zilb

WORTSPIELEREIEN



► In den östlichen Pestländern, auf der unzugänglichen Straße nach Quel'Thalas, steht ein Hochelf namens Adon. Er hat keinerlei Funktion, sein Name weist nur daraufhin, dass Quel'Thalas erst im Addon TBC folgt.



► In den Marschen von Dustwallow steht ein Oger-Questgeber namens Draz'Zilb. Lest den Namen mal rückwärts.

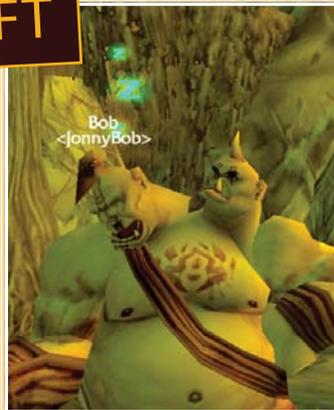
► Das Wort »Tauren« ist ein englisches Anagramm für »Nature«.

► Am Anfang der Instanz Uldaman gibt es Zwerge, die nach ihrem unfreiwilligen Ableben zwei Questgegenstände hinterlassen, nämlich den Schaf von Tsol und das Gni'kiv-Medallion. Rückwärts liest sich das Lost Viking – eine Anspielung auf das Blizzard-Frühwerk The Lost Vikings von 1993. Damals hieß Blizzard allerdings noch nicht Blizzard, sondern Silicon & Synapse. Erst im Februar 1994 benannte sich das Studio um.

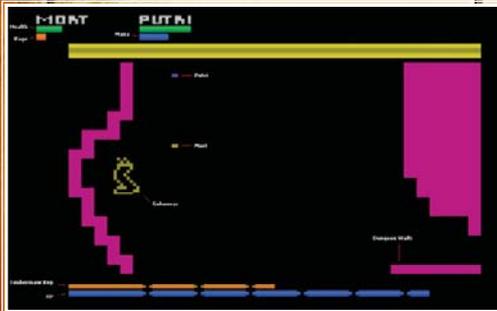


RUND UM WARCRAFT

► 2008 hat Blizzard das Konsolenspiel World of Warcraft: The Molten Core angekündigt und unter anderem diesen Shot veröffentlicht. Das Spiel fehlt in eurer Sammlung? Kein Wunder, war nur ein Aprilscherz.



► Ebenfalls am 1. April, diesmal 2004, sollte sogar ein neues Volk dazukommen: die doppelköpfigen Oger. Zwei Spieler dürfen sich so einen Charakter teilen, verkündet Blizzard damals, jeder steuert dann seine eigene Seite des Ogerkörpers: Arm, Bein, Kopf. Die beiden Spieler müssen sich also gut abstimmen, um zum Beispiel in dieselbe Richtung zu laufen. Sie haben einen gemeinsamen Chatkanal, andere Spieler sehen sogar an den Sprechblasen, welcher Kopf gerade redet. Aber Achtung: Sobald einer der beiden Ogerspieler ausloggt, stirbt der Oger...



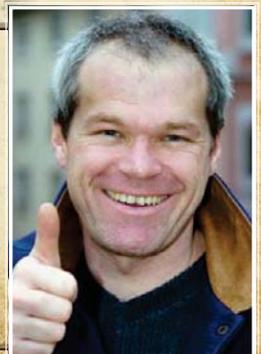
► Immerhin profitierte ein japanischer Automobilkonzern von World of Warcraft: 2007 sendete Toyota in den USA einen Werbespot in der Welt von Azeroth. Die Hauptrolle spielte ein episches Toyota-Pickup-Mount namens »Four Wheels of Fury«.



► WoW hatte es wegen seiner westlichen Prägung in Asien nie leicht. Im Konsolen-Land Japan spielt es zum Beispiel überhaupt keine Rolle. Da nützen auch fernöstlich angehauchte Artworks wie für dieses südkoreanische Spielmagazin wenig. Oder liegt's gar an der reichlich hässlichen Artwork selbst?

► Der berühmt-berüchtigte Filmregisseur Uwe Boll, der sich auf die Verfilmung von Computer- und Videospiele spezialisiert hat (unter anderem Far Cry, 2008), wollte auch den Warcraft-Kinofilm produzieren und Regie führen. Auf seine Bewerbung antwortete Blizzards CEO Paul Sams lediglich: »Wir verkaufen die Filmrechte nicht. Und schon gar nicht an Sie.«

Seit 2014 führt Boll übrigens ein Gourmet-Restaurant in Vancouver und kredenzt dort deutsche Küche – mit hervorragenden Kritiken und auf Platz 37 der besten Restaurants in Kanada! ★



Veteranen blicken zurück

WEISSTE NOCH?

Mit Classic können viele WoW-Veteranen wieder in das Spiel eintauchen, in das sie sich vor 15 Jahren verliebt haben. Aber wie war das damals eigentlich, als der WoW-Virus ausbrach? Wie hat sich WoW, wie haben sich die Spieler seitdem verändert? MeinMMO-Autor Benedict Grothaus erinnert sich mit dem WoW-Streamer JohnnyCDerp an die wilden frühen Jahre und die sieben Erweiterungen – aus ganz persönlicher Sicht.

Von Benedict Grothaus und JohnnyCDerp



Benedict Grothaus ist 12, als er sich das erste Mal in WoW stürzt – knackt also das USK-Rating.

BENEDICT GROTHAUS

Benedict (26) ist freier Autor bei Mein-MMO.de und studiert (noch) Deutsche Literatur und Sprachwissenschaft. Er interessiert sich vor allem für kompetitive Spiele, MMORPGs und Survival-Games. Auch Indie-Titel spielt er gerne und offen an. Außerdem steht eSports bei ihm hoch im Kurs. Wenn der PC mal aus bleibt, zieht es ihn häufig zu Pen & Papers Stift und Papier oder Brettspielen. WoW ist er natürlich immer treu.



Heute liegt Benedict in den letzten Zügen (seines Studiums!) und arbeitet als Freier Autor für MeinMMO.



JohnnyCDerp zu Vanilla-Zeiten. Ja, damals war die Frise von Daniel Küblböck schwer angesagt.

JOHNNYCDERP



Der WoW-Veteran (34) hat Philosophie und Modernes Japan studiert. Heute arbeitet er nebenher als Streamer, auch seine Frau spielt mit Begeisterung WoW. Nur ihre Tochter ist noch zu jung, aber das kann ja noch werden.

JohnnyCDerp heute. Der WoW-Streamer ist auf Twitch unterwegs: www.twitch.tv/johnnycderp.

Als am 11. Februar 2005 der Startschuss zum offiziellen Release von World of Warcraft fällt, habe ich nie erwartet, dass es einmal zum berühmtesten und größten MMORPG der Welt wird. Diesen Startschuss feuert Blizzard jetzt mit Classic noch einmal ab – und schlagartig werden Erinnerungen wach. Um uns auf das »neue alte« Erlebnis einzustimmen, erinnern sich mein WoW-Mitstreiter JohnnyCDerp und ich daran, was wir in dieser langen Zeit alles erlebt haben, wie sich das Spiel verändert hat – aber auch unser eigenes Leben.

Das größte Abenteuer unseres Lebens beginnt

11. Februar 2005: Die ersten Schritte auf Azeroth fallen uns beiden, wie wohl den meisten, erst einmal etwas schwer. Wir müssen das Spiel und die riesige Welt erst kennenlernen, und viele Fehler machen uns erst im Nachhinein schlauer (ja, man kann gleichzeitig essen UND trinken!).

JohnnyCDerp: Mein skurrilstes Erlebnis in Vanilla: Wir sind in Zul'Farrak unterwegs (der Mitte-40-Dungeon unten in Tanaris). Als Tank begleitet uns ein Krieger, der jedoch irgendwie nicht wirklich die Aggro halten kann und kaum Schaden macht. Auf meine Frage, was er denn so an Fähigkeiten einsetzt, kommt nur: »Na, heroischer Stoß Rang 2.« Mehr habe er nicht lernen können, denn der Kriegerlehrer in Goldhain hat ja nicht mehr im Angebot. Dass es auch woan-

ders Lehrer gibt, die ihm höhere Ränge beibringen können, wusste er bis dahin nicht. Er hat also das Spiel bis Stufe 40 nur mit Heroischer Stoß Rang 2 gemeistert ...

Die erste Gilde

Leichter wird die Reise durch neue Bekannte, die wir im Spiel treffen und oft sogar zu Freunden werden, die uns auch durchs Real Life begleiten. Wir finden unsere ersten Gilden – ich eine kleine Rollenspielgilde, zu der mein Kontakt erst mit Legion vollständig eingeschlafen wird, und Johnny schließt sich einer Gemeinschaft aus über 250 Spielern an, mit deren Mitgliedern er heute noch befreundet ist.

JohnnyCDerp: Ich habe auf Baelgun gespielt. Das war ja schon immer ein kleiner Server, und man ist sich sowieso immer über den Weg gelaufen. Wenn ich jetzt da einlogge, stoße ich dauernd auf die selben Pappnasen, mit denen ich Vanilla verbracht habe – auch heute noch. Ich habe auch viele Veteranen in meinem Stream wiedergefunden, oder sie mich. Die haben mich dann mit dem alten Nick angeschrieben,



Johnnys erster Screenshot aus einer Instanz – hier Gnomeregion.

gefragt, ob ich das wäre, und so haben wir uns wiedergefunden. Das sind rund 20 Leute von damals!

Die Gilden – damals und heute

Auch wenn der Gilden-Zusammenhalt noch immer da ist, haben sich die äußeren Umstände natürlich geändert. Während die Gilden zu Vanilla-Zeiten noch aus jungen Leuten bestehen, die viel Zeit für WoW haben, sind die Mitspieler heute entsprechend älter. Nicht nur die, die uns durchgehend begleiten, sondern auch die, die wir neu finden. Früher waren die Spieler zwischen 15 und 20 Jahre alt, heute sind sie eher um die 30, auch in unseren neuen Gilden.

Auch das Spielverhalten hat sich verändert. Unsere ersten »Gildies« lernen wir 2005 kennen, als wir viel zu viel Zeit haben und das einzige Hobby WoW ist. Jeden Tag und auch die Nächte wird stundenlang gespielt. Heute ist WoW ein Teil meiner Arbeit, aber als Hobby hat es seinen Stellenwert eingebüßt und ist nur noch ein Hobby von



Der First Kill des legendären Elite-Bosses Ragnaros im Molten Core.

vielen, nicht mehr »das« Hobby. Das ist auch bei den allermeisten unserer Freunde so.

Das liegt auch daran, dass die Spieler von damals jetzt einfach reifer sind. Die meisten haben einen Beruf, der viel Zeit in Anspruch

nimmt, knapp die Hälfte hat Familie und Kinder, die Aufmerksamkeit wollen. Mit einem Augenzwinkern verrät mir Johnny: »Früher hat Mama beim Spielen gestört, heute ist es meine Frau.«

Unsere Abenteuer mit WoW – von Vanilla bis Heute

Nachdem uns das Ur-World of Warcraft so schwer erwischt hat, entwickelt es sich kontinuierlich immer weiter. Insgesamt sieben Erweiterungen gibt es bis dato, und jede hat auch für uns ihre großen Momente, sowohl spielerisch als auch persönlich.

The Burning Crusade: Das erste große Ding

Wer 2005 WoW gespielt hat, für den ist The Burning Crusade wohl bis heute eine der größten Veränderungen in WoW. Neue Server, mehr Spieler, neue Gebiete und neue Raids bieten 2007 ein noch tieferes WoW-

Erlebnis. Während The Burning Crusade für mich persönlich besonders durch Karazhan den Höhepunkt von WoW darstellt, ist es für Johnny das Addon mit der größten Verlustrate: Obwohl seine Gilde bis zu sechs Tage die Woche raidet, löst sie sich später wegen Problemen in den Raids fast vollständig auf und wandert ab – zum damals neu aufkommenden Age of Conan.

Eine Anekdote: Mit Burning Crusade, da kennen Johnny und ich uns noch gar nicht, wechselt Johnny zur Horde und auf den Server »Das Konsortium«. Dort lernt er einen Taurenjäger kennen, der gerne Unfug an-

stellt, zum Beispiel wilde Paraden durch Orgrimmar organisiert. Schnell ist der Taure auf dem Server bekannt wie eine bunte Kuh. Erst bei diesem Interview, zwölf Jahre später, stellen wir fest, dass dieser Jäger meine Schwester war.

Wrath of the Lich King: Hochzeit und Tiefpunkt

Die Essenz von Lich King einzufangen, ist fast unmöglich. Obwohl mit der Erweiterung 2008 viele Neuerungen und auch die erste Heldenklasse Einzug halten, spaltet sie die WoW-Fans: Für viele gilt Lich King als das beste Addon – bei anderen jedoch als das schlechteste.

JohnnyCDerp: Ich finde WotLK massiv over-rated. Tatsächlich war es das Addon, in dem sich meine Gilde aufgelöst hat. Nach Ulduar, im Schlachtzug »Prüfung des obersten Kreuzfahrers«, kurz PdoK. Das war das erste Addon, in dem ich live erlebt habe, wie eine Gemeinschaft so richtig zerbricht. Ich stand wie arbeitslos auf der Straße. Ich hatte immer irgendwo mindestens einen Twink zum raiden. Aber das war das erste Mal in WoW, dass ich das wirklich gar nichts hatte.

Cataclysm: Die größte Enttäuschung, die gar nicht so schlimm war

Cataclysm ist bei vielen Spielern bis heute das Addon, das sie am liebsten vergessen würden, »aber nicht vergessen können«, wie Johnny einwirft. Denn Cataclysm krempelt 2010 die gesamte World of Warcraft um. Neue Talentbäume, eine zerstörte Welt, neue Social-Tools. Aber egal, wie enttäuschend, gut oder schlecht man Cataclysm



Ironforge, das spätere Eisenschmiede, ist 2005 proppenvoll. Heute herrscht in der Zwergen-Hauptstadt meist gähnende Leere. Das dürfte sich mit Classic wieder ändern.

Der Kataklysmus hat die Spielwelt völlig umgekrempelt. Dieses Bild aus dem Startgebiet der Goblins hat mich besonders beeindruckt.

finden mag: Wer mit dem UR-WoW als Jugendlicher angefangen hat, der wird im dritten Addon mit seinem Erwachsenenleben konfrontiert. Für mich beginnt kurz nach dem Cataclysm-Start das Studium, für Johnny endet es und er fängt an, für Radiosender zu arbeiten.

Cata ist für uns also auch privat eine Zeit der Veränderung. Obwohl das Spiel, besonders durch seine lediglich fünf neuen Levels, keine überragenden Inhalte bietet, sitzt die Enttäuschung nicht tief. Denn jetzt rückt unser Real Life in den Fokus. WoW ist das erste Mal keine Verlockung mehr.

Mists of Pandaria: Großartig oder öde?

Nach Cataclysm ist Mists of Pandaria 2012 das Addon, in dem WoW für uns wieder interessant wird. Johnny findet das erste Mal wieder eine Gilde, an die er sich langfristig bindet. Viele Kontakte bestehen bis heute, sogar einige alte Kollegen aus früheren Gilden stoßen wieder dazu.

Die Zeit, die wir in WoW stecken, nimmt wieder zu. World of Warcraft wird wieder mehr zum geliebten Hobby, die Welt lädt erneut zum Entdecken ein. Trotz der ebenfalls nur fünf neuen Stufen ist Mists of Pandaria schließlich der Weg zurück aus der Senke von Cataclysm.



JohnnyCDerp: MoP war die Rückkehr für mich. Die Rückkehr zum Hobby. Ich habe mein Abo nie gekündigt und, abgesehen vom Urlaub, nie länger als eine Woche lang nicht eingeloggt. Aber mit MoP kam ich erst wirklich zurück.

Warlords of Draenor: Nicht gut, aber ein Weg nach oben
Obwohl Warlords of Draenor 2014 von Kritikern verschrien wird, da Draenor ja bereits in BC existierte und viele Features einfach nur aufgewärmt seien, ist es trotz seines Grinds und seiner stellenweisen Langatmigkeit der Auftakt zu einem besseren WoW.

Mir persönlich macht WoW seit Warlords of Draenor wieder richtig Spaß. Das liegt mit daran, dass ich hier einige der Leute kennenlerne, mit denen ich nun bis heute spiele. Ich habe viele alte Kontakte hinter mir gelassen, neue geknüpft und bin darüber heute sehr froh.

JohnnyCDerp: WoD hat für mich die soziale Komponente in diesem Spiel endgültig gekillt. Die Garnison hat für mich den sozialen Aspekt kaputtgemacht. Ironischerweise kamen mit WoD wieder einige alte Bekannte zurück, und wir haben den gesamten Content zusammen geschafft.

Legion: Das beste WoW, das es je gab
Mit Legion wird 2016 aus WoW wieder »das eine Hobby«, das die meiste Zeit verschlingt. Wunderschöne Raids und das System »Mythisch+« bringen uns dazu, wieder sehr viel mehr Zeit in Azeroth zu verbringen als zuvor. Viele ehemalige Spieler kommen zurück, alte Bekanntschaften blühen zumindest kurz wieder auf, viele Änderungen haben WoW einfach besser gemacht. World of

DIE DREI GRÖSSTEN WÜNSCHE AN BLIZZARD

Zum Abschluss habe ich Johnny nach seinen ganz persönlichen größten Wünschen gefragt, die er als WoW-Veteran an Blizzard hat.

1. Keine BC-Server, denn das würde die Community nur noch weiter auseinander reißen. Wenn BC-Server kommen, denke ich, werden weder BC, noch Classic noch Retail genug Spieler haben, um zu funktionieren.
2. Bitte Content nach Naxxramas für ein »WoW 2.0« bringen. Nehmt die Runescape-Lösung und entwickelt Classic weiter.
3. Mehr Fokus auf RPG-Elemente und weg vom Action-RPG. Für mich ist WoW im Moment nichts anderes als Diablo im MMO-Format.





Die Klassenhallen von Legion sind eines der besten Features aller Zeiten. Hier die Halle der Schurken.

Warcraft macht endlich wieder Spaß – und das auf vielen Ebenen.

JohnnyCDerp: Legion halte ich für das beste Addon, das Blizzard je gebracht hat, noch besser als Burning Crusade. Ich habe so viel gegründet und gemacht – es hat mir einfach Spaß gemacht.

Battle for Azeroth: Geht WoW zu Ende?

Mit Battle for Azeroth zeichnet sich 2018 bei uns ein krasser Gegensatz zu Legion. Viele Spieler hören auf, andere wechseln die Server, um zu alten, festeren Strukturen zurückzukehren und verbleibende Spieler um sich zu scharen. Ich selbst habe mir hier den »Nur noch zum Raid einloggen«-Erfolg freigespielt und spiele erst seit Patch 8.2 wieder deutlich mehr – und auch mit Freude. Johnny sieht hier aber einen Tiefpunkt der WoW-Entwicklung, denn er geht nicht einmal

mehr raiden. Dabei bietet Battle for Azeroth mit seinen Gebieten und Storys die vermutlich beste Geschichte, die es in WoW jemals gab. Es ist deswegen schwer, das Addon zu verdammen.

WoW 2005 vs. 2019 Was hat sich für uns verändert?

In all den Jahren, in denen es WoW nun schon gibt, hat sich vieles getan. Aus unserer Sicht hat sich aber eine Sache am meisten verändert: der Community-Gedanke. Dabei ist hier aber das Spektrum einfach nur breiter. Der damals viel gelobte Zusammenhalt in einer Gilde existiert heute immer noch, aber nicht mehr bei allen Gilden. Wer keine Lust auf Raidfinder und Servertransfer hat, der bleibt bei seiner Gilde und findet in der Regel eine Gemeinschaft, die genauso denkt. Diese Gruppen halten sogar teilweise noch stärker zusammen, als sie es früher getan haben.

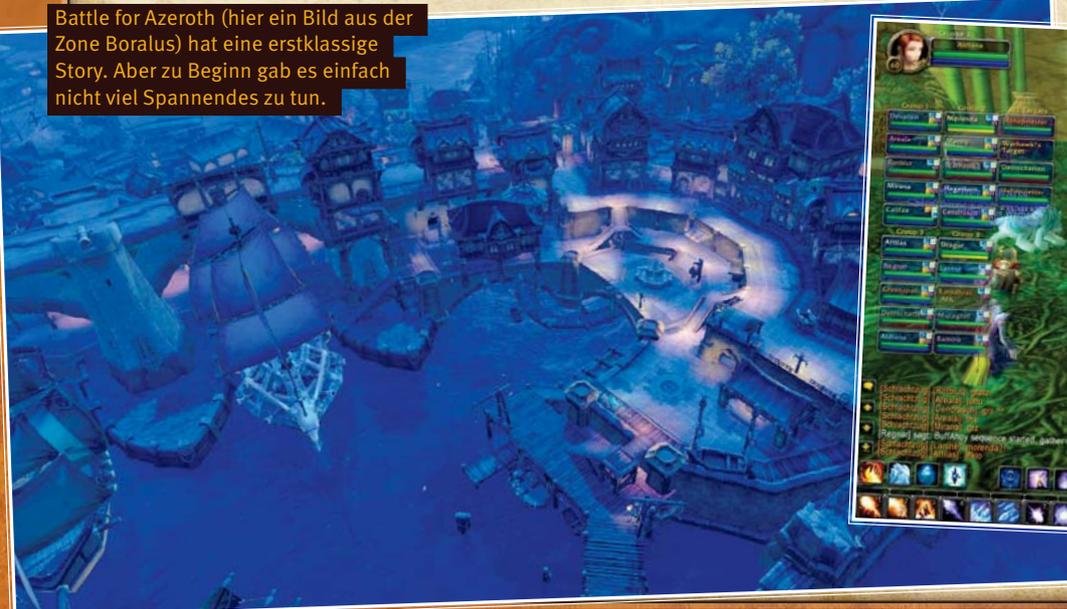
Dagegen bieten aber die Freiheiten, die WoW heute nun einmal hat, auch Spielern ein Erlebnis, die eine eher lose Verbindung zu ihrer Gruppe pflegen – eben weil Familie und Beruf an erster Stelle stehen. Es ist heute weder besser, noch schlechter. Sondern einfach anders.

Wird WoW Classic wieder »so gut wie früher«?

Mit dem Release der offiziellen Classic-Server erfüllt Blizzard einen jahrelangen großen Wunsch der Community. Auch Johnny und ich werden Classic spielen, beide aus Gründen der Nostalgie, aber auch, weil viele alte Bekannte wieder spielen, mit denen wir die große Reise erneut antreten wollen.

JohnnyCDerp: WoW Classic wird für mich ein großes »back to the roots« mit den coolsten Leuten, die ich in den 15 Jahren habe kennenlernten dürfen. ★

Battle for Azeroth (hier ein Bild aus der Zone Boralus) hat eine erstklassige Story. Aber zu Beginn gab es einfach nicht viel Spannendes zu tun.



Größere Raidgruppen bleiben heute häufig nicht mehr jahrelang zusammen.

WoW als Frau, Teil 1

DAS SELTSAME VERHALTEN GESCHLECHTSREIFER MITSPIELER IN WOW

Vom simplen Anflirten bis hin zu reichlich harten Tatsachen:
Ein Rückblick auf die ersten Jahre WoW als Spielerin. Von Glória H. Manderfeld

Als WoW erschien, hatte mich wie viele andere Spieler die Lust auf Azeroth sehr schnell gepackt und ich erkundete mit verschiedenen Charakteren die Startgebiete. WoW brachte mir viel Spaß, aber auch eine ungewollte Zusatzerfahrung: Selten wurde ich von Mitspielern dermaßen penetrant angebaggert wie in diesem Spiel. Mein größter Fehler war es wohl, in den ersten Wochen ein freundlicher Mensch zu sein und mich mit unbekanntem Mitspielern auch mal zu unterhalten. Von Ultima Online und Anarchy Online her war ich es gewöhnt, beim Monstertöten nebenher mit anderen Spielern zu quatschen, das hatte sich für mich immer in einem entspannten Rahmen gehalten. Persönliche Fragen stellte man sich erst, wenn man sich schon einzige Zeit kannte.

Brauchst du Hilfe?

Bei WoW fing der Spaß oft schon mit einem harmlosen Hilfsangebot an. Ich unterstelle Mitspielern nicht von vornherein, dass sie nicht einfach aus purer Freundlichkeit anderen unter die Arme greifen wollten – auch solche Menschen habe ich in WoW erlebt und sehr zu schätzen gelernt. Aber in einer Vielzahl der Fälle wurde aus der Annahme des Angebots »Lass uns diese Quest zusammen machen« schnell eine unangenehme Begegnung der hormongesteuerten Art, weil irgendein Mitspieler das MMORPG mit einer Partnerbörse verwechselt hatte.

Während ich (mit einem weiblichen Charakter) eigentlich nur Mobs plätten, viel Gold sammeln und Quests lösen wollte, versuchten mich meine Helfer (mit einem männlichen Charakter) auf das reale Geschlecht und potentielle Paarungsbereitschaft abzuklopfen. Selbst der freundliche Hinweis, vergeben und nicht interessiert zu sein, hinderte einen solchen Mitspieler nur selten daran, weiterzufragen und den eigenen Beziehungsstatus (natürlich Single)

kundzutun. Und übrigens sei »er« auf der Suche. Idealerweise nach einer Frau, die auch gerne WoW spielt. Wie überraschend!

Affäre verzweifelt gesucht

Die meisten hielten glücklicherweise den Rand, wenn ich ihnen einmal klargemacht hatte, dass ihre Chancen gegen den wohlhabenden, gut bestückten und vor allem ultraeifersüchtigen Hengst zuhause eher gering angesiedelt waren. Naja, nicht wirklich! Aber der gebetsmühlenartig wiederholte Hinweis »ich bin vom Markt« setzte sich dann doch meistens durch. Oder ich schrieb gleich etwas wie »Hey, mein Name ist Kai-Uwe und ich suche einen liebevollen Partner!« Danach stand ich recht schnell wieder allein in der Pampa. Die Steigerung des Ganzen waren dann diejenigen, die mir eine heiße Affäre schmackhaft machen wollten – wohlgemerkt, ohne mich länger zu kennen als vielleicht zehn Minuten! Für die meisten war es offensichtlich ausreichend, hinter dem attraktiv gestalteten Avatar auch eine attraktive Spielerin zu vermuten.

Raus mit der Ignore-Keule

Oder es kam gleich die obligatorische Frage nach einem Bikini-Bild, idealerweise ohne Bikini, damit der Unbekannte eine sexy Vorlage für die allabendliche Handarbeit bekäme. Ich sollte dabei auch nicht leer ausgehen, immerhin hatten diese Mitspieler immer Bilder ihrer intimen Ausstattung parat. Dafür müsste ich dem Gegenüber nur meine Email-Adresse verraten. Und vielleicht noch meine Maße. Und den realen Namen plus Wohnort. Manche taten mir dann noch ungefragt ihre realen, sexuellen Vorlieben kund. Das war dann immer der Moment, in dem ich die Ignore-Keule schwang und mir meinen Spielspaß woanders suchte.

TIPPS FÜRS MITEINANDER

In MMORPGs geht es bei vielen Inhalten nicht ohne Mitspieler. Wir haben euch die wichtigsten Tipps für ein entspannteres Spielerlebnis zusammengestellt:

1. Freundlich bleiben, selbst wenn andere es nicht sind. Das ist gut fürs Karma – und zeigt den schweigenden Mitspielern, wie's besser geht.
2. Begegnet dem seltsamen Verhalten anderer Spieler mit Humor. Es wird vermutlich nichts daran ändern, was sie anstellen, aber eure Laune geht wenigstens nicht in den Keller.
3. Drückt euch verständlich aus. Nicht jeder Mitspieler kann mit kryptischen Ausdrücken etwas anfangen, mit denen ihr euch mehr Gruppenmitglieder für Raids, Elitegegner oder Dungeonruns sucht.
4. Nehmt euch Beleidigungen von Unbekannten nicht zu Herzen. Die kennen euch ja nicht, ihre Beleidigungen gelten also nie euch persönlich.
5. Wenn andere Spieler euch gegenüber eskalieren, nutzt die Ignore-Funktion oder meldet die andere Person beim Support. Ihr müsst euch schlechtes Verhalten anderer nicht antun. Setzt dem Lieber frühzeitig ein Ende, bevor ihr den Spaß verliert.
6. Nehmt Abstand von Mitspielern, die euch kurz nach dem Kennenlernen bereits nach persönlichen Daten und Details ausfragen. Man weiß nie, was sie damit anfangen.

FRAU?



Brüste machen blöd

Kam mal keine Anmache, war der Typus des Erklär-Bärs die nächste potentielle Bekanntschaft, der mir jedes Detail des Spiels erschöpfend auseinandersetzte. Dass ich in der Regel recht gut wusste, was ich tat, war für solche Mitspieler ziemlich egal. Entsprechende Einwände meinerseits wurden schlicht völlig ignoriert oder kleingeredet. So durfte ich mir anhören, was ich mit meinem aktuellen Charakter falsch mache, welche Ausrüstung ich bräuchte und welche Skillung die beste sei. Ganz als könnten Mitspieler mit Brüsten keine Suchmaschinen bedienen oder die zu den Skills gehörenden Tooltips nicht lesen. Solche freundlichen Helfer drückten mir auch gerne Gold, Ausrüstung und Ressourcen in die Hand. Vollkommen egal, ob ich sie nun wollte oder nicht.

Natürlich ist es schön, wenn man mal ein Geschenk erhält, das einem das Spiel erleichtert. Bei MMORPGs ist für mich aber eine der wichtigsten Herausforderungen, mir Dinge selbst zu verdienen, Schwierigkeiten selbst zu meistern und eigenständig zu lernen, wie ich meine Klasse am besten spiele. Aber für diese Aussage brachten mir schenkwilige Mitspieler vor allem Unverständnis entgegen, ich solle doch froh darüber sein, dass ich mir nicht alles selbst verdienen müsse. Anhaltende Dankbarkeit und Begleitung beim Questen waren übrigens die Währung, mit der ich für die Geschenke dann bezahlen sollte. Hilfsbereitschaft ist wirklich nichts verkehrtes. Auch ich helfe anderen Spielerinnen und Spielern gerne, wenn ich merke, dass Hilfe gebraucht wird. Aber das oft damit verknüpfte Anspruchsdenken war einfach nur abschreckend – da wurde das Schenken dann nur zum reinen Selbstzweck.

Geschlecht, wechsel dich

Ein damaliges Gilddenmitglied wollte die Anbagger-Geschichten der Frauen in unserer Gilde übrigens nicht glauben und erstellte sich eine blonde, sehr jugendlich aussehende Priesterin. Dann

fragte er ebenfalls im Bereichs-Chat nach Hilfe zum Questen. Als hilflose Frau war er so überzeugend, dass er sich bald vor Hilfsangeboten nicht mehr retten konnte. Er fragte nie von selbst nach Geschenken, lehnte aber auch keinen gespendeten Gegenstand ab – und verriet natürlich nie sein wahres Geschlecht. Nach einer Woche Brutto-Spielzeit war die »hilflose Blondine« auf Level 19 und hatte genug Gold für ihr Mount, den Reitunterricht und dicke Vorräte an Tränken und Ressourcen. Für damalige Verhältnisse ein Vermögen!

Und unser Mitspieler war schockiert darüber, wie herablassend, besserwisserisch und sexistisch manche Spieler mit ihm umgegangen waren. Ich machte den Umkehrversuch: So entspannt gespielt wie mit einem männlichen Avatar hatte ich lange nicht. Keine unerwünschte Anmache, keine Betterwisser, einfach nur spielen! Eine andere Frau hatte mit diesem Trick aber weniger Glück – siehe nächste Seite.

Unsere beste Freundin

15 Jahre später sind meine Erfahrungen längst nicht mehr so extrem. Weibliche Spieler sind keine Ausnahme mehr wie zum Start von WoW Vanilla, und die in unserer Gesellschaft zunehmend offen geführte Sexismusdebatte hat zu einem besseren Umgangston sicherlich auch etwas beigetragen. Dennoch kenne ich keine Mitspielerin, die nicht mindestens von einer Handvoll solcher Erlebnisse berichten könnte. Für eine Freundin endete eine unschöne Bekanntschaft sogar mit einem Stalker im realen Leben, der einfach nicht akzeptieren konnte, dass sie eben »nur WoW spielen« und nicht mehr wollte. Mich haben diese Erfahrungen jedenfalls gelehrt, Unbekannten nichts mehr über die Person hinter dem Charakter preiszugeben, schon gar nicht das Geschlecht. Sollten sich Mitspieler dauerhaft daneben benehmen, gilt für mich, was ich damals auf die harte Tour lernen musste: Die Ignore-Funktion ist dein Freund. Oder deine beste Freundin. ★

WoW als Frau, Teil 2

SEI NICHT WIE HORST

Vom netten Mitquester zum übergriffigen Dauerbaggerer: Eine WoW-Veteranin erzählt von ihrer unangenehmsten Spielerfahrung. Von Gudrun »Guddy« Schoenborn

Wenn ich an Vanilla denke, kommen mir lustige Gildentreffs, immense Gruppensuch-Hürden und lange Questreihen auf der Suche nach dem heiligen Artefakt in den Sinn. Und Horst*. Horst war ein Nachtelf-Priester mit einem sehr zweifelhaften Sinn für Mode. Aber wer trug damals nicht einen zusammengehäkelten Flickenteppich? Eben! Das eigentlich Erstaunliche an ihm aber war, dass er mich ganz normal behandelte. Das war in einer Welt, in der weibliche Charaktere stets mit Gold überschüttet wurden, gar nicht mal selbstverständlich.

Wir trafen uns regelmäßig zum Questen, schrieben erst im Rollenspiel und schließlich auch privat OOC miteinander, also Out of Character. Wir wurden im Laufe der Zeit zu guten Quest- und Instanzkollegen. Nach Wochen erwähnte ich beiläufig, dass ich eine Rollenspielerin alter Schule sei. Es vergingen Minuten, in denen er nichts schrieb. Das erste Wort, das dann im Chat erschien, war ein galantes: »Frau?«

Mit einem Wort wird alles anders

Ganz so, als habe er von jetzt auf gleich jegliche Ausdrucksfähigkeit verloren und sei auf eine prähistorische Stufe zurückgekehrt. Im weiteren Verlauf verstand ich, dass er Probleme hatte, die völlig neue Information mathematisch zu verarbeiten: Videospiele + männlicher Charakter + Krieger ≠ Frau.

Das konnte in seiner Welt einfach nicht sein. Innerhalb weniger Sekunden wurde ich zu einem magischen Einhorn.

Es ist faszinierend, zu sehen, wie sich das Verhalten aufgrund nur einer Komponente ändern kann. Ich war noch immer dieselbe Person, habe dieselben Sachen geschrieben, dieselben Verhaltensweisen an den Tag gelegt. Davor, wie auch danach, kannte er mich lediglich von virtuellen Gesprächen. Er wusste nicht einmal, wie ich aussah. Und trotzdem setzte bei ihm augenblicklich die Paarungszeit ein. Er begann, mir nette Dinge zu schreiben. Er fragte private Dinge. Er fragte nach einem Foto. Der Adresse. Nach mehr als nur einer Chatbekanntschaft: Es wurde mir bald zu viel. Ich ging auf Abstand, längst war mir unangenehm geworden, mit ihm unterwegs zu sein.

Anmache statt Abstand

Nein, den Charakter auszuziehen und dann nackt vor der Mitspielerin auf und ab zu hüpfen und schmutzige Witze zu reißen funktioniert nicht, wenn man sich kaum kennt. Und selbst wenn man sich kennt, ist ein solches Verhalten ganz klar individuelle Humorsache. Ich, als ohnehin gebranntes Kind, empfand es als negativ übergriffig. Als ich nach mehrmaliger Kritik endgültig und betont von ihm Abstand nahm, flüchtete er prompt in seine paladin'sche Angstblase.

Denn dann fing das Thema erst richtig an, indem er mir anrühige Nachrichten schickte. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich World of Warcraft nie als sexuell wahrgenommen. Doch in dieser Zeit fiel es mir bewusst auf. Jedes Mal, wenn ich an Goldshire

vorbeilief, las ich die pornösen Chatnachrichten. Was andere als lustige Anekdote wahrnahmen, war für mich in dieser Zeit fast bedrohlich. Es erinnerte mich an Horst. Und es widerte mich an.

Nacktmull-Postwurfsendung

Enttäuscht über meine Ignoranz fand er durch meinen Nickname heraus, in welchen Foren ich mich sonst herumtrieb. In einer privaten Nachricht von einem unbekanntem User, der verdächtig nach Horst klang, lag mein erstes Dickpic. Es war possierlich und erinnerte mich daran, dass ich mal wieder Kim Possible gucken sollte.

Längst nicht alle meine Mitspieler waren so wie Horst. Der war ganz offensichtlich ein spezialgelagerter Sonderfall, der mir WoW fast verleidet hätte. Der Fall zeigt aber, wie schnell man einzig aufgrund des Geschlechts scheiße behandelt wird und wie schnell der Respekt verloren ging. Gerade in einer Zeit, in der Spielerinnen im allgemeinen Verständnis noch nicht so selbstverständlich waren wie heute. Nicht, dass es damals keine gegeben hätte – sie haben sich nur nicht so gezeigt. Warum? Zum Beispiel wegen Männern wie Horst.

Man sieht sich immer zweimal

Zum Glück hat mich diese Geschichte nicht lange tangiert, aber sie hat mich vieles über den Umgang im Netz mit Frauen gelehrt. Was Horst heute macht, würde ich manchmal gerne wissen. Dass er sich manchmal für sein damaliges Verhalten schämt, wünsche ich sowohl ihm, als auch den Frauen, mit denen er sich eventuell heutzutage umgibt. Auf jeden Fall hoffe ich, dass er nicht nur gelernt hat, dass auch Frauen männliche Krieger spielen können. Sondern auch, dass sie Wesen sind, die es zu respektieren gilt.

War mir übrigens eine Freude, später als Hordlerin im PVP wieder auf ihn getroffen zu sein. Er spielte genau so erbärmlich, wie es sein Dickpic einst versprochen hatte. Unterwegs war ich diesmal als Taurendruide, eine tollpatschig anmutende Gestalt, die seinem Bild einer Frau vermutlich eher entsprach als der Avatar, den er noch von mir kannte. Horst dagegen war seinem Priester treu geblieben. Dabei wirkte er nicht, als habe er ihn über die Jahre perfektioniert, denn am Ende stand er in der Statistik ganz weit oben – nämlich im Ranking »eigene Tode«. ★

*Name natürlich geändert

**MEHR LESESTOFF GEFÄLLIG?**

Guddy arbeitet in der Spieleindustrie und betreibt in ihrer Freizeit den Blog »Fried Phoenix«. Darin schreibt sie über Diversität, Geek-Themen, Gaming und Literatur aller Art.

Link: www.fried-phoenix.de

Das WoWverse

VIEL MEHR ALS NUR EIN SPIEL

Das WoWverse ist so bunt und vielfältig wie der Dunkelmond-Jahrmarkt.

World of Warcraft ist für echte Fans mehr als Monsterplättchen, Questen, Dungeons und Schlachtfelder. Wir werfen einen Blick auf die interessantesten Werke des WoWverse. Von Gloria H. Manderfeld

Für WoW-Spieler der ersten Stunde sind Erinnerungen an die gute, alte Zeit oft mit viel mehr verbunden als mit Blizzards vorgegebenen Inhalten. Gerade die lebendige, kreative Community prägte einzigartige Videos, Texte, Hörspiele und vieles mehr, die sich im Rückblick gar nicht mehr vom Spiel selbst trennen lassen. Schwelgt also mit uns in Nostalgie und erfahrt, wie die Geschichte weiterging.

SHAKES & FIDGET



Shakes und Fidget erkunden einen Schatzhort – mit Ärger im Gepäck.

Die Comic-Abenteuer des menschlichen Kriegers Shakes und des Gnomenmagiers Fidget von Marvin Clifford und Oskar Pannier begannen als waschechte Parodie auf World of Warcraft. Da der im klassischen Funny-Stil gezeichnete Comic viele Situationen behandelt, die WoW-Spieler bestens kennen, fand er bald eine begeisterte Leserschaft und entwickelte sich vom Einseiter mit abgeschlossenem Thema hin zu aufwendigeren, miteinander verbundenen Storylines.

Seit der Veröffentlichung des gleichnamigen Browserspiels von Playa Games spielen die Comics aber in einer eigenen Welt und parodieren auch andere Fantasy-Spielwelten. 2007 erschien der bisher einzige Shakes & Fidget-Comicband im Zauberfeder Verlag. 2017 startete Playa Games eine Crowdfunding-Kampagne für ein Shakes & Fidget-Adventure, cancelte die Kampagne aber einen Monat nach Beginn, da absehbar war, dass das Finanzierungsziel nicht erreicht würde.



Diese Artwork zum geplanten Shakes & Fidget-Adventure zeigt eine Stadt, die Dalaran ähnelt.

MEHR ZU MARVIN CLIFFORD UND OSKAR PANNIER

Marvin Clifford veröffentlicht neben Print-Arbeiten tolle Comicstrips, darunter das 2015 mit dem Max-und-Moritz-Preis ausgezeichnete, autobiographische Webcomic »Schisslaweng« (www.marvinclifford.com).

Oskar Pannier arbeitet als Illustrator und Comic-Autor und ist regelmäßig mit einem Art-Stream auf Twitch zu sehen. Link: www.oskarpannier.com

ALLIMANIA

Vom bekannten, fiktiven Hörspiel über die Abenteuer der gleichnamigen Allianzgilde erschien zunächst 19 Folgen zwischen 2006 und 2008, die finale Folge 20 wurde mit größerem Aufwand produziert und im Rahmen eines Onlineevents im Jahr 2015 veröffentlicht. Mit den Spinoffs »Allimania – Die nächste Generation« im Jahr 2011, »Horst & Panski retten die Welt« und »Greyson Tales« gab es Nachschub für die Fans der Serie. Ursprünglich auf der WoW-Communityseite wow-szene.de erschienen, sind alle Allimania-Folgen kostenfrei im Netz verfügbar. Allimania wurde während einer Redaktionssitzung zur Online-Radiosendung »WoW-Nacht« entwickelt und sollte eigentlich ein witziger Lückenfüller werden. Das Hörspiel begeisterte wegen der witzigen Storylines, der gekonnt gesetzten Lacher und der skurrilen Charaktere sogar Hörer, die nie World of Warcraft gespielt hatten.

Zum Start von World of Warcraft Classic hat Drehbuchautor und Horst-Sprecher Steve »Stevinho« Krömer »Allimania Classic« als Hörspielreihe mit neuen Charakteren, Story und Sprechern angekündigt. »Allimania Classic« feiert am 26. August 2019 Premiere.

ALLIMANIA

Die nächste Generation



Die nächste Generation der Allimania-Helden zieht nach den Ereignissen des Kataklysmus los.

ALLIMANIA UND MEHR IM NETZ

Alle Folgen der zwei regulären Staffeln Allimania und ihrer Spinoffs könnt ihr im Netz auf Steve Krömers Website herunterladen.

Link: www.allimania.justnetwork.eu

Die satirischen WoW-Blogs des Erzähler-Sprechers George »Barlow« Zaal findet ihr auf seinem YouTube-Channel »OnkelBarlow«.



In der ersten Allimania-Heldengruppe finden sich klassische Rollen wie die Nachtelfenpriesterin, der Gnomhexer und der Menschenkrieger.

TOTE ELFEN IN ORGRIMMAR

Silvia »Sicksissi« Ochlast ist die Sprecherin der Nachtelfenpriesterin Athinuviel, genannt »Uschi«, und arbeitet als Moderatorin bei Radio WMW.



Ich weiß noch, welchen Aufstand es gab, nachdem leaked wurde, auf welchem Server ich spiele. Allimania war das eine – Fans, die sich auf dem Server anmelden, das andere. Denn das hieß dann im Klartext: Wartezeiten für alle, und darüber war wirklich keiner glücklich. Insgeheim fühlte ich mich dann doch sehr geschmeichelt, denn eins muss man den Allimania-USchifans lassen: Sie waren allesamt einfach toll. Kreativ, manchmal etwas verrückt, liebenswert und was das Spiel betrifft, auch gern mal weit über dem Üblichen. Nix da mit Blümchen, Briefchen oder heimlich geflüstertem »Ich find dich toll!«

Und dann waren da noch die toten Elfen, die mir nach Orgrimmar gelegt wurden. Wie bei einer Katze, die eine tote Maus anschleppt und einen danach mit dem »Da! Für Dich!«-Blick anschaut, lagen gern mal tote Elfen in der Stadt. Einmal sogar mehrere in Form meines Namens. Das war einer der Momente, die ich wohl nie vergessen werde.

MEHR DOTS!

Mehr Dots! (10 Spieler)
Bezwingt Onyxia im 10-Spieler-Modus in weniger als 5 Minuten.

Viele Welpen! Kümmert euch drum! (10 Spi...)
Bringt im 10-Spieler-Modus innerhalb von 10 Sekunden, nachdem Onyxia abgetötet ist, 50 Welpen von Onyxia zum Schlüpfen und bezwingt Onyxia anschließend.



Die Erfolge »Viele Welpen! Kümmert euch darum!« und »Mehr Dots!« erinnern an das legendäre Onyxia-Wipe-Video.

Das YouTube-Video »Onyxia Wipe Animation« aus dem Jahr 2007 liefert zwar nur ein Soundfile mit einer nachträglich angefügten, sehr simplen Animation, ist aber gerade wegen dieser Einfachheit besonders amüsant. Die Gilde »Wipe Club« versucht sich darin nach mehreren Wipes erneut an der ersten Phase des Kampfes gegen Onyxia. Als die ersten Raidmitglieder von Onyxias Drachenschwanz erwischt und in die mit Dracheneiern gespickte Ecke geschleudert werden, eskaliert der Raidleiter ziemlich heftig und verhängt harsche Sanktionen. Sprüche wie »More Dots!« und »Many Whelps! Handle it!« wurden prompt im Addon Wrath of the Lich King als gleichnamige Raid-Erfolge für Onyxia eingebaut. Die Hearthstone-Karte »Schlachtzugleiter« zitiert den damaligen Raidleiter ebenfalls mit »Handle it!« und »Hit it very hard!« in der englischen Sprachausgabe.



Der »Schlachtzugleiter« in Blizzards Hearthstone hat einige der Sprüche des damaligen Raidleiters auf Lager.

DER WOW-BARDE

Eigentlich nahm Jan Hegenberg den Titel »GPF suckt« nur für Freunde auf und stellte den Clan-Song auf seiner Homepage online – kurz darauf brach die Seite wegen der vielen Downloads zusammen. Bekannte Titel wie »Die Horde rennt«, »Fette Elfe« und »Die Allianz schlägt zurück« sind heute längst nicht mehr aus der deutschen Gamer-Szene wegzudenken. 2019 feiert Jan Hegenberg als unabhängiger Künstler sein 15-jähriges

Bühnenjubiläum und hat die Best-of-Doppel-CD »Einmal Gamer – Immer Gamer« veröffentlicht. Der Re-Release von WoW Classic inspiriert ihn durch die mit der damaligen Spielzeit verbundenen Erinnerungen laut eigener Aussage nach wie vor zu neuen, epischen Songs. Jan Hegenbergs WoW-Abonnement läuft übrigens seit 15 Jahren durch – davon hat er noch keine Minute bereut.

AZEROTH IST KLEIN
Jan Hegenberg tourt als freier Künstler regelmäßig durch Deutschland und zu Events wie der GamesCom. Mehr zu Jan: jan-hegenberg.de



» Ein sehr kurioser und, wie sich später herausstellte, wichtiger Moment meines WoW-Lebens war die Begegnung mit einem Gnomen-Schurken namens Serido, der komplett mit Druiden-To-Klamotten geegared war. Das sah ziemlich bescheuert aus! Ich war in Desolace unterwegs und wollte irgendwelche Elite-Viecher umhauen. Alleine hatte ich da allerdings keine Chance, er half. Etwas später im TS hörte ich im Hintergrund übrigens meine Musik. Ich gratulierte ihm zu seinem »guten Geschmack« und stellte mich vor. Die Reaktion war sehr lustig, tatsächlich hatten wir uns schon auf einem meiner Konzerte in Berlin unterhalten – Azeroth ist klein. Kurzerhand jointe ich seiner Gilde »Garde der Hoffnung« und zog jeden Tag mit den mir lieb gewordenen Chaoten dieser Gilde los. Der Release von WoW war also nicht nur die Geburtsstunde meines Zweitlebens als Fendrick der Magier (auch genannt »Der Teppich«, weil er durch Aggro regelmäßig auf dem Boden lag), sondern auch der Beginn von wunderbaren Freundschaften im Real Life. <<<



Jan Hegenberg und seine Band »BAM«.

LEEEEEEEEEEEEEEEEEERROY JENKINS!

Der Erfolg »Leeeeeeeeeerroy...?« ist nicht nur etwas für Fans.

Gut ein halbes Jahr nach dem Release von World of Warcraft machte das dreiminütige Video »A Rough Go« weltweit Furore, das die Gilde »PALS FOR LIFE« beim Versuch zeigt, den Krähenhorst im damaligen Raid »Obere Schwarzfels Spitze« zu meistern. Während die Gruppenmitglieder die Taktik besprechen, kehrt der Paladin Leeroy Jenkins aus dem AFK zurück und rennt schnurstracks, seinen Namen brüllend, in den Krähenhorst hinein. Sehr zum Entsetzen der anderen Raidmitglieder zerstörte Leeroy die im Krähenhorst befindlichen Dracheneier und spawnte damit Unmengen Drachenwelpen, die kurz darauf dem Raid den Garaus machten.

Das Video war nach kurzer im Internet Zeit so beliebt, dass Blizzard im Addon Warlords of Draenor einen eigenen Erfolg namens »Leeeeeeeeeerroy...?« einführte, mit dem sich Spieler den Titel »Jenkins« verdienen können. 2017 gab der Spieler von Leeroy Jenkins zu, dass das Video inszeniert war. ★



Leeroy Jenkins wurde als Karte in Blizzards Hearthstone verewigt.

Classic vs. WoW 8.2

WELT IM UMBRUCH

Seit Todesschwinges verheerendem Flug über Azeroths Kontinente hat sich die Spielwelt entscheidend verändert. Wir zeigen die dramatischen Folgen und erklären die Hintergründe. Von Gloria H. Manderfeld

15 Jahre nach dem Release von World of Warcraft sind für Spieler der ersten Stunde viele vertraute Szenarien der früheren Spielwelt verschwunden oder wurden während der Konflikte zwischen Horde und Allianz stark

verändert. So wird ein Ausflug nach WoW auch ein reichlich nostalgischer Trip in eine schon fast vergessene Vergangenheit. In eine Zeit, als es noch die Weinberge von Nordhain gab, wir durch die Tausend Nadeln marschieren konnten, ohne abzusaufen, als Süderstade und Auberdine noch unversehrt waren und die Steppe des Brachlands keine Narbe hatte.



VORHER
 Dam Buster: Der von Zwergenhand geschaffene Staudamm trennte einst Loch Modan vom Sumpfland. Bei Todesschwinges Überflug wurde er zerstört.



NACHHER



VANILLA

Die Meistergleve an der Dunkelküste war schon zu Classic-Zeiten ein beliebter Ort für Kultisten.



VORHER

Der friedliche Anblick von Loch Modan ist nach dem Einsturz des Staudamms Geschichte, es bleiben nur kleinere Tümpel zurück.



CATACLYSM

Beim Kataklysmus wurden die Kultisten und ihre Ritualkreise weggespült, ...



NACHHER

... nur um nach dem Angriff auf den Weltenbaum Teldrassil mit neuer Kraft zurückzukehren und den Ort endgültig zu entweihen.



BATTLE FOR AZEROTH

TODESSCHWINGES RACHEFLUG

»Schmerz ... Qual ... mein Hass brennt sich durch die Untiefen der Erde. Die Welt erzittert vor meiner Marter. Ihre elenden Reiche beben vor meinem Zorn. Doch schließlich wird ganz Azeroth bersten – und alles wird unter dem Schatten meiner Schwingen brennen!«

Todesschwinge (Cataclysm Trailer)

Mit dem Addon Cataclysm (2010) demolierten die Entwickler Azeroth, um die Spielwelt an die Hintergrundgeschichte anzupassen: Der einstige Erdenwächter-Drache und Aspekt des Todes Neltharion war über viele Jahrhunderte von den Einflüsterungen der Alten Götter in den Wahnsinn getrieben worden und brachte im Lauf der Zeit viel Leid über die andere.



VORHER

Der Hafen von Menethil war einst ein wichtiger Verkehrsknotenpunkt der Allianz im Sumpfland.



NACHHER

Nach der Kataklysmus-Flutwelle schützen die Bürger Menethils ihre Fluggreifen durch eine Sandsackbarriere.

Im dschungelartigen Feralas bildet die Festung Feathermoon den größten Stützpunkt der Nachtelfen.



VORHER

Todesschwinges Amokflug lässt die Festung zerbersten, sie wird von den benachbarten Nagas erobert.

Nachdem seine Intrigen zur Vernichtung der Allianz und auch die Taten seiner Kinder Onyxia und Nefarian ohne langfristigen Erfolg blieben, zog sich der längst als Todesschwinge berühmte Neltharion in das Versteck Tiefenheim zurück, tief unter der Erde. Dort ließ er sich von den Anhängern seines Kultes in eine Elementiumrüstung schmieden, die seinen verheerten Körper fortan zusammenhalten und schützen sollte – denn die Kriege gegen die anderen Drachen hatten ihm schwere Wunden zugefügt.



NACHHER

Als Todesschwinge schließlich Tiefenheim verlässt und nach Azeroth zurückkehrt, zerstört er dabei auch die Weltensäule, die den gesamten Planeten trug. Die dabei freigesetzten, enormen Kräfte brechen an verschiedenen Stellen der Welt hervor und verändern diese Landstriche für immer.



VORHER

Die Goblinsiedlung Booty Bay an der südlichsten Spitze des Schlingdormontals zieht Seefahrer und Gauner gleichermaßen an.



NACHHER

Nachdem Booty Bay beim Kataklysmus von einer gewaltigen Flutwelle getroffen wurde, müssen die Bewohner erstmal aufräumen.

Vom kleinen Außenposten zu einer befestigten Siedlung: Nach der Eroberung des Vorgebirges des Hügellandes durch die Horde wird Tarrens Mühle deutlich verstärkt.



VORHER

Auch Todesschwinges Flug selbst reißt tiefe Schneisen in die bekannten Landschaften und hinterlässt nur verbrannte, zerstörte Erde. Zwar gelingt es den Helden Azeroths, also den Spielern, gemeinsam mit Kriegshäuptling Thrall und den anderen Drachen Todesschwinge schließlich zu besiegen. Die Welt jedoch ist nachhaltig gezeichnet.



NACHHER

Der korrumpierte Drache Todesschwinge spielt die Hauptrolle im Addon Cataclysm.



EIN NICHT ENDENDER KONFLIKT

Aber auch die Frontverschiebungen im Krieg zwischen Horde und Allianz verändern Azeroths Topographie. Durch die Präsenz der Nachtelfen auf dem ansonsten von der Horde dominierten Kontinent Kalimdor und die Hochburg der Verlassenen im gefallen Menschen-Königreich Lordaeron gab es stets einen im Hintergrund schwelenden Konflikt. Selbst während des vereinten Kampfes gegen die Brennende Legion gibt es nie wirklich Frieden. Nach den massiven Landschaftsveränderungen durch den Kataklysmus verschieben sich auch die Grenzen, manche altbekannte Gebiete werden sogar zweigeteilt.

Weite Steppen und karge Hügel prägten zu Classic-Zeiten das Bild des Brachlands.

VORHER



NACHHER



Die idyllische Siedlung Southshore wird im Lauf des Krieges von den Streitkräften der Verlassenen zerstört.



NACHHER

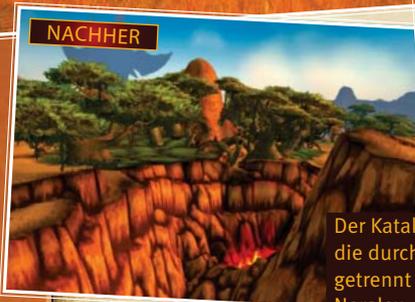


VORHER



Die Allianz rächt sich dafür mit der Schleifung des Taurenpostens Camp Tarajuo.

NACHHER



NACHHER



Der Kataklysmus zerriss das Brachland in zwei Teile, die durch einen gewaltigen Graben voneinander getrennt sind. Im Süden gelang es dem Druiden Naralex, die Prärie mit neuem Leben zu erfüllen.

Nach dem Angriff von Todesschwinge ist Sturmwind sichtbar beschädigt.

NACHHER



VORHER



Die Schäden wurden beseitigt, jetzt können die Bürger hier in einem Park flanieren.

Einst sicher geglaubte Siedlungen konnten von ihren Bewohnern nicht mehr gehalten werden und wurden durch die jeweilige Gegenseite erobert. Sowohl Horde als auch Allianz errichteten neue Außenposten, damit änderten sich in den betroffenen Gebieten auch einige Questreihen grundlegend.

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

In einigen besonders veränderten Zonen des aktuellen WoW könnt ihr den NPC Zidormi antreffen. Die Drachkin ist ein Teil des Bronzedrachsenschwarms und bringt euch auf Wunsch in die Vergangenheit zurück, sodass ihr euch noch einmal in Ruhe umschauen könnt. Auf der Minimap ist sie durch ein kleines Sprechblasensymbol gekennzeichnet. Ihr findet Zidormi in den Verwüsteten Landen, Tirisfal, Dunkelküste, den Dustwallow-Marschen, Silithus, im Arathi-Hochland, auf dem Kun-Lai-Gipfel und in Dalaran.

VORHER



Das lebensfeindliche Desolace war die Heimat mehrerer Zentauren-Stämme, zwischen denen die Spieler vermitteln konnten.

VORHER



Die Insel Theramore war die einzige von Menschen beherrschte Festung auf dem Kontinent Kalimdor.

NACHHER



Nach dem Kataklysmus kehrte das Leben nach Desolace zurück, der ehemalige Kodofriedhof wurde zur üppig grünen Oase.

NACHHER



Doch Kriegshauptling Garosh Höllschrei ließ Theramore kurz vor der Veröffentlichung von Mists of Pandaria (2012) mit einer Manabombe zerstören.



Die Bronzedrachendame Zidormi lädt euch in ihrer menschlichen Gestalt zur Zeitreise ein.

Diese Entwicklung machte auch vor dem Antlitz der Hauptstädte beider Fraktionen nicht Halt: Orgrimmar und Sturmwind expandierten und wurden zu richtigen Bollwerken, die mehr Platz für neue Bürger, Reiseverbindungen, Questhubs und Befestigungsanlagen bieten.



Mehr Stockwerke, mehr Flaggen, mehr Eisenspitzen: Der zentrale Bereich von Orgrimmar verwandelt sich von einer reinen Siedlung zu einer Festung.



Orgrimmars Wehranlage in Richtung Durotar wurde unter Garrosh Höllschreis Befehl entscheidend ausgebaut.



CSI Westfall: Wo uns früher noch Verna Furlbrow und ihr Ehemann eine beliebte Quest mit Taschen-Belohnung gaben, ermittelt heute Horatio Laine im Mordfall am Bauernhepaar. Selbst das Pferd wurde nicht verschont.



Früher musstet ihr zu Fuß durch die vielen Schluchten von Tausend Nadeln laufen.



Heutzutage empfiehlt sich für die Reise definitiv ein Boot.

Mit den Addons Burning Crusade, Wrath of the Lich King, Cataclysm, Mists of Pandaria, Legion und Battle for Azeroth wurden den Kontinenten des Grundspiels jeweils neue Kontinente hinzugefügt, während Warlords of Draenor die Spielhelden in die Vergangenheit der Scherbenwelt führte.



Die Magier der Kirin Tor errichteten um ihre Stadt Dalaran eine mächtige, magische Kuppel, die niemand durchschreiten konnte.



In der Erweiterung Wrath of the Lich King wurde die Stadt Dalaran nach Nordend verlegt und diente dort als schwebende, neutrale Begegnungsstätte aller Kämpfer gegen den Lichkönig.

LEGION

Für den Kampf gegen die Brennende Legion bewegten die Magier der Kirin Tor unter Khadgars Führung Dalaran erneut, dieses Mal zu den Verheerten Inseln.



DAS BLUT DER TITANIN

Die verschiedenen Silithidenkolonien bestimmten das Bild von Silithus, während der Zirkel des Cenarius einen Posten zur Erforschung der Schwärme unterhielt.

VORHER



NACHHER



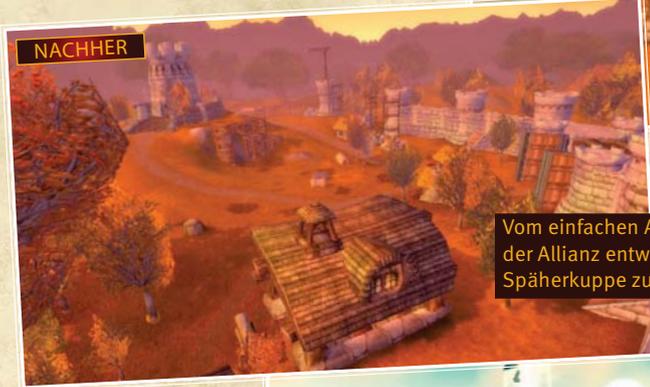
Nach Sargeras' Angriff auf Azeroth beherrscht sein verfluchtes Schwert Gorribal die Landschaft.

Als der Dunkle Titan Sargeras am Ende der Hauptgeschichte des Legion-Addons seine verfluchte Klinge Gorribal in den Leib der Titanin Azeroth ramnte, wurde auch dieses Gebiet für immer gezeichnet. Schwer verwundet, konnte Azeroth ein langsames Ausbluten nicht verhindern.

VORHER



NACHHER



Vom einfachen Außenposten der Allianz entwickelt sich die Späherkuppe zu einer Festung.

Viele Helden beider Seiten kamen während der Kämpfe gegen die Brennende Legion ums Leben, die Streitkräfte wurden entscheidend geschwächt. Kriegsverwüstungen und Hungersnöte verschärften die Lage zusätzlich und trieben die verbliebenen Anführer der Fraktionen zu extremen Maßnahmen.

Im Westen von Westfall brach beim Kataklysmus wilde Energie aus dem Boden – der Wirbel ist weithin zu sehen.



NACHHER



Nach dem Kataklysmus müsst ihr tauchen gehen, um die Reste der Illusionenrennbahn zu besichtigen.

Auf der schimmernden Ebene konnten Geschwindigkeitsfreunde an der Illusionenrennbahn den Wettkampf gefährlicher Raketenwagen bewundern.

VORHER



Auf Fizzels und Pozziks Turbodampfer erhaltet ihr einige Quests rings um die überschwemmte Umgebung.

Beide Seiten versuchten, sich möglichst viel von Azeroths Blut, dem mächtigen Azerit, anzueignen. Kriegshäuptling Sylvanas Windrunner ließ schließlich den Weltenbaum Teldrassil angreifen, während die Allianz unter Führung von Anduin Wrynn Rache für die Zerstörung von Darnassus nahm: In einem Vergeltungsschlag eroberte sie Unterstadt zurück – denn die Hauptstadt der Untoten war vor der Classic-Epoche noch eine Stadt der (quicklebendigen!) Menschen.



Sylvanas Windrunner beobachtet die Zerstörung des Weltenbaums.

Vom Teldrassil bleibt nur ein qualmender, toter Stumpf übrig.



VORHER



Der frühere Horstenposten am Zoramstrand im Eschenwald umfasste nur wenige, kleine Gebäude.

NACHHER

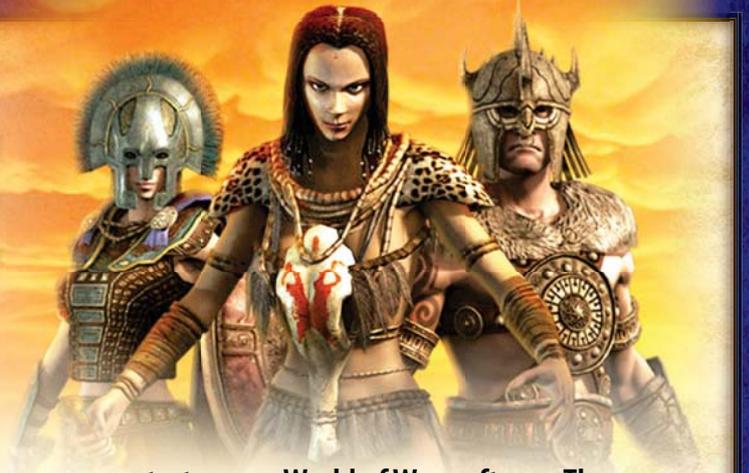


Nach Kriegshäuptling Garosh Höllschreiß Aufrüstungsmaßnahmen errichtete die Horde am Zoramstrand reichlich Befestigungen.

Wie die darauf folgenden, verlustreichen Kämpfe an verschiedenen Fronten letztendlich ausgehen werden, ist jedoch noch ungewiss, da sich mit dem Alten Gott N'zoth und seinen Dienern eine neue, externe Gefahr aus der Tiefe erhebt. ★

Verstorben, vergessen, versteckt

GESCHEITERTE WOW-KILLER



Age of Conan: Zwei feindliche Spielergruppen treffen in einer Feldschlacht aufeinander.

Vor dem Release von World of Warcraft gab es bereits reichlich MMORPGs, die dem Genre den Weg bereiteten und Spielern zeigten, wie viel Spaß es machen kann, gemeinsam

Viele MMORPGs waren angetreten, um World of Warcraft vom Thron zu stoßen. Doch die meisten selbsternannten »WoW-Killer« scheiterten nach wenigen Jahren. Auf den nächsten sieben Seiten stellen wir euch einige der bekanntesten Thronjäger vor. Von Gloria H. Manderfeld

in fernen Welten Abenteuer zu erleben. World of Warcraft erfand das Rad also nicht neu, sondern machte es »nur« runder, zugänglicher, massentauglicher. Dabei legte es die Messlatte für neue Genrevertreter um einiges höher, mussten sich doch neu erscheinende Spiele immer am Erfolg des Branchenprimus messen lassen. PR-Verantwortliche und Pressevertreter waren bei

neuen, vielversprechenden Veröffentlichungen schnell mit dem Begriff »WoW-Killer« bei der Hand. Grund genug, sechs interessante MMORPGs aus der Vanilla-Zeit von World of Warcraft näher zu beleuchten – und was aus ihnen geworden ist. Im Anschluss daran stellen wir euch sieben aktuelle, quicklebendige WoW-Konkurrenten detailliert vor. Da ist für jeden was dabei!

Age of Conan

BARBARISCHE KÄMPFE

Mystische Monster, schwellende Muskeln und reichlich knappe Rüstungen zeichnen das MMORPG im Conan der Barbar-Setting aus, in dem ihr als Nachwuchsheld in Hyboria reichlich Prügel austeilt.

Setting: Historical Fantasy **Releasedatum:** 20. Mai 2008 **Plattform:** PC **Entwickler:** Funcom **Publisher:** Funcom, Eidos Interactive **Bezahlmodell:** Free2Play, optionales Abonnement **Premiumwährung:** Funcom-Punkte **Erweiterungen:** Rise of the Godslayer (2010), The Savage Coast of Turan (2011), Secrets of Dragon's Spine (2013)

Das im Low-Fantasy-Setting von Hyboria angesiedelte Age of Conan sammelte schon vor Release reichlich positives Presseecho. Besonders gut kam damals an, dass die Romanvorlage Robert E. Howards authentisch umgesetzt werden sollte. Die strotzt von brachialer Gewalt, schwüler Sexualität und Änderung: antiken Mysterien und wurde mehrfach verfilmt – unter anderem mit einem heute völlig unbekanntem Österreicher.

Doch zum Start im Mai 2008 müssen die 500.000 Käufer nicht nur ein Bugfest sondern gleiches hinnehmen, sondern auch, dass sowohl das vollmundig angekündigte PvP- als auch das Craftingsystem noch nicht vollständig implementiert sind. Erst zwei Jahre nach Veröffentlichung sind viele Fehler

endlich ausgebügelt, und die bislang umfangreichste Erweiterung Rise of the Godslayer bringt mehrere neue Gebiete ins Spiel. Die Kithai ergänzen die spielbaren Völker Aquilonier, Cimmerier und Stygier.

Age of Conans Kampfsystem ist zum Releasezeitpunkt im Vergleich mit anderen MMORPGs einzigartig. Spieler müssen in ihrer Rolle als Krieger, Magier, Schurke oder Priester im Kampf aktiv ausweichen, blocken und Kombo-Fähigkeiten ausführen, um teils humanoide, teils mystische Gegner zu besiegen. Dieses grundlegende Kampfsystem war das Vorbild für Funcoms 2018 veröffentlichten Survival-Ableger Conan Exiles. In der deutschen Version von Age of Conan wurden vier besonders blutige Finishing Moves aus



Dieses Alpträumwesen lauert seit der Erweiterung Secrets of Dragon's Spine auf euch.



Im Dungeon »Haus von Crom« findet ihr Hinweise auf die verlorene Zivilisation der Atlanter.

dem Spiel entfernt, viele weitere zensiert. So war es im Vergleich zur europäischen Version des Spiels beispielsweise auch nicht möglich, Gegner zu köpfen oder Gliedmaßen abzuschlagen. Im Juli 2011 wurde Age of Conan vom ursprünglichen Abospiel auf ein Free2Play-Modell mit optionalem Abonnement umgestellt und ist nach wie vor live. ★

* 2008 – † 2013 R.I.P.

Warhammer Online: Age of Reckoning

AUFSTIEG UND FALL EINER MMO-LICHTGESTALT

Ordnung gegen Zerstörung: Warhammer Online fing unglaublich verheißungsvoll an und endete kläglich.

Setting: Fantasy **Releasedatum:** 18. September 2008 **Plattform:** PC **Entwickler:** Mythic Entertainment
Publisher: Electronic Arts **Bezahlmodell:** Abonnement **Premiumwährung:** keine **Erweiterungen:** keine

Als WoW-Killer gepriesen und als Hoffnungsträger für großartiges Realm vs. Realm-PVP gefeiert, trat Warhammer Online 2008 an. Aber was so großartig begann, ging innerhalb von fünf Jahren sang- und klanglos unter. Von Benjamin Danneberg

Was haben sich die MMO-Fans anno 2008 gefreut: Die Macher des hochgelobten und heiß geliebten PvP-MMOs Dark Age of Camelot starteten mit einem neuen Spiel. Und es war nicht irgendeines, es hatte die ebenfalls höchst beliebte Warhammer-Lizenz! Warhammer Online: Age of Reckoning sollte mit seinen coolen Klassen und einem durchdachten, langfristig motivierenden PvP-Konzept »Realm vs. Realm« der WoW-Killer schlechthin werden. Und es startete wirklich verheißungsvoll.



Die coolen Rassen und Klassen des Warhammer-Universums sorgten für eine dichte Spielatmosphäre.

Mit einer ganzen Reihe wirklich toller Klassen aus dem Warhammer-Universum ging das MMO am 12. Dezember 2008 an den Start. Zwei Fraktionen standen sich von Beginn an gegenüber: Die Ordnung mit dem Imperium (Menschen), den Hochelfen und den Zwergen auf der einen, die Zerstörung mit Grünhäuten (Orks und Goblins), Chaos und den Dunke elfen auf der anderen Seite.

Die Aufteilung der Klassen erfolgte nach typischen Kategorien: Tanks für den defensiven Nahkampf (beispielsweise Eisenbrecher oder Schwarzorks), Schadenausteiler im direkten Nahkampf (zum Beispiel Hexenjäger und Hexenkriegerinnen), Glaskanonen für Fernkampftackten (dazu gehörten Feuerzauberer, Maschinisten oder Zauberinnen) und natürlich Heiler (unter anderem Runenpriester und Jünger des Khaine). Jede Klasse hatte ihr spezielles Fertigkeiten-Set und es dauerte nicht lange, da machten sich auf den einzelnen Servern bestimmte Spieler einen Namen, weil sie ihre Klassen extrem gut beherrschten.

Während man im PvE wie gewöhnlich levelte oder Dungeons bewältigte, waren die sogenannten öffentlichen Quests damals eine kleine Sensation: Sobald wir ein entsprechendes Areal auf der Karte betraten, bekamen

wir und alle anderen Spieler in der Nähe automatisch eine Quest, an der alle gemeinsam arbeiten konnten. Am Ende winkten entsprechend coole Belohnungen, die unter den Teilnehmern ausgewürfelt wurden.

RvR in Reinkultur

Doch PvE war in Warhammer Online nicht das Elfen Kern, auch wenn sehr gute Gruppen- und Gildenmechaniken viel zum gemeinsamen Spaß am Monsterkloppen beitrugen – etwa die automatische Gildensteuer oder tolle Gildenfeatures wie Standarten und Gildenhändler. Das eigentliche Prunkstück war das (zumindest teilweise) durchdachte, stimmige Realm vs. Realm (RvR).

Grafisch war Warhammer Online sehr ansehnlich. Die Animationen und Effekte waren so gut gestaltet, dass aufmerksame Spieler die Absichten des Gegners erkennen konnten.



WARHAMMER: RETURN OF RECKONING

Wer vor lauter Nostalgie jetzt feuchte Augen hat (so wie wir!), kann sich das Fanprojekt Return of Reckoning anschauen. Auf dem privaten, englischen Server »Martyrs Square« lebt Warhammer Online weiter – und bisher hat Warhammer-Lizenzhalter Games Workshop dem Fanprojekt noch nicht den Hahn zuge-dreht. Das Spiel befindet sich in seiner Alpha-Phase und ist kostenlos: www.returnofreckoning.com



Im Fanprojekt Return of Reckoning dürfen wir zurück in die Alte Welt und unter anderem auch wieder öffentliche Quests spielen.



Solche fetten Festungen galt es zu erstürmen – zumindest, wenn die Technik mitspielte. Wurde die Festung gut verteidigt, hatten nur koordinierte Angriffe eine Chance.

BENJAMIN DANNEBERG



UNGLAUBLICH SCHADE!

Der Niedergang von Warhammer Online war so unnötig wie schade, denn die Schlachten zwischen Ordnung und Zerstörung in den Tiers 1 bis 3 waren legendär. Noch heute erinnere ich mich an stundenlange erbitterte Kämpfe, die von Taktik, Strategie, Hinterhalten und manchmal tollkühnen Einzelaktionen geprägt waren. Ich selbst habe damals viele große Offensiven organisiert und teilweise auch angeführt – ja, nicht selten mit einer gewissen Verbissenheit, ich war damals noch etwas grün hinter den Anführer-Ohren. Bis heute sind das einige der großartigsten Erinnerungen meiner Spielerkarriere. Dazu gehörten übrigens auch Shitpost-Battles in Foren gegen die Zerstörung! Hach, war das eine geile Zeit!



Auch für Rollenspieler war Warhammer Online ein Fest. RP-Events wurden von der RP-Community regelmäßig veranstaltet.

Dann kam dieser eine Tag, den ich wohl nie vergessen werde. Über zwei Wochen lang hatte ich eine große Offensive geplant und vorbereitet, über 250 Spieler persönlich angeschrieben, gemeinsam mit fähigen Kommandeuren eine Strategie ausgearbeitet. Wir hatten eine ganze Kompanie aus Feuerzauberern, die eigens dazu gedacht war, die unvermeidliche Blockade aus Zerstörungsspielern am Ausgang zum Festungslord wegzubomben. Alles war bis ins letzte Detail durchdacht.

Am Sonntagmorgen standen um 7 Uhr morgens mehr als 200 Spieler der Ordnung auf den Schlachtfeldern bereit und nahmen im Handumdrehen alle Zonen komplett ein. Doch fast kein einziger Zerstörungsspieler ließ sich blicken: Sie hatten Wind von der Offensive bekommen und blieben einfach weg oder standen zu Dutzenden an den Randgebieten der RvR-Zonen und sahen zu. Statt einer offenen Schlacht machten ein oder zwei eingespielte Teams der Zerstörung in wenigen Szenarios immer ausreichend Siegespunkte, um die Sperrung der Zonen und damit den Festungskampf zu verhindern. Stundenlang standen wir auf den RvR-Schlachtfeldern und konnten absolut nichts tun. Als ich am Abend ausloggte, war es das letzte Mal, dass ich meinen Eisenbrecher sah. Ich kehrte nie zurück.

Das fand von Beginn an auf den nach Tiers aufgeteilten Karten statt. In einer großen, offenen Zone auf jeder Karte gab es Schlachtfeldziele und Burgen, die von jeder Fraktion eingenommen und gehalten werden konnten. Verteidiger konnten die Burgen ausbauen (beispielsweise mit siedendem Öl über dem Tor), während Angreifer mit schwerem Belagerungsgerät das Tor zu knacken versuchten. Wurden die Tore eingerissen, entbrannten heftige Massenschlachten im Inneren, es gab teilweise stundenlange Gefechte an zu engen Aufgängen zum NPC-Burgherrn, der für die Übernahme der Burg getötet werden musste.

Schaffte es eine Fraktion, das gesamte RvR-Gebiet eine bestimmte Zeit lang zu halten und genug Siegespunkte zu verdienen (dazu zählten auch Siege in den sogenannten Szenarios, also instanziierten PvP-Schlachten mit begrenzter Teilnehmerzahl), wurde das Gebiet für diese Fraktion gewertet und für die Gegenseite gesperrt. Das heißt, die andere Fraktion konnte es ihr nicht mehr abnehmen. Konnte eine Fraktion alle RvR-Zonen in allen Gebieten für sich beanspruchen, wurde der Festungskampf freigeschaltet, eine große Instanz, in der eine riesige Festung eingenommen werden musste. Sie stellte das letzte Bollwerk vor dem Sturm der Gegner auf die eigene Hauptstadt dar. Allerdings konnten an diesen Massenschlachten nicht alle Spieler teilnehmen – wer zu spät kam, musste draußen bleiben. Zudem funktionierten diese Schlachten lan-

ge Zeit überhaupt nicht, und die Spielerzahlen mussten immer weiter begrenzt werden. Damit wurde schon früh der Niedergang des Spiels eingeläutet.

Viele Technik- und Designprobleme

Es gab massenhaft technische Probleme, die den Spielern die Lust am RvR immer mehr nahmen. Massenschlachten führten zu Standbildern bei den Spielern selbst, die Zonen stürzten serverseitig ständig ab. Stadtbelagerungen entpuppten sich am Ende nur als Szenarien mit 75 Mann auf jeder Seite, die zudem zufällig ausgewählt wurden. Koordinierte Stadtbelagerungen waren so kaum machbar.

Aber auch schon früher zeigten sich viele Probleme im Spieldesign: Aufgänge in Burgen und Festungen konnten mit bestimmten Taktiken nahezu ewig gehalten werden. Auch die Eroberungen von Zonen durch den Feind ließ sich durch simples Wegbleiben vom Schlachtfeld oder durch Siege eines perfekt organisierten Teams im zugehörigen Szenario verhindern – es fehlte einfach eine dritte, ausgleichende Fraktion. Große, tagelang geplante Offensiven mit hunderten Teilnehmern endeten mit Spielern, die vergessens auf Gegner warteten. Mythic Entertainment konnte oder wollte nicht genug unternehmen, um die wirklich wichtigen Probleme des Endgame-RvRs zügig und effektiv anzugehen. Und so sanken die Spielerzahlen rapide. 2013 wurde Warhammer Online endgültig eingestellt. ★



Auf den Schlachtfeldern der einzelnen Karten ging es zünftig zu. Massenschlachten waren häufig an der Tagesordnung.

* 2007 – † 2014 R.I.P.

Vanguard: Saga of Heroes

GROSSE PLÄNE,
KURZES LEBEN

Die Macher von Everquest legten 2007 mit Vanguard ein neues MMO auf. Die Pläne waren groß, die Versprechen vollmundig – am Ende vertrieb extremer Grind die meisten Spieler aus der Spielwelt Telon.

Von Benjamin Danneberg

Setting: Fantasy **Releasedatum:** 26. Januar 2007 **Plattform:** PC **Entwickler:** Sigil Games
Publisher: Sony Online Entertainment **Bezahlmodell:** Abonnement **Premiumwährung:** keine
Erweiterungen: keine **Eingestellt:** 31. Juli 2014

Entwicklerstudio Sigil Games wollte mit Vanguard: Saga of Heroes nicht bloß an den Erfolg von Everquest anknüpfen. Sie wollten es besser machen, schöner, größer und langlebiger. Schöner schafften sie auf jeden Fall: Die Unreal Engine zauberte diverse hübsche Effekte auf den Bildschirm. Eine Nacht auf dem Meer, mit dem Mond vor einer ruinenbewehrten Insel – das war ein echter Hingucker. Riesig war die Spielwelt Telon ebenfalls: Unterteilt in drei große, instanziierte Kontinente (wir mussten mit dem Schiff in ein Portal fahren, das uns auf die anderen Seiten der Welt brachte), und wir konnten wir ewig laufen oder reiten, bis wir die Landmasse einmal überquert hatten.

Die üblichen Klassen und Rassen rannten auf Telon herum, vom Paladin bis zum Nekromanten, vom Zwerg bis zum Elfen war alles dabei. Darüber hinaus fanden sich aber auch diverse Tiermenschen (beispielsweise Kurashasa oder die niedlichen Raki). Quests gab es natürlich auch, allerdings beschränkten die sich auf Genrestandard: Hole 14 Gießkannen, bringe 22 Holzknüppel. Und wenn man damit fertig war, erhöhte die Folgequest einfach die Zahlen. Dungeons und große Weltbosse waren da schon erheblich interessanter, allerdings gab es hier teilweise extreme Spawn-Timer. Wenn im passen-

den Moment dann der falsche Spieler den Boss zuerst anhauchte, waren die vorherigen stunden- oder gar tagelangen Wartezeiten einfach mal für die Katz.

Crafting vs. Grinden

Viel lukrativer (und erheblich fordernder) war anfänglich das Crafting. Dabei musste der Handwerker seine Zutaten nach und nach durch Zugabe von bestimmten Reagenzien auf eine bestimmte Qualität bringen. Dabei mussten wir entscheiden, wann es besser war, sich mit einem »Grad A«-Gegenstand zufriedenzugeben, oder durch einen weiteren Bearbeitungsschritt vielleicht doch das begehrte »A+« zu schaffen. In den ersten Wochen ließ sich damit auch einiges Geld verdienen – denn die Beute von Monstern war in der Regel erheblich schlechter. Hier trafen zwei Design-Probleme aufeinander: Der massive Grind für Quests und die schlechten Belohnungen daraus und auf der anderen Seite die gierigen Crafter, die teilweise unverschämte Summen für ihr Zeug verlangten.

Ein anderer Bereich sollte hier entschädigen: das Housing. Mit dem richtigen Beruf konnten Spieler Häuser bauen. Es gab Housing-Siedlungen mit unterschiedlichen Häuser- und Siedlungsgrößen. So ein fertiges Haus konnte zudem mit allerlei Dekomaterial und Kisten ausgestattet werden, in denen wir Sachen lagerten. Die Entwickler versprachen anfangs, dass die Spielerdörfer irgendwann richtig belebte Städte werden würden, mit vielen NPCs – sobald sie nur groß genug würden. Leider ist das nie eingetreten. Bis auf ein oder zwei stocksteife NPCs waren Spielerstädte immer komplett leer, und die Häuser wurden nur als bessere Banken verwendet.

Vanguard sah damals super, manchmal sogar grandios aus!

In den Spielerdörfern von Vanguard war leider nie etwas los.

»Zoning to Desktop«

Auch die Schifffahrt war nur anfangs großartig: Das schnelle Segeln übers Meer war zu Beginn eine fantastische Erfahrung und wer viel Geld hatte, konnte sich sogar richtig große Schiffe bauen lassen. Bloß spielte die Technik den Spielverderber und Sigil Games schafften es nicht, diese Probleme zu lösen. Die große offene Welt war in unsichtbare Zonen aufgeteilt, Spieler wechselten beim Übergang den Server. Nur so war diese Welt damals so groß und offen umsetzbar. Allerdings gestaltete sich der Übergang alles andere als flüssig und sorgte regelmäßig für starke Latenzen und Lags. Während das auf dem Land nicht weiter schlimm war (man wurde halt nach ein paar Sekunden ein paar Meter zurückgesetzt), landeten wir bei einer Bootsfahrt einfach im Wasser – während das Boot unbekümmert weiterfuhr. Das war besonders nervig, wenn wir mit Gildenkollegen reisten und bei jeder verdammten Zone checken mussten, ob noch alle an Bord waren.

Es kamen zwar Patches und das Spiel wurde technisch langsam besser, aber Sigil Games stellte schnell fest, dass ihnen die Erfahrung fehlte, um die zugrundeliegenden Probleme wirklich angehen zu können. Etwas mehr als drei Monate nach Release wurde Vanguard: Saga of Heroes von Sony Online Entertainment übernommen. Das innerhalb der ersten Monate verlorene Momentum kehrte nie zurück, auch die Free2Play-Umstellung 2012 brachte nichts mehr. Vanguard: Saga of Heroes wurde im Juli 2014 abgeschaltet. ★

Crafting war eine tolle Sache – naja, zumindest die Spielmechanik. Denn es war schnell einfach nur noch nutzlos.

*2003 – †2011 R.I.P.

Star Wars Galaxies

HELDENTREFFEN

Acht Jahre vor The Old Republic (siehe Extra-Artikel) eroberten Sony und LucasArts die Star Wars-Galaxis – inklusive Treffen mit Luke, Leia und dem Rest der Heldenbande. Von Gloria H. Manderfeld

Setting: Science Fiction **Releasedatum:** 26. Juni 2003 **Plattform:** PC **Entwickler:** Verant Interactive, LucasArts **Publisher:** Sony Online Entertainment **Bezahlmodell:** Abonnement **Premiumwährung:** keine **Erweiterungen:** Jump to Lightspeed (2004), Rage of the Wookiees (2005), Trials of Obi-Wan (2005) **Eingestellt:** 15. Dezember 2011

Das 2003 nach dreijähriger Entwicklungszeit veröffentlichte Star Wars Galaxies spielte in der Zeit nach der Zerstörung des Todessterns, aber noch vor den Ereignissen in Episode V: Das Imperium schlägt zurück. Die Spieler erlebten auf zehn bekannten Planeten wie Tatooine, Corellia, Dantooine sowie dem Waldmond Endor Abenteuer und trafen unter anderem auf die legendären Helden Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia. Man konnte seinen Charakter aus zehn Rassen wählen und zwölf verschiedene Berufe erlernen, mit der Jump to Lightspeed-Erweiterung kamen noch drei optionale Berufe wie beispielsweise Pilot hinzu. Da das Spiel bei Release noch nicht fertig entwickelt war, wurden viele sehr zeitaufwendige Aufgaben eingeführt, um die Spieler zu beschäftigen.

Stärken und Schwächen

Ein Beispiel für derartige Zeitfresser-Aufgaben war die Möglichkeit, gleich mehrere Berufe zu meistern und in einer langen Questreihe den prestigeträchtigen Beruf Jedi für den aktuellen Charakter freizuschalten. Ba-

lanceprobleme mit einigen Berufskombinationen sowie übermächtigen Waffen erforderten 2005 ein Combat Upgrade, konnten aber nie ganz behoben werden.

Abgesehen von den vielen Schwierigkeiten mit dem Kampfsystem gilt Star Wars Galaxies noch heute als herausragendes Beispiel für die Charakterindividualisierung und umfangreiche Housing-Möglichkeiten, bei denen Spieler neben eigenen Wohngebäuden sogar gemeinsam Städte errichten konnten. Die große Auswahl an Dekorationsgegenständen und Boni, die es für den Bau von Spielerstädten gab, gehörten zu den beliebtesten Features des Spiels.

Langsamer Abstieg

Kurz nach der Veröffentlichung der Erweiterung Trials of Obi-Wan verprellten zusätzlich durchgeführte Vereinfachungen der Gameplay-Mechaniken und die Einführung der Jedi als Startberuf die Spielerschaft massiv. In den folgenden Wochen und Monaten zogen sich viele Spieler von Star Wars Galaxies zurück,

Die später schon beim Spielstart wählbare Jedi-Klasse sorgte für viel Unmut in der Spielerschaft.

große Spielerstädte verwaisten. Einige Fans programmierten sogar Freeshard-Emulatoren, die das ursprüngliche Gameplay wieder belebten. Ein halbes Jahr vor Release des Konkurrenten Star Wars: The Old Republic verkündeten Sony Online Entertainment und LucasArts die Einstellung von Star Wars Galaxies. Die Server wurden am 15. Dezember 2011 abgeschaltet. Heute ist Star Wars Galaxies nur noch auf spielergeführten Freeshards spielbar. ★



In Star Wars Galaxies konntet ihr bekannte Figuren wie Chewbacca und Han Solo treffen.



Spielerhäuser ließen sich mit einer Vielzahl an Gegenständen individuell einrichten.



Das Update Jump to Lightspeed ermöglichte Raumreisen und Raumbkämpfe.

Die aus den Star Wars-Filmen bekannte Siedlung Mos Eisley konnten wir auch in Star Wars Galaxies besuchen.

The Secret World

ALBTRAUMHAFTE VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

Im Spiel werden euch jede Menge alpträumhafte Kreaturen begegnen.

Ihr könnt alles vergessen, was ihr über MMOs wisst. The Secret World macht fast alles anders als seine Konkurrenten, hat ein unverbrauchtes Szenario, eine tolle Story und abwechslungsreiche Quests. Doch trotzdem war das Glück nur von kurzer Dauer, der Erfolg blieb aus. Von Oliver Hartmann

Setting: Survival-Horror **Releasedatum:** 3. Juli 2012 **Plattform:** PC **Entwickler:** Funcom
Publisher: Electronic Arts **Bezahlmodell:** Vollpreistitel, optionales Abonnement **Premiumwährung:** Ingame-Shop gegen Echtgeld **Erweiterungen:** Mehrere Updates in Form von »Ausgaben«, vier gehören zum Spiel, die fünfte erhielten alle Spieler, die vor Januar 2013 das Spiel gekauft hatten.

Zur Veröffentlichung im Sommer 2012 hatte das ambitionierte Online-Rollenspiel The Secret World bereits eine turbulente Entwicklungsgeschichte hinter sich. Ursprünglich sollte das Spiel den Namen »Cabal« tragen. Kreativer Kopf hinter dem Spiel ist der norwegische Designer Ragnar Tørnquist, von dem unter anderem die zauberhaften Adventure-Spiele Dreamfall und The Longest Journey stammen. Für The Secret World warf er nahezu alle gängigen MMO-Konventionen über Bord und lieferte ein ungewöhnliches Spiel, das gleichsam faszinieren wie verärgern kann.

Lebendig gewordener Albtraum

Die Spielwelt ist augenscheinlich inspiriert von H.P. Lovecraft und Stephen King. Unsere Welt der Gegenwart wird von schauerhaften Kreaturen angegriffen, die euren kühnsten Albträumen entsprungen sein könnten. Ihnen entgegen treten die drei Fraktionen des Spiels, die Geheimbünde Templer, Illuminaten und Drachen. Konventionelle Klassen werdet ihr hier nicht finden, stattdessen

sammelt ihr im Spielverlauf Kraft- und Fähigkeitspunkte. In einem komplexen Kreismenü schaltet ihr mit den Punkten Fähigkeiten frei. Dort befinden sich über 500 (!) Kräfte, in neun Kategorien eingeteilt, die jeweils mit einer Waffenart verbunden sind. Ihr dürft gleichzeitig zwei Waffen und je sieben aktive und passive Fähigkeiten nutzen. So könnt ihr theoretisch eure Spielweise im Laufe des Spiels individuell anpassen – oder euch komplett verskillen.

Gesteuert wird aus der Schulter- oder der Egoperspektive. Gegner klickt ihr einfach an, über die Aktionsleiste unten wählt ihr eure Fertigkeiten aus. Die Kämpfe spielen sich dynamischer und schneller als bei der Konkurrenz, da ihr alle Fähigkeiten auch im Laufen nutzen könnt. Es gibt zwar Fähigkeiten mit Abklingzeit, eine Ressource wie Mana oder Energie müsst ihr jedoch nicht berücksichtigen. Die Qualität der Grafik schwankt sehr, einige Gegenden versprühen viel Atmosphäre, der eigene Charakter hingegen bewegt sich grobschlächtig und lieblos animiert durch die Gegend.



Auf dem Friedhof nehmen wir es mit modrigen Zombies auf, die Kämpfe machen durchaus Spaß.

müsst. Einige Rätsel sind dabei so deftig, dass ihr ohne Internet-Recherche aufgeschmissen seid. Ihr müsst Codes entschlüsseln, Notizen lesen und Hinweisen nachgehen. Die Quests sind nicht einfach nur Mittel zum Zweck, sondern dienen als roter Faden für jeden Schauplatz und erzählen eine spannende Geschichte. Wie schon in The Old Republic sind die Dialoge komplett vertont, die deutsche Sprachversion ist dabei gut, die englische Originalversion sogar noch eine Klasse besser. Schade, dass die Animationen der Charaktere nicht entsprechend mithalten können.

Der Teufel steckt im Detail

Über einige Entscheidungen der Designer lässt sich vortrefflich streiten. Das Handwerksystem ist zwar vorhanden, wird aber nicht anständig erklärt. Auch nach Stunden blieb es ein Buch mit sieben Siegeln. Insgesamt wäre es wünschenswert gewesen, die Spieler etwas mehr an die Hand zu nehmen und durchs Spiel zu führen. Das PvP-System hat Probleme in Sachen Balance und wirkt insgesamt wenig durchdacht. Dazu kommen einige technische Mängel, und heute übliche Standards fehlen: zum Beispiel Auktionshaus, schnelleres Reisen durch Gebiete, Kommunikationstools.

Übrigens: So richtig tot ist The Secret World nicht. 2017 hat Funcom das MMO zwar eingestellt, unter dem Namen The Secret World Legends aber gleich wieder reanimiert. Dafür wurden Kampfsystem, Optik und Questverläufe überarbeitet. Secret World Legends ist free2play, mit einer optionalen Premiumwährung zum Kauf von Ingame-Gegenständen. ★

Mehr als nur Monster kloppen

Die Stärke des Spiels ist das unkonventionelle Questdesign. Quests werden in sechs Kategorien angeboten. Neben den üblichen Action-Missionen gibt es aber auch abwechslungsreiche Quests, bei denen ihr erkunden, beobachten und Rätsel knacken



Über dieses umfangreiche Radial-Menü investieren wir Kraftpunkte und schalten weitere Fertigkeiten frei.

Anarchy Online

2001: ODYSSEE MIT WELTRAUM

In diesem Science-Fiction-Universum kämpft ihr auf einem fernen Planeten in noch fernerer Zukunft für die Interessen eines profitgierigen Konzerns – oder versucht, seine finsternen Pläne zu durchkreuzen. Von Gloria H. Manderfeld

Setting: Science Fiction **Releasedatum:** 27. Juni 2001 **Plattform:** PC
Entwickler: Funcom **Publisher:** Funcom **Bezahlmodell:** Free2Play, optionales Abonnement **Premiumwährung:** Funcom-Punkte **Erweiterungen:** Notum Wars (2002), Shadowlands (2003), Alien Invasion (2004), Lost Eden (2006), Legacy of Xan (2009)

Gut drei Jahre vor World of Warcraft startet Mitte 2001 Anarchy Online, das erste Science-Fiction-MMORPG auf dem Markt. Es führt die Spieler gut 30.000 Jahre in die Zukunft auf den Planeten Rubi-Ka. Als Kolonisten sollen sie den Planeten und seine wertvollen Notum-Vorkommen entweder für den Konzern Omni-Tek sichern – oder auf der Seite der rebellischen Clans Omni-Teks Pläne verhindern. Dabei können die Spieler zwischen vier mit Nanotechnologie ausgestatteten und genetisch veränderten, völlig unterschiedlichen Rassen wählen.

In der Zukunft regiert die Vielfalt

Ganze 14 verschiedene Klassen mit unterschiedlichen Schwerpunkten stehen zur Ver-

fügung. Dabei gibt es sowohl klassische Anleihen an die Genrestandards wie den Enforcer, der am ehesten dem Fantasy-Krieger entspricht, oder den Doctor, der sich als Heilspezialist betätigt. Aber auch Neuschöpfungen wie der auf Kontrolleffekte spezialisierte Bureaucrat oder der Agent, der mit seinen Skills andere Klassen samt Fähigkeiten kurzzeitig kopieren kann, fügen sich nahtlos in das Zukunftsszenario ein. Eure Ausrüstung lässt sich durch Implantate mit modularen Komponenten an die Bedürfnisse von gewähltem Spielstil und Beruf anpassen. Dank der Whompah-Teleportgebäude und einem weit verzweigten Grid, das an futuristische Highways mit fixen Abfahrten erinnert, bewegt ihr euch innerhalb von Sekunden durch die Spielwelt. Dem Fixer-Beruf steht zusätzlich ein weiteres Grid mit separaten Ausgängen zur Verfügung.

Aliens und andere Besonderheiten

Neben rudimentären Housing-Elementen mit sparsam dekorierbaren Apartments und Gildenstädten hat Anarchy Online noch eine Stärke in petto: Lange vor anderen MMORPGs erkundet ihr die Spielwelt auch fliegend. Wer einen Adventurer spielt, verwandelt sich in einen Vogel, alle anderen schnappen sich ein flugfähiges Transportmittel. PvP-begeisterte Spieler können seit der Erweiterung Notum Wars (2002) innerhalb einer Gilde bestimmte Landmarken auf der Karte erobern und als Territorium halten. Die insgesamt fünf Erweiter-

30.000 Jahre in der Zukunft kolonisiert ein skrupelloser Konzern den Planeten Rubi-Ka.

Futuristische Bestien warten an vielen Orten auf risikofreudige Spieler.



Mit der Erweiterung Lost Eden gab es neben neuen Gebieten auch viele PvP-Inhalte für Anarchy Online.

rungen setzten zudem nicht nur das jeweilige Maximallevel herauf oder eröffnen eine alternative Level-Linie (Alienlevel), sondern brachten auch neue Berufe, Mechaniken und Gebiete ins Spiel. Die fantasylastigeren Shadowlands erreichen Spieler nur durch spezielle Portale, während durch Alien Invasion riesige Raumschiffe bereits bekannte Orte aus dem Grundspiel angreifen und von Spielern zurückgeschlagen werden müssen. Lost Eden erweiterte das Spiel durch neue PvP-Mechaniken. Anarchy Online ist nach wie vor im Free2Play-Modell mit optionalem Abonnement spielbar. ★

Taucht ein Alienschiff über der Stadt eurer Gilde auf, müsst ihr es entern und die Besatzung dezimieren, um euer Zuhause zu beschützen.

Spätestens ab Level 200 kommt ihr nur in der Gruppe weiter.



Die ikonischen »Leets« sind eine witzige Anleihe an die 1337-5p34k und beschimpfen angreifende Spieler mit Phrasen wie »R u nubi?«

The Elder Scrolls Online

EIN JAHRTAUSEND VOR SKYRIM

Rassistische Elfen, intrigante Politiker und die Machenschaften machtgeiler Daedra-Lords sorgen auf dem Fantasy-Kontinent Tamriel für reichlich Helden-Arbeit und spannende Geschichten à la Skyrim.

Von Gloria H. Manderfeld

Releasedatum: 4. April 2014 (PC/MAC), 9. Juni 2015 (PS4/Xbox One) **Entwickler:** ZeniMax Online Studios **Publisher:** Bethesda Softworks
Bezahlmodell: Pay2Play/Abonnement **Premiumwährung:** Kronen **Erweiterungen:** Imperial City (2015), Orsinium (2015), Thieves Guild (2016), Dark Brotherhood (2016), Clockwork City (2017), Morrowind (2017), Summerset (2018), Murkmire (2018), Elsweyr (2019)
Abo-Kosten: 12,99 €/Monat (inklusive 1.500 Kronen)

In Lumpen gehüllt steht ihr in einer düsteren Kerkerumgebung, ohne zu ahnen, was mit euch geschehen ist. Als ihr unsicher die Umgebung erkundet, trifft ihr auf Lyris Titaenkind, die euch verrät, dass ihr euch in Kalthafen befindet, der Sphäre des auf Dominanz und Versklavung spezialisierten, machtgerigen Daedra-Lords Molag Bal. Der Lord ist scharf aufs Seelen-Sammeln – klar, dass ihr kein Teil seiner Kollektion bleiben wollt und den Hinweisen eines geheimnisvollen Propheten folgt, um aus Kalthafen zu entkommen. Kaum habt ihr euch nach Tamriel gerettet, warten jedoch neue Aufgaben auf euch, denn die von Molag Bal ausgehende Gefahr ist noch lange nicht gebannt...

Gut tausend Jahre vor den Ereignissen im Rollenspiel-Kracher Skyrim führt euch das MMORPG The Elder Scrolls Online auf den Kontinent Tamriel. Dort ringen verschiedene

politische Fraktionen um die Vorherrschaft und den Kaiserthron. Im Hintergrund jedoch spinnt der Daedra-Fürst Molag Bal seine Intrigen und manipuliert die Konflikte der Völker zu seinem eigenen Vorteil: Er will Tamriel komplett unter seine Herrschaft bringen, um sie mit seiner eigenen Sphäre Kalthafen zu verschmelzen. Dabei ist ihm jedes Mittel recht, denn während seine Unterstützer politischen Einfluss auf die herrschende Kaiserin ausüben, bringt er mittels Daedra-Ankern an verschiedenen Stellen eigene Truppen nach Tamriel. Diese Invasoren schlägt ihr immer wieder gemeinsam mit anderen Spieler-Helden zurück. Im Grundspiel ist Molag Bal euer Endgegner, während

je nach DLC/Kapitel-Storyline weitere finstere Herausforderer warten – im neuesten Ableger Elsweyr sogar waschechte Drachen!

Rollenspielwelt im Wandel

Hinter so manch glänzender Fassade und schmeichlerischen Worten lauern alte Konflikte und blanker Hass. Vermeintlich dem jeweiligen Bündnis treue Untertanen erweisen sich als Verräter, sodass ihr im Grunde niemandem wirklich trauen könnt. Ganz rollenspieltypisch präsentiert sich Tamriel als vielschichtige Welt mit einer Menge Schattierungen, die von ihren Problemstellungen her sehr an die Gegenwart erinnern. Gerade der kaum verborgene Rassismus mancher

Wir sind in den Sümpfen von Murkmire unterwegs.



Während eines Argonier-Rituals in der Vergangenheit beschützen wir die Mitglieder eines Stammes.



Dieser Drache hat richtig miese Laune – da hilft nur Ausweichen!



Selbst Hafenanlagen im Altmer-Stil sind ausgesprochen prächtige Bauten.



Hübsch hässlich: Der Charaktereditor gibt euch eine Menge Individualisierungsmöglichkeiten.

Elfen und die offene Revolte früher unterdrückter Völker gegen die einstigen Herrscher zeigen eine Welt im Wandel, in der entscheidende Schritte direkt miterlebt und durch euer Handeln beeinflusst.

Neben Intrigen auf höchster politischer Ebene kommt ihr bei eurer Reise durch die Provinzen trotz allem Heldentums auch mit den Sorgen und Nöten der einfacheren Bürger Tamriels in Kontakt. Nicht jeder NPC begrüßt euch als strahlenden Helden, gerade zwielichtige Personen versuchen euch auch mal übers Ohr zu hauen oder durch eure Hilfsangebote einen eigenen Vorteil für sich herauszuschinden – Langeweile gibt's hier nicht!

Drei mal drei plus eins

Zu Spielbeginn habt ihr nach der Serverauswahl zwischen dem US- oder EU-Megaserver die Qual der Wahl: Gleich drei Bündnisse buhlen um eure Gunst. Dazu bringt jedes dieser Bündnisse eine eigene Storyline mit, die euch von Gebiet zu Gebiet führt und mehr über die Geschichte und den jeweiligen inneren Konflikt erzählt. Danach sucht ihr euch je nach Bündnis eine von drei zugänglichen Rassen sowie eine von vier (mit

den Kapiteln Morrowind und Elsweyr sechs) Klassen aus und macht euch an die Optik eures Helden. Die einzige Fraktion, die ihr in jedem der drei Bündnisse spielen könnt, bilden die Imperialen, die aber ausschließlich für Besitzer der »Imperial Edition« zugänglich sind.

Neben Größe, Körperform und Gesichtsdetails wählt ihr aus einer großen Menge an Individualisierungsmöglichkeiten wie Narben, Schmuck oder Tätowierungen. Passend zur Rasse kommen noch Details wie Schuppen- oder Fellzeichnung sowie Ohrenform hinzu. Wirklich gelungen ist der Slider für das Charakteralter, denn TESO ermöglicht euch neben dem strahlenden jungen Helden auch das vom Alter gezeichnete, faltige Modell, dem ihr die Lebenserfahrung auf den ersten Blick ansieht. Allerdings passt nicht jedes auf der Stirn getragene Schmuckstück zu jeder Frisur, manche Texturen clippen ungeschön ineinander. Später im Spiel könnt ihr Körperdetails oder Gesichtlook nur verändern, wenn ihr eine mit Kronen bezahlte

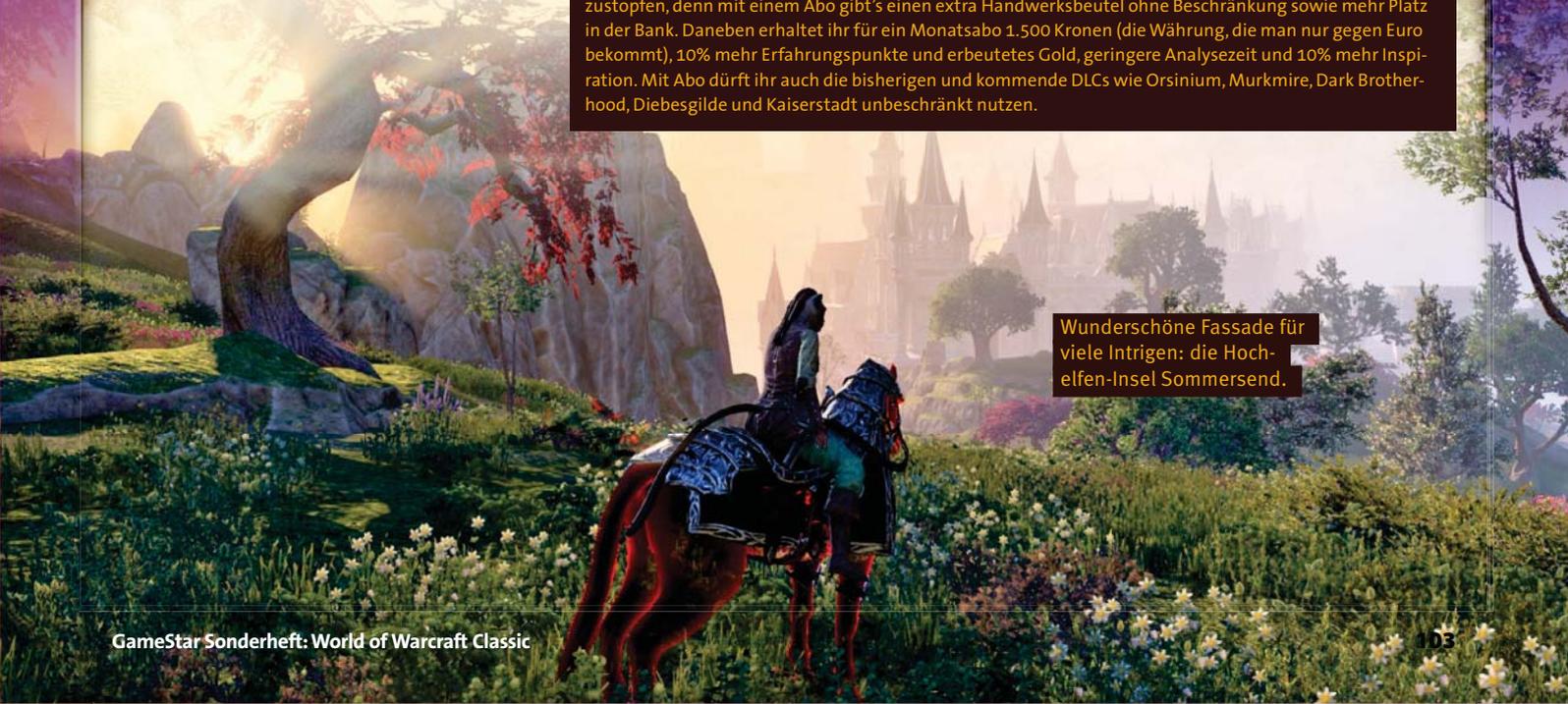
Überarbeitung oder Montur-Gegenstände nutzt, die ihr aus den Kronen-Kisten zieht oder direkt im Kronen-Shop erwerbt.

Komplex und kompliziert – Talente und Fertigkeiten

Die Auswahl der Rasse hat im Spiel deutliche Auswirkungen, da jede Rasse eine eigene Talentlinie mit Boni für einen bestimmten Spielstil mitbringt. Einen Hochelfen (Altmer) wählt ihr, wenn ihr einen magienutzenden Charakter spielen möchtet. Rothwardonen taugen dafür als Nahkämpfer, da sie vom Hantieren mit Einhandwaffen und Schilden sowie Ausdauerfähigkeiten profitieren. Argonier sind für den Umgang mit einem Heil-

EIN ESOPUS-ABO LOHNT SICH, WENN ...

... ihr keine Lust darauf habt, euer nicht allzu großes Standard-Inventar mit Handwerksressourcen voll-zustopfen, denn mit einem Abo gibt's einen extra Handwerksbeutel ohne Beschränkung sowie mehr Platz in der Bank. Daneben erhaltet ihr für ein Monatsabo 1.500 Kronen (die Währung, die man nur gegen Euro bekommt), 10% mehr Erfahrungspunkte und erbeutetes Gold, geringere Analysezeit und 10% mehr Inspiration. Mit Abo dürft ihr auch die bisherigen und kommende DLCs wie Orsinium, Murkmire, Dark Brotherhood, Diebesgilde und Kaiserstadt unbeschränkt nutzen.



Wunderschöne Fassade für viele Intrigen: die Hochelfen-Insel Sommersend.



Die Magier des Psijik-Ordens untersuchen mit einem Ritual eine gefährliche Kluftperle.



Dieser Gegner tanzt sicher nicht vor Freude über unsere Feuerzauber.



Dank göttlicher Eingebung erhalten wir auf Morrowind eine neue Aufgabe.



Um ein Geheimnis aufzuklären, benutzen wir uralte Elfenportale in einer magischen Umgebung.

keiten, Leben erhöht eure Lebenspunkte. Ausdauer bestimmt die Größe eures Ausdauerpools und damit die Stärke eurer Schläge mit Waffen sowie die für Ausweichrollen und Sprints vorhandene Ausdauer. Alle drei Werte regenerieren sich nach Verbrauch langsam wieder.

Nach Level 50 steigert ihr statt Leveln Championpunkte, mit denen ihr euren Charakter weiter individualisieren könnt - beispielsweise durch schnellere Regenerationen, mehr Widerstände gegen bestimmte Schadensarten und mehr. Richtig gut: Diese Championpunkte stehen dann auch für alle anderen Chars eures Accounts parat!

Learning by doing

Mit Fertigkeitpunkten steigert ihr die über Fertigkeitlinien erhältlichen Skills. Für jede Waffe, Rüstungsart, Volk und Handwerksberuf gibt es bei TESO eine eigene Linie. Dazu kommen pro Klasse jeweils drei unterschiedliche Fertigkeitlinien, die verschiedene Spielschwerpunkte ermöglichen. In der freien Welt könnt ihr beispielsweise von der Krieger- oder Magiergilde weitere Fertigkeitlinien erhalten, mit denen ihr euren Characterbuild ergänzt.

Anders als bei den meisten MMORPGs steigert man Fertigkeiten nur durch Anwen-

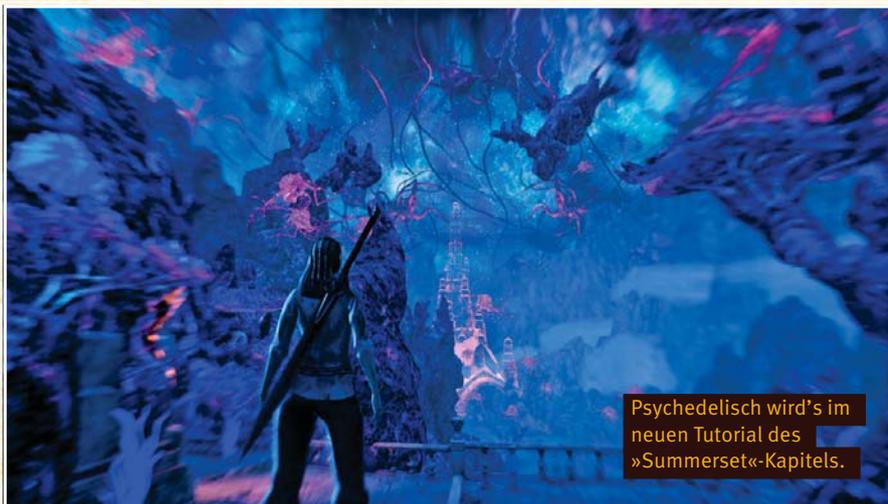
dung. Wer also in Stoffrüstung mit Heilstäben in den Kampf zieht, erhöht mit der Zeit das Charakterkönnen im Umgang mit Heilstäben und dem Tragen von Stoffrüstung. Dazu könnt ihr einzelne, mit den Fertigkeitlinien erreichbare Fähigkeiten in eure Kampfleiste ziehen und levt diese gesondert. Ab Level 4 so einer Fähigkeit wertet ihr sie außerdem in eine von zwei mächtigeren Varianten auf und macht sie noch effizienter.

Spannend und abwechslungsreich: der Helden-Alltag

Aber keine Sorge: Frisch in der Spielwelt angekommen, lernt ihr im Tutorial-Abschnitt in Kalthafen den Umgang mit Waffen, Talenten und dem Kampfsystem. Und falls ihr euch mal beim Charakterbau verheddert, dürft ihr eure Fähigkeiten an Götterschreinen in den Hauptstädten verlernen und neu zuweisen. Übrigens: Käufer des neuesten TESO-Kapitels Summerset können ein auf die Storyline des neuen Gebiets zugeschnittenes Tutorial spielen. Habt ihr es in die reguläre Spielwelt geschafft, steht euch der übliche Spielablauf eines MMORPGs bevor: Entdecken, Himmelscherben-Suche (die steigern Skills), Questlösen, tägliche Quests und der Besuch von »Gewölbe« genannten Mini-Dungeons, die ihr auch solo absolvieren könnt. In einer aus vier Spielern bestehenden Gruppe wagt ihr euch auch in die

stab und das Heilen an sich besonders gut geeignet. Da es sich jedoch nur um eine einzige Talentlinie unter vielen handelt, verliert ihr bei der Wahl einer anderen Rassen/Klassenkombination keinen riesigen Vorteil.

Bei einem Levelup bis zum Maximallevel 50 erhaltet ihr üblicherweise einen Attribut- und Fertigkeitpunkt. Attributpunkte verteilt ihr auf einen der drei Werte Magicka, Leben und Ausdauer. Magicka vergrößert euren Manapool zum Wirken magischer Fähigkeiten und die Stärke eurer magischen Fähig-



Psychedelisch wird's im neuen Tutorial des »Summerset«-Kapitels.

TAMRIEL IST GUT BESUCHT

Bei der Erschaffung eines neuen Charakters könnt ihr euch aussuchen, ob ihr auf dem US- oder EU-Megaserver spielen wollt. Die laut Entwickler auf 13,5 Millionen angestiegene Spielerzahl (Stand Juni 2019) merkt man deutlich, nur in den Nachtstunden stoßt ihr auf dem EU-Megaserver auf wesentlich weniger Spieler – logisch. Anfang 2019 musste Zenimax den Serverbestand aufstocken, da es wegen vieler Neuspieler zu Einlogg-Warteschlangen kam. Selbst in einsameren Regionen rennt euch im Minutentakt ein Mitspieler ins Bild, in größeren Städten blitzt, blinkt und springt es bedeutend mehr. Als Einzelspieler müsst ihr euch nur sehr selten allein irgendeiner Quest-Herausforderung stellen. Praktisch, wenn ihr den Boss eines Gewölbes einfach nicht kleinkriegt.



Der halbgöttliche Vivec ist einer unserer prominentesten Questgeber.



Beim Erkunden der uralten argonischen Ruinen kommt Indiana-Jones-Feeling auf.



Eine Gruppe Helden bekämpft auf Sommersend den Bossgegner eines Kluftgeysirs.



Oft verraten uns beim Questen Geister entscheidende Details für unsere Suche.

größeren Dungeons (Verliese), wo ihr natürlich deutlich besseres Loot abgreift.

In der offenen Welt warten in jeder Provinz sowohl Weltbosse als auch Daedra-Anker (im Kapitel Summerset durch Kluftgeysire und im Kapitel Elsweyr durch frei fliegende Drachen ersetzt) auf euch, bei denen ihr gemeinsam mit anderen Spielern gegen immer stärker werdende Wellen an Gegnern bis hin zum Endboss kämpft. Habt ihr den dicken Chef bezwungen, gibt's Loot und beim ersten Mal auch einen extra Erfolg. Ein idealer Einstieg für Erfolgs-Jäger, denn Erfolge gibt es in TESO in großer Zahl für die unterschiedlichsten Tätigkeiten. Eifriges Questen, Himmelsscherben-Sammeln, aber auch Entdecken, PVP-Tätigkeiten und Handwerken belohnen euch für euer Tun. Richtig gut: Beim Abschluss des Gesamterfolgs gibt es neue,

schicke Farben für den Monturttisch, mit dem ihr eure Ausrüstung individualisiert.

Im Endgame versucht ihr euch im Verlies-Veteranenmodus an deutlich härteren Kämpfen oder mischt bei einem Raid mit. Dank Gruppenfinder und täglichen Quests ist es nicht allzu schwer, Random-Mitspieler zu finden. Ob die jedoch wirklich wissen, was sie tun müssen, erfahrt ihr spätestens beim ersten Kampf...

Handel mal umständlich

Kein MMORPG macht euch beim Geldverdienen von der Gilde mitgliedschaft so abhängig wie TESO, da es anstelle eines Auktionshauses nur NPC-Gildenhändler gibt. Die findet ihr auf ganz Tamriel in verschiedenen Siedlungen, hier kauft ihr von anderen Spielern angebotene Waren. Den Vergleich

zwischen den Waren müsst ihr allerdings selbst anstellen, da es keinen serverweiten Gegenstandspool gibt. Jeder Händler-NPC bietet nur das an, was Gilde mitglieder bei ihm zum Verkauf einlagern – und selbst an Spieler verkaufen könnt ihr nur, wenn ihr Mitglied einer Gilde seid.

Gilden haben glücklicherweise bis zu 500 Mitgliedsplätze, müssen aber gleichzeitig den Händler-NPC auf wöchentlicher Basis bezahlen. Viele Gilden verlangen deswegen einen Unkostenbeitrag in Gold (der Ingame-Währung). Am besten klärt ihr so etwas bereits bei Beitritt, um keine unangenehmen Überraschungen zu erleben. Ohne einen Mindestumsatz wertvoller Waren lassen sich die Händler jedenfalls nicht finanzieren, sodass eine Mitgliedschaft in einer Handelsgilde selten ohne eine finanzielle Verpflichtung bleibt.

Natürlich bringt die Gilde mitgliedschaft auch Vorteile, immerhin findet ihr so leichter Gleichgesinnte für einen Ausflug in Verliese oder holt euch Tipps und Tricks von erfahreneren Spielern. Ihr könnt übrigens gleichzeitig in bis zu fünf Gilden aktiv sein.



Jeweils 3 eingesammelte Himmelsscherben geben euch einen weiteren Fähigkeitenpunkt.



Drei Kämpfer stellen sich dem Endgegner einer traurigen Questreihe.



Der Nekromant und seine besten Kumpels: reichlich Skelette!

Ein echter Vorteil ist auch der gildeninterne Teleport zu anderen Mitgliedern. Sehr praktisch, wenn der Mitspieler gerade am anderen Ende der Karte herumguckt und ihr gemeinsam ein bisschen questen oder Weltbosse umhacken wollt!

Selbst basteln anstatt teuer kaufen

Als Handwerksfans müsst ihr bei TESO umlernen. Alle Berufe übt ihr nur über Handwerkstische in Städten und Siedlungen aus. Rohstoffe sucht ihr in der Spielwelt oder bekommt sie durch das Zerlegen vorhandener Gegenstände. Ein Schmied muss also beispielsweise nach Erzvorkommen suchen und bastelt Klingen- und Wuchtwaffen sowie Rüstwerk, um seine Fertigkeitlinie zu leveln. Vor allem bei der Kräutersuche braucht ihr ein gutes Auge, denn ohne den entsprechenden Aufspür-Skill sind die Pflänzchen oft kaum von ihrer Umgebung zu unterscheiden!

Beim Herstellen eines Gegenstandes entscheidet ihr euch neben dem Itemlevel für den jeweiligen Stil, in dem ihr das Item gerne anfertigen wollt; dafür braucht ihr das entsprechende Stilmaterial vorrätig. Grundsätzlich startet ihr nur mit dem Stil eurer gewählten Rasse, alle anderen erlernt ihr über Stilbücher.

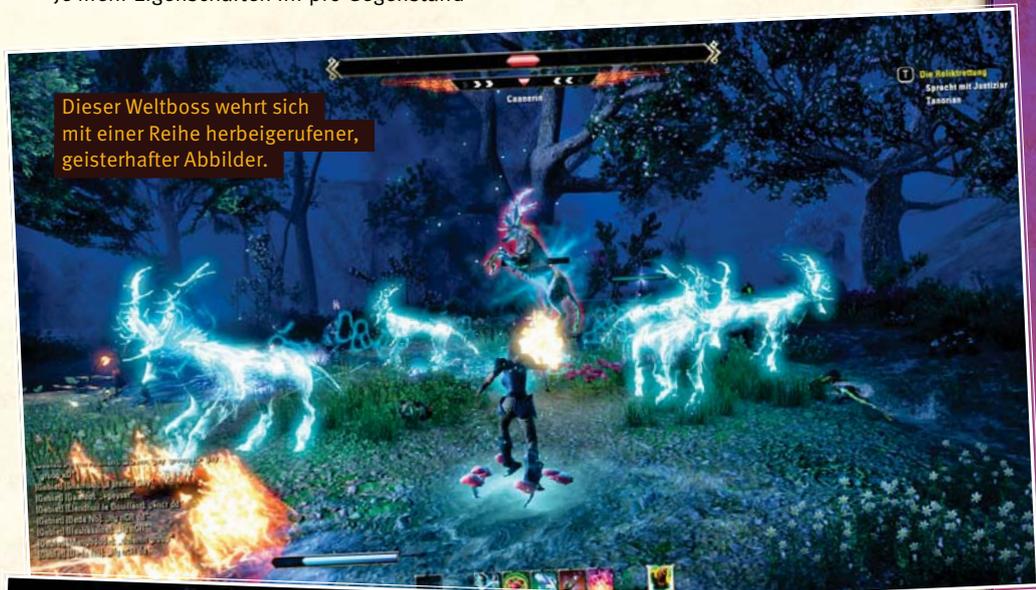
Selbst die Domäne von Daedra-Lord Mephala ist eines unserer Reiseziele.



Gerade bei selteneren Handwerksstilartern kann's teuer werden, wenn ihr sie von anderen Spielern kauft. Gleiches gilt für Koch- und Einrichtungsrezepte, mit denen ihr Buff-Getränke, Nahrung und schicke Möbel für das Housing-System herstellt.

Wollt ihr statt eines einfachen Eisendolchs eine Waffe mit besonderen Eigenschaften wie »verteidigend« herstellen (erhöht die physische und magische Resistenz), müsst ihr zuvor einen Dolch mit eben jener Eigenschaft am Handwerkstisch analysiert haben. Je mehr Eigenschaften ihr pro Gegenstand

bereits kennt, desto länger dauert die Analyse einer weiteren. Glücklicherweise steigert ihr auch durch tägliche Handwerksquests eure Fertigkeiten, da die Belohnung für diese Quests immer berufsgebundenen Loot, Rezepte und manchmal sogar Schatzkarten für besonders ergiebige Rohstoff-sammelgebiete enthält. Kloppt also im Zweifel nach einer ausgiebigen Verliestour nicht alle gefundenen Gegenstände gegen Gold in einen NPC-Händler, sondern zerlegt oder analysiert nützliches Loot!



Dieser Weltboss wehrt sich mit einer Reihe herbeigerufener, geisterhafter Abbilder.



Im Magierturm müssen wir ein Rätsel lösen, damit uns der Besitzer weiterhilft.



Alchemisten mischen aus bis zu drei Zutaten nützliche Tränke und fiese Gifte zusammen.



Klein, aber mein: Euer erstes Zuhause richtet ihr in kostenfreien Gasthauszimmern ein.



Bei diesem Auftrag der Diebesgilde brechen wir in das Zuhause eines Nordfürsten ein und klauen ein altes Artefakt.

Der Thron soll euer sein

PvP-Fans stürmen bei TESO entweder Schlachtfelder oder engagieren sich im Allianzkrieg. Beim Allianzkrieg kämpft ihr auf der Seite eures Bündnisses in der eigens für PvP reservierten Provinz Cryodil und nehmt Festungen und Stellungen ein. Damit erringt ihr auch Zugang zu Schnellreisepunkten und ähnlichen Vorteilen für eure Seite. Genügend solcher Erfolge vorausgesetzt, ist es eurem Bündnis sogar möglich, die gesamte Provinz zu kontrollieren. Dann können sich die beiden weniger erfolgreichen Bündnisse gemeinsam gegen den Sieger wenden.

Das Endziel besteht darin, während einer zeitlich längerfristigen Kampagne die imperiale Stadt inmitten der Provinz zu erobern und zu halten. Der aktivste Spieler wird während der Eroberung für gewisse Zeit zum Kaiser gekrönt – wann gab es je für begeisterte PvP-Spieler ein prestigeträchtigeres Ziel als eine Kaiserkrone plus passenden Titel? Einziges Manko ist hierbei die in den letzten Monaten von immer mehr Spielern bemängelnde schlechte Performance der Server, die gerade im PvP anstelle gegen andere Spieler mit Mikrolags, Aussetzern und sogar Abstürzen zu kämpfen haben.

Falls ihr nicht so viel Zeit oder Geduld habt, könnt ihr euch mittels Gruppenfinder auch mit den Schlachtfeldern beschäftigen, deren Runden auf eine Dauer von maximal 15 Minuten ausgelegt sind und in den drei

Modi Todeskampf, Reliktjagd, Irrer König, Chaosball und Vorherrschaft angeboten werden. Dabei kämpft ihr nicht für euer Bündnis, sondern schließt euch einem von drei farblich unterschiedenen Teams an, für das ihr eure Punkte erringt. Dabei zählt nicht nur, Gegner zu töten, sondern auch für den Fortschritt des Teams nützliche Tätigkeiten wie Relikt-Erobern oder Reliktträger-Heilen auszuführen. Generell sind für jedes der drei Teams jeweils vier Spieler auf dem Schlachtfeld unterwegs.

Kein Vergleich zum Allianzkrieg-Modus, in dem bis zu 2.000 Teilnehmer in Massenschlachten antreten, von denen TESO immerhin etwa 200 gleichzeitig darstellen kann. Bei allen PvP-Aktivitäten verdient ihr Allianzpunkte, die ihr für neue Ausrüstung, Buffgetränke und ähnliches ausgeben

könnt. Mit besonderen PvP-Erfolgen schaltet ihr spezielle Einrichtungsgegenstände für euer Zuhause frei.

Liebesleid, Mord und sonstige Probleme

In MMORPGs verlaufen viele Quests nach demselben Muster: Hole X hiervon oder töte Menge Y davon. Auch bei TESO gibt es natürlich Quests dieser Art. Der entscheidende Unterschied zu den Konkurrenten liegt jedoch in der Umsetzung: Die TESO-Quests sind durch die Bank weg so gut geschrieben,

DARF'S AUCH EIN ANTIHELD SEIN?

Euren finsternen Gelüsten lasst ihr mit den Fertigkeitlinien der Diebes- sowie Assassingilde freien Lauf. Für erstere brecht ihr in Häuser ein und mopst in der offenen Welt alles, was nicht niet- und nagelfest ist, danach vertickt ihr die Beute bei Hehlern. Als bezahlter Mörder hingegen erledigt ihr Auftragsmorde in ganz Tamriel. Während auch Free2Play-Spieler klauen gehen dürfen, müsst ihr den Zugang zu den Fertigkeitlinien und speziellen Aufgaben der beiden Gilden durch DLCs oder als ESOPlus-Spieler freischalten. Anhänger dunkler Künste schalten mit dem Kapitel Elsweyr die Nekromanten-Klasse frei und hetzen Sprengsklette, Geister und Fleischkolosse auf ihre Gegner oder sorgen mit ihren düsteren Zaubern für reichlich Gruselstimmung. Wer's lieber mystisch mag, lässt sich von einem Vampir oder Werwolf beißen und genießt dann besondere Stärken, aber auch Nachteile – Stichwort »Grelle Sonne« ...

Auf der Regionskarte – hier die Insel Summersend – seht ihr Teleportpunkte, Gewölbe, Verliese und mehr.



Beim Kampf gegen den Lich und sein Gefolge bringt unsere Nekromantin ihren eigenen Friedhof mit.



Monumental: Sotha Sils Stadt der Uhrwerke.



Der göttliche Sotha Sil hilft uns mit nützlichen Hinweisen bei der Questreihe von Summersend.



Auch von mächtigen Wesen beseelte Statuen reden bei Quests kräftig mit.



dass euch dieses Prinzip viel weniger nerven wird als bei anderen Spielen. Eine einfache »Töte fünf fiese Geister auf dem Friedhof«-Aufgabe ist also immer Teil einer längeren und abwechslungsreichen Questreihe. Nach Abgabe bleibt euch vor allem die Geschichte und nicht die lästige Sammel-aufgabe im Gedächtnis.

Klickt ihr die vollvertonten Texte hingegen einfach nur durch, verpasst ihr die größte Stärke des Spiels. Mal erlebt ihr die fast unmögliche Liebesgeschichte zwischen einem Hochelfen und einer Meereselfe mit, bei der blöderweise eine wichtige Festung in die Hände des Feindes fällt. An anderen Orten stellt ihr für die lokalen Behörden Mordermittlungen an oder vereitelt feige Anschläge. Selbst wenn ihr einfach nur einem deprimierten Guar-Hirten seine entlaufenen Tiere zurückbringt, erlebt ihr eine lebendige Geschichte mit, die sich nahtlos in die Welt der Elder Scrolls einpasst.

Euer Handeln wirkt sich auch auf die Umgebung aus: Dank des überall eingesetzten Phasings verändert sich die Spielumgebung sichtbar, wenn ihr einmal eine Quest abgeschlossen habt. Es lohnt sich auch, nach Erledigung der Quest die darüber hinausgehenden Frageoptionen im Dialogmenu anzuklicken.

Ihr bekommt damit nämlich weitere Informationen über Hintergrund und Beteiligte der Quest. Meistens gibt es sogar noch ein vertontes Gimmick nach dem Ende der Quest – stehenbleiben und genießen ist angesagt. Die harsche Strafpredigt seiner Mutter hat der verloren gegangene Jungelf, den wir aus der hinterletzten Ecke einer mobverseuchten Kanalisation heraus schleifen mussten, jedenfalls absolut verdient. Ganz großes Kino!

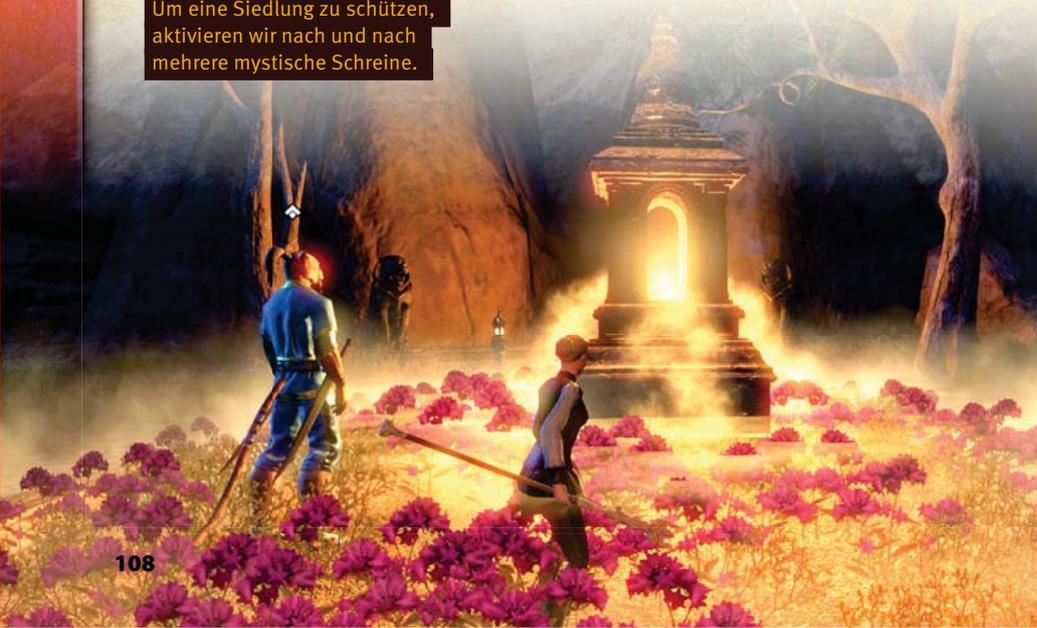
Chat-Sprache: Babylonisch

Wenn alle Europäer auf einem einzigen Server landen, bringt das einerseits viele Mitspieler, die beim Gegnerprügeln helfen können. Aber es führt auch zu babylonisch anmutendem Sprachgewirr, in dem Gilden auf Französisch um Mitglieder werben, kyrillische Textblöcke für Verwirrung sorgen und im Zweifel ohnehin jeder auf Englisch nach Mitspielern sucht. Für einigermaßen sprachbegabte Leute kein Thema, alle anderen haben damit einfach nur Stress und können bei kryptischen Wort- und Zahlenkombinationen nur raten, was gemeint ist. Es gibt zwar Sprach-Channels wie /dezone, /enzone oder /frzone – aber die nutzt kein Schwein, pig oder porc.

Viele Spieler, die gleichzeitig viele verschiedene Dinge tun, belasten den Server zusätzlich. Gerade wenn ihr abends zur Hauptspielzeit und größten allgemeinen Spielerdichte kämpft, lösen Fähigkeiten teilweise mit spürbarer Verzögerung aus, während die Mobgegner dennoch zuschlagen und euch ohne Gegenwehr aus den Stiefeln kloppen. Oder der Server ruckelt beim Itemkauf von einem Gildenhändler – und ein ganz anderer Gegenstand als der eigentlich angepeilte landet im Briefkasten. Das ist besonders nervig, wenn es sich dann um etwas handelt, das man weder haben wollte noch leicht wieder loswird. Gerade 2019 mehren sich die kritischen Spielerstimmen zur mangelnden Serverperformance, ein Patch zu speziell diesem Problemkomplex steht aber noch aus.

Die Lernkurve zwischen dem normalen Questen, Gewölbebesuchen und Dungeon-Ausräumen hin zu Veteranen-Dungeons ist zudem extrem. Während im entspannten

Um eine Siedlung zu schützen, aktivieren wir nach und nach mehrere mystische Schreine.



DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

Im April 2014 ursprünglich nur auf PC/Mac erschienen, konnten auch Konsolenbesitzer etwa ein Jahr nach Release Tamriels Regionen erkunden. Doch erst nach massiven Überarbeitungen und Verbesserungen, die 2015 zusammen mit der Umstellung auf Pay2Play als Tamriel Unlimited eingebracht wurden, konnte TESO eine solide Spielerbasis aufbauen. Neben den kleineren DLCs (wie Orsinium oder Dark Brotherhood) und den größeren Kapiteln Morrowind (2017), Summerset (2018) und Elsweyr (Frühjahr 2019) ermöglicht das 2016 implementierte One Tamriel das gemeinsame, fraktionsübergreifende Questen. Seit 2016 gibt's mit dem Homestead-Update ein detailliertes Housing-System samt Crafting- Rezepten für Mobiliar. Erstmals verbindet die Updates des Jahrs 2019 eine gemeinsame Hintergrundgeschichte: Die Ereignisse im »Jahr des Drachen« starten im bereits erschienenen Elsweyr und werden in den DLCs Scalebreaker (Sommer) und Dragonhold (Herbst) fortgeführt.



Brandgefährlich wird der Vulkan auf der Insel Morrowind.



Gemeinsam mit Abnur Tarn beobachten wir ein Dorf im nördlichen Elsweyr.



Beim Kampf gegen einen Drachen hat es eine Gruppe vieler unabhängiger Spieler fast geschafft, die Bestie zu besiegen.

Casualgaming der heilzaubernde Platten-Leder-Kombiträger durchaus noch einiges reißen kann, gewinnt eine so kunterbunte Klamottenkombi bei den schwierigeren Spielmodi keinen Blumentopf mehr. Da heißt es dann ohne Alternative umskillen und die Ausrüstung einer optimierten Klassen- Spielweisen-Kombination anpassen – und das war's dann auch mit der oben noch beschriebenen Spielfreiheit.

RP-Community, Mods und Item-Fahndung

Eine so reichhaltige Welt wie Elder Scrolls bietet für Rollenspielbegeisterte viel Hintergrund, um eigene Charaktere und eigene Geschichten zu entwickeln. In der deutschsprachigen RP-Community könnt ihr an abwechslungsreichen Events teilnehmen, die von Tavernen-Terminen über Kampfveranstaltungen bis hin zu Kulturangeboten wie wissenschaftlichen Diskussionen oder Geschichtenabende reichen. Spielt ihr besonders gern eine bestimmte Rasse, findet ihr dort auch Gilden mit einer entsprechenden Spezialisierung.

Die vielen Möglichkeiten von TESO können manchmal ganz schön verwirrend sein. Leichter macht ihr es euch mit Mods, die euch beispielsweise zeigen, wo ihr Himmelscherben und Lorebücher findet oder wel-

che alchemistischen Gegenstände sich zu welcher Art Trank kombinieren lassen. Gerade als Casualspieler oder Händler solltet ihr nicht auf Mods verzichten, da sie euch viel Zeit und Nerven im Spiel sparen können.

Falls euch für das Herstellen von Gegenständen ein bestimmter Bauplan fehlt oder ihr Ausrüstung sowie Waffen mit maßgeschneiderten Eigenschaften sucht, seid ihr

bei »Tamriel Trade Centre« genau richtig. Mit diesem browserbasierten Tool könnt ihr die ingame vorhandenen Gildenhändler nach dem Gegenstand absuchen, den ihr benötigt und erfahrt, wo ihr den entsprechenden Gildenhändler findet.

Fazit

Klassische MMORPG-Spieler mit Vorliebe für Quests können ebenso wie PvP-Fans lange Zeit Spaß an TESO haben, und auch wer eher casual spielt, hat eine Menge Beschäftigung. Im Endgame kommt ihr durch den regelmäßigen DLC-Nachschub an Prüfungen und Verliesen nicht zu kurz. Die etwas sperrigen Handwerks- und Handelssysteme sind allerdings eher etwas für Liebhaber und Leute mit Durchhaltevermögen. ★

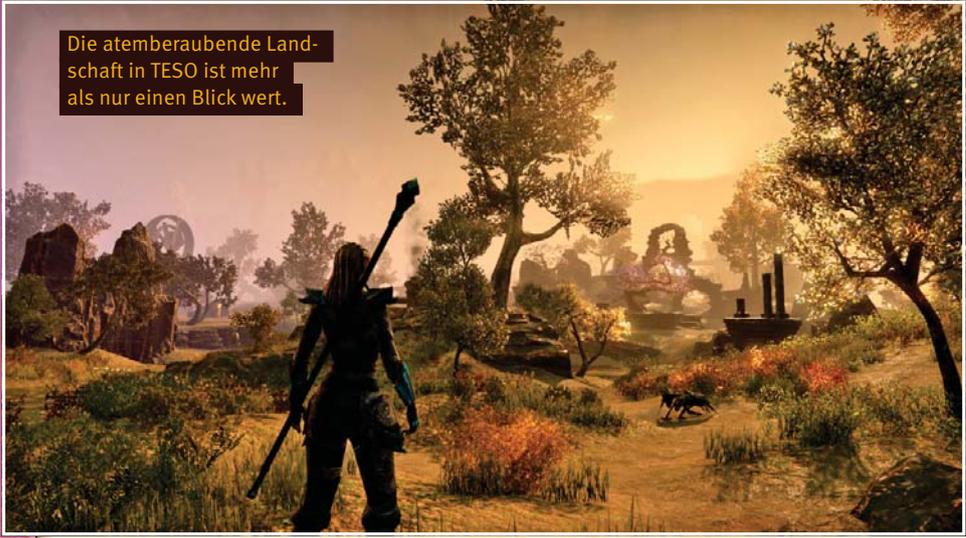
LINKS ZUR COMMUNITY

Deutschsprachige Rollenspiel-Gemeinschaft:
www.eso-rollenspiel.de

TESO-Mods bei Curse/Twitch:
www.curseforge.com/teso/teso-addons

TESO-Mods bei ESOUl:
www.esoui.com/addons.php

Tamriel Trade Centre:
eu.tamrieltradecentre.com/pc/Trade/Search



Die atemberaubende Landschaft in TESO ist mehr als nur einen Blick wert.

Fallout 76

BOMBENSTIMMUNG

Releasedatum: 14. November 2018 (PC, PS4, Xbox One) **Entwickler:** Bethesda Game Studios **Publisher:** Bethesda Softworks **Bezahlmodell:** Pay2Play **Premiumwährung:** Atome **Erweiterungen:** Wild Appalachia (Frühling 2019), Nuclear Winter (Sommer 2019) **Abo-Kosten:** keine

25 Jahre nach dem Großen Krieg öffnen sich in Fallout 76 die Tore des gleichnamigen Vaults und entlassen euch als Bewohner in das verstrahlte Appalachia. Eure Mission: Wiederaufbau der kriegsversehrten Region. Euer Problem: Hinterlassenschaften des Krieges in Form mutierter Flora und Fauna. Von Gloria H. Manderfeld

Am 23. Oktober 2077 beginnt der Große Krieg – und endet nur zwei Stunden später. Denn in dieser kurzen Zeit lassen die Vereinigten Staaten von Amerika und die Volksrepublik China ihr komplettes Atomwaffenarsenal aufeinander los. Die USA hatten zwar als Kriegsvorbereitung vom Unternehmen Vault-Tec unterirdische Bunkeranlagen bauen und die dafür auserkorenen Bewohner auf ein Leben im Bunker vorbereiten lassen. Aber der Zweistunden-Krieg löscht dennoch einen Großteil der Menschheit aus und zerstört das Territorium der USA weiträumig. In Fallout 76 verkörpert ihr einen der handverlesenen Überlebenden, die sich ein Jahr vor dem Krieg in Vault 76 einschließen ließen, um 25 Jahre nach den Angriffen an die Oberfläche zurückzukehren und das zerstörte Land wiederaufzubauen.

Doch die Landschaft in West Virginia hat sich entscheidend verändert, mutierte Lebewesen bevölkern nun die verseuchte Umge-

bung. Die ehemalige Aufseherin von Vault 76 ist auf eine Erkundungsmission in die deformierte neue Welt aufgebrochen. Als ihr nach einer wilden Party am »Reclamation Day« ihren hinterlassenen Hinweisen folgt, führen sie euch in die Stadt Flatwoods, in der ihr Spuren der »Responder« findet. Diese zivile Hilfsorganisation hat sich nach dem Großen Krieg dem Ziel verschrieben, den Bürgern Appalachias beim Überleben zu helfen und eine grundlegende Ordnung zu bewahren. Doch der Ausbruch einer verheerenden Seuche sorgte dafür, dass ihr nun auf keinen lebenden Menschen mehr trifft und herausfinden müsst, was wirklich in der Region geschehen ist...

DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

Nach der Ankündigung auf der E3 2018 gab es für Fallout 76 eine Woche vor der Veröffentlichung am 14. November 2018 eine stundenweise offene Beta-Phase. Seit dem überwiegend verheerenden Echo in der Spielepresse und in Spielerbewertungen bessern die Entwickler mit regelmäßigen Bugfixes und kostenlosen Inhaltsupdates nach. Der Survival-Spielmodus wurde im Frühjahr 2019 im Rahmen des »Wild Appalachia«-Updates eingefügt, der Nuclear Winter-Spielmodus folgte im Frühsommer 2019. Neue Quests, das Handelsterminal und weitere Ergänzungen begleiteten diese Updates. Für Herbst 2019 ist mit »Wastelanders« ein weiteres, größeres Update mit entscheidungslastiger Hauptstoryline und der Rückkehr lebender NPCs angekündigt.

Gemeinsam in der Gruppe erkunden wir einen mysteriösen Pilzwald im Cranberry Bog.



Im Enklave-Bunker kommen wir mit einer skrupellosen KI in Kontakt.





Diese Brandbestie hat eindeutig richtig miese Laune – gut, dass wir gepanzert sind!



Von der Party am Reclamation Day bleibt kurz vor dem Verlassen des Vaults nur die Dekoration zurück.



Im Battle-Royale-Modus der Erweiterung Nuclear Winter kämpfen wir vor allem gegen Mitspieler.



Rosa ist das neue Braun: Im Charaktereditor haben wir viele Gestaltungsoptionen.

Atomkraft? Ja bitte!

Bethesda's erstes Fallout-Multiplayerspiel lässt euch die einzigartige Welt gemeinsam mit Freunden erleben: In einer alternativen Zeitlinie zu unserer bekannten Realität angesiedelt, basieren viele der technischen Errungenschaften der Menschheit auf der Nutzung von Atomkraft, nukleares Material ist im Alltag allgegenwärtig. Ob in Getränken, als Treibstoff für Fahrzeuge oder Energielieferant für die ikonischen Powerrüstungen, an der Kraft des Atoms kommt ihr auch in Fallout 76 nicht vorbei.

Bei der Charaktererstellung wählt ihr aus einer Vielzahl von Gesichts-Gestaltungsoptionen, Frisuren und Extras die für euch passende Kombination aus und startet danach sofort ins Spiel. Richtig gut: Einzelne Gesichtspartien klickt ihr an und könnt sie dann dynamisch durch Ziehen und Drücken verändern. Das gibt euch weitaus mehr Kontrolle über die Gesichts-Grundstruktur als vergleichbare Editoren! Nach einem kurzen Rundgang im Vault, der noch von der »Reclamation Day«-Party geschmückt ist, und einer grundlegenden Einführung in die Steuerung

und das Skillssystem werdet ihr auch schon aus dem Vault gescheucht und seid fortan in der Wildnis Appalachias auf euch allein gestellt.

Ob ihr der Aufseher-Quest folgt oder euch auf eigene Faust in der direkten Umgebung des Vaults umschaut, liegt dabei ganz bei euch – zurück in den Vault hinein geht es in keinem Fall, euch bleibt nur die Flucht nach vorne. Waffen, Ressourcen und sonstige nützliche Ausrüstung erhaltet ihr zunächst vor allem durch emsiges Lootsammeln von getötenen Gegnern. Im späteren Spielverlauf stellt ihr Waffen, Ausrüstung und Nahrungsmittel an entsprechenden Werkbänken selbst her.

Wichtigste Aufgabe: Überleben

Wie in jedem Spiel mit Survivalelementen behaltet ihr nicht nur den Zustand eurer Ausrüstung im Auge, um sie gegebenenfalls zu reparieren, sondern achtet auch darauf, dass euer Charakter genug gegessen und getrunken hat. Bewegt ihr euch zu lange in verstrahltem Gebiet oder in der Nähe von Fässern von radioaktivem Material, tickt

eure RAD-Anzeige nach oben und ersetzt nach und nach euren Lebensbalken. Befreit ihr euch also nicht regelmäßig von der lästigen Strahlung, seid ihr im Kampf deutlich schwächer auf der Brust. Stark verstrahlte Vaultbewohner setzen sich dem Risiko einer Mutation aus, die ihr nur durch Dekontamination oder die Einnahme von Rad-Away wieder loswerdet. Da Mutationen aber



Dieser Perk-Build ist stark auf Nahkampfschaden, Teamplay und Überlebensfähigkeiten ausgelegt.





Beim saisonalen Fastnacht-Event begleiten wir mit unseren Mitspielern eine Bot-Parade.

EVENT: FASTNACHT [11:41]
Nimm am Fastnachtsumzug teil.

008 / 343

AP



Überraschung! Der Supermutant freut sich gar nicht über unseren Besuch.



Mit dem Fotomodus und passender Kleidung lassen sich in Fallout 76 sehr schicke Screenshots basteln.



Überall in der Spielwelt finden wir Powerrüstungs-Stationen, an denen wir die mächtigen Rüstungsteile mitnehmen können.

durchaus auch nützliche Effekte haben können, solltet ihr euch die Auswirkungen immer genau anschauen, bevor ihr zur chemischen Keule greift.

Bei zu langem Kontakt mit schmutzigem Wasser oder kranken Kreaturen fangt ihr euch allerlei lästige Krankheiten ein, die eure Status-Werte senken und euch das Spiel zusätzlich erschweren. Fair: Auch wenn ihr keine Heilmittel zur Verfügung habt, werdet ihr Krankheiten nach einer gewissen Weile wieder los, meist zwischen 15 und 45 Minuten. Spieler bis Level 15 können gar nicht erkranken.

Verlorene Lebenspunkte heilt ihr durch Stimpaks oder Nahrungsmittel, die euch allerdings auch immer eine kleine Strahlungs-dosis verpassen – in der verseuchten Landschaft Appalachias gibt es nun mal nichts, das keinerlei Strahlung abbekommen hätte! Wasser findet ihr entweder als Loot in bereits abgekochter Form oder schöpft es vor dem Abkochen aus der freien Natur. Haut euch ein Gegner dennoch mal aus den Lat-schen, respawnt ihr etwas abseits

des Todesortes und sucht euch selbst aus, ob ihr die bei eurem Tod zu Boden gefallenen gesammelten Schrottgegenstände wieder mitnehmen wollt oder einfach eurer Wege zieht. Andere Spieler können euch heilen und sogar wiederbeleben, sofern sie ein Stimpack bei sich tragen und eure Leiche rechtzeitig erreichen.

Zweitwichtigste Aufgabe: Sammeln

Ohne ausgewachsenen Sammeltrieb kommt ihr in Fallout 76 nicht weit. Ressourcen verbergen sich in Form von Pflanzen, Erzen und Holz in der freien Natur, auch beim Durchstöbern verfallener Gebäude, demolierter Fahrzeuge und unterirdischer Bunker sammelt ihr eine Vielzahl von Alltagsgegenständen, Ausrüstung und Nahrungsmitteln ein, die euch das Leben in Appalachia bedeutend erleichtern. Alltagsgegenstände zerlegt ihr an Werkbänken in ihre ursprünglichen Komponenten und verwendet sie dann zur



UNSER SURVIVAL-GUIDE

Unser GameStar-Sonderheft zu Fallout 76 steckt voller Guides, Tipps&Tricks, nützlichen Tabellen, Anleitungen und Einblicken in die Geschichte der Fallout-Reihe. Dieses erhaltet ihr ab 8,99€ in unserem Shop:

<https://shop.gamestar.de/>

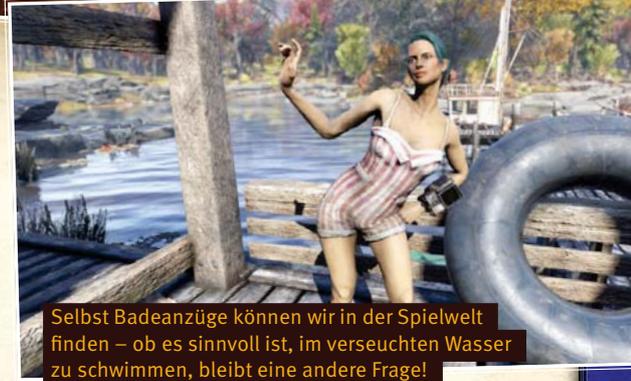
Strahlung werden wir schnell durch Dekontaminations-einrichtungen los.



Zwei Gruppenmitglieder bewachen den Hacker bei seiner wichtigen Aufgabe.



In die Atombomben-Einschlagszone wagen wir uns nur mit Schutzausrüstung.



Selbst Badeanzüge können wir in der Spielwelt finden – ob es sinnvoll ist, im verseuchten Wasser zu schwimmen, bleibt eine andere Frage!

Herstellung neuer, nützlicher Dinge. Praktisch: Dank praktischer Lupen-Suchfunktion lasst ihr euch bei jedem Mouseover anzeigen, ob ein Gegenstand die gewünschten Komponenten enthält.

Da Rohstoffe für alle Tätigkeiten wie Munitionsherstellung, Ausrüstungsreparatur, Crafting und Hausbau im Spiel benötigt werden, sind regelmäßige Sammelausflüge für euch Pflicht. Ressourcen lagert ihr in eurem persönlichen Bankfach, dem »Stash« ein, das euch an jedem Bahnhof, jeder Red Rocket-Tankstelle und in eurem sogenannten CAMP zur Verfügung steht, das quasi als Ausklapp-Basis fungiert (dazu gleich mehr). Platzt euer Lager aus allen Nähten, verkauft ihr die Rohstoffe entweder im Handelsterminal eures CAMPS oder verscherbelt sie als Großmengen an NPC-Händler.

Nehmt ihr eines der Werkstatt-Gelände ein, die über die ganze Welt verteilt sind, produzieren sie stündlich eine bestimmte Art von Rohstoffen, die ihr regelmäßig einsammeln könnt. Daneben müsst ihr bereit sein, diese Werkstätten gegen feindliche Kreaturen oder gar andere Spieler zu verteidigen – ihr werdet benachrichtigt, sobald die Werkstatt angegriffen wird.

Sind wir nicht alle ein bisschen S.P.E.C.I.A.L.?

Wie viel euer Charakter generell aushält und welche Fähigkeiten euch zur Verfügung stehen, bestimmt ihr dank des Perk-Karten-Levelsystems selbst. Erfahrungspunkte sam-

melt ihr mit jedem getöteten Gegner, jeder erledigten Quest, jedem selbstgebastelten Gegenstand. Bis Level 50 gewinnt ihr pro Levelup einen weiteren Slotplatz für eine Perk-Karte, die ihr euch gleich aussuchen könnt. Perk-Karten sind immer mit einem von sechs sogenannten SPECIAL-Werten verbunden (siehe Kasten) und haben Effekte wie eine größere Strahlungsresistenz, Schlösserknacken-Skills, verbesserte Schadenswerte im Nah- und Fernkampf und vieles mehr. Rüstet ihr eine Perk-Karte aus, erhaltet ihr zudem einen Punkt im dazugehörigen Statuswert hinzu, der eure grundlegenden Werte steigert.

Wer viele Ausdauer-Perk-Karten ausrüstet, erhöht den eigenen Lebenspool deutlich, Charaktere mit vielen ausgerüsteten Stärke-Karten können mehr Gegenstände im Inventar mit sich tragen und so weiter. Das Punkte-Maximum liegt bei 56, mehr als 15 Punkte könnt ihr in keinen SPECIAL-Wert investieren. Viele Perk-Karten wertet ihr durch die Kombination mit einer weiteren, gleichartigen Perk-Karte um ein Level auf, um einen besseren Effekt zu erhalten: Eine »Profi-Schläger«-Karte verbessert euren Schaden mit Zweihand-Nahkampfwaffen um 10%, zwei »Profi-Schläger«-Level 1-Perk-Karten kombiniert ergeben eine Level 2-Karte mit 20% mehr Schaden.

Habt ihr erst einmal eine Karte in einen bestimmten Wert investiert und eurem Perk-

Build hinzugefügt, bleibt euch der SPECIAL-Punkt erhalten, selbst wenn ihr die Karte gegen eine andere aus dem gleichen Wertebereich austauscht. Erst ab Level 50 könnt ihr pro neuem Level einen einmal investierten SPECIAL-Punkt gegen einen anderen austauschen und somit langsam, aber stetig euren Gesamt-Build verändern. Perk-Karten mit stärkeren Effekten schaltet ihr erst ab einem bestimmten Level frei, gerade Karten mit Power-Verstärkungs-Effekten gibt es erst im Bereich ab Level 40.

S.P.E.C.I.A.L.-WERTE IM ÜBERBLICK

Aus folgenden Status-Wertebereichen wählt ihr eure Perk-Karten aus:

Strength (Stärke): Erhöht eure Tragkraft um 5 pro Punkt und verbessert euren Schaden mit Nahkampfwaffen.

Perception (Wahrnehmung): Verbessert das Zielen (auch im VATS-Kampfmodus) und den Fernkampfschaden, außerdem nehmt ihr Feinde früher wahr. Ermöglicht auch das Schlösserknacken.

Endurance (Ausdauer): Erhöht den Krankheitswiderstand, eure Lebenspunkte und bestimmt die Geschwindigkeit, mit der ihr beim Sprinten Aktionspunkte verbraucht. Pro Punkt steigt eure Gesundheit um 5.

Charisma (Charisma): Verbessert die Preise bei Händlern und unterstützt euch beim Spiel gemeinsam mit Freunden durch bessere Heilungsmöglichkeiten und Gruppenboni.

Intelligence (Intelligenz): Lässt euch höherwertigere und haltbarere Gegenstände herstellen und reparieren. Ermöglicht euch das Hacken von Computerterminals.

Agility (Beweglichkeit): Erhöht eure Aktionspunkte und verbessert euren Erfolg beim Schleichen. Pro investiertem Punkt erhaltet ihr 5 Aktionspunkte mehr.

Luck (Glück): Verbessert die Chance auf kritische Treffer und Zustand und Haltbarkeit von aufgefundenen Gegenständen.



Während eines Rad-Sturms holen wir uns außerhalb geschlossener Gebäude eine satte Portion Strahlung ab.



Selbst in Appalachia sind wir vor automatisiertem Beamtentum und umständlichen Verwaltungsakten nicht sicher.



Ghule greifen auf den Straßen von Morgantown einen verbündeten Responder-Bot an.



Bei der Verteidigung einer Werkstatt entsteht ein gewaltiger Hundehaufen.

Wiederaufbau selbstgemacht

Eine Unterkunft errichtet ihr euch mit dem spieleigenen CAMP-System, das ihr auf einer freien Stelle auf dem Boden platziert und innerhalb eines markierten Radius aus einer vorhandenen Auswahl von Bauteilen Gebäude und Fertigungsstationen für das Fallout 76-Craftingsystem errichtet. Neue Baupläne für Crafting-Fertigungsstationen,

Sets mit unterschiedlichem Baustil, Einrichtung, Pflanzen und Dekorationen erhaltet ihr entweder als Questbelohnung, mit etwas Lootglück bei Gegnern oder als Bauplan in der Spielwelt, kauft sie bei NPC-Händler für die Ingame-Währung Kronkorken oder die Premiumwährung Atome im Ingame-Shop. Wollt ihr kein Echtgeld für Atome ausgeben, erledigt ihr Ingame-Challenges wie das multiple Umlegen einer bestimmten Gegnerart, Schauplatz-Entdeckungen und mehr.

Seit einigen Wochen schenkt euch Bethesda jeweils wöchentlich wechselnd einen Bauplan, Fotomodus-Posen oder andere Gimmicks, sodass ihr auch kostenfrei an neue Einrichtung kommen könnt. Habt ihr euer CAMP durch einen Generator oder Windkraft mit Strom versorgt, ergänzt ihr die Einrichtung eures neuen Zuhauses mit Beleuchtung und sogar einer funktionierenden Jukebox. Da ihr CAMPs bislang nur in einem gewissen Abstand zueinander errichten könnt, sind Spielersiedlungen bislang nur sehr eingeschränkt möglich. Haben Mitspieler ein aktives Handelsterminal in ihrem Zuhause aufgebaut, wird euch dieses mit ei-

nem Symbol auf der Karte angezeigt, sodass ihr wie zu normalen Wegmarken gegen ein Kronkorken-Entgelt dorthin reisen könnt.

Erkunden, entdecken, erschrecken

Egal, ob ihr der Hauptquest folgt, mit der euch die Aufseherin zu verschiedenen wichtigen Schauplätzen Appalachias lotst, oder einfach querfeldein zum nächsten Schauplatz auf der Karte lauft, um ihn zu erkunden, überall findet ihr in Holobändern, Computer-Einträgen, Briefen und sonstigen Hinterlassenschaften Hinweise auf die früheren Bewohner der Region. Neu entdeckte Orte werden mit einem Wegpunkt auf eurer Karte markiert, zu dem ihr jederzeit teleportieren könnt, wenn ihr nicht gerade kämpft. Über die Questreihen der einzelnen Fraktionen (zum Beispiel die Responder und Raider, die Enklave und die Herrinnen der Mysterien, die Stählerne Bruderschaft oder die Mitglieder der Freien Staaten), tretet ihr diesen Gruppierungen bei, erhaltet besondere Ausrüstungsgegenstände und erfahrt jede Menge über das oft jähe Ende der Gruppierung.

Gerade rings um politische Entscheidungen lauern reichlich menschliche Abgründe, die ihr anhand der vorhandenen Informatio-

DIE FALLOUT 76-SPIELMODI

Gleich auf drei verschiedene Arten könnt ihr euch je nach persönlichen Vorlieben in Fallout 76 betätigen. Hier die Details:

Adventure: Das klassische Fallout-Abenteuer, in dem ihr entdeckt, questet, sammelt und aufbaut. PvP ist hier nur möglich, wenn ihr den Angriff eines anderen Spielers erwidert. Ihr seht bis auf schleichende Mitspieler jeden auf der Karte. Bei einem Tod respawnnt ihr dicht am Ort eures Ablebens und könnt euren hinterlassenen Schrott wieder auf sammeln.

Survival: Dieser Modus stellt PvP klar in den Vordergrund, das jederzeit möglich ist. Mit Siegen steigt ihr in der Rangliste auf und verdient euch durch wöchentliche Challenges extra Gegenstände. Ihr seht nur Mitspieler mit dem »Gesucht«-Status auf der Karte und respawnnt nach einem Tod nur in eurem Camp, am Vault oder in Bahnhöfen. Beim Tod verliert ihr nicht nur Schrott, sondern auch zufällige Hilfsgegenstände.

Nuclear Winter: Im neuen Battle Royale-Modus tretet ihr in Viererteams in kurzen, knackigen 20-Minuten-Gefechten gegeneinander an – in einem Gebiet, das sich stetig verkleinert. Dabei kann nur ein Spieler gewinnen. Erfahrung bekommt ihr dabei durch Kills, langes Überleben und viel gesammelte Ausrüstung. Für ein Levelup erhaltet ihr speziell auf diesen Modus zugeschnittene Perk-Karten, mit denen ihr euren Charakter unabhängig von den beiden anderen Modi verbessert.



In der Spielwelt entdecken wir in einem entsprechend geschmückten Aussichtsturm dieses knochenige Halloweenkostüm.



An Verkaufsterminals werdet ihr Baupläne, Munition, Ressourcen und anderes Zeug an Mitspieler los.



Essen und Trinken hält auch in Fallout 76 Leib und Seele zusammen.

nen nach und nach aufdeckt. Spätestens wenn es um das Schicksal der gesamten Region geht, ist die Erzählweise der Quests mitreißend und wirft reichlich Fragen auf. Dass es keine menschlichen NPCs gibt, mit denen ihr agieren könnt, ist allerdings nicht jedermanns Sache. Dafür erweitern regelmäßig absolvierbare Events, tägliche Quests und durch Updates hinzugefügte neue Questreihen das Angebot für Storyfreunde. Dabei werdet ihr auch mit reichlich skurrilen Ereignissen konfrontiert, die perfekt in die typisch verquere Parallelwelt von Fallout passen und immer wieder für eine Überraschung gut sind. Das lohnt sich besonders, wenn ihr ungewöhnliche Geschichten mögt, die euch für ihre Lösung nicht permanent an die Hand nehmen und den abenteuerlustigen Entdecker in euch fordern.

Viele Spieler beklagen nach wie vor den Mangel an emotionaler Verbindung zu den Vorgängen in der Welt, da sie bei allen längst vergangenen Ereignissen in die Rolle des ohnmächtigen Zuschauers gezwungen werden. Dieses Manko bügelt Bethesda voraussichtlich im Herbst 2019 mit dem kommenden »Wastelanders«-Update aus, bei dem zwei verschiedene menschliche Gruppierungen nach Appalachia zurückkehren. Ihr bestimmt, mit welcher der beiden Gruppen ihr euch verbündet. Eure Entscheidungen in den kommenden Quests sollen die Zukunft der Region mit beeinflussen können.

»Bugthesda« strikes again

Nach der sehr kurzen und für Europäer nur schwer wahrnehmbaren offenen Beta-Phase hagelte es wegen der vielen störenden Bugs



Unser Mitspieler schraubt sich seine neue Garrahan-Bagger-Powerrüstung zusammen.



Die Studentenparty in diesem Verbindungshaus ist eindeutig etwas eskaliert!

im Spiel reichlich Kritik sowohl von der Presse als auch den Spielern. Obendrauf bemängelten vor allem langjährige Fallout-Fans die Umsetzung als Multiplayerspiel mit Onlinezwang, die fehlende Modunterstützung und mangelnde Entscheidungsmöglichkeiten. Auch der nur unzureichend durch einen Voicechat ersetzte Ingamechat, die miserable Serverperformance, schlechte Waffenbalance und der krude Bethesda-Launcher machten Spielern zusätzlich das Leben schwer und sorgten für einen wochenlangen Shitstorm. Doch davon ließen sich die Entwickler nicht beirren und liefern neben den dringend nötigen Bugfixes seit Frühjahr in regelmäßigen Abständen neue Inhalte nach. Zwar konnten noch nicht alle Fehler dauerhaft ausgemerzt werden, und manche Bugs kehren auch in alter Stärke wieder – den-

noch tut sich viel, und die Entwickler machen deutlich, dass sie Fallout 76 längst nicht aufgegeben haben.

Fazit

Gerade für Entdecker, PvP-Fans und Gruppen mit bis zu vier Spielern, die das Fallout-Setting mögen, lohnt sich ein Blick in die kaputte Welt. Wer lieber von einem Spiel an die Hand genommen werden will oder wenig Bug-Toleranz mitbringt, sollte die Finger von Fallout 76 lassen. ★



Bei dieser etwas zwielichtigen Händlerin tauschen wir legendäre Waffen und Ausrüstung ein.



Bei einem der ersten Events bringen wir aufständische Roboter wieder zur Raison.

Grenzenlos anpassbare Action-Gemetzel für Teamspieler und Einzlgänger, eine packende Story mit erstklassigen Zwischensequenzen, Pets, Kostüme und eine super Community – und das alles ganz locker kostenlos spielbar! Von Sascha Penzhorn

Warframe

NINJAS IM WELTALL

Warframe ist eine Machtfantasie – ihr seid Weltraum-Ninjas, übermächtige Vernichtungsmaschinen und unaufhaltsame Killer.

Releasedatum: 25. März 2013 (PC), 29. November 2013 (PS4), 2. September 2014 (Xbox One), 20. November 2018 (Nintendo Switch)

Entwickler: Digital Extremes **Publisher:** Digital Extremes **Bezahlmodell:** Free2Play

Unsere Gegner verschanzen sich hinter den obligatorischen hüfthohen Schutzwällen, verriegeln Türen, legen Fallen aus und bemannen Geschütztürme, um sich irgendwie gegen uns zur Wehr zu setzen. Doch wir nichten Hunderte, wenn nicht gar Tausende von ihnen in einer einzigen Mission um. Das geht mühelos von der Hand, nur gelegentliche Elite-Gegner oder Endbosse können uns wirklich gefährlich werden. Warframe ist eine Machtfantasie, in der wir es solo oder in Gruppen aus bis zu vier futuristischen Space-Ninjas mit ganzen Legionen von Feinden aufnehmen. Zur Belohnung regnet es tonnenweise Beute, mit der wir unsere Nah- und Fernkampfaffen aufwerten, unsere namensgebenden Warframes (sprich: Charakterklassen) verbessern oder komplett neue Schieß- und Prügelprügel und Frames ganz einfach selbst herstellen.

Im Mittelpunkt des Spiels steht der Grind. Wieder und wieder unzählige Bösewichte umnieten, containerweise Loot abstauben, immer mehr Ausrüstung freischalten, alles immer weiter aufwerten, stärker werden, härtere Missionen spielen. Und ja – dieser Grind lässt sich mit dem nötigen Kleingeld abkürzen. Mächtige Modifikationen, Bauteile für die besonders schicken Prime-Versionen von Waffen und Warframes sind allesamt handelbar und werden von der Community vor allem gegen die Echtdgeldwäh-



In sozialen Hubs hängen wir mit anderen Spielern oder auch mal mit Ronald McDonald rum.

rung Platinum getauscht. Natürlich kann man sich das alles auch ganz gezielt erspielen, wenn man die nötige Geduld dafür hat. Besser noch: Unerwünschte oder überschüssige Bauteile und Mods findet man beim Spielen praktisch pausenlos. Und die kann man prima an andere Spieler gegen Platinum verticken. Wer ordentlich farmt und handelt, kann im Spiel relativ human alles erreichen, ohne selbst je einen Cent echtes Geld zu investieren. Das bedeutet natürlich auch, dass man sich für den Genuss von Warframe nicht an einer Free2Play-Wirtschaft und an exzessivem Grind stören darf.

Denn Warframe ist der Grind. Man spricht nicht ohne Grund vom Loot-Shooter.

Fantastisches Spielgefühl

In keinem anderen 3rd-Person-Actionspiel geht die Steuerung so kinderleicht und intuitiv von der Hand wie in Warframe. Nah- und Fernkampf gegen fließend ineinander über, Spezialfähigkeiten können jederzeit und auch mitten im Sprung eingesetzt werden, ohne den Spielfluss zu unterbrechen. Über ein cleveres Parkour-System nutzt jeder der über 40 spielbaren Warframes Doppelsprünge, läuft an Wänden entlang oder stößt sich

DAS EMPYREAN-UPDATE: RAUMSCHLACHTEN VORAUSS!

Wenn alles glatt geht, könnte das Empyrean-Update für Warframe noch 2019 erscheinen. Dort fliegt ihr in großen Raumschiffen ins All, die ihr gemeinsam mit euren Mitspielern kommandiert, macht Jagd auf feindliche Schiffe, plündert oder kapert sie. Alle Details sind zwar noch nicht bekannt, unter anderem soll es in Empyrean aber auch möglich sein, NPCs für eure Crew anzuheuern, die dann verschiedene Aufgaben übernehmen und beispielsweise wertvolle Ressourcen für euch erspähen.



Bis zu vier Spieler übernehmen in Empyrean verschiedene Aufgaben an Bord.

von diesen ab, um sich mit Wucht auf den nächstbesten Gegner zu stürzen. Über das sogenannten Aim-Gliding lässt sich die Fluggeschwindigkeit im Sprung vorübergehend auf Zeitlupe senken, was sich beim Spielen wie Bullet-Time anfühlt. Das ist hervorragend animiert, sieht absolut spektakulär aus und erfordert (und belohnt) spielerischen Skill. Soll heißen: Wer besser spielt, feiert größere Erfolge.

Grundsätzlich sind beinahe alle Missionen und Spielinhalte für Gruppen von vier Spielern gedacht. Wer keine Freunde zur Hand hat, bekommt über das Matchmaking-System Mitstreiter zur Seite gestellt. Wer lieber im Duo oder ganz alleine losziehen will, muss aber keine Vierergruppe bilden. Wer gut genug spielt und gut genug ausgerüstet ist, kann im Prinzip das gesamte Spiel im Alleingang in Angriff nehmen. Eine Ausnahme wird das noch für 2019 geplante Empyrean-Update bilden, in dem vier Spieler ein Raumschiff führen und dort unterschiedliche Aufgaben wie Navigation, Reparaturen oder die Beseitigung von Eindringlingen in Angriff nehmen. Grundsätzlich können Mitglieder kleinerer Gruppen auch zwischen den Stationen wechseln und mehrere Jobs gleichzeitig erledigen, für optimale Leistung werden zumindest hier aber vier Spieler empfohlen. Teamplayer haben es generell leichter, Gruppenmuffel sollten sich davon aber nicht abschrecken lassen.

Auf Eidolon haben wir einen Fisch gefangen, mit dem wir jetzt unser Raumschiff verzieren.



Zufall und Open World

Missionen finden üblicherweise in zufällig zusammengestellten Arealen statt, die aus vielen handgefertigten Versatzstücken bestehen. Dabei geht es je nach Missionstyp beispielsweise darum, eine bestimmte Menge Gegner auszuschalten, einen Endboss zu besiegen, Daten aus mit Fallen und Sensoren gespickten Serverräumen zu stehlen, ein wichtiges Objekt vor Gegnerwellen zu beschützen und so fort. Viele dieser Abenteuer sind endlos lange spielbar. In einer Verteidigungsmission gibt beispielsweise die Möglichkeit, nach fünf zurückgeschlagenen Gegnerwellen die Beute die Mission abzuschließen oder weitere fünf Wellen abzuwehren. Dabei steigen die Feinde mit jeder Welle im Level an und werden so immer stärker, je länger Spieler in der Mission verbleiben. Damit steigt einerseits das Risiko einer Niederlage, andererseits wächst die Belohnung beim erfolgreichen Extrahieren.

Zudem gibt es frei erkundbare, offene Areale auf der Erde (Eidolon) und der Venus (Orb Vallis). Auch hier finden Missionen statt, bei denen man beispielsweise feindliche Lager angreift oder Drohnen mit wichtigen Informationen beschützt. Spieler mit Forscherdrang entdecken versteckte Schätze und sammelbare Rohstoffe in versteckten Höhlensystemen und gegnerischen Haupt-

Bergbau ist eine der Nebentätigkeiten auf den offenen Planetenoberflächen.



In Orb Vallis gibt es viele versteckte Höhleneingänge voller Schätze und Gegner.



Das K-Drive Hoverboard ist ein modifizierbares Fortbewegungsmittel für die offenen Areale im Spiel

UNENDLICHE MACHT

Jeder spielbare Warframe beherrscht extrem mächtige Fähigkeiten. Richtig aufgemotzt werden schwere Tank-Warframes nahezu unverwundbar. Mit mächtigen Ultimates säubern offensiv ausgelegte Frames auf Knopfdruck den gesamten Bildschirm. Warframe Mirage erzeugt Spiegelbilder von sich selbst und vervielfacht so seine Feuerkraft, Frames wie Chroma steigern ihre Rüstung und Schadenswerte um mehrere hundert Prozent. Die Herausforderung im Spiel entsteht oft vor allem durch die hohe Anzahl vergleichsweise schwacher Feinde. Manchmal ist es auch das Missionsziel – wer ein hilfloses, zerbrechliches Ziel beschützen muss, kann auch dann scheitern, wenn die eigene Figur fast unbesiegbar ist.



Eidolon und Orb Vallis kann man frei erkunden – ihr könnt dort aber auch gezielt Missionen in allen erdenklichen Schwierigkeitsstufen absolvieren.



Unser MOA McNugget trägt einen Zylinder, einfach weil's besser aussieht.



MOAs könnt ihr aus unterschiedlichen Bauteilen selbst zusammenstellen.



Warframe hat professionell vertonte Dialoge und MoCap-Zwischensequenzen.

quartieren. Mit einem Minenlaser baut man Erze ab, mit einem Speer fängt man Fische. Zu bestimmten Zeiten sind riesige Weltbosse anzutreffen, an denen sich unerfahrene Spieler leicht die Zähne ausbeißen. Die offene Spielwelt erforscht man solo oder in Gruppen von bis zu vier Spielern. Außerdem gibt es ein soziales Hub, wo zahlreiche Spieler Handel treiben, miteinander kommunizieren und ihre Warframes zur Schau stellen.

Hund, Katze, Dethcube

Damit ihr selbst als Einzelspieler niemals vollkommen allein die unendlichen Weiten



Gefällt uns keine der zig hundert Waffen im Spiel, bauen wir halt selbst eine.

des Weltalls erforschen müsst, gibt es in Warframe diverse mechanische und tierische Begleiter. Erstere baut man mit den nötigen Ressourcen und einer gegen Spielwährung erhältlichen Blaupause einfach zusammen oder tauscht die benötigten Bauteile mit der Community. Dann schwebt euch bei euren Ausflügen in Missionen ein kleiner KI-Begleiter hinterher, der je nach Konfiguration zum Beispiel eure Schilde erneuert, für euch Beute einsammelt oder euch sogar wiederbelebt, wenn ihr mal niedergeschossen werdet. Diese Kameraden kämpfen auch mit – der Dethcube (ja, ohne a!) ist zum Beispiel ein fliegender Würfel, der Feinde mit seinem Todesstrahler pulverisiert.

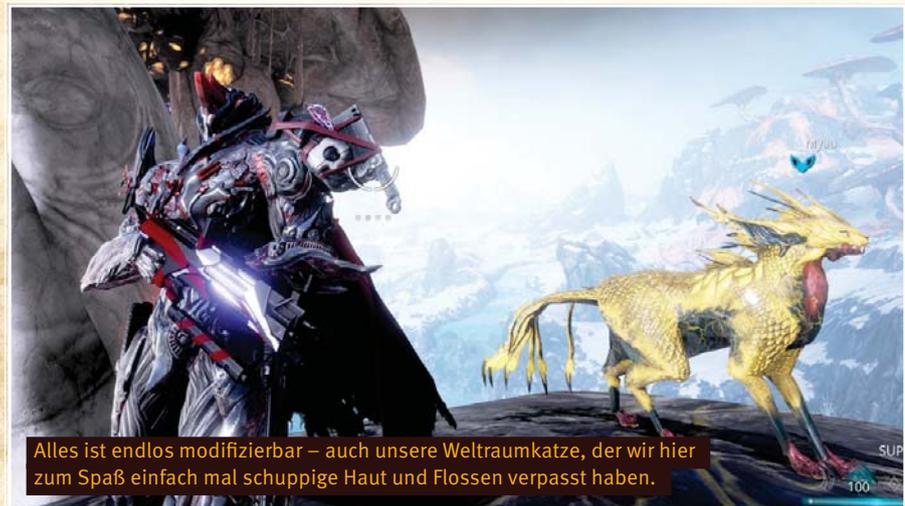
Im späteren Spielverlauf züchtet ihr schließlich exotische Weltraumhunde und -katzen, die sogenannten Kubrows und Kavats. Die gibt's in unterschiedlichen Gattungen mit verschiedenen Fähigkeiten. Je nach Geschmacksrichtung machen sie euch zum Beispiel vorübergehend unsichtbar, graben nach versteckten Schätzen, steigern eure kritische Trefferchance und vieles mehr. Wie bei einem richtigen Tier bedeuten Kubrows und Kavats aber auch mehr Verantwortung. Bekommt euer Vierbeiner in einer Mission aufs Dach, nimmt er euch das krumm und fordert Streicheleinheiten. Gut gepflegte

Haustiere bekommen mächtige Boni und sind viel besser für eure Abenteuer gewappnet als ein vernachlässigter Begleiter.

Wer einen Mitstreiter möchte, der vielseitig und nützlich wie ein tierischer Begleiter ist, in Hinsicht auf Wartung auf Pflege aber so einfach wie ein Roboter, der baut sich einfach einen MOA. Diese praktischen Robo-Schreiter können unter anderem Terminals hacken und Feinde zu Boden werfen. Außerdem könnt ihr sie mit unterschiedlichen Persönlichkeiten programmieren oder mit einem Zylinder dekorieren. MOAs vereinen die Stärken mechanischer Begleiter mit den Vorteilen vierbeiniger Pets und eignen sich am besten für Spieler, die einen effektiven Mitstreiter wollen, der keine Zuneigung verlangt. Darüber hinaus sind diese Gefährten nur einer von vielen Gründen, weshalb die ersten Stunden und sogar Tage in Warframe sehr anstrengend sein können.

Anstrengender Spieleinstieg

Warframe ist ein sehr komplexes Spiel mit zahlreichen Systemen, Missionstypen und Inhalten, von denen viele weder besonders intuitiv sind, noch hinreichend über Tutorials erklärt werden. Es gibt ein hervorragendes Wiki, die Community ist ausgesprochen freundlich und hilfsbereit im Umgang mit neuen Spielern. Doch man muss bereit sein, sich über Online-Guides in das Spiel einzulesen, auch mal Fehler zu machen und mit seinen Mitspielern zu kommunizieren. Loka-



Alles ist endlos modifizierbar – auch unsere Weltraumkatze, der wir hier zum Spaß einfach mal schuppige Haut und Flossen verpasst haben.

PVP ALS DREINGABE

Wer lieber gegen menschliche Spieler und keine relativ doofe Horde-KI antreten möchte, ist mit Warframe eher schlecht beraten. Grundsätzlich gibt es zwar Arenen, in denen Spieler gegeneinander um Frags auf einem Scoreboard kämpfen. Oder ihr betreibt den PvP-Sport Lunaro, bei dem zwei Teams versuchen, einen Ball ins gegnerische Tor zu werfen. Diese Spielmodi sind jedoch völlig losgelöst vom Rest des Spiels, für Fortschritte und Story völlig unerheblich und werden von der Community größtenteils ignoriert. Lange Wartezeiten zwischen den Sessions und wiederholte Begegnungen mit denselben Handvoll Spieler sind hier vorprogrammiert.



Auch die Landungsschiffe, mit denen man auf Ladebildschirmen automatisch eine Mission anfliegt, sind optisch anpassbar.

Die Plains of Eidolon bilden eines von derzeit zwei großen, frei erforschbaren offenen Gebieten im Spiel.

lisierte Server gibt es nicht, die erwünschte Sprache in globalen Kanälen ist Englisch. Zwar gibt es ein paar rudimentäre Tutorials und einen sogenannten Codex, der einige Hintergrundinformationen und Lore bereithält, doch die ersten Schritte sind zäh, verwirrend und schrecken vor allem Gelegenheitsspieler ab.

Das liegt in der Natur der Sache. Warframe hat Hunderte unterschiedliche Waffen von Revolvern und Maschinenpistolen über Sturm- und Präzisionsgewehre über Raketenwerfer, Kreissägenwerfer, Säurewerfer, Granatwerfer und Flammenwerfer, bis hin zur tragbaren Schiffskanone. Nahkämpfer erfreuen sich an Schwertern, Äxten, Dolchen, Katanas, Nunchakus, Klauen und Ketensägen und vielem mehr. Richtig modifiziert ist nahezu jede dieser Waffen bis ins Endgame brauchbar. Es gibt Mods für Dinge wie Elementarschaden, kritische Treffer, Feuerrate, Treffsicherheit und Mehrfachschüsse – und damit kratzen wir kaum an der Oberfläche. Ähnlich verhält es sich mit den Warframes an sich, bei denen Mods die komplette Spielweise umkrempeln und einen unzerstörbaren Tank zum allesvernichtenden Schadensaussteiler oder zum vielseitigen Unterstützer für seine Gruppe machen können. Nur so als Beispiel.

Experimentierfreudige Spieler mit Begeisterung am Theorycrafting und Austüfteln von

Skillungen kommen hier voll auf ihre Kosten, denn selbst Kampfbegleiter, Fortbewegungsmittel wie K-Drives (Hoverboards) und Archwings (Jetpack) sind modifizierbar. Clevere Spieler werden mit den richtigen Anpassungen nahezu unbesiegbar. Doch wenn euch jetzt beim Lesen unserer Auflistung der Kopfschwirrt, werdet ihr über Online-Tutorials und Beispiel-Skillungen wohl nicht herkommen. Dass sich der Einstieg trotz möglicher Startschwierigkeiten lohnt, können rund 50 Millionen Spieler weltweit bestätigen.

AAA-Story

Neben der rasanten Action ist die filmreife Präsentation der Story ein weiterer Grund, sich durch die anfangs anstrengenden Spielmechaniken zu kämpfen. Seine packende Geschichte erzählt Warframe über professionell eingesprochene und animierte Zwischensequenzen, in denen die Spieler moralische Entscheidungen fällen und ihre Figuren zum Leben erwecken. Wer oder was die Warframes genau sind, wer sie steuert und welche Rolle man als Spieler eigentlich erfüllt, stellt sich erst nach einigen Spielstunden heraus. Die Geschichte entfaltet sich ganz langsam, macht einen eher

bescheidenen ersten Eindruck und erwischt die meisten Spieler dann so überraschend und eiskalt, dass es sie regelrecht umhaut.

Es ist unmöglich, die großen Überraschungen und schockierenden Wendungen ohne Spoiler zu beschreiben, doch es lässt sich ohne Übertreibung sagen, dass es das grundsätzlich kostenlose Spiel von Entwickler Digital Extremes in Hinsicht auf Storytel-



Diese tragbare Schiffskanone rotzt mit einem Schuss den ganzen Bildschirm leer – und bringt uns bei unsachgemäßer Handhabung gleich mit um.

TUTORIAL-BAUSTELLE

Zahlreiche Spielelemente in Warframe werden pausenlos erneuert, verbessert und umgekrempelt. Dazu gehört auch der Spieleinstieg – Entwickler Digital Extremes verspricht schon seit geraumer Zeit bessere, überarbeitete Tutorials. Gut möglich also, dass der Start ins Spiel in der Zukunft komfortabler vonstattengehen wird als es heute der Fall ist. Ob und wann das aber tatsächlich passieren wird, weiß derzeit vermutlich nicht mal Digital Extremes selbst, denn dort wird mit unzähligen Baustellen gleichzeitig jongliert.



Dieses Fan-Konzept aus dem offiziellen Forum diente als Grundlage für den Warframe Chroma.



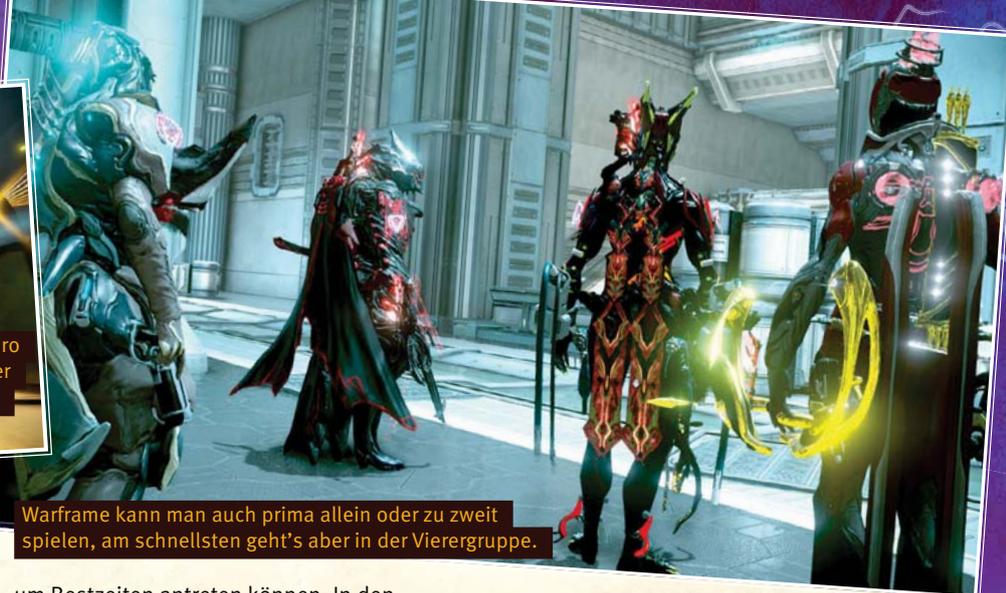
Auf der Tennocon werden große Neuigkeiten enthüllt, außerdem gibt es Cosplay-Contests.



PvP-Modi wie Lunaro erfreuen sich keiner großen Beliebtheit im Spiel.



Bei einer Handvoll Missionen fliegt ihr mit dem Archwing durchs Weltall.



Warframe kann man auch prima allein oder zu zweit spielen, am schnellsten geht's aber in der Vierergruppe.

ling und Inszenierung mit den größten Studios aufnehmen kann. Was auf den ersten Blick einfach nur wie ein schicker, futuristischer Loot-Shooter aussieht, reißt in seinen Story-Missionen mit, ist absolut beeindruckend und sucht seinesgleichen im Free2Play-Sektor.

Ein Herz für kleine Clans

Ein weiteres wichtiges Feature von Warframe liegt in den Clans, die wie Gilden in anderen MMOs fungieren. Spieler schließen sich zu Clans zusammen, bauen ein sogenanntes Dojo, also eine Art Gildenhauptquartier, und erforschen dort Blaupausen und Bauteile für besondere Waffen und Warframes. Neben allerlei Verzierungen und Dekogegenständen gibt es hier außerdem die Möglichkeit, ein Terminal für den Handel mit anderen Spielern aufzubauen, eine Arena für Duelle einzurichten oder einen Hindernislauf komplett mit eingebautem Timer zu verbauen, bei dem sämtliche Clanmitglieder

um Bestzeiten antreten können. In den meisten Onlinespielen sind derlei Features vor allem großen Gilden mit vielen Mitgliedern vorenthalten, die über reichlich aktive Spieler verfügen, um die nötigen Ressourcen für Forschung und Bau heranzukarren. Das ist hier nicht der Fall.

Denn in Warframe skalieren die Rohstoffkosten im Dojo mit der Größe des Clans. Ein Clan mit zehn oder weniger Mitgliedern muss für Erweiterungen und Upgrades nur den Bruchteil der Ressourcen aufbringen, die ein Clan mit 100 oder mehr Spielern abdrücken müsste. Je größer der Clan, desto größer die Kosten – jeder muss seinen Teil beitragen. Rein theoretisch ist es also absolut möglich, ganz alleine einen Clan zu gründen, beispielsweise, um exklusive Ausrüstung freizuschalten oder ein Dojo zu dekorieren, in dessen Aufbau keine Mitspieler hineinfuschen. Immerhin werden besonders einfallsreiche und aufwändig gestaltete Dojos regelmäßig ausgezeichnet und in Community-Events vorgestellt. Beliebte Dojos eignen sich auch hervorragend als soziale Hubs und Treffpunkt zum Handeln.

Community ist alles

Jede Woche veranstalten die Entwickler und Community-Manager Live-Streams, in denen neue Inhalte und kommende Änderungen enthüllt und vorgestellt werden. Neben den besten Dojos präsentiert das Team hier

HELLE UND DUNKLE SEITE

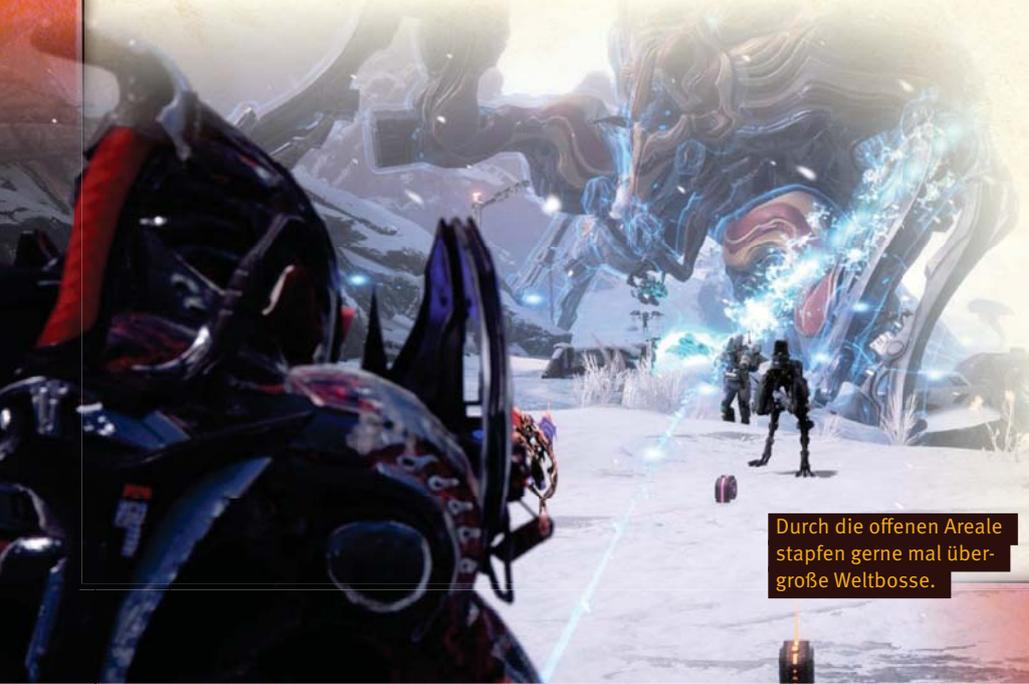
Eure Entscheidungen in Zwischensequenzen spiegeln wider, ob euer Charakter eher ein freundlicher Zeitgenosse oder doch eher der Dunkelheit zugewandt ist. Dazu gibt es sogar extra eine Anzeige im Charakterprofil. Eine spürbare Auswirkung hat dies derzeit aber noch nicht im Spiel. Gut möglich, dass sich das in künftigen Updates einmal ändern wird, bisher dienen die Entscheidungsmöglichkeiten aber nur dem Rollenspiel-Flair. Eine weitere Baustelle eben.

auch regelmäßig Fan-Kunst, die manchmal sogar ihren Weg ins Spiel findet, beispielsweise in Form von dekorativen Postern für Spieler-Raumschiffe.

Unter allen Zuschauern werden regelmäßig Preise wie Premiumwährung, Warframes und Hardware verlost. Einmal jährlich findet eine Warframe-Convention, die sogenannte Tennocon statt. Dort werden die größten und wichtigsten Neuerungen des Jahres vorgestellt, außerdem laufen dort Events wie große Cosplay-Wettbewerbe.

Es gibt einen Design-Rat, in dem Spieler aktiv über Spielelemente wie Mods, Fähigkeiten oder komplett neue Waffen und Warframes abstimmen oder selbst Ideen und Vorschläge für völlig neue Inhalte machen. So basiert beispielsweise das Design des Drachen-Warframe Chroma auf einem Fan-Konzept, das seinen Weg nach einigen Anpassungen ins Spiel fand. Entwickler Digital Extremes nimmt das Feedback seiner Spieler sehr ernst und machte in der Vergangenheit beispielsweise zweifelhafte Entscheidungen in der Monetarisierung rückgängig, wenn diese lautstark von der Community abgelehnt wurden.

Das kommt nicht von ungefähr – Warframe fing ursprünglich als Crowdfunding-Projekt an, das über Gründerpakete finanziert wurde, in einer Zeit, in der sich kein Publisher und keine Geldgeber für das Spiel fanden. Ohne die Unterstützung und das Vertrauen seiner Fans hätte Warframe in seiner jetzigen Form wohl niemals existiert. Dass ebendiese Fans in die Entwicklung und Design-Entscheidungen involviert werden, versteht sich für Entwickler Digital Extremes von selbst. Gleichzeitig gehen Änderungen



Durch die offenen Areale stapfen gerne mal übergroße Weltbosse.

im Spiel oft aber auch bewusst und in voller Absicht gegen die Wünsche und Erwartungen der Community.

Endlose Baustelle

Warframe erfindet sich regelmäßig neu, führt neue Mechaniken und Systeme ein, krepelt bestehende Elemente um und stellt sie völlig auf den Kopf. Damit will man die Spieler überraschen und dafür sorgen, dass keine Langeweile einsetzt, sodass sich das Spiel immer wieder neu und frisch anfühlt. Für langjährige Fans der Reihe ist das teilweise anstrengend, beispielsweise wenn plötzlich das Nahkampfsystem komplett überarbeitet wird und sich von einem Update zum nächsten vollkommen anders spielt. Manche Elemente fühlen sich halbgar und unfertig an und liegen dann für lange Zeit brach. Nicht jede Idee funktioniert, nicht jede Mechanik kommt gut an. Verbesserungen folgen dann oft erst lange Zeit später. Ein Extremfall war das Fokus-System, das Spielern mächtige neue Kräfte verschafft. Diese wurde Ende 2015 als in Entwicklung befindliches Beta-Feature eingepflegt. Die erste große Überarbeitung des Systems folgte nach zahlreichen Verschiebungen im Oktober 2017.

Ähnlich verhält es sich bei älteren Warframes und obsoleten Fähigkeiten, die auf ein Niveau mit neueren Inhalten gebracht werden sollen. Änderungen gehen oft nur sehr schleppend voran, weil die Entwickler an unzähligen Baustellen gleichzeitig werken. Neueinsteiger werden sich daran freilich nicht stören, aber wer sich erst mal eingespielt hat, dem fallen unfertige oder veraltete Systeme und Mechaniken auf, deren Bearbeitung leider oft lange Zeit auf sich warten lässt.

Fazit

Warframe ist ein actiongeladener Loot-Shooter mit hervorragender Spielsteuerung, einer fantastischen Story, endlos konfigurierbarer Ausrüstung und einem starken Fokus auf eine freundliche und hilfsbereite Community.



Fashionframe im Endgame: Dieses Schwert steht sinnbildlich für die Virilität seines Besitzers.



Die Plains of Eidolon sind mit gegnerischen Basen gespickt, die wir nach Herzenslust attackieren und plündern.

Das Spiel eignet sich sowohl für Teamspieler als auch für Einzelspieler, die nicht vor der größeren Herausforderung zurückschrecken. Allein die zahlreichen komplexen Systeme und Spielmechaniken stellen eine große Einstiegshürde dar, weil es nahezu unmöglich ist, Fortschritte zu machen, ohne auf externe Hilfen wie das Wiki oder YouTube-Guides zuzugreifen. Englische Sprachkenntnisse sind von Vorteil, auch wenn es große, hilfsbereite deutschsprachige Clans

gibt. Warframe lässt sich hervorragend kostenlos spielen – wer kein echtes Geld ausgibt, nimmt im Gegenzug logischerweise mehr Grind in Kauf und ist stärker auf den Spielerhandel angewiesen.

Wer komplexe Spiele mag, auf den exotischen SciFi-Look des Spiels steht und gerne mit Skillungen und Modifikationen umgeht, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren. Gelegenheitsspielern ist Warframe aufgrund unzureichender Erklärungen und Tutorials nur bedingt zu empfehlen – allerdings verliert man auch hier nicht viel, wenn man einfach mal einen Blick riskiert. Das ist das Schöne an Free2Play. ★

Die organischen Begleiter in Warframe sind anstrengender als mechanische Pets, haben aber auch viel mehr Persönlichkeit.



Unsere Katze trägt einen Hut und Schlappen. Weil sie es will.

Star Wars: The Old Republic

DUNKLE SEITEN, HELLE SEITEN

Liebe und Krieg zu Zeiten der alten Republik: In Biowares epischem MMORPG bahnt ihr euch euren Weg zum galaktischen Heldentum – zwischen Sith-Intrigen, Superwaffen, Schurkenstücken und politischen Machtspielen. Von Gloria H. Manderfeld

Releasedatum: 20. Dezember 2011 **Entwickler:** Bioware
Publisher: Electronic Arts / Lucas Arts **Bezahlmodell:** Free2Play / Abonnement
Premiumwährung: Kartellmünzen **Erweiterungen:** Aufstieg des Huttenkartells (2013), Galactic Starfighter (2013), Galactic Strongholds (2014), Shadow of Revan (2014), Knights of the Fallen Empire (2015), Knights of the Eternal Throne (2016)
Abo-Kosten: ab 12,99€/Monat (+500 Kartellmünzen Bonus)

Auf der Suche nach einem Kopfgeldjägerkarriere-Kick landet ihr auf dem Drecksplaneten Nal Hutta. Ein kleines, aber feines Team hilft euch dabei, die Aufmerksamkeit des dort herrschenden Hutten zu gewinnen. Doch mitten in eurem ersten Auftrag schießt ein missgünstiger Mitbewerber eure Helfer über den Haufen. Für Rache bleibt keine Gelegenheit, denn nur wenn ihr die Gunst des Hutten erlangt, unterstützt er euch bei der »Großen Jagd«, der ultimativen Herausforderung für jeden Kopfgeldjäger. Dafür müsst

ihr allerdings erstmal den schärfsten Konkurrenten des Hutten ausschalten.

So beginnt eine der insgesamt acht Klassengeschichten, die in Biowares Star Wars- MMORPG auf euch warten. Gut 3.600 Jahre vor der Schlacht von Yavin und der Zerstörung des ersten Todessterns in Episode IV stürzt ihr euch ins Geschehen. Ihr habt es also nicht mit Luke, Leia und Han zu tun, sondern spielt in einem Zeitalter der Star Wars-Geschichte, in der es noch sehr viele Lichtschwertschwinger gibt. Wer Bio-



Im galaktischen Senat auf Coruscant entscheiden Politiker über das Schicksal der Republik.

wares Knights of the Old Republic-Spiele kennt, stößt auf viel Bekanntes und auf Anspielungen, da seit den Ereignissen um Revan und Malak ja nur lächerliche dreihundert Jahre vergangen sind.

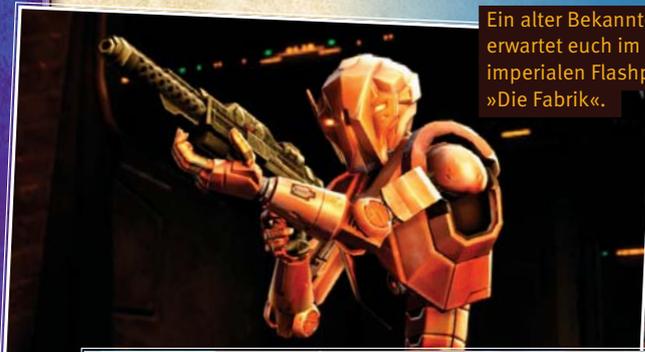
Jedi vs. Sith

Generell schließt ihr euch entweder der Galaktischen Republik oder dem Sith-Imperium an. Die beiden Fraktionen sind schon ideologisch betrachtet ein extremer Kontrast. Die Imperialen glauben an das Recht des Stärkeren und haben sich bedingungslos der Führung durch den Imperator und den Rat der Sith unterworfen. Individualismus, Entscheidungsfreiheit und die Rechte nichtmenschlicher Individuen bleiben dabei ziemlich auf der Strecke.

Die Republik versucht sich an Werten wie der Integration unterschiedlichster Völker und galaxisweiter Kooperation, wobei der Jedi-Orden diese Ziele aktiv unterstützt. Allerdings wird hinter den Kulissen nicht nur im herrschenden Senat reichlich intrigiert, um Credits und Macht geschachert und reichlich korrupt versucht, die eigenen Schäfchen ins Trockene zu bringen.

Die Zitadelle ist die Machtzentrale des Sith-Imperiums auf Dromund Kaas.





Ein alter Bekannter erwartet euch im imperialen Flashpoint »Die Fabrik«.



Auf dem von Jedi besiedelten Planet Ossus startet die neueste, galaxisweite Geschichte.



Bei einem Raumkampf-Gefecht schießen wir ein wichtiges feindliches Schiff ab.

verschiedene Planeten ab und verfolgt sowohl eure Klassenstory wie auch eine zum jeweiligen Planeten gehörige Storyline. Dafür erhaltet ihr ein klassentypisches Schiff, das zum Dreh- und Angelpunkt eurer Reisetätigkeit wird und auf dem ihr mit euren Gefährten interagiert.

Generell spielt ihr spätestens ab dem dritten Akt der Story ganz oben mit. Wollt ihr einen eigenen Kult aufbauen oder Darth werden, seid ihr bei den dunklen Machtanwendern richtig. Der Jedi-Ritter hingegen bringt es zum Meister, der Kopfgeldjäger wird Teil der Jägerelite, selbst der schurkische Schmuggler erarbeitet sich galaxisweiten Ruf. Bisweilen wirkt diese Konstruktion recht grotesk, weil ihr auch als hoher Sith-Lord oder Jedi-Diplomat noch auf dem letzten Planeten der Grundstory reichlich Hol-und-bring-Quests abarbeitet. Würde man das Ganze realistisch halten, hätte ein so wichtiger Charakter bestimmt keine Hilfsarbeiterjobs mehr an der Backe!

Das passende Zuhause für euren Kult: das Yavin-4-Stronghold.



Eure Entscheidungen bestimmen den Verlauf von Quests.

Einst war es den Jedi gelungen, die Sith nahezu auszulöschen. Im Verborgenen und unbemerkt vom Jedi-Orden wurde das Sith-Imperium neu geschaffen und begann schließlich damit, republikanische Welten zu erobern. Dieser Konflikt gipfelte im Überfall auf die Republik-Hauptwelt Coruscant, nachdem eine List der Sith die Republik glauben machte, man sei an Friedensverhandlungen interessiert. Mit dem wertvollsten Planeten der Galaxis als Geisel gelang es dem Imperium, der Republik mehrere wertvolle Welten abzupressen. Schließlich einigten sich beide Fraktionen auf einen ziemlich brüchigen Frieden.

Ihr geratet zehn Jahre nach dem Abschluss dieses Vertrags in diesen kalten Krieg, der an vielen Stellen als Stellvertretergefecht geführt wird, beide Seiten verteidigen sich gegen den Einfluss der jeweils anderen.

WAS GEHT GERADE BEI SWTOR?

Neue Spieler starten auf einem von drei europäischen Megaservern (englisch, deutsch, französisch). Traditionell ist vor allem abends und am Wochenende auf dem deutschen Server »Tulak Hord« das meiste los, in die Flashpoints und Operations gelangt ihr mit dem Gruppenfinder. Aber auch auf der imperialen oder republikanischen Flotte könnt ihr in den allgemeinen Chatchannels Erfolg bei Mitspielersuche oder Item-Handel haben. Über genaue Spielerzahlen schweigt sich Publisher EA aus. Während die Storylines rund um Zakuul Spieler zurückbrachten, schrumpfte die Community während der updatearmen Jahren 2017/18 spürbar. Seit der Ankündigung des Onslaught-Updates steigt das Interesse an SWTOR samt der Spielerzahlen wieder an.

Daneben gibt es noch die Hutten und andere pseudo-neutrale Fraktionen, die alle kräftig mitmischen, um aus dem herrschenden Konflikt für sich selbst das Maximum herauszuholen.

Eine Galaxis voller Grauschattierungen

Ganz Bioware-typisch gibt es außer dem Imperator keine vollkommen eindeutig schwarzen oder weißen Charaktere. Selbst finstere Sith-Lords haben Familie und ganz normale Ziele und Wünsche. Strahlend helle Jedi können durch falsch getroffene Entscheidungen ebenso der dunklen Seite verfallen wie eine eigentlich eher halbseidene Figur zu altruistischem Handeln fähig ist. Auch politisch bleibt es explosiv: Die vorgeblich friedliebende Republik beschäftigt sich im Geheimen mit der Herstellung von Superwaffen, das Imperium untergräbt und diskreditiert den Feind an unterschiedlichsten Stellen. Kurz, ein offenes Ausbrechen neuer Kämpfe ist im Grunde unvermeidbar und wirkt sich auf die verschiedenen Planeten und Konfliktherde spürbar aus.

Je nachdem, welche Klasse und Fraktion ihr wählt, erlebt euer Charakter eine von acht abwechslungsreichen und mit vollwertonten Cutscenes untermalte Geschichten und mausert sich vom unbekanntes Nobody zu einem galaktischen Helden, der auf höchster Ebene das Geschehen beeinflusst. Darauf nehmen auch die Erweiterungen Bezug, die nach dem Ende der Grundspielstory folgen. Im Story-Verlauf klappert ihr



Auf Dantooine wehrt ihr im aktuellsten Event einen Piratenangriff ab.



Selbst auf dem tropischen Paradies Rakata Prime bleibt keine Zeit für Entspannung.



In einer düsteren Vision tötet unser Jedi-Ritter die Großmeisterin des Jedi-Ordens.

Vom Nobody zum galaktischen Helden

Bei der Charaktererschaffung wählt ihr neben der Fraktion euren Favoriten aus acht verschiedenen Klassen und zehn Rassen, deren Unterschied jedoch lediglich kosmetischer Natur ist. Als Neuspieler könnt ihr bestimmte Klassen nur mit festgelegten Rassen spielen. Wer es jedoch einmal geschafft hat, seine Lieblingsrasse auf Level 50 zu bringen, schaltet sie für alle Klassen frei. Zusätzlich kauft ihr die Spezies Togruta und Cathar mit Kartellmünzen als weitere Auswahl.

Der Charaktereditor beschränkt euch auf vier nicht veränderbare Körpermodelle. Immerhin habt ihr bei der Anpassung eines Kopfmodells mehr Auswahl: Augen- und Haarfarbe, Kosmetik, Narben und sonstige rassebedingten Details machen aus dem Helden von der Stange ein Individuum. Daneben werden neue Frisuren von Zeit zu Zeit im Kartellmarkt dem Spiel hinzugefügt. Praktisch: Dank des Kleidungsdesigner-Systems stellt ihr unabhängig von der getragenen Ausrüstung einen Look zusammen, der die eigentliche Optik überschreibt und euch auch während der Levelphase schick aussehen lässt.

Je nach gewählter Fraktion beginnt ihr euer Abenteuer auf einem von zwei Startplaneten und macht euch während der ersten Aufgaben mit der Steuerung und wenigen Anfangsskills vertraut. Neue Skills werden nach Levelstufe freigeschaltet, die lernt ihr bei Klassenlehrern auf der Flotte oder den

Planeten. Habt ihr Maximallevel 70 erreicht, verdient ihr durchs Questen sowie Töten hochwertiger Gegner Kommandopunkte. Bei jedem neuen Kommandolevel (maximal 300) erhaltet ihr eine Kiste mit zufälligen Inhalten. Das neben kosmetischen Items darin enthaltene Gear benötigt ihr für die Absolvierung von Raids, den sogenannten Operations – dazu gleich mehr.

Dungeons (»Flashpoints«) könnt ihr beim Leveln optional nebenher erledigen, sind aber kein Muss. Das praktische Gruppensystem erleichtert euch die Suche nach Mitstreitern. Alternativ zum Questreihen-Absolvieren könnt ihr auch leveln, indem ihr tägliche Quests erledigt und euch in PvP-Kriegsgebiete stürzt. Bequem: Per Teleport reist ihr zum Startpunkt der jeweiligen Daily und spart euch ewig langes Querfeldeinfahren in großen Gebieten.

Viel zu tun – auch für Einzelgänger

Habt ihr euch durch die gesamte Story gespielt, bleiben im Endgamebereich die klassischen MMORPG-Spielelemente: Handwerk, Einspieler-Raumkämpfe, Dungeons, PvP, Raids und tägliche Quests. Mit insgesamt sechs Handwerks- und sieben Sam-

melfähigkeiten könnt ihr für jeden Spielaspekt praktische Gegenstände herstellen. Zerlegt ihr ein selbst hergestelltes Item, habt ihr die Chance, einen Bauplan für eine höherwertige Version des Gegenstands zu bekommen. Rüstungs-Färbemodule, Lichtschwertkristalle und Verbrauchsmaterialien wie Eigenschaftswerte steigernde Stims oder Healpacks sind auch im Endgame noch nützlich. Besonders praktisch: Da eure Gefährten für euch das Handwerk übernehmen, arbeiten sie nach erteilten Aufträgen auch weiter, wenn ihr ausgeloggt habt!

Die Operations bringen eine in Cutscenes dargestellte Hintergrundstory mit und hetzen euch in Gruppen von acht oder 16 Spielern auf herausfordernde Gegner. Eingespielte Raids stellen sich zwei weiteren Schwierigkeitsstufen, bei denen die Gegner ganz neue, fiese Fähigkeiten bekommen. Dank Operation-Finder schnuppert ihr auch ohne feste Stammgruppe Endgameluft.

Tägliche Quests bieten solide Singleplayeraction, die ihr ohne Probleme mit Hilfe eurer

EIN SWTOR-ABO LOHNT SICH, WENN ...

... ihr für Quests mehr Belohnungen, Erfahrungspunkte und wöchentlich unlimitierten Zugang zu Endgame-Inhalten haben wollt. Auch Gilden mit Zugriff auf Gildenschiff und Boni kann man nur als Abonnent gründen und leiten. Abseits vom Kartellmünzenbonus haben Abonnenten immer bevorzugten Zugang zu neuen Inhalten wie Storyupdates oder neuen Gebieten, ab und zu gibt's Extra-Items. Handwerksfans können nur als Abonnent mehrere Items parallel in Herstellungsauftrag geben und unbeschränkt Gegenstände in den galaktischen Handelsmarkt stellen. Für Item-Spekulationsgeschäfte ist ein Abo unerlässlich, da Nichtabonnenten maximal 1 Million Credits auf dem Konto nutzen können, der Rest landet auf Halde.



Mit Narben, Tätowierungen und anderen Details bastelt ihr euren SWTOR-Charakter.



Einmal gespielte Kapitel von Knights of the Fallen Empire könnt ihr beliebig oft wiederholen.



Eine topographische Karte des aktuellen Gebiets zeigt euch Zugänge und Questmarker (sofern vorhanden).

NPC-Gefährten erledigt. In verschiedenen Daily-Quest-Gebieten farmt ihr zudem Ruf für die jeweilige dort vertretene Fraktion und schaltet damit Handwerksrezepte, Dekorationen oder Ausrüstung in einem bestimmten Stil frei. In Gruppen mit bis zu vier Spielern besucht ihr eine große Auswahl an Flashpoints und saht Loot, tägliche Belohnungen und Dekorationen ab. Für knackigere Herausforderungen gibt's die Flashpoints auch in den Schwierigkeitsstufen Veteran und Meister.

Wo ist hier der Boss?

Und dann bleiben da noch die speziellen, auf den Planeten verstreuten Bosse, die ihr im Rahmen der »Dark vs. Light« Challenge nur dann finden und umklappen könnt, wenn eine der beiden Seiten der Macht gerade dominiert. Für einen Sieg sammelt ihr Token, die ihr für kosmetische Rüstung, Reit-tiere und Pets einlöst. Praktisch: Hat sich euer Char der momentan siegreichen Seite angeschlossen, resultiert das in einem 15%-Bonus beim Erwerb von EXP.

Aber auch PvP-Fans kommen bei SWTOR nicht zu kurz. In mehreren Kriegsgebieten mit unterschiedlicher Zielsetzung wischt ihr mit den Spielern der jeweils anderen Fraktion ordentlich den Boden auf. Dabei reichen die Spielziele von einem klassischen rundenbasierten Capture-the-Flag

über Bereichskontrollaufgaben bis hin zum kreativ-nervenaufreibenden Huttenball, bei dem die beiden Teams auf unterschiedlichen Karten den Ball ins gegnerische Tor bringen müssen. Professionellere PvP-Spieler nutzen das Ranglistenmodell, in dem ihr gegen gleichrangige Teams antretet und in wiederkehrenden neuen PvP-Saisons besondere Belohnungen erlangt. Hobbypiloten blasen sich im Galactic Starfighter auf vier verschiedenen Karten gegenseitig aus dem All. Die für unterschiedliche Rollen taugenden Schiffsmodelle baut ihr mit Gefährten-Crewmitgliedern und Freischaltungen aus, was teamorientiertes und taktisches Kämpfen möglich macht.

It's dangerous to go solo!

Ganze fünf klassenbezogene NPC-Gefährten unterstützen euch bei euren Abenteuern. Ihr schaltet sie während der Kapitel der Klassengeschichte auf verschiedenen Planeten frei. Je nach Geschlecht eures Spielercharakters könnt ihr auch bis zu zwei Romanzen erleben, die bei ausreichend Zuneigung und Storyfortschritt sogar in eine Ehe münden können – sehr romantische bis peinliche Liebesbriefe inbegriffen. Richtig gut: Jeder dieser Begleiter hat eine eigene, mit ins Spiel einfließende Hintergrundgeschichte, sowie Motivatio-nen, Vorlieben und Abneigungen.

Behemmt ihr euch beim Questen hingegen nicht so, wie euer aktive Begleiter es gerne hätte, gibt das satte Minuspunkte in der Gefährtenzuneigung. Ernsthafte Konsequenzen müsst ihr während des Grundspiels jedoch nicht befürchten. Geringe Zuneigungslevel wirken sich ausschließlich auf die Effizienz aus, mit der euch dieser Gefährte im Kampf unterstützt. Erst bei den zusätzlichen Storylines um das Zakuul-Imperium kann euch ein während der fortlaufenden Story dazugewonnener Gefährte verlassen. Manche Begleiter werdet ihr sogar auf blutige Weise endgültig los...

Die wilden Gilden

Spielt ihr in einer Gilde, lohnt sich das in mehrerer Hinsicht: Je nach der Menge aktiver Gildemitglieder und ihrem täglichem Tun steigt die Gilde im Rang auf. Je höher der Rang, desto mehr Boni erhaltet ihr beim generellen Ruf- und Erfahrungszuwachs. Das 2018 implementierte Gilden-Rangsystem ermöglicht zusätzlich den Kauf verschiedener Boni wie mehr Schaden, mehr Erfahrungs-

Eure Gefährten schickt ihr für ein kleines Entgelt auf Rohstoff-Sammelmissionen.



Ohne Heiler werden Kämpfe wie gegen diesen Riesenroboter zu einer stressigen Sache.





Besitzt die Gilde ein Gildenschiff, kaufen wir gegen Ingame-Währung Spielvorteile für alle Gildemitglieder wie mehr Schaden, geringere Kosten bestimmter Aktivitäten und mehr.



Beim Nachtleben-Event auf Nar Shaddaa spielt ihr um Deko, einen Gefährten und andere nützliche Gewinne.

punkte bei bestimmten Aktivitäten, geringeren Kommissionskosten beim Handel im Galaktischen Handelsmarkt und ähnliches gegen Ingame-Währung. Richtig super: Zwecks Gildenwerbung könnt ihr inzwischen einen Link zum Gildenprofil in den Chat kopieren, der über die Schwerpunkte eurer Gemeinschaft knapp informiert und eine von euch verfasste Kurzbeschreibung enthalten kann.

Neue Herausforderungen für Gilden bringen die wöchentlich wechselnden Invasionen in den Spielalltag. Ihr parkt euer Gildenraumschiff über dem zu erobernden Planeten und absolviert die damit verbundenen Aufgaben, meist nehmt ihr an Operations und Flashpoints teil, stellt Handwerks-Items her oder schließt PvP-Kriegsgebiete ab. Erreicht die Gilde den je nach Schwierigkeit der Invasion vorgegebenen Schwellenwert der Gesamtpunktzahl, gibt's eine aus Credits, seltenen Materialien und Sammel-Dekorationsitems bestehende Belohnung für alle Mitglieder sowie Extragegenstände für den Ausbau des Gildenschiffs. Die Gilde mit der größten Gesamtpunktzahl gewinnt die Schlacht um den Planeten und gilt für eine Woche als der Eroberer. Richtig schick: Die Mitglieder erhalten als Belohnung einen entsprechenden Titel! Eure Zusammengehörigkeit zeigt ihr, sobald ihr für eure Gilde eine Heraldik entworfen habt. Das Gildensymbol ist dann anstelle des Fraktionssymbols neben dem eingblendeten Charakternamen über eurem Avatar zu sehen.

Auch Einzelspielern steht die Invasionsmechanik offen: Wechselnde wöchentliche

Dank Gildenheraldik stellen wir ein eigenes Symbol für unsere Gemeinschaft zusammen.

Eroberungs-Herausforderungen schicken euch quer durch die Galaxis, um durch das Absolvieren von Gruppen- und Einzelspielereinheiten auf die nötige Punktzahl zu kommen. Klassenquests könnt ihr ebenso zusammen spielen, allerdings zählt hier der Quest-Fortschritt nur für den jeweiligen »Besitzer« der durchgespielten instanziierten Questinhalte. Spielen also zwei Leute mit gleicher Klasse ihre Story miteinander durch, müsst ihr zweimal dieselben Phasen durchlaufen. Glücklicherweise gibt es dieses Problem bei allen anderen Quests des Hauptspiels nicht, und es tritt erst wieder bei der Hauptstory in den »Fallen Empire«-Abschnitten auf.

Viel Star Wars für wenig Credits

Wer klassische Bioware-Spiele schätzt, dürfte sich bei SWTOR schnell zuhause fühlen. Bittere Intrigen auf Alderaan, Wampajagd auf Hoth, Sandleute-Überfälle auf Tatooine, Anspielungen auf die KOTOR-Handlung – gerade für Fans gibt es viel Vertrautes. Bei Quests sticht die Handschrift der Entwickler deutlich hervor, da ihr euch an bestimmten Punkten zwischen einer Antwort der dunklen und hellen Seite entscheiden könnt. Je nach Tragweite der Entscheidung hat das für den Ausgang der Quest entscheidende Konsequenzen. Charaktere, die ausschließlich Dunkle-Seite-Entscheidungen treffen, sehen auch optisch ausgezehrt und schließlich ganz korrumpiert aus. Spieler von Reinblüter-Charakteren sollten vorsichtig mit Flirts mit der dunklen Seite sein, da die (deaktivierbare!) Korruption auch mal zu knallig-schweinenrosa Hautfarbe führt...

Auf Neuspieler wartet eine Vielzahl von sehr unterschiedlichen Geschichten, Aktivitäten und Erlebnissen, die durch die Vollvertonung und typische Star Wars-Atmosphäre eine lebendige Galaxis mit vielen Möglichkeiten erschaffen. Innovative Tätigkeiten wie die Makrofernglas- und Suchdroidenquestreihe und die Suche nach Holocons und Hintergrund-Datenbankeinträgen fordern Entdecker heraus. Spätestens, wenn die Lichtschwerter in flüssig animierten Kämpfen durch die Luft wirbeln und ihr als böser Sith einem Gegner eine volle Ladung Machtblitze verpasst, habt ihr Star Wars zum Anfassen.

Das solide Housingsystem erlaubt zwar leider keine komplett freie Item-Platzierung, lässt euch aber durch die große Auswahl sehr unterschiedlicher Einrichtungsobjekte viel Gestaltungsfreiheit. Sieben Stronghold-Modelle, vom verwitterten Tempel über klassische Hauptstadt-Wohnungen bis hin zu einem fahrenden Zug, bieten für jeden Geschmack etwas. Ein neues Stronghold mit PvP-Optionen auf dem Piraten-Planeten Rishi ist Ende Juli 2018 erschienen, passende Fallen-Dekorationen erspielt ihr euch beispielsweise in Events wie dem Nar Shaddaa-Nachtleben.

Nur noch Kartellmarkt und nichts dahinter?

Gerade während der Jahre 2017 und 2018 wandelte sich SWTOR zu einem sehr zwiespältigen Vergnügen. Zum einen haben sich alle neuen Storykapitel zu einem reinen Singleplayerspaß entwickelt: Wenn ihr als Begleiter eines Mitspielers sein instanziiertes Spielgebiet betretet und die Story gemeinsam spielt, wird euch der Storyfort-



DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

Nach sinkenden Spielerzahlen wurde SWTOR Ende 2012 vom reinen Abonnementmodell auf ein Free2Play/Abo-Hybridssystem umgestellt und eineinhalb Jahre später durch das Addon Aufstieg des Huttenkartells der neue Planet Makeb mitsamt Daily-Quest-Gebiet ergänzt. 2014 gab es mit dem Galactic Starfighter und dem in Galactic Strongholds eingeführten Housing neue Spielmechaniken, was gegen Ende des Jahres durch die Erweiterung Shadow of Revan abgerundet wurde. Mit Knights of the Fallen Empire (2015) und Knights of the Eternal Throne (2016) wurde der Haupt-Storyarc weitergeführt und bis Ende 2018 durch kleinere Abschnitte mit neuen Flashpoints, eine PvP-Karte und einen neuen Raid erweitert. Mit dem Kapitel »Belagerung der Jedi« startete kurz vor der Jahreswende eine neue Hauptgeschichte, die durch das Event »Piratenangriff« im Mai 2019 ergänzt wurde. Für September 2019 ist bereits das größere Update »Onslaught« mit einem neuen Raid, deutlichen Mechanik-Änderungen und drei neuen Spielzonen angekündigt.



Beim Housing-System bringt ihr Dekorationsgegenstände an kleinen und großen Haken an.



Mit den neuen Verkleidungs-Terminals verwandeln wir uns in einem Stronghold in einen Hutten, Wookiee, Twi'lek-Tänzerin und mehr.

schritt nicht angerechnet. Zum anderen wurde die Schlagzahl neuer Inhalts-Updates nach und nach verlangsamt, und die Operation »Götter aus der Maschine« nur als Stückwerk veröffentlicht – alle paar Wochen mal ein neuer Boss. Neue Planeten sind außerhalb des instanziierten Gebiets von Flashpoints überhaupt nicht betretbar.

Das 2017 erschienene Daily-Quest-Gebiet lokath ist zudem dermaßen mit Mobs vollgeklatscht, dass wir auch, dass wir auch abseits der Questziele ständig in Kämpfe verwickelt werden und damit schlicht unnötig viel Zeit verplempern. Nach wie vor stecken die Entwickler vor allem sehr viele Ressourcen in den Kartellmarkt, bei dem EA und Bioware durch den Verkauf von Kartellmünzen verdienen. Auf konsequente Weiterentwicklung einzigartiger Inhalte wie dem »Galactic Starfighter«, den Raumschlachten, modularer Flashpoints wie den Kuat Drive Yards oder neue Kurz-Herausforderungen im Stil der Aufstände warten Spieler jedoch bislang vergebens.

Einige Jahre lang wirkte es, als hätte Bioware vergessen, dass SWTOR ein Multiplayer-Online-Spiel ist. Gerade die neuen Storykapitel und Flashpoints spielt ihr nämlich zunächst alleine durch, um sie für Multiplayer-Runden freizuschalten. Für Spieler,

die am liebsten gemeinsam mit anderen neue Gebiete entdecken, sind gerade die Story-Ergänzungen rings um Zakuul ganz abseits einer recht vorhersehbaren Erzählung eine echte Enttäuschung. Glücklicherweise scheinen die Entwickler gegen Ende 2018 den Unmut der Fans verstanden zu haben. Mit dem Update »Belagerung der Jedi« kam ein neues Gebiet mit täglichen Quests-Gebiet ins Spiel, und das ebenfalls neue »Piratenangriff«-Event versorgt PvE-Fans auch mit neuen, knackigen Gruppenquests.

Kreativität gegen Entwicklungsstau

Für Rollenspieler bietet Star Wars schon vom Galaxishintergrund her eine riesige Menge an Möglichkeiten und Rollen für jeden Geschmack. Das könnt ihr in der Rollenspiel-Community auf dem Server »Tulak Hord« auch gleich voll ausleben: Von mystischen Sith-Gefolgschaften über die Darstellung militärischer Einheiten, einer Schmugglergemeinschaft oder der Verkörperung des Jedi-Ordens bis hin zu spielerbetreuten Cantinas und Clubs im Umfeld des Hutten-Partymondes Nar Shaddaa bleiben kaum Wünsche offen.

Die englischsprachige Seite »TOR Decorating« hingegen widmet sich ganz dem Look des Spiels – hier könnt ihr eure Lieblingskombinationen an Kleidungsstücken oder

gleich euer üppig dekoriertes Stronghold der Öffentlichkeit vorstellen oder euch Anregungen für eigene Einrichtung holen. Auch neu erscheinende Dekorationsobjekte werden hier zeitnah vorgestellt.

Im Zuge des SWTOR-Merchandise wurden einige Romane und Comics zum Spiel und der Spielwelt veröffentlicht. Gerade wenn euch Figuren wie Theron und Satele Shan interessieren oder ihr das Schicksal des Jedi-Ritter-Gefährten Lord Scourge verfolgen wollt, bekommt ihr damit spannenden Lesestoff, der euch mehr Gefühl für die Spielwelt vermittelt.

Fazit

Star Wars-Fans, Storyliebhaber, Erfolgssammler und Gelegenheitsspieler kommen bei SWTOR durch die atmosphärische Inszenierung und die vielen Möglichkeiten auf jeden Fall auf ihre Kosten. Durch neue Updates nimmt das Spiel auch im Multiplayer-Bereich wieder Fahrt auf, spätestens im September 2019 gibt es hoffentlich auch für PvE-Spieler motivierenden Nachschub. ★

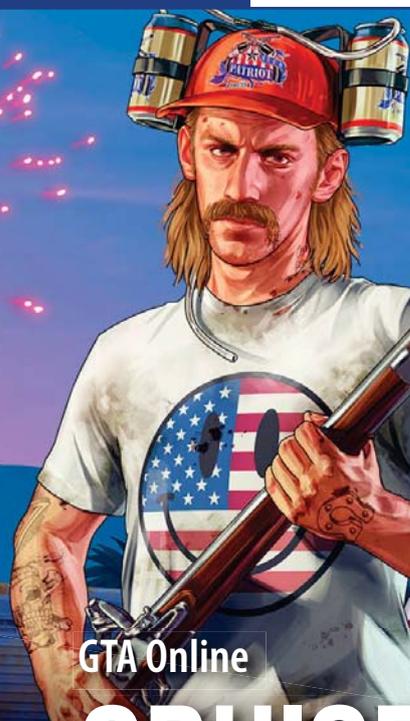


Auf der imperialen (oder republikanischen) Flotte findet ihr Flashpointzugänge und Mitspieler.

LINKS ZUR COMMUNITY

Tulak Hord RP Community:
www.th-rp.de

TOR Decorating:
<https://tord.mmo-fashion.com/>

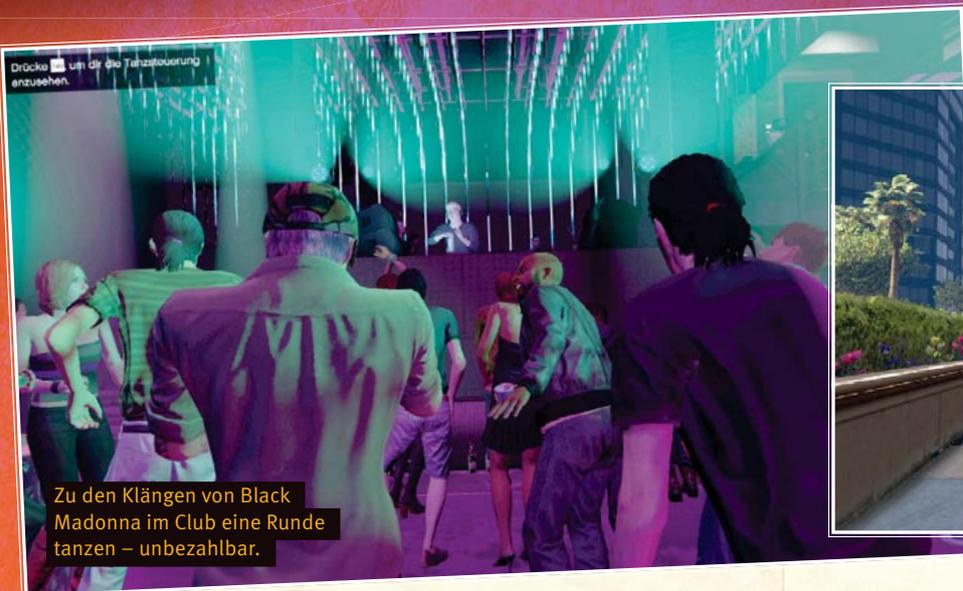


GTA Online

CRUISEN, KILLEN, KOHLE MACHEN

Die Stadt, die niemals schläft: Auch über vier Jahre nach dem PC-Release ist GTA Online quicklebendig. Denn hier können Biker, Schieber, Diebe, Killer oder Waffenschmuggler stinkreich werden und ihr Spielgeld in Luxuskarossen, abgefahrene Flieger oder pompöse Immobilien pumpen – um damit noch mehr Kohle zu scheffeln. Von Gloria H. Manderfeld

Releasedatum: 17. September 2013 (Xbox360/PSP3), 14. April 2015 (PC) **Entwickler:** Rockstar North **Publisher:** Rockstar Games
Bezahlmodell: Grundspiel (ca. 25 €), dazu optionale Cash-Cards **Premiumwährung:** keine **Erweiterungen:** Online Heists (2015), Lowriders (2015), Finance & Felony (2016), Cunning Stunts (2016), Bikers (2016), Gunrunning (2017), Doomsday Heist Update (2017), After Hours (2018), Arena War (2018), Diamond Casino & Resort (Juli 2019) **Abo-Kosten:** keine



Zu den Klängen von Black Madonna im Club eine Runde tanzen – unbezahlbar.



Wenn die Polizeiautos mal wieder tief fliegen, macht ihr euch besser aus dem Staub.

Falls ihr GTA Online aus unerfindlichen Gründen bisher verpasst haben solltet, hier eine kurze Einführung: Neue Stadt, neues Glück – mit dem Traum vom ganz großen Geld und dem einen, lukrativen Job im Gepäck fliegt ihr zur Millionenstadt Los Santos. Kaum dort angekommen, erwartet euch der schmierige Kleinkriminelle Lamar, der euch ein paar gute Tipps für einen gelungenen

Start gibt. Erstmal müsst ihr euer Können bei einem rasanten Straßenrennen, einem Überfall und dem Transport heißer Waren beweisen, denn ohne einen gewissen Straßenruf ist ein Gangster nichts wert. Und dann gehört sie ganz euch, diese riesige Stadt voller verlockender Möglichkeiten und Gefahren, in der ihr euren eigenen Weg erst finden müsst.

Im Solospiel GTA V verfolgt ihr die Abenteuer der drei völlig unterschiedlichen Gangster Michael Townley, Franklin Clinton und Trevor Philips, dabei schaltet euer Fortschritt in der Hauptstory nach und nach weitere Spielmöglichkeiten frei. Als Kleingangster in der Online-Variante läuft alles ein bisschen anders: Nach einigen kurzen Einführungsquests in die Steuerung und Spielabläufe

Wer mehr Besucher im Nachtclub haben will, muss regelmäßig Werbung machen.



Hänge Plakate an jedem Zielort auf.



Winter-Wunderland während der Weihnachtstage.

Bring das Kokain zum Übergabeort.

entscheidet ihr ohne roten Storyfaden, wie es für euch weitergehen soll. Ob ihr nun kleine Shops überfallt, für den zwielichtigen Siameon Autos klaut oder massenhaft Bürger über den Haufen schießt, ist ganz euch überlassen. Übertreibt ihr es, werden die Cops auf euch aufmerksam und verfolgen euch mit Streifenwagen bis hin zu Hubschraubern und anhänglichen SWAT-Einheiten.

Sarkastischer Spiegel der Gegenwart

Los Santos ist dem Vorbild der Millionenstadt Los Angeles nachempfunden, in der alle sozialen Schichten und kulturellen Identitäten vertreten sind. In den edlen Vine-wood Hills findet ihr neben dem sehr ikonischen Schriftzug schicke Villen, deren Bewohner mit rassistigen Sportwagen protzen. Die schabigen Vorstadt-Wohngebenden müsst ihr mit mehr Vorsicht genießen, weil dort verschiedene Gangs das Territorium unter sich aufgeteilt haben. Zückt ihr dort einmal zu oft die Knarre, gibt's Ärger von den Anwohnern. Selbst der Hollywood Strip wurde mit den bekannten Sternen auf dem Bürgersteig und klaubaren Stretchlimousinen in die Los-Santos-Variante eingebaut.

Rockstars beißender, sarkastischer Humor ist erfreulicherweise auch in GTA Online omnipräsent und bringt die Gesellschaftskritik

der Entwickler an vielen Ecken mit ins Spiel. Gerade Werbetafeln, Lieferwagenaufschriften, die Sprüche von NPCs auf der Straße und Details in der Landschaftsgestaltung belohnen aufmerksame Beobachter mit dem ein oder anderen breiten Grinsen. Immerhin wissen wir nun, wie es Aliens treiben und dass man das Bier in Los Santos besser nicht trinken sollte – wer weiß schon, wie »Pißwasser« schmeckt!

Bekannte Questgeber aus der GTA V-Storyline stehen auch in GTA Online mit entsprechenden Jobs zur Verfügung – Wiedersehen macht Fans Freude! Lester winkt mit hochkarätigen Überfall-Herausforderungen, während Trevors Kumpel, der Verschwörungstheoretiker Ron, euch einen Hangar für Schmugglergeschäfte ans Herz legt. Der verhinderte Gangster Lamar versucht euch Aufträge anzudrehen, bei denen ihr Unruhe zwischen den Gangs von Los Santos stiften müsst. Witzig: Spielt ihr einen weiblichen Charakter, versucht er, mit einigen flachen Anmachsprüchen bei euch zu landen – danke, aber nein danke!

Criminal in Style

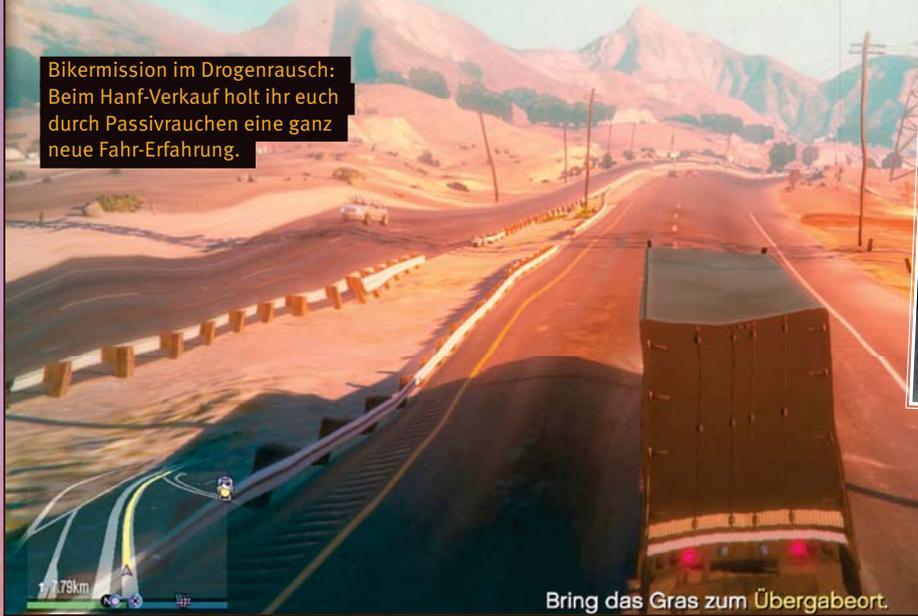
Genau zwei Charaktere dürft ihr insgesamt für euer Abenteuer im Online-Los Santos zusammenbasteln. Im Editor sucht ihr euch

Hautfarbe und Gesichtsstrukturen anhand wählbarer Elternkombinationen für den Avatar aus, danach passt ihr die Details wie Mundgröße, Nasenform und Kinnbreite an. Von hübsch bis ziemlich scheußlich habt ihr ordentlich viele Optionen zur Auswahl. Der tumb aussehende Schläger mit vollverpickeltem Antlitz, Säufernase und Irokesenschnitt ist also genauso möglich wie das hochgestylte Model mit Smokey-Eyes-Look und Walle-mähne. Überlegt euch aber gut, ob ihr wirklich einen hübsch hässlichen Kleinkriminellen basteln wollt, denn nach Spielstart könnt ihr nur lediglich die Frisur, Tattoos und Schminke ändern.

Ein schickes Startoutfit stellt ihr euch aus den verschiedensten Stilarten zusammen, von flippig über Hiphop-Baggypants bis hin zu Military- und Businessstyle ist alles vertreten. Im späteren Spielverlauf ergänzt ihr die Kleidungs Auswahl mit neuen Teilen aus den überall in der Stadt verteilten Shops. Der Friseur eurer Wahl versorgt euch zudem mit ganz neuen Optionen wie Football-Gesichtsbemalung oder Kontaktlinsen, mit denen euer Char zombielike oder im Alienlook durch die Stadt gondelt.

Sobald ihr in eurem Apartment Zugriff auf einen Umkleieraum habt, dürft ihr dort auch eigene Kleidungsstile zusammenstellen.

Bikermission im Drogenrausch: Beim Hanf-Verkauf holt ihr euch durch Passivrauchen eine ganz neue Fahr-Erfahrung.



Bring das Gras zum Übergabeort.



In eurer Werkstatt in der großen Auto-Arena sucht ihr neue Herausforderungen aus.



Die Arena wird für die nächsten Kämpfe umgebaut.



Hochgezüchtete Boliden aus den Autokämpfen machen auch in Los Santos Eindruck.



Einmal täglich dürfen wir im Diamond Casino das Glücksrad drehen – es winken Klamotten, Geld, RP und sogar ein Auto als Gewinn.

Diese wechselt ihr über die Stilauswahl im Menü jederzeit aus – ein echter Gangster hat für jede Art Job schließlich auch das passende Outfit parat! Alternativ kauft ihr im Klamottenladen bequem einen Komplettstyle für ein paar Dollar mehr. Generell gilt: Je höher euer Level, desto mehr Auswahl habt ihr beim Kauf.

Sitzungen statt Server

Anders als bei den meisten MMORPGs gibt es bei GTA Online keine Server, die man sich auswählen könnte. Beim Einloggen landet ihr in einer bereits bestehenden Sitzung anderer Spieler, von denen einer diese Sitzung hostet. Normalerweise ist das jemand mit einem leistungsfähigen PC.

Wer der Host ist und nach welchen Kriterien er genau gewählt wird, ist jedoch Rockstars Geheimnis. Passt euch eine Sitzung nicht, könnt ihr sie auch wechseln oder versuchen, eine eigene, neue zu eröffnen. Sind eure Freunde bereits im Spiel online, werdet ihr nach dem Einloggen priorisiert in deren Sitzungen geschoben. Normalerweise kommt ihr mit Englisch am Besten zurecht, wenn's um Absprachen mit unbekanntem Spielern geht. Habt ihr Leute kennengelernt, mit denen die Chemie stimmt, könnt ihr sie über den von Rockstar zur Verfügung gestellten »Social Club« eurer Freundesliste hinzufügen und zu speziellen Aktivitäten einladen.

Kaum in der Spielwelt angekommen, beginnt der Ernst des Gangsterlebens, denn ohne Geld kommt ihr nicht weit. Grundsätzlich verdient ihr mit allen Jobs, Aktivitäten und Heists Reputationspunkte (RP) und Geld, wobei die RP das GTA-Äquivalent zu Er-

fahrungspunkten darstellen. Schließlich braucht ein Krimineller, der auf die richtig heftigen Waffen und lukrativen Aufträge Zugriff haben will, einen gewissen Ruf auf der Straße! Ihr müsst also leveln, um besser bezahlte, aber auch schwierigere Jobs zu ergattern. Gut gelöst: Wenn euch ein höherrangiger Spieler mitnimmt, könnt ihr an lukrativen Tätigkeiten teilnehmen, ohne sie selbst freigeschaltet zu haben.

Ein weiterer Unterschied zu gängigen MMORPGs liegt darin, dass ihr Charakterskills wie Schießen, Fahren oder Athletik nicht beim Levelup, sondern durch Anwendung im Spiel verbessert. Wenn ihr also eine bessere Leistung am Steuer bringen wollt, müsst ihr Autos fahren, bis die Reifen qualmen. Um Ausdauer zu steigern, habt ihr eine Menge Laufkilometer vor euch, Fliegen erlernt ihr nur aktiv in der Pilotenkanzel. Je höher euer Level ist, desto mehr Auswahl steht euch auch beim Waffenkauf zur Verfügung, die richtig dicken Wummen sind also erfahreneren Spielern vorbehalten. Die letzte Waffe schaltet ihr schließlich mit Level 120 frei: die fette Minigun.

Open World vs. Instanz

Je nach gewählter Aktivität entscheidet sich, ob ihr in der Open World oder in einer instanziierten und damit nur für die Teilnehmer an der Aktivität betretbaren Umgebung

Wir probieren unser Glück an den Spielautomaten im Casino.



Nur wer beim Roulette strategische Einsätze platziert, hat eine Chance auf das große Geld.



Der Infinity Pool auf dem Casinodach bietet eine der besten Aussichten der Stadt.

Fliege so weit wie möglich in Rückenlage dicht am Boden.

AKTUELLER VERSUCH 0,0 m
DEIN REKORD 0,0 m
FINISCH DES EVENTS 08:43

5 Sterne Deluxe gibt's bei der Flucht vor der Polizei.



Darauf sind alle Gangster scharf: so viel Kohle, dass sie nicht mehr in den Tresor passt.



Bis zu sieben illegale Warensorten lagert ihr nebenher ein, um sie später teuer zu verkaufen, ganz ohne eigenen Aufwand.

spielt. In der Open World erfüllt ihr für einen Bikerclub Aufträge und versorgt ein Business mit Rohstoffen, kauft bei einem CEO-Geschäft Autos oder beschafft hochwertiges Militärmaterial für euren Bunker. Transportiert ihr Waren zurück zu eurer Basis, werden diese für andere Spieler auf deren Karte verätherisch rot markiert.

Überfallen euch andere Spieler bei einem Transport, erhalten sie für die Zerstörung eurer Waren Geld und RP. Ohne gut bewaffnete und aufmerksame Eskorte sind Warentransporte in einer vollen Spielsitzung ein echtes Glücksspiel und schmerzhaft teure Verluste je nach Neigung der Mitspieler ziemlich wahrscheinlich.

Auch auf der Fahrt durch Los Santos seht ihr mögliche Aktivitäten mit Symbolen auf der Karte angezeigt. Fixe Aktivitäten wie Stunt-Rennen oder Survival-Kämpfe gegen KI-Gegnerwellen könnt ihr direkt auf der Karte anklicken und starten. Bei gelegentlich aufploppenden Events müsst ihr einfach ins markierte Gebiet fahren, um mitzumischen – beispielsweise löscht ihr dort feindliche Gangs bis auf den letzten Mann aus. Andere Herausforderungen wiederum erfordern ein aufmerksameres Auge: Fahrt ihr auf einer Autobahnbrücke und entdeckt ein Loch in den Seitenbegrenzungen, durch das ohne Probleme ein Auto passen würde, ist das mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Sprungpunkt für einen Monsterstunt. Dasselbe gilt für alle Fahrzeugaufbauten auf ganz »zufällig« am

Straßenrand geparkten Karren, die als Rampen dienen könnten.

Bei im CEO-Business oder der Geheimbasis organisierten Heists, also groß angelegten Raubzügen, landet ihr mit den anderen Teilnehmern in einem instanziierten Bereich und könnt euch von anderen Spielern ungestört vergnügen. Dabei ist für reichlich Abwechslung gesorgt, denn vom simplen Banküberfall über eine Gefangenenbefreiung aus dem Knast bis hin zu einem anspruchsvollen Laboreinbruch gibt es reichlich zu tun. Das Gros der Heists verlangt sogar separate Vorbereitungsmissionen, um etwa benötigte Fahrzeuge zu »organisieren«. Mit erfolgreich verlaufenen Aufträgen schaltet ihr sogar eine Preisermäßigung für bestimmte Fahrzeuge frei, mit der ihr locker bis zu 30 Prozent des ursprünglichen Kaufpreises spart. Bei anderen, kleineren instanziierten Aktivitäten macht ihr Kunstflüge mit dem Fallschirm, überlebt die Angriffswellen in einem Überlebenskampf oder sprengt Autos, um einen Konkurrenten eures Auftraggebers endgültig aus dem Geschäft zu drängen.

Künftige Nachtclubbesitzer profitieren besonders davon, als CEO oder Bikerclub-Präsi möglichst viele Produktionsstätten erworben zu haben: Bis zu fünf der hergestellten Sonderwaren könnt ihr ohne eigenen Geld- und Arbeitseinsatz nebenher während eurer Spielzeit einlagern

lassen. Sobald die Nachtclub-Lager voll sind, verkauft ihr die Waren gewinnträchtig weiter. Kleiner Bonus: die vier verschiedenen Quests, mit denen ihr einen DJ für euren Club rekrutiert, reichen von witzig bis GTA-typisch skurril. Einziges Manko: Damit der Club durch NPC-Besucher ein regelmäßiges Zusatzeinkommen generiert, müsst ihr immer wieder Werbung machen. Und in Los Santos ist Plakatekleben leider Chefsache ...

Ohne Moos nix los

Das ganze Fahren, Klauen und Ackern hat natürlich auch einen Sinn: Ihr sollt das mühsam zusammen getragene Geld schließlich auch ausgeben. Hier erweist sich das Alter des Spiels als riesiger Vorteil, denn die in den letzten Jahren regelmäßig gewachsene Auswahl an Fahrzeugen aller Art ist enorm. Klassiker, Musclicars, Sportwagen und



Ab und an steht eure Gangsterwelt auch mal Kopf – vor allem im Kunstflugzeug.





Ein dramatischer Sonnenuntergang bietet eine tolle Kulisse für eine Klau-Aktion.



Den beißenden Humor der Entwickler entdeckt ihr auf einer Menge Werbetafeln.



Nur wer explosive Luftgefechte gewinnt, bringt die teuren Waren nach Hause.

Luxuskarossen buhlen gemeinsam mit Motorrädern und Fluggerät aller Art um eure Gunst. Von günstig bis extrem teuer könnt ihr euer Geld auf vielfältigste Weise loswerden. Falls ihr gleich mal ein paar Millionen auf der hohen Kante habt, könnt ihr sogar einen Klassiker zum stylischen Lowrider oder Rennschloss aufmotzen oder diverse Kampffjets und Luxusyachten shoppen.

Um euch langfristig sprudelnde Einnahmequellen zu sichern, müsst ihr euch ein Geschäft anschaffen und mit ein paar Freunden gemeinsam losziehen. Spätestens hier geht's nicht mehr solo, da die Versorgungs-

Verschiedene Events bringen Abwechslung in euren Kleiderschrank und Fuhrpark.



Gleiches Modell, vier Variationen: für jedes Auto gibt es viele Individualisierungsmöglichkeiten.

und Verkaufsmissionen je nach Warenmenge mit mehreren Fahrzeugen durchgezogen werden. Gründet ihr einen Bikerclub, könnt ihr ein Meth- oder Kokslabor kaufen, Hanf anbauen oder als Fälscher euer Geld verdienen. CEOs klauen und verticken spezielle Sportwagen oder füllen ihre Lager mit geklauter Ware, um sie dann umso teurer weiterzuverkaufen. Mit etwas Glück bekommt ihr sogar superseltene Fracht angeboten, die euren Gewinn deutlich in die Höhe schraubt. Alternativ widmet ihr euch mit dem Kauf einer Autowerkstatt den herausfordernden Autokämpfen von Arena Wars, die ihr mit euren durch allerlei Waffen und Extra-Gadgets aufgemotzten Karren gegen andere Spieler bestreitet.

Mehr Geld, mehr Möglichkeiten

Habt ihr euch einen Bunker angeschafft, dreht sich viel um den Diebstahl von Militärgerät, aus dem eure Leute neue Waffen zusammenschrauben. Fertige Waffen verscherbelt ihr dann an Abnehmer in ganz Los Santos. Generell sind die Versorgungs- und Verkaufsmissionen des Bunkers etwas anspruchsvoller als die des Biker- und CEO-Business, dafür gibt's auch mehr Spaß beim Militärgerätklauen und Railgunschießen.

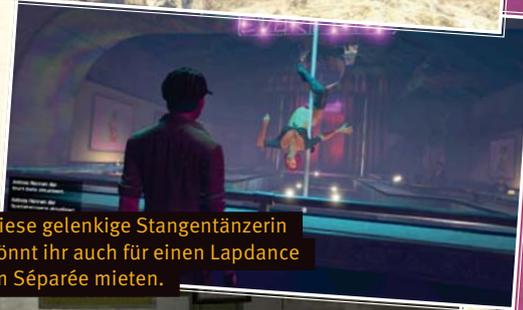
Im Panzer über die Highways heizen, während Polizei und Militär versuchen, euch mit einem Großaufgebot an Fahrzeugen und Hubschraubern aufzuhalten – einfach genial! In den Endgamebereich

bewegt ihr euch schließlich mit dem Erwerb einer unterirdischen Schurkenfestung samt der entsprechenden herausfordernden Missionen. Goldfinger lässt grüßen...

Gangster mit ein paar Millionen zu viel auf dem Konto kaufen sich in der brandneuen Erweiterung Diamond Casino & Resort die Penthouse-Suite und statten sie mit neuen Räumen und allerlei teuren Extras bis hin zum persönlichen Kartendealer aus. Im Casino setzt ihr Höchstbeträge beim Blackjack oder Roulette und verockt eure Jetons an den Automaten. Gewonnene oder gekaufte Jetons tauscht ihr wiederum für exklusive Kleidung oder Penthouse-Dekorationen ein. Falls es euch beim Geldausgeben irgendwann langweilig wird, hilft ihr dem reichlich exzentrischen Casinobesitzer und seinem



Für Spannung anderer Art solltet ihr mal die Fallschirmspringen-Aktivitäten ausprobieren.



Diese gelenkige Stangentänzerin könnt ihr auch für einen Lapdance im Séparée mieten.



Als Kleingangster überfallt ihr zu Beginn eurer Karriere den Kioskbesitzer von nebenan.

DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

Als GTA V samt Onlinemodus 2013 erschien, konnten nur PS3- und Xbox360-Besitzer das Epos genießen. PC-Spieler mussten bis 2015 warten, bevor sie auch nach Los Santos durften. Doch schon seit 2014 baut Rockstar die Jobs und Aktivitäten konsequent durch kostenfreie Updates aus, die mit CEO-Business, Bikerclubs, Bunkern und einer Bösewichtfestung im James-Bond-Stil neue Aspekte und Gruppenaktivitäten oben draufsetzen. Mit den Nachtclubs im Sommer 2018 kam eine bequeme Geldverdienhilfe für Spieler mit vielen Produktionsstätten ins Spiel, seit Arena Wars (Winter 2018) tretet ihr mit aufgemotzten Kampfkarren in einem PvP-Arena-Modus gegeneinander an. Im Juli 2019 wurde mit dem Update Diamond Casino & Resort eine neue begehre Umgebung mit vielen Minispielen, eigenem Penthouse und neuen Missionen hinzugefügt.



Auch in der Luft gibt es für das fliegende Auto DeLuxe Gegenverkehr.

Team in verschiedenen Missionen, eine feindliche Übernahme zu verhindern – und sichert damit auch euer Penthouse!

Fahren mit viel Gefühl

Egal, welches Auto ihr euch unter den Nagel reißt: Die Unterschiede zwischen den einzelnen Boliden sind nicht nur optischer Natur, sondern zeigen sich vor allem im Fahrgefühl. Schon ein paar Tunings Richtung mehr Beschleunigung oder Traktion verändern das Fahrverhalten im Gelände und bei hoher Geschwindigkeit deutlich. Seid ihr eher daran gewöhnt, Klassiker über die Straße zu steuern, wird der Kontrast zu einem Muscleder spätestens dann spürbar, wenn euch die Karre in einer scharfen Kurve unter dem Hinterrad wegbricht und ihr euch ein paar Mal wild im Kreis dreht.

Missionsfahrzeuge wie Postautos oder Müllwagen treiben Geschwindigkeitsfanatiker durch ihr langsames Bergaufkriechen in den Wahnsinn und erinnern vom Fahrgefühl her eher an einen Kühlschranks auf Rädern. Wenn ihr euch an einem Bus oder einer Stretchlimo versucht, stellen euch die vielen Bodenschwellen in der Stadt vor neue Herausforderungen: Verwinkelte Hinterhöfe, in denen ihr mit einem normalen Auto ohne Probleme zurechtkommt, werden zum übelsten Wendehorror. Von erhöht liegenden

Bahngleisen, auf denen die Mitte eures extralangen Fahrzeugs bei einem dusseligen Überquerungsversuch schlicht dauerhaft aufsetzt, gar nicht zu reden.

Wenn ihr was Besonderes erleben wollt, müsst ihr für den flugfähigen DeLuxe oder das Tauchauto Stromberg ein paar Millionen hinlegen. Damit reißt ihr James-Bond-mäßige Aktionen und versteckt euch vor Verfolgern einfach im Meer – oder ihr wehrt euch mit den an Bord installierten Waffen gegen Feinde. Selbst ein flugfähiges Motorrad bieten die Entwickler auf, um Abwechslung ins Spiel zu bringen, haben damit aber auch neue Problemquellen für PvP-Aktionen geschaffen, dazu später mehr.

Bunte Welt, schwarzer Humor

Wenn Rockstar bei GTA Online eines bombenrichtig gemacht hat, dann ist es die Stimmung im Spiel. Gemeinsam mit den unterschiedlichen Aktivitäten und der musikalischen Untermalung durch die diversen Radio-Themensender entsteht ein stimmiges Gesamtgefühl einer lebendigen, abwechslungsreichen Welt. Im Sonnenuntergang mit einem schicken Sportflitzer den Highway entlang der Küste abzufahren vermittelt auch ohne wildes Geballer einen Eindruck von Freiheit und Abenteuer. Los Santos

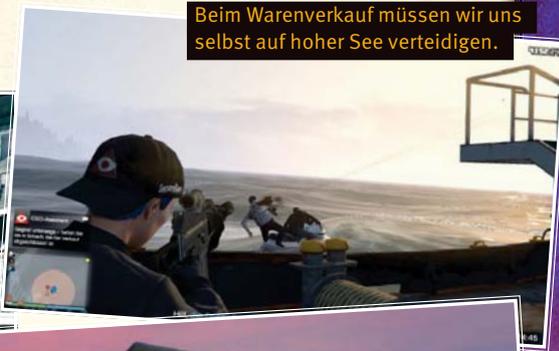


Für ein paar Dollar extra verpasst euch ein Friseur in Los Santos einen ganz neuen Look.

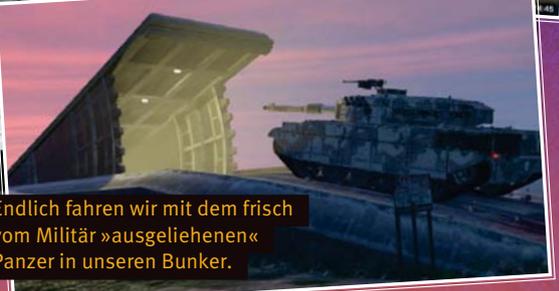
wirkt als Welt immersiv und gerade durch liebevolle Details glaubhaft konstruiert. Das geht bei Autofahrern los, die bei euren rasanten Überholmanövern lauthals fluchen, und endet bei Passanten, die beim Anblick eines superteuren Wagens erstmal schnell das Smartphone zücken und ein Bildchen davon schießen.

Natürlich profitiert die Online-Variante extrem vom bereits für GTA V entwickelten Setting. Der immer wieder durchblitzende beißende Sarkasmus der Entwickler erinnert euch jedoch auch daran, dass die reale Welt mitsamt aller Probleme darin das Vorbild für Los Santos schafft. Trostlos-schäbige Vororte, Werbetafeln und Lieferwagenaufschriften, bei der ersten Provokation das Schieß-

Beim Warenverkauf müssen wir uns selbst auf hoher See verteidigen.



In der Zentrale der unterirdischen Basis plant ihr neue Coups.



Endlich fahren wir mit dem frisch vom Militär »ausgeliehenen« Panzer in unseren Bunker.



Ein kleines Rennen unter Freunden kann den Abend enorm auflockern.

eisen zückende Hillbillies oder Rentner, die in Plastikstühlen die Auffahrt zum Clubhaus der harten Bikerrockergang blockieren – Humor und Realitätssinn liegen erfreulich nahe beisammen. Auch in den Talkshowanteilen der Radiosender bekommt ihr das Weltverständnis der Entwickler knochentrocken serviert, solange euer Englisch ausreicht. Erfreulich viel Leben in einem Spiel von 2013 – in puncto Inszenierung stellt GTA Online einige andere Genvertreter also locker in den Schatten.

Die Pest: Troll-Modder

Das wohl größte Problem von GTA Online besteht von Anfang an und wird sich vermutlich ohne größere Änderungen an der Serverstruktur nicht ändern: Troll-Modder. Eher früher als später macht ihr in einer Sitzung mit anderen Spielern die Bekanntschaft von Mitspielern, die euch entweder ungewollt mit illegal erzeugtem Geld überschütten oder euch auf andere Art auf die Nerven fallen. Das kann so weit gehen, dass euch diese Typen sogar durch Wände erschießen oder trotz Passivmodus töten.

Seit Jahren kämpft Rockstar erfolglos gegen diese Seuche, sodass die Frage durchaus im Raum steht, wie motiviert die Entwickler wirklich den Moddern das Wasser abgraben. Es ist einfach endlos nervig, in gefühlt jeder zweiten Sitzung Trollen zu begegnen, die dank illegaler Mittel einfach nur anderen den Spaß versauen. Schließlich gewinnen sie durch den Tod eines Mitspielers nicht wirklich etwas. Die Belohnungen für konstruktives Spielerverhalten sind jedenfalls einfach nur lächerlich. Echte Anreize wie Spezialfahrzeuge in einem gesonderten Belohnungssystem für faire Spieler oder ein Bewertungssystem anderer Spieler nach dem Erledigen von Jobs mit Unbekannten könnten Abhilfe schaffen.

Am Flughafen von Los Santos könnt ihr euch sogar einen schicken Learjet klauen.



Munition für umme

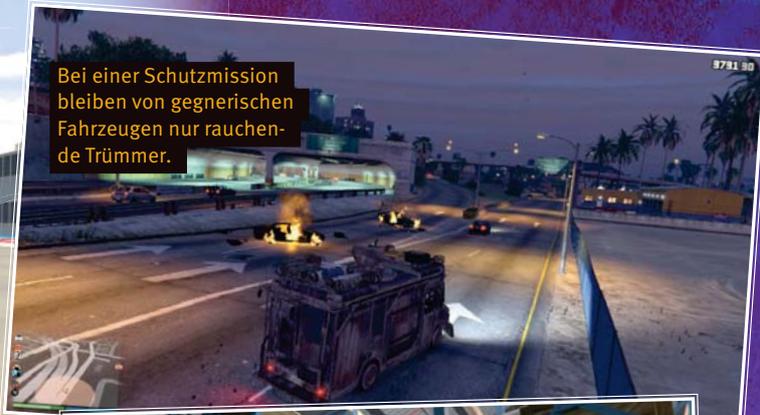
Damit einher geht schon in normalen Sitzungen, dass die Munition von Bordwaffen, etwa bei Kampfhubschraubern, die Spieler nichts kostet. Sie riskieren maximal Reparaturkosten, wenn sie andere Spieler in der Open World angreifen.

Besonders nervig wird es, wenn ihr beim Warenverkauf von Bikerclubs oder dem Bunker wertvolles Zeug durch die Stadt fährt und euch irgendeine Spaßbremse dank vom fliegenden Motorrad geschossenen Raketen alles binnen weniger Momente zerstört.

Klar, es ist ein Open-World-Spiel und kompetitives Verhalten gehört mit dazu, dann sollten aber die Verlustchancen gleichwertiger verteilt sein. Es würde ja schon reichen, auch die Munition von Fahrzeugen kostenpflichtig zu machen und deren maximale Menge zu beschränken. Schließlich ist das schon bei jeder am Mann (oder der Frau) getragenen Waffe der Fall. Im Zweifel munitionieren die Jungs von Los Santos Customs neben einer Reparatur dann eben noch das Bordwaffen-Magazin auf.

Innovationsmangel

Auch echte Innovationen fließen immer seltener ins Spielgeschehen ein. Zwar bringt Rockstar nach wie vor in regelmäßigen Abständen neue Fahrzeuge aller Art ins Spiel, generiert damit aber auch neue Quellen zum Geldausgeben. Der echte Kick durch



Bei einer Schutzmission bleiben von gegnerischen Fahrzeugen nur rauchende Trümmer.



Da freut sich jeder CEO: Das Warenhaus ist bis zum Platzen gefüllt und verspricht beim Verkauf einen dicken Gewinn.

Geschäfte, deren Spielprinzip sich wesentlich von »Zeug klauen, Zeug zum Laden bringen, daraus produzierte Waren verkaufen, Geld einstreichen« unterscheidet, bleibt derzeit leider aus. Auch die Updates aus den Jahren 2018/19 bilden da keine Ausnahme: Spieler mit vielen CEO- und Biker-Businesses freuen sich zwar über die bequeme Geldverdienmöglichkeit bei einem gut ausgebauten Nachtclub und lassen auf der Tanzfläche die Hüften kreisen. Doch die Club-Werbemissionen sind abwechslungsarm und nerven spätestens dann, wenn ihr mehrere nacheinander machen müsst, weil die Beliebtheit eures Clubs im Keller ist.

Arena Wars ist durch den starken Fokus auf den Kampf aufgemotzter Boliden gegeneinander hingegen nur für PvP-Interessierte wirklich interessant. Die mit Arena-Siegen verdienten Käuferleichterungen für besondere Tuning-Optionen wie zum Beispiel farbige Scheinwerfer werden mit praller Börse jedoch zunehmend irrelevant. Das im Juli 2019 erschienene Diamond Casino & Resort DLC bringt einige neue Missionen und ein Cashgrab für vermögende Spieler, wesentli-



Fleißige Arbeiter stellen für einen Bikerclub einen Berg Koks her.



Bewegt ihr euch regelmäßig in einer festen Gruppe durch die Open World, sind selbst gewählte Themenabende eine neue Herausforderung. Fahrt doch mal einen Abend lang ausschließlich in Polizeiwagen zu Missionen – an die kommt man bekanntlich nur, wenn man sie den Besitzern kauft. Oder ihr reißt euch eine Stretchlimo, einen Touristen-Tourbus oder gleich ein Feuerwehrfahrzeug unter den virtuellen Nagel. Bei der frei verfügbaren Menge sehr unterschiedlicher Fahrzeuge warten ganz sicher ganz neue Erlebnisse auf euch! Stilvolle Gangster könnten schließlich auch mal mit dem Learjet zum Missionsziel fliegen – doof nur, wenn die einzig mögliche Landebahn eine kurze Vorort-Buckelpiste ist...

Fazit
 GTA Online bietet euch eine Menge unterschiedlichster Aktivitäten abseits vom reinen Autofahren. Fahrzeugfans, Freizeitrennfahrer und vor allem Teamplayer finden hier garantiert Spaß. Idealerweise seid ihr also mit einem festen Team unterwegs, für einzelne Spieler wird's schwieriger. Ein echtes Problem sind die nervigen Grief-Player und Troll-Modder in öffentlichen Sitzungen – aber gegen die hilft ja der Firewall-Trick (siehe Kasten unten). ★

che Neuerungen abseits der Minigames fehlen aber nach wie vor. Letztendlich sind fast alle neuen Inhalte der letzten Jahre Variationen bereits bekannter Herausforderungen. Kein Wunder, dass viele Spieler Rockstar vorwerfen, nur noch am Verkauf möglichst vieler Cashcards interessiert zu sein, ohne das Spiel wesentlich weiterzuentwickeln.

Neue Herausforderungen selbstgemacht
 Wenn euch die vielen Aktivitäten in GTA Online nicht ausreichen, könnt ihr auch eigene entwickeln. Mittels Editor bastelt ihr zum Beispiel eine neue Rennstrecke, für die euch die gesamte Map von Los Santos und Umgebung zur Verfügung steht. Zusätzlich schraubt ihr den Schwierigkeitsgrad durch Fahrzeugverwandlungen, Serpentinestre-

cken, Rampen und anderen Schikanen ordentlich in die Höhe. Selbst Flug- und Wasserrennen sind in diesem Modus möglich, daneben pimpt ihr die Rennstrecke mit Reifenstapeln und anderen Dekorationsgegenständen optisch auf. Dasselbe gilt für die Deathmatches, Last Team Standing- oder Capture-Szenarien. Wenn den Social-Club-Mitgliedern euer vorgestellter Inhalt gefällt, könnte eure Kreation sogar von Rockstar als offizieller Job geadelt werden!

Jede Woche gibt es für wechselnde Spielmodi Bonus-RP. Grund genug, mal aus der selbstgewählten Ecke bereits bekannter Inhalte rauszuschauen und Neues auszuprobieren, egal wie chaotisch oder verrückt sie sein mögen. Gerade wenn ihr über lange Zeit hinweg dasselbe gemacht habt, lernt ihr bei solchen Gelegenheiten einen neuen Spielaspekt kennen. Für die Heist-Raubzüge gibt es bei Steam zudem knifflige Erfolge. Spätestens, wenn bei einer bestimmten Heist-Serie kein Gruppenmitglied sterben darf, ist jede Schludrigkeit ein Garant zum Haarerupfen.



Für so einen stylischen Lowrider müsst ihr Lamars Quests erledigen.



TIPPS ZUM UNGESTÖRTEN SPIELEN MIT KUMPELS

Um mit euren Freunden beim gemeinsamen Spiel in einer Sitzung von trolligen Moddern und anderen Trotteln verschont zu werden, solltet ihr eure Firewall-Einstellungen anpassen. Mit den Suchbegriffen »GTA 5«, »Firewall« und »Block« findet ihr passende aktuelle Anleitungen im Netz, die euch die nötigen Schritte erläutern. Freunde ladet ihr danach bequem über den Social Club in eure neue Sitzung ein. Leider klappt die Methode nicht zu 100 Prozent, in den meisten Fällen ist sie jedoch hilfreich gegen Haarerufen. Und im Gegensatz zu den privaten Sitzungen, die ihr umständlich über das GTA V-Menü starten müsst, könnt ihr beim Firewall-Trick auch euer CEO/Biker/Bunker-Business betreiben.

AKTUELLE INFOS

Mehr Infos zu den GTA-Editoren:
www.rockstargames.com/socialclub
 Aktuelle Meldungen über neue Aktionen:
<https://twitter.com/RockstarGames>

The Division 2

LEBEN UND SCHIESSEN IN WASHINGTON

Im Loot-Shooter The Division 2 unterstützt ihr nach einer verheerenden Pandemie die Bewohner Washingtons beim Wiederaufbau ihrer Stadt – und kommt einer Verschwörung in den höchsten Rängen auf die Spur. Von Gloria H. Manderfeld

Releasedatum: 15. März 2019 (PC, PS4, Xbox One) **Entwickler:** Massive Entertainment **Publisher:** Ubisoft **Bezahlmodell:** Pay2Play, Season Pass optional **Premiumwährung:** Premium-Credits **Erweiterungen:** noch keine **Abo-Kosten:** keine, (Year 1 Season Pass: 39,99 €)

Sieben Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe-Epidemie ist in den USA die öffentliche Ordnung vollständig zusammengebrochen, der Präsident verschwunden, ein Großteil der Bevölkerung ausgelöscht. Als ein Agent der Strategic Homeland Division, kurz »The Division« genannt, bekommt ihr den Auftrag, euch nach Washington durchzuschlagen und einem Signal nachzugehen, das von verbliebenen Division-Kräften eurer Heimatstadt aufgefangen wurde. Kaum in Washington angekommen, erhaltet ihr sofort einen Notruf vom Weißen Haus, in dem sich lokale Kräfte aus Resten von Polizei, Feuerwehr und Mili-

tärpersonal verschanzt haben – die sogenannte Joint Task Force.

Nachdem ihr die Angreifer ausgeschaltet habt, seid ihr schon mitten in der Story um das Schicksal einer ganzen Stadt, bei der die Zivilisten unter der brutalen Gewalt gleich vierer gleichermaßen skrupelloser wie krimineller Gruppierungen leiden. Zwei große Siedlungen der verbliebenen Bürger Washingtons im Stadtgebiet müssen mit eurer Hilfe beschützt und ausgebaut werden, während eure Gegner ihre ganz eigenen Ziele verfolgen und ihr mit einer Verschwörung konfrontiert werdet, die bis hinauf in die höchsten Ebenen reicht...

Aller Freund und Helfer

In The Division 2 dreht sich alles um das Schicksal der Menschen in der ehemaligen Hauptstadt der USA, die unter der Dollar-Grippe genauso zu leiden hatten wie in New York und den anderen Metropolen. Zunächst erschafft ihr euch in einem im Vergleich zum Vorgängerspiel spürbar aufgebohrten Charakterdesigner euren Wunsch-Agenten. Neben der Kopfgrundform wählt ihr Narben, Tätowierungen, Haar- und Augenfarbe sowie die gewünschte Frisur aus und ergänzt euer Werk durch Accessoires wie Brillen, Kappen und die Startkleidung. Dann geht's in eine Tutorialmission, die euch zunächst die Grundlagen der Steuerung erklärt und danach direkt nach Washington führt. Die Haupteinleitung führt euch in einem lang-

Unser Gunner macht mit einer ordentlichen Salve einem Angreifer den Garaus.



In einem Zugangstunnel zu einem unterirdischen Bunker finden wir neben interessanter Deko auch reichlich Gegner.

SOLO ODER LIEBER IM TEAM?

Sind Spieler mit höherleveligen Charakteren mit in eurem Team, passt sich der allgemeine Schwierigkeitsgrad an das Level des Charakters an, in dessen Instanz gespielt wird. So könnt ihr auch dann mit einem U30-Charakter Endgameluft schnuppern oder einen Weltrang-5-Spieler zur Unterstützung bei Storymissionen mitnehmen, wenn euer Charakter erst Level 10 erreicht hat. Seht ihr Freunde online, tretet ihr dank des praktischen Freundesystems einfach ihrer Spielwelt bei und seid dann auch automatisch mit in der Gruppe. Alleine unterwegs habt ihr deutlich weniger Gegner vor euch, während der Grundaufbau der Missionen jedoch gleichbleibt.

Wollt ihr dauerhaft mit Freunden gemeinsam Erfolge erringen, gründet ihr mit ihnen einen eigenen Clan oder tretet einem bestehenden bei. Alle Aktionen von Clanmitgliedern generieren Erfahrungspunkte für die Gemeinschaft, besonders aktive Clans können sich pro Woche auch eine besondere Belohnungskiste mit wertvollem Inhalt verdienen. Im Weißen Haus erhalten Clanmitglieder Zugang zu einem speziellen Gildenbereich, in dem ihr je nach Clanlevel Boni wie einen eigenen Händler, Kopfgeldjagd-Missionsgeber und mehr erhaltet.

Erst wenn wir Bienenzüchter Ben in einer Nebenmission gerettet haben, bietet er Honig in der Campus-Siedlung an.



Selbst während der automatisch ablaufenden Show im Planetarium kämpfen wir gegen Feinde.

samen Tempo an das Setting heran und macht euch mit den Parametern der Spielwelt vertraut, bevor ihr mit eurer neuen Aufgabe konfrontiert werdet – die Rettung einer ganzen Stadt.

Als Nachwuchsagent sorgt ihr im gebeutelten Washington erst einmal für ein funktionierendes Computernetzwerk und ähnliche wichtige Grundlagen, um langfristig eine stabile Versorgung eures Stützpunktes und der Bevölkerung zu gewährleisten. Erst nach dem Abschluss einiger Grundlagenmissionen werdet ihr auf die Open World losgelassen und erwidert eure Spielmöglichkeiten durch eine Menge kleinerer Aufgaben in den verschiedenen Stadtvierteln von Washington: Kontrollpunkt-Eroberungen, das Retten von Zivilisten aus der Gefangenschaft oder vor einer Hinrichtung, die Rückeroberung von Propaganda-Sendemasten und mehr. Den Ausbau eures zentralen Versorgungspunktes im Weißen Haus sowie zweier größerer Siedlungen treibt ihr durch Haupt- und Nebenmissionen voran, durch die sich die Lebensbedingungen vor Ort sichtbar mit neuen Aus- und Anbauten verbessern. Das ist richtig motivierend und lockt immer wieder in die Siedlungen zurück, um zu sehen, was sich verändert hat! Kleinere Projekte, bei denen ihr Ressourcen und Gegenständen spendet und für die ihr verschiedene Aktivitäten im jeweiligen Siedlungs-Stadtviertel abschließt, runden eure Aufbauhilfe ab. Daneben geht ihr in den PvP-Gebieten der Dark Zones auf die Suche nach besonders wertvollem Loot, das ihr den dort vorhandenen

Mobs oder anderen Spielern abneht und ausfliegen lassen müsst, um Waffen oder Rüstungsteile nutzen zu können. Sammelt ihr in den Dark Zones Erfahrung, schaltet ihr eine extra Fähigkeitenlinie frei, die euch das Spiel im PvP-Modus erleichtert.

Griff in die Tech-Kiste

Euer Charakterlevel steigert ihr durchs Anhäufen von Erfahrungspunkten, die ihr mit Gegnertöten und den Abschluss von Missionen und Aktivitäten verdient. Bei jedem Levelup bis zum Maximallevel 30 erhaltet ihr eine Ausrüstungskiste mit je zwei Gegenständen darin, deren Seltenheitsstufe sich nach eurem Level richtet. Ab Level 30 verdient ihr euch für eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte zwar auch eine weitere Kiste, deren Inhalt passt sich in ihrer Qualität aber nun eurem Weltrang an. Daneben sammelt ihr aus speziellen Behältern in der Spielwelt Shade-Tech-Punkte, die ihr zum Ausbau eurer Division-Fertigkeiten und zusätzlicher Charakter-Extras ausbeutet: größeres Inventar, mehr Erfahrungspunkte für erfolgreiche Kopfschuss-Kills oder neue Ausrüstungs-Mods für eure Waffen.

Alle Werte eures Charakters basieren auf den Statuswerten eurer Ausrüstung, die Boni in den Bereichen Rüstung, Schaden und Fertigkeitenstärke bietet. Rüstungswerte



Überall im Spiel findet ihr reale Sehenswürdigkeiten wie die Lincoln-Statue.

steigern euren Lebenspunktepoo und geben euch verbesserten Rüstschutz gegen Angriffe, mit auf die verschiedenen Waffenklassen angepassten Schadenswerten erhöht ihr die Durchschlagskraft eurer Waffen, und Fertigkeitenstärke verbessert die Performance aller Division-Fertigkeiten. Hochwertige Ausrüstung pusht ihr zusätzlich durch Ausstattungs-Mods mit unterschiedlichen Boni, die ihr entweder selbst herstellt oder als Loot in der Spielwelt findet.

Geschütz to go

Jeder Agent schaltet durch den Abschluss der Hauptmissionen nach und nach die insgesamt acht verschiedenen Division-Fertigkeiten frei. Ihr bekommt beispielsweise ein mobiles Geschütz in die Hand, das sich in drei



Bei so vielen verrottenden Müllsäcken sind wir sehr froh, dass wir sie nur sehen, aber nicht riechen müssen!



Strömender Regen ist für Erkundungstouren suboptimal, weil die Sichtweite schrumpft.



Einer der Kontrollpunkte, die wir im Lauf des Spiels erobern können, ist die abgestürzte Air Force One.



Acht verschiedene Division-Fertigkeiten stehen Agenten zur Verfügung.

DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

Nach der Ankündigung am 9. März 2018 wurde auf der E3 2018 die erste Gameplay-Demo präsentiert. Nach einer viertägigen, geschlossenen Beta im Februar 2019 erschien The Division 2 am 15. März 2019. Mit kostenlosen Patches wurden bisher die Festung der Black Tusks, ein erster Raid, neue Missionen, Expeditionen und die Gunner-Spezialisierung dem Spiel hinzugefügt. Für das erste Jahr nach Release sind noch drei kostenlose Story-Updates geplant, die dann die Hauptgeschichte um Washingtons Schicksal weiter erzählen sollen. Ein auf Netflix erscheinender Division 2-Film wurde während der E3 2019 auf der Ubisoft-Presskonferenz angekündigt.

verschiedene Varianten ausbauen lässt und Gegnern ordentlich einheizt. Das gute Stück eignet sich perfekt als zusätzlicher Schadensaussteiler beim Gruppenspiel oder als Flankenschutz, wenn ihr alleine unterwegs seid.

Richtig gut: Jede Fertigkeit lässt sich mit Shade-Tech-Punkten in bis zu vier verschiedenen Versionen ausbauen und, wenn ihr diese einmal freigeschaltet habt, außerhalb von Kämpfen in einen von zwei Fertigkeitsslots einsortieren. So passt ihr euch auch während Missionen auf bestimmte Gegnertypen und neue Situationen an. Manchmal taugt der Chemikalienwerfer eben eher als Rüstungs-Reparaturspender für eure Verbündeten und weniger als Rüstungszersetzungs-spray gegen Feinde – oder ihr probiert einfach mal eine neue Taktik samt bislang ungenutzten Fertigkeiten-Varianten aus!

Deckung gewinnt

Kämpfe laufen bei The Division 2 ganz shootertypisch ab: Je nach gewählter Waffe verändern sich Magazinkapazität, Maximalreichweite, Handling, Nachladezeit und Durchschlagskraft. Mit einem Scharfschützengewehr knipst ihr Gegner in weiter Entfernung aus, während ihr mit den Schrotflinten im Spiel einen sehr nützlichen Mannstopper in der Hand habt, mit dem ihr gegnerische Nahkämpfer von euch und euren Verbündeten fernhaltet. Neben zwei Waffenslots steht euch auch immer eine Pistole oder eine doppelläufige Schrotflinte mit unlimitierter Munition zur Verfügung, die ihr immer dann heraus kramt, wenn euch für eure anderen Waffen die Mumpeln ausgegangen sind. Dank Ausstattungs-Mods verändert ihr die Statuswerte eurer Waffen zusätzlich

und gönnt ihnen beispielsweise ein größeres Magazin, verbesserte Grundreichweite oder höhere Stabilität, die den Rückstoß verringert und damit die Handhabung der Waffe erleichtert.

Die ganze Spielwelt bietet eine Vielzahl verschiedener Deckungsmöglichkeiten wie Kisten, Straßensperren, umgestürzte Fahrzeuge und Möbel und vieles mehr. Die sind elementar: Taucht ihr in Deckung ab, kassiert ihr wenig bis gar keinen Schaden mehr und seid sogar vor Granatexplosionen sicher – vorausgesetzt, die Gegner werfen nicht hinter eure Deckung! Natürlich gehen auch die NPC-Gegner in Deckung und warten mit ansteigendem Level (oder im Endgame Weltrang) mit einem größeren Arsenal unangenehmer Überraschungen auf, sodass ihr recht bald mit Molotov-Cock-



In der Campus-Siedlung wird noch aufgebaut ...



... aber mit unserer tatkräftigen Hilfe wird sie zu einem einladenden Zuhause.



Beim Vorrücken müssen wir uns gegen Kampfhund-Roboter und Soldaten der Black Tusk durchsetzen.

EURE GEGNER IN WASHINGTON

Gleich mit vier brutalen, kriminellen Gruppen bekommt ihr es in der ehemaligen Hauptstadt der USA zu tun, die jeweils eine eigene Agenda verfolgen und unterschiedliche Taktiken im Kampf nutzen.

Hyenas: Die beutegierigen Hyenas sind brutale Räuber, die meist eher unorganisiert angreifen und euch mit Tränengas-Granaten, normalen Granaten und ferngesteuerte Sprengautos traktieren. Viele ihrer Kämpfer stürmen auf euch zu, um euch in den Nahkampf zu zwingen.

Outcasts: Die Outcasts sind die Überlebenden der Quarantänezone, die sich aus purer Rache zusammengeschlossen haben, um eine weiterentwickelte Version der Dollar-Grippe auf die Menschheit loszulassen. Hier müsst ihr auf Gegner mit Flammenwerfern, Molotov-Cocktails und Miniguns sowie schwer gepanzerte Kämpfer mit Vorschlagshämmern achten.

True Sons: Die ehemaligen Militärangehörigen halten sich für die einzige Alternative, die verbliebenen Bürger Washingtons zu beherrschen und benutzen die volle Bandbreite an Militärausrüstung, um euch taktisch auf die Pelle zu rücken. Sie verfügen über Geschütze, schwere Waffen sowie Schaumwerfer, die euch festpinnen.

Black Tusks: Die gut ausgerüsteten, straff militärisch organisierten Söldner gehen im Kampf sehr intelligent vor und nutzen jede Gelegenheit, euch aus eurer Deckung zu treiben, einzukesseln oder mit Spezialausrüstung wie Kampfhobotern, Sprengdrohnen oder ferngesteuerten Mini-Panzern zu nerven.

tails, explosiven ferngesteuerten Spielzeugautos und sogar Kampfhobotern in Hundeform konfrontiert werdet.

Nur mit Plan geht's voran

Wilde Sturmangriffe bringen euch in den wenigsten Situationen weiter, gerade im Gruppenspiel entscheidet eine gute Taktik über den Erfolg im Kampf. Es lohnt sich immer, verschiedene Waffen und Fertigkeiten auszuprobieren, wenn ihr mit einem bestimmten Missionsabschnitt oder in einem Arenakampfring um einen Endboss nicht weiterkommt. Die Gegner sind nämlich alles andere als pures Fallobst, das sich bequem abknallen lässt. Je nach Gruppierung bekommt ihr es beispielsweise mit Kamikaze-Nahkämpfern, schwer gepanzerten Minigun-Schützen, Granatenwerfern und Technikern zu tun. Sanitä-

ter beleben gefallene Gegner wieder und sollten deswegen immer ein Primärziel sein, sobald ihr sie auf dem Schlachtfeld erspäht. Richtig gelungen: Wirft ein Gegner eine Granate, könnt ihr sie mit einem gezielten Schuss noch in der Nähe des Gegners zur Explosion bringen. Oder aber ihr zielt gleich auf den Granatengürtel des NPCs und veranstaltet ein nettes, kleines Feuerwerk...

Bosse haben nicht nur deutlich mehr Lebenspunkte als ihre Gefolgsleute, sondern heizen euch gerne zusätzlich mit besonderen Fähigkeiten ein. Gerade beim Kampf gegen viele schwer gepanzerte Gegner gleichzeitig bekommt ihr reichlich zu tun. Gut, dass in vielen Missionen Kisten mit Spezialmunition herumstehen, die Brand- oder Schockgeschosse sowie Kugeln mit extra Rüstungsdurchdringung beinhalten. So macht es

richtig Spaß, mit einer Schrotflinte, in die ihr Munition mit Rüstungsdurchschlag-Bonus geladen habt, einen bis unter die Nase gepanzerten Gegner mit wenigen Schüssen alleine umzulegen!

Ein weiterer, spannender Zufallsfaktor liegt nicht nur in den dynamischen Tag-/Nacht-Wechseln, sondern vor allem im Wetter. Mit etwas Glück kämpft ihr euch tagsüber im strahlenden Sonnenschein durch die Innenstadt. Aber schon während der Nacht oder in vermüllten, schlecht beleuchteten Gebäuden leidet eure Sichtweite deutlich. Schnell überseht ihr mal einen Gegner, der in irgendeiner Ecke steht und euch im unpassendsten



In der Marsmission-Ausstellung haben wir es nicht mit Aliens, sondern sehr realen Söldnern zu tun.



Die Black Tusks übernehmen im Handstreich die Kontrolle über die verwaisten Gegenerfestungen in der Stadt.



Beim Sandsturm sind selbst Teammitglieder kaum zu erkennen.



Mit Clusterminen greifen wir mehrere Feinde gleichzeitig an.

Moment in den Rücken fällt. Richtig übel wird es, sobald ihr in einem Regenguss, Nebel oder sogar einem Sandsturm unterwegs seid. Gerade bei letzterem tendiert die Sicht gegen Null, was natürlich auch für eure Gegner gilt. Hier erweist sich die Engine von The Division 2 als richtig fair, da ihr im strömenden Regen sogar mal direkt an Gegnern vorbei schleichen könnt – ideale Voraussetzungen für einen fieseren Stealthangriff!

Spezialkräfte voraus

Habt ihr die Hauptgeschichte nach Erreichen des Maximallevels 30 dadurch abgeschlossen, dass ihr die drei ersten Gegner-Gruppierungen aus ihren Festungen heraus gekegelt habt, geht's ans Eingemachte: Kaum herrscht für kurze Zeit scheinbar Frieden, tritt mit den Black Tusks ein neuer Feind auf den Plan. Diese hochorganisierte, bestens ausgerüstete Söldnergruppierung besetzt die verwaisten Festungen eurer früheren Gegner und versucht, die Stadt mit Gewalt zu übernehmen.

Da helfen nur noch schwere Geschütze! Also entscheidet ihr euch für eine der drei Spezialisierungen Überlebensspezialist, Zerstörungsexperte und Präzisionsschütze, die alle eine zusätzliche Signatur-Waffe nutzen und spezialisierungsspezifische Skills mit Shade-Tech-Punkten freischalten.



Unsere Gegner sind definitiv keine Fans der früheren Regierungsmacht.

Der Überlebensspezialist verschießt beispielsweise mit seiner Armbrust explosive Pfeile, mit denen ihr hervorragend gepanzerte Gegner knackt oder Feinde aus ihrer Deckung scheidet. Den neuen Minigun-schwingenden Gunner schaltet ihr ohne Season Pass allerdings nur nach einer herausfordernden Questreihe frei, mit Season Pass dürft ihr sofort starten.

Einziges Manko der Spezialisierungen: Jede Waffe benötigt Spezialmunition, die

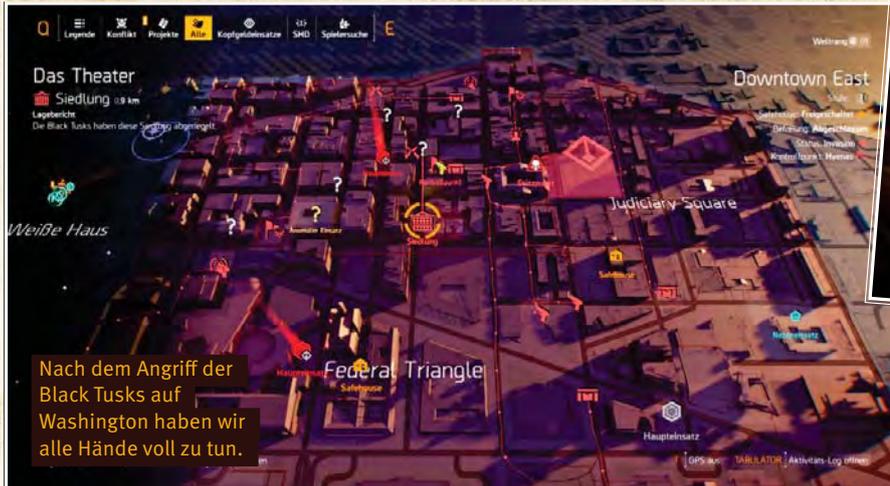
nur bei getöteten Gegnern droppt und von der ihr jeweils nur wenige Einheiten bei euch tragen könnt. Loggt ihr aus (oder fliegt ungewollt vom Spielserver), ist die Spezialmunition futsch! Richtig frustig wird es, wenn eure Internetverbindung Schluckauf hat oder die Server nicht reibungslos funktionieren und ihr mehrfach hintereinander ohne Spezialmunition dasteht.

Jeder gegen jeden

Im Spiel macht ihr euch als Spezialisten daran, zunächst euren Verbündeten gegen die Söldner zu helfen und die nach wie vor in der Stadt aktiven anderen Gruppierungen in Schach zu halten. Während ihr nach und nach die Stellungen der Black Tusks angreift, erhöht ihr durch den Abschluss neuer Missionen euren Weltrang. Diese Missionen spielen zwar an bekannten Orten, durch die neuen Gegner und ihre deutlich hochwertigere Ausstattung ist dennoch eine neue Taktik und anderes Herangehen gefragt. Ab Maximal-Weltrang 5 greift ihr die Festung der Black Tusks an und widmet euch danach dem nach Release hinzugefügten, knackigen Raid in zwei Schwierigkeitsstufen. Bekommt ihr keine acht Spieler für den Raid zusammen, nutzt ihr den leichteren Schwierigkeitsgrad, für den Entwickler

Während wir in Deckung kauern, erledigt unser tragbares Geschütz zielsicher einen Gegner.





Nach dem Angriff der Black Tusks auf Washington haben wir alle Hände voll zu tun.



Eine gut platzierte Explosion macht euch den Kampf bedeutend leichter.



Dieses Quietscheentchen in einem Brunnen erinnert uns an frühere, bessere Zeiten.

Massive inzwischen eine Matchmaking-Möglichkeit eingebaut hat.

Abseits davon stept in der Innenstadt von Washington der Bär: Auf Weltrang 5 kommt ihr kaum eine Straße weit, ohne auf auch gegeneinander kämpfende Gegner oder Aktivitäten zu stoßen. Die Einnahme von Kontrollpunkten wird deutlich herausfordernder, da die Gegner taktischer agieren und ihr Arsenal um fiese Überraschungen aufstocken. Was unter Level 30 eine Angelegenheit von maximal zehn Minuten war, wird auf Weltrang 5 gerne mal zu einem herausfordernden, langwierigen Gefecht, bei dem ihr eure Skills und Munition planvoll einsetzen müsst.

Jagd auf die Jäger

Abolviert ihr in einem Stadtviertel viele Aktivitäten, erhöht sich für die von euch eingenommenen Kontrollpunkte die Alarmstufe, Angriffe durch Gegner werden spätestens ab Alarmstufe 3 unausweichlich. Wollt ihr Kontrollpunkte also halten, bleibt euch nichts anderes übrig, als eure NPC-Verbündeten bei der Verteidigung zu unterstützen und die Gegnerfraktionen durch Angriffe auf deren Versorgungskonvois und Patrouillen zu schwächen. Neue Inhalte wie die Missionen im National Zoo und im Camp White Oak, wöchentlich neue Projekte sowie die sehr rätsellastigen Expeditionen lockern das Spielgeschehen zusätzlich auf.

Die True Sons machen ihren Standpunkt mit dieser Botschaft ziemlich deutlich klar.



Für eine echte Herausforderung sucht ihr nach insgesamt zwölf »Hunter« genannten abtrünnigen Division-Agenten, die sich in Washington verstecken. Die verfügen nicht nur über alle Möglichkeiten, die euch auch zur Verfügung stehen, sondern zeigen im Kampf, wie intelligent die KI tatsächlich agieren kann. Wo genau sich die Hunter verbergen, müsst ihr jedoch im Spiel herausfinden! Weitere Storymissions-Updates in den Vororten von Washington und die Option auf einen Besuch in New York wurden bereits von den Entwicklern angekündigt.

Eine ganze Welt voller Geschichten

Abseits der linearen, trotz wichtiger Ereignisse ziemlich vorhersehbaren Hauptgeschichte gewinnt The Division 2 durch die Nebenmissionen und die genial inszenierte Welt. Während ihr mit eurem Division-Agenten natürlich die eigentliche Hauptrolle besetzt und eine klassische Heldenreise verfolgt, die einen blutigen Anfänger zum gefeierten Helfer und unverzichtbaren Verbündeten werden lässt, spielt das detailverliebt inszenierte Washington die heimliche Hauptrolle.

Neben bekannten Sightseeing-Zielen wie dem Kapitol oder dem Washington Monument laden verschwegene Hinterhöfe, in

denen sich inzwischen längst Verstorbene noch einen Schlafplatz eingerichtet haben, ein Spielplatz mit liegen gebliebenen Stofftieren, ein Brunnen mit schwimmenden Quietscheentchen und vieles mehr zum Entdecken, Genießen und Gruseln ein. Wenn ihr euch darauf einlasst und ein bisschen Phantasie mitbringt, erzählen diese kleinen Schauplätze ihre ganz eigene Geschichte.

Tausche Rembrandt gegen Wasser

Steckt ihr gerade nicht mitten in einem Kampf, bleibt euch viel Zeit, die Spielwelt im entspannten Tempo zu erkunden. Wenn zwischen zerstörten Autos, umgekippten Bussen und sonstigen Hinterlassenschaften der fast vergangenen Zivilisation scheu ein Reh huscht, entwickelt The Division 2 ganz abseits der Actionmechaniken eine besondere Dynamik, die kreative Spieler auch mal ganz schön schlucken lässt. In einem Park



In der Vietnamkriegs-Ausstellung kommt richtiges Apocalypse Now-Feeling auf.

Torhausanlage 2.4 km
 Alle Black Tusks im Kapitol-Gebäude neutralisieren
 Das Plaza erreichen 09 m



Im Weißen Haus unterstützt uns die Joint Task Force bei unseren Bemühungen.



Auch unterirdische Lüftungsanlagen sind vor uns nicht sicher.



Schießen wir fleißig Flugdrohnen ab, erschweren wir unseren Gegnern die Kontrolle über ein Gebiet.

findet ihr beispielsweise ein Rembrandt-Gemälde an die Wand eines Kiosks gelehnt. Für das Kunstwerk wollte der Besitzer ursprünglich laut Preistafel tausend Dollar haben. Nach und nach wurde der Preis aber auf 100 Dollar, dann auf den Wunsch nach Essen korrigiert, bis schließlich nur noch »Water?« auf der Tafel steht...

Richtig genial: Die Museen von Washington strotzen geradezu von Details, die ihr nach und nach während der Hauptmissionen



Während der Mission im Kapitol seilen wir uns durch die zerstörte Kuppel nach unten ab.

LOHNT SICH DER SEASON PASS?

Nach dem Kauf des Grundspiels habt ihr auf die meisten neuen Inhalte Zugriff, allerdings erst eine Woche nach Erscheinen – sofort loslegen dürfen bei Inhaltsupdates nur Spieler mit Season Pass für das erste Jahr. Mit dem Pass könnt ihr auch neue Spezialisierungen sofort spielen, ohne sie über eine langwierige Questreihe freizuschalten. Bislang wurde mit dem Gunner eine neue Spezialisierung dem Spiel hinzugefügt, neue Spezialisierungen sind möglich, aber noch nicht angekündigt. Neben acht geheimen Spezialmissionen und kosmetischen Items erhaltet ihr mit dem Season Pass Zugriff auf je ein extra Kopfgeld und ein spezielles Projekt pro Tag. Diese Inhalte machen den Season Pass vor allem für Vielspieler sinnvoll, während gemütlichere Casual-Spieler einfach abwarten.

nen abklappert. Hier lohnt sich das Umschauen besonders, denn die Ausstellungen sind nicht nur pure Staffage, sondern verraten euch je nach Museumsthema reichlich Wissenswertes oder sind gleich ein Teil des Kampfgeschehens. Garniert wird das »environmental storytelling« durch überall in der Spielwelt auffindbare ECHO-Hologramme und Smartphone-Audiologs, die euch einen Einblick in die vergangenen Ereignisse rings um den Ausbruch der Dollar-Grippe und der Konsequenzen für Washington geben.

Spielplatz für Sammelwütige

Neben dem Kampf gegen feindselige NPCs besteht eure Haupttätigkeit bis ins Endgame ganz Loot-Shooter-typisch hinein aus profanem Sammeln. Nur wer keine Kiste, Tasche oder sonstige Behältnisse auslässt, kommt an dringend benötigte Nahrungs-

mittelvorräte, Crafting-Materialien, neue Rüstungen und Waffen abseits des Loots, den erledigte Gegner hinterlassen. Und zu sammeln gibt es wahrlich viel: Wenn ihr nicht sehr gut darauf aufpasst, eure Ziele in Form der Story-Missionen oder Nebeneinsätze zu verfolgen, werdet ihr leicht durch die zahllosen Behältnisse abgelenkt, die an jeder Ecke der Spielwelt locken.

Betretet ihr eines der vielen zerstörten Gebäude der Innenstadt, warten oftmals gleich auf mehreren Ebenen Lootmöglichkeiten, die ihr mal friedlich, mal erst nach einem Kampf gegen herumlungernde Gegner plündert. Der Loot-Overload wirkt allerdings spätestens im Endgame übertrieben, da ihr euch bis dahin längst spezialisiert habt und viele der gefundenen Dinge maximal zum Verkauf oder zum Auseinanderbauen auf der Suche nach nützlichen Komponenten taugen. Das Inventar füllt sich trotz zwei Ausbaustufen extrem schnell, plant also immer auch mindestens einen oder zwei Verkaufsstops pro längerem Spielabend ein. Gerade bei Spielern im Endgame ist die Flut so vieler meistens unnötiger Gegenstände ein großer Kritikpunkt, bei dem die Entwickler schon seit mehreren Patches relativ erfolglos nachzubessern versuchen.

Holografische ECHOs erzählen uns in vertonten Szenen vergangene Ereignisse.



Fazit

The Divison 2 taugt für Einzelspieler und Spielergruppen bis zu vier Beteiligten, die zum Loot-Shooter-Grundgerüst eine detailreiche Welt, herausfordernde Kämpfe und viele taktische Möglichkeiten zu schätzen wissen. Wer allerdings vor allem auf effektreiches Dauerballern oder eine besonders tiefgründige Story steht, sollte sich woanders umschauchen. ★

Einmal Pirat sein – diesen Traum erfüllt ihr euch im Multiplayerspiel Sea of Thieves. Auf der ewigen Jagd nach Gold tretet ihr gegen feindliche Crews an, sucht Schätze, löst Rätsel und verprügelt eine Menge Skelette. Von Glória H. Manderfeld

Sea of Thieves

FLUCHEN IN DER KARIBIK

Releasedatum: 20. März 2018 (PC/Xbox One) **Entwickler:** Rare **Publisher:** Microsoft Studios **Bezahlmodell:** Pay2Play oder Abonnement
Premiumwährung: keine **Erweiterungen:** Anniversary Update (April 2019) **Abo-Kosten:** Xbox Live Gold-Abo 6,99€/Monat



Gemeinsam mit anderen Spielern pflügen wir uns durch ein Skelettfort.

Nichts kann einen Piraten so sehr motivieren wie der Traum vom größten Schatz aller Weltmeere – und genau dieser Traum führt viele Glücksritter in die Welt der »Shores of Gold«. Die besteht aus vielen kleinen Inseln und ihren sehr unterschiedlich inszenierten Regionen. Dort warten neben reichlich vergrabenen Pretiosen, düsteren Skelettfestungen und Meeresungeheuern auch diverse Legenden auf euch, denen ihr in eigenen Questreihen nachgeht. Oder ihr verlegt euch aufs pure Freibeuterdasein und jagt anderen Spielern ihre mühsam erworbene Beute im Gefecht ab.

Zunächst startet ihr in den Abenteuermodus und bastelt euch euren Piratencharakter. Statt eines umfangreichen Charaktereditors bekommt ihr mehrere Zufallsvorschläge, die ihr so häufig neu abrufen könnt, bis ihr einen Avatar vorgeschlagen bekommt, der euch ungefähr zusagt. Durch im Spiel erhältliche Kleidung, Frisuren, Tätowierungen, Holzbeine und andere Accessoires passt ihr das Aussehen nach und nach euren Vorstellungen an. Anders als in vielen anderen Multiplayerspielen gibt es in Sea of Thieves keinen Ingameshop, sondern ausschließlich NPC-Händler, die ihre Zelte auf verschiede-

nen Insel-Außenposten aufgeschlagen haben. Bei denen kauft ihr gegen harte Goldmünzen kosmetische Anpassungen in unterschiedlichen Stilarten für euren Charakter, eure Ausrüstung und euer Schiff. Mit dem bescheidenen Startgeld könnt ihr allerdings nicht sonderlich viel anfangen, also muss dringend Nachschub her – Zeit, sich ins Geschehen zu stürzen!

Eine Seefahrt, die ist frustig

An Bord jedes Schiffes erwarten euch dieselben Aufgaben: Anker lichten, Segel setzen und reffen, Segelwinkel korrigieren und schließlich den Kurs des Schiffs per Steuerad eurem Ziel anpassen. Auf einer Schaluppe gelingt dies noch einem einzelnen Spieler, die größeren Schiffe verlangen jedoch nach mehr Händen. Geratet ihr auf hoher See in Schwierigkeiten, flickt ihr mit Planken

DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

Im Juni 2015 wurde Sea of Thieves auf der E3 zum ersten Mal angekündigt und auf der E3 2016 ein Gameplay-Einblick gezeigt. Nach einer Verschiebung um ein Jahr startete Sea of Thieves schließlich im März 2018. Ein Jahr später erschien das Anniversary Update mit Arena-Modus, Fischerei-System und den Singleplayer-Quests. Ende Juni 2019 kündigten die Entwickler monatliche, kleinere Inhaltserweiterungen an, die mit dem »Black Powder Stashes«-Update starten, welches eine Seefahrt-Variante mit explosiven Beutefässern ins Spiel brachte.



Dieser Mitspieler verpasst uns ein ordentliches Pfund Schrot im PvP.



Auf der Suche nach einem wertvollen Schatz schwingen wir hoffnungsvoll die Schaufel.

Löcher in der Bordwand, schöpft mit einem Eimer Wasser aus dem Kahn und wehrt euch mit den Bordkanonen gegen feindliche Angriffe. Dank der am Bug angebrachten Harpunen zieht ihr Fässer mit Rohstoffen aus dem Meer sowie Schatztruhen vom Deck anderer Schiffe, hängt euch an Gegnerschiffe oder Felsen und holt sogar Mitspieler aus eurer Crew im Eiltempo an Bord!

Stürme, gefährliche Meereskreaturen und Seegefechte lassen schnell Hektik an Bord ausbrechen, da ihr ziemlich viele Dinge gleichzeitig auf die Reihe bekommen müsst. Heftige Regenschauer lassen euer Schiff mit Wasser volllaufen, feindlicher Beschuss kann nicht nur die Bordwand perforieren, sondern auch Masten umknicken oder die Ankerwinde dermaßen beschädigen, dass der Anker auf unfreiwillige Tauchfahrt geht und ihr nicht mehr vom Fleck kommt. Auf einem Schiff ist Teamarbeit nicht nur wichtig, sondern fürs Überleben und eure Abenteuer absolut unerlässlich. Blöd: Bei Gefechten



Skelettschiffe greifen wir vor allem mit unseren Kanonen an.

Per Harpune fischen wir Proviantfässer mit nützlichem Inhalt aus dem Meer.



In der Arena beharken wir ein Feindschiff mit unseren Bordkanonen.

gegen andere Spieler ist derzeit der Angreifer meist im Vorteil, da es gegen Harpunenangriffe keine sinnvolle Verteidigung gibt – und bei den größeren Schiffen die hohen Heckaufbauten das Abwehrfeuer nach achtern zusätzlich erschweren.

Abenteuerfahrt mit Überraschungsfaktor

Im Abenteuermodus streift ihr gemeinsam mit bis zu drei Freunden durch die Spielwelt und segelt auf der Einspieler-Schaluppe, dem Dreispieler-Zweimaster oder der Galeone für Vierergruppen übers Meer. Zunächst rüstet ihr euer Schiff mit nützlichen Gegenständen aus, die ihr aus herumstehenden Fässern sammelt. Habt ihr genug Kanonenkugeln, Bretter und Nahrungsvorräte in den Fässern auf eurem Schiff eingelagert, das am Hafen der Startinsel wartet, sucht ihr euch eure gewünschte Aufgabe aus. Dafür kauft ihr euch entweder bei einer der Handelskompanien für ein geringes Entgelt eine Seefahrt-Mission (siehe Kasten »Die Handelskompanien« auf der rechten Seite), geht fischen oder holt euch eine Legenden-Quest beim Leuchtaugen-Piraten in der Taverne eurer Startinsel ab.

In manchen Kisten oder Fässern findet ihr mit etwas Glück sogar eine Flaschenpost, die euch eine zusätzliche Seefahrt gewährt. Loggt ihr euch allerdings vor Abschluss aus, wird diese Fahrt im Gegensatz zu gekauften Aufgaben aus eurem Inventar gelöscht. Je nach gewählter Gemeinschafts-Seefahrt sucht ihr Schätze, tötet besondere Skeletgegner, oder verschifft Fracht von einem Ort zum anderen. Klingt grundsätzlich simpel,

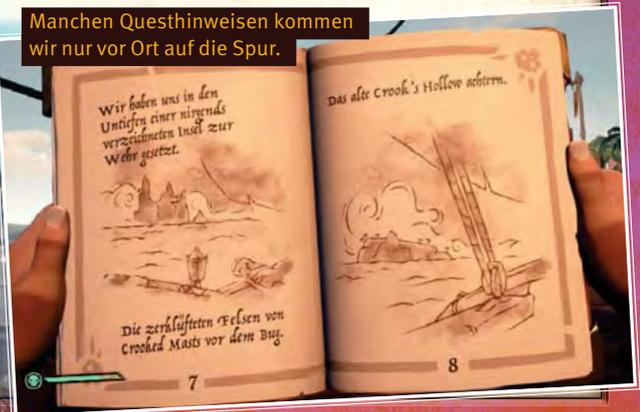
hängt in der Durchführung aber stark davon ab, wie die anderen Spieler in eurer Umgebung drauf sind – mit ihnen kommuniziert ihr entweder per Ingame-Chat, Gruß-Emotes oder per Voicechat.

Manche Mitspieler erweisen sich als sehr hilfreich und stehen euch im Kampf gegen NPC-Gegner bei, andere sind jedoch nur auf eure Schätze scharf und machen euch durch dauernde Angriffe das Leben schwer. Gelingt es einer feindlichen Crew, euer Schiff zu versenken und euch zu töten, treiben all eure gesammelten Schätze im Meer und können dann bequem eingesammelt werden. So bleibt jede Fahrt unvorhersehbar und spannend, da ihr nie wisst, wem ihr begegnet und ob Mitspieler eventuell feindlich gesinnt sind. Aber auch der Frustfaktor ist nicht zu unterschätzen, wenn ihr die stundenlang gesammelte Beute an kampfwütige Mitspieler verliert.

PvP in kurz und knackig

Im Arena-Spielmodus liegen die Karten PvP-technisch sofort offen auf dem Tisch: Ihr landet in einem von fünf Viererteams, steuert eine Galeone und müsst innerhalb von 24 Minuten nicht nur die größte Menge an Schätzen finden, sondern sie auch auf den Schiffen der Säbelrassler-Kompanie abgeben und gegen Siegespunkte eintauschen. Entweder sammelt ihr also eifrig Beute und versucht, sie möglichst unbemerkt zu den Säbelrasslern zu bringen, oder aber ihr lauert in der Nähe dieser Schiffe auf andere Spieler, die bereits die lästige Buddel-Arbeit für euch erledigt haben.

Manchen Questhinweisen kommen wir nur vor Ort auf die Spur.



Der Riesenfisch Megalodon geht auf ein Mitspieler-Schiff los.



Wegen des Skelettgegners hat unser Mitstreiter gerade keinen Blick für den grandiosen Sonnenuntergang. Wir schon.



Ein ganzer Berg Schatztruhen und sonstige Gegenstände: die Ausbeute eines erfolgreichen Abends.

DIE HANDELSKOMPANIEN

In Sea of Thieves warten fünf Handelskompanien mit Aufgaben auf euch. Sie bieten für erledigte Arbeiten und abgelieferte Beute neben Ruf auch harte Münzen als Belohnung. Je höher euer Ruf angestiegen ist, desto mehr Gegenstände in Kompanielook und ergiebige Missionen (Seefahrten) bei den drei Haupt-Handelskompanien schaltet ihr frei.

Goldsucher: Bei den goldgierigen Schlüssel-schwenkern liefert ihr Schatzkisten und wertvolle Gegenstände wie Kelche, Reliquien und ähnliches ab. Die Missionen der Goldsucher schicken euch immer auf Schatzsuche.

Seelenorden: Die geheimnisvollen Mitglieder des Seelenordens sind auf Skelettschädel aller Art scharf, die ihr bei den Captains verfluchter Crews einsammelt. Sie schicken euch auf Kopfgeldfahrten, nehmen aber auch Knochenstaub-Kisten und andere mystische Zutaten entgegen.

Handelsbund: Handelswaren aller Art sind die Spezialität dieser Kompanie. Sie lassen euch auf Handelsseefahrten Kisten mit wertvollen Gütern an verschiedene Außenposten bringen, kaufen aber auch Schwarzpulverfässer und in der Welt aufgefundene Kisten mit Gütern wie Tee, Seide und Gewürzen.

Ruf des Jägers: Als Angler, Koch und Jäger verkauft ihr den Vertretern dieser Kompanie gefangene Fische und gekochte Speisen aller Art und schaltet euch schickere Angelausrüstung frei.

Säbelrassler: Diese einzigartige Gruppe betreibt die Arena und belohnt euch ausschließlich für Erfolge im gleichnamigen Spielmodus.

Schiffe versenken und Gegnertöten bringt euch extra Siegpunkte. Nur wer am Ende der Runde genug Punkte angesammelt hat, saht beim Säbelrassler-Ruf richtig ab, auf den hinteren Plätzen ist die erhaltene Rufmenge spürbar geringer. Das führt gerade in den zehn Minuten vor Kampfende zu regelrechten Pitfights rings um die Säbelrassler-Schiffe – wer bei diesem Showdown zuerst andere versenkt, gewinnt.

Im Kampf sind alle gleich

Sea of Thieves hat kein Skillsystem, außerdem sammelt ihr nur dann Ruf und Gold, wenn ihr eure Beute zu den passenden Handelskompanien bringt. Das ist einerseits ein Vorteil, da ihr als Piratenanfänger nicht mit übermächtigen Feinden im PvP konfrontiert werdet. Andererseits zeigt sich die größere Erfahrung anderer Spieler im Umgang mit ihren Schiffen und der vorhandenen Ausrüs-

tung. Feinden aller Art tretet ihr mit Säbel und einer von drei möglichen Schusswaffen entgegen. Den unterschiedlichen Sorten an Skelettgegnern kommt ihr indes nur mit der richtigen Taktik bei: Metallene Skelette übergießt ihr beispielsweise mit Wasser, damit sie rosten und von euch zerstört werden können. Seid ihr verletzt, füllt ihr fehlende Lebenspunkte mit einem kräftigen Biss in ein Obststück oder andersartige Nahrung wieder auf. Als beinharte Piraten essen wir Bananen natürlich nur mit Schale!

Besonders praktisch: Verzehrt ihr bei vollem Lebensbalken gekochtes Fleisch oder gebratenen Fisch, heilt ihr euch später bei kassiertem Schaden langsam. Dieser Heal-over-Time-Effekt wird in einem Kreis angezeigt, der sich füllt – oder schwindet, wenn ihr verletzt werdet. Eine Runde Angeln und Kochen vor dem Start eurer Seefahrt lohnt sich also – World of Warcraft lässt grüßen!

Haut euch ein Gegner aus den Latschen, landet ihr auf dem Schiff der Seelen in einer geisterhaften Zwischenwelt und müsst einige Momente warten, bis ihr auf eurem Schiff respawnnt. Wird das Schiff versenkt, erscheint es (außer im Arenamodus) an einem anderen Ort auf der Karte neu, sodass ihr abseits eurer früheren Gegner in aller Ruhe

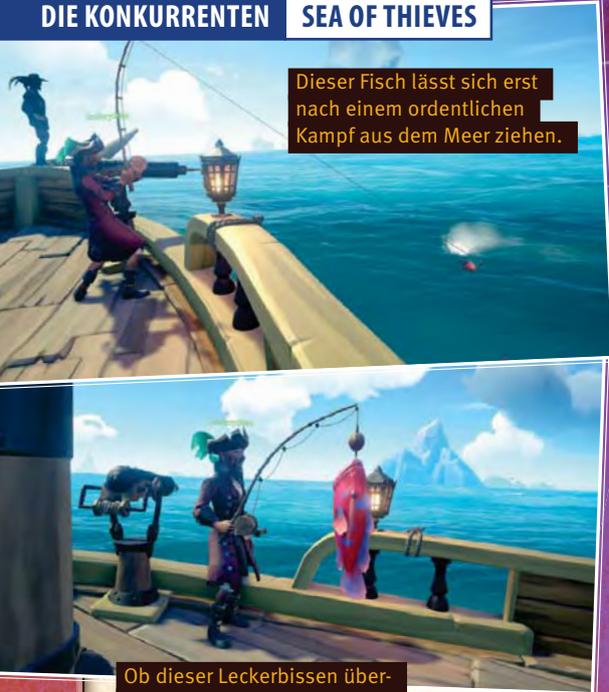


Geborgene Schätze geben wir bei den Goldsammlern in Außenposten ab.



Sprengfässer können wir entweder an den Handelsbund verkaufen – oder in der Schlacht den Pyrotechniker raushängen lassen.

Dieser Fisch lässt sich erst nach einem ordentlichen Kampf aus dem Meer ziehen.



Ob dieser Leckerbissen überhaupt in die Pfanne passt?

wieder auf die Beine kommt. Gesammelte Munition, Schätze, Nahrung und so weiter sind dann allerdings weg.

Endgame verzweifelt gesucht

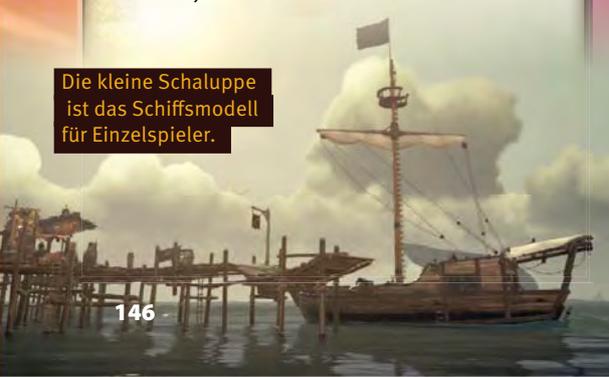
Als Einzelspieler könnt ihr im Grunde jede Art Seefahrtsmission durchführen, leichter wird's wie in vielen Spielen aber gemeinsam mit Freunden. Die Legenden-Aufgaben des geheimnisvollen Piraten in der Taverne sind besonders für Einzelspieler geeignet, wenn ihr euch auf der Karte der Spielwelt schon ein bisschen auskennt und wisst, wie man ein Schiff steuert, da ihr zum Lösen der Rätsel viel unterwegs seid.

Ganz abseits der beiden Spielmodi wird nach einigen Abenden in der Piratenwelt von Sea of Thieves schnell klar, dass echte Endgame-Inhalte nur schwer zu finden sind. Zwar könnt ihr euch mit anderen Spielern in einer Allianz zusammenschließen und eure Seefahrten gemeinsam absolvieren. Das empfiehlt sich besonders bei den als Raid gedachten Skelettforts und für Erfolgsjäger, da es einige Erfolge gibt, die ihr nur als Allianzmitglied abschließen könnt. Aber echte Herausforderungen abseits der Kämpfe gegen den Riesenraubfisch Megalodon, den Kraken und andere Spieler bleiben nach wie vor aus.

Fazit

Für kleine Spielergruppen mit Lust auf das Piratensetting, PvP und grandios inszenierte Seefahrt ist Sea of Thieves eine tolle, kurzweilige Abwechslung. Spieler mit wenig Spaß an PvP und Fans komplexerer Raidmechaniken bleiben jedoch auf der Strecke. ★

Die kleine Schaluppe ist das Schiffsmodell für Einzelspieler.



IMPRESSUM

Verlag Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Marc-Andreas Albert – Anschrift des Verlags
Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter Rae Grimm – Anschrift des Verlags
Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen Mayr Miesbach GmbH, Am Windfeld 15, D-83714 Miesbach

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

Head of Webedia Gaming René Heuser
Director Sales Ralf Sattelberger
Chefredakteur Heiko Klinge
Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh
Produktionsleitung Daniel Visarius, Sigrun Trier
Redaktion Florian Klein (Ltd.), Petra Schmitz (Ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Rae Grimm, Dimitry Halley, Michael Herold, Fabiano Uslenghi, Christoph Liedtke, Michael Obermeier, Nils Raettig, Robin Rütter, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Christian Schneider, Tobias Veltin, Maurice Weber

Director Business Development Daniel Visarius
Layout und Design Sigrun Trier (Ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Produktion Sigrun Trier, Daniel Visarius
Redaktionsassistentin Nicole Zeugner, Veronika Brestenska
Freie Mitarbeiter Martin Deppe (Projektleitung Sonderheft), Benjamin Danneberg, Benedict Grothaus, Oliver Hartmann, Gloria H. Manderfeld, Martina Ziegler.

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen Einige Screenshots stammen von www.wowhead.com – Vielen Dank!
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Web: www.gamestar.de/shop

Kunden-Support Jakob Erckert
E-Mail: kundenservice@gamepro.de
Telefon: +49 89 244 136-606

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 €
Österreich und sonstiges Ausland: 86,50 €
Schweiz: 129,- SFR

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDE33

Vertrieb Handelsauflage MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner Ralf Sattelberger (Ltd.) (-730)
Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731),
Martin Schmaus (-735), Christoph Walter (-734)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

Zahlungsmöglichkeiten UniCredit HypoVereinsbank München,
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67, BIC: HYVE DE MM XXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



www.gamepro.de

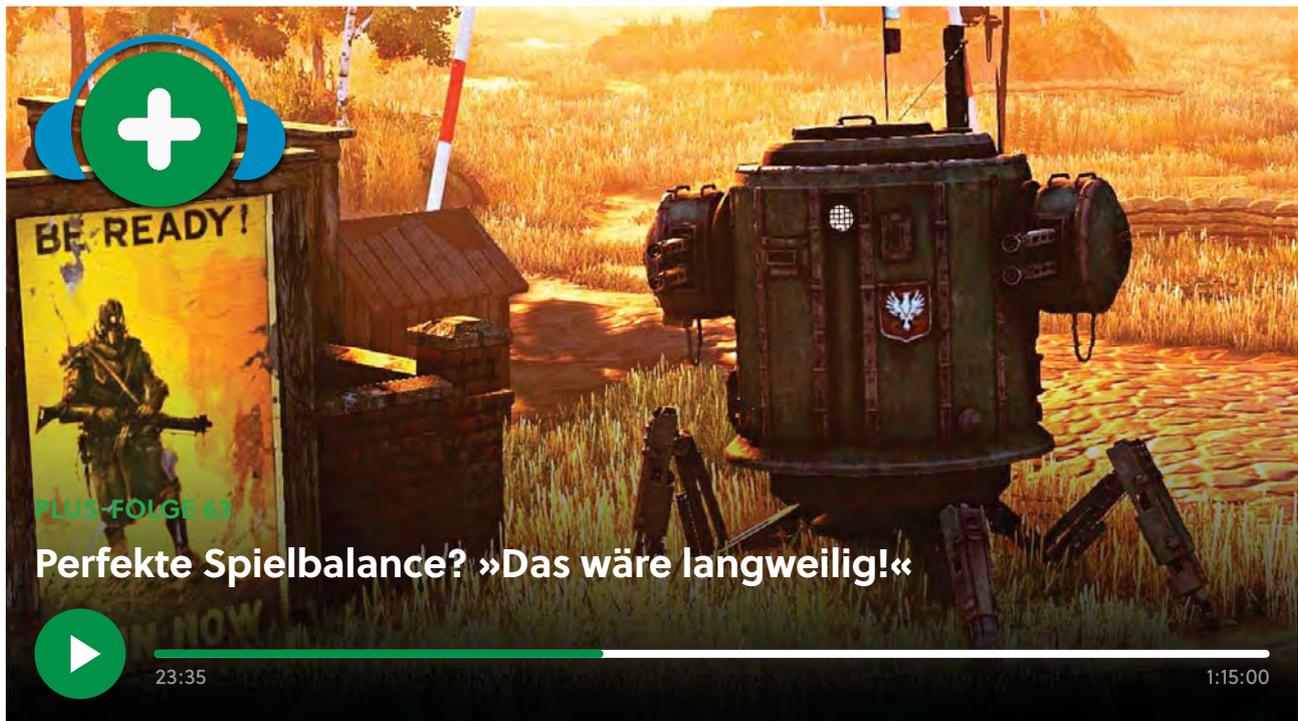


www.gamestar.de

GameStar Podcast

Dein Gaming-Podcast für unterwegs

Jede zweite Folge kostenlos!



PLUS-FOLGE 62

**AMDs Offensive in 7 Nanometern –
Wie warm müssen sich Intel & Nvidia anziehen?**

1 Stunde 14 Minuten



PLUS-FOLGE 61

Der Frost-Cast – Spiele, die euch abkühlen

1 Stunde 10 Minuten



FOLGE 61

Unsere schlimmsten Gaming-Erlebnisse

1 Stunde 20 Minuten



GameStar



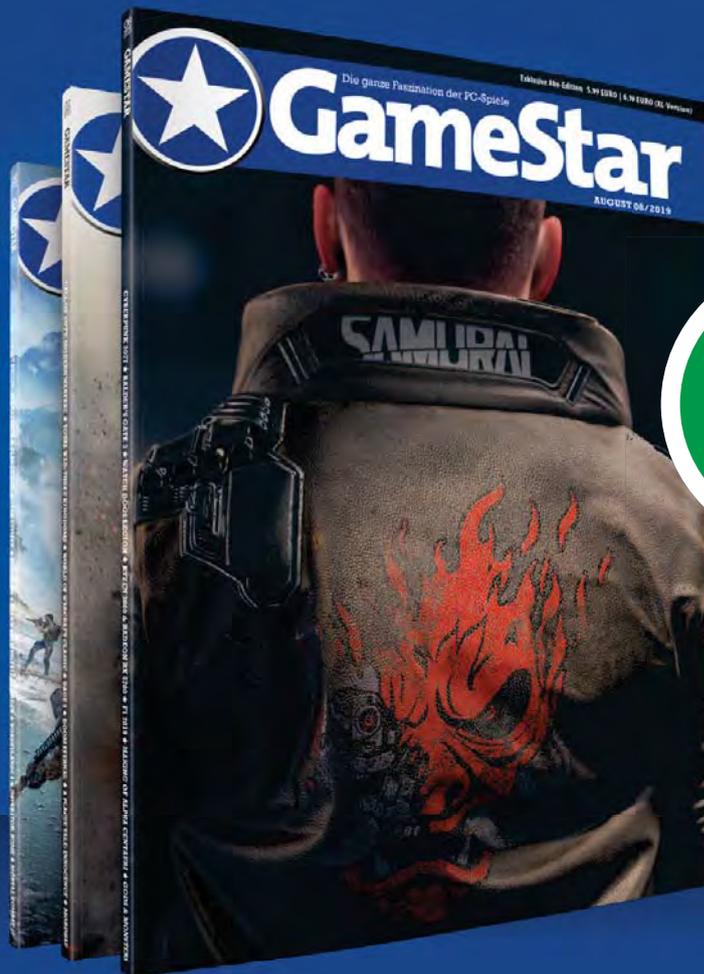
PLUS

Noch mehr Podcasts gibt's mit GameStar Plus

www.gamestar.de/podcast

3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



**33%
SPAREN**

**3x GameStar XL
nach Hause**

nur
13,99€

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

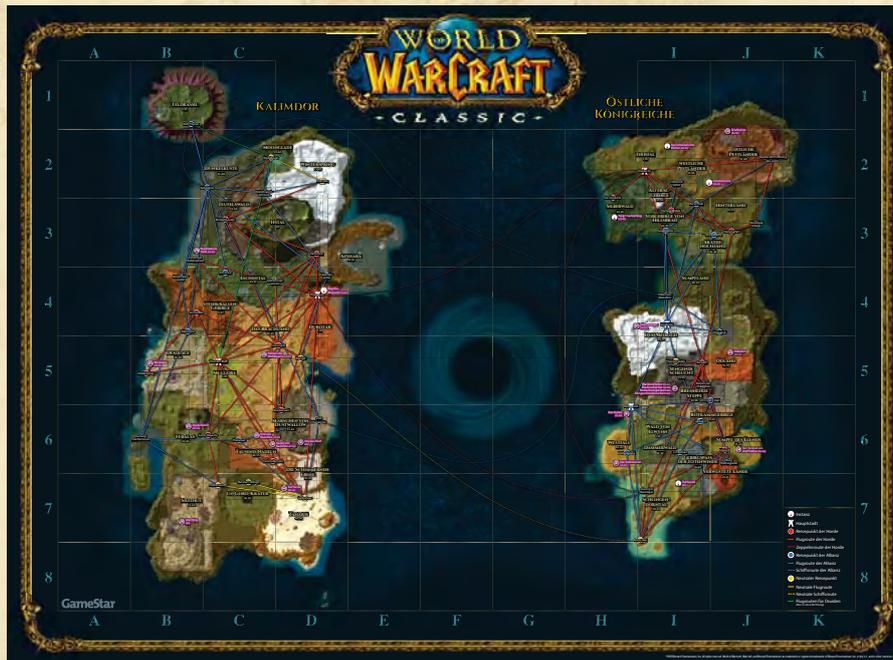
| | | |
|----------------|--|--|
| Vorname, Name | <input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug | <input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung |
| Straße/ Nr. | Geldinstitut | |
| PLZ/ Ort | IBAN | |
| Telefon/ Handy | Geburtsdag | BIC |
| E-Mail | Datum/ Unterschrift des neuen Lesers | |

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



Auf den folgenden Seiten sind die Poster in groß zu sehen.



WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

ÖSTLICHE KÖNIGREICHE

KALIMDOR



WORLD OF WARCRAFT

CLASSIC

