

# Beschränkte Gewährleistung

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und die Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und die Anleitung(-en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

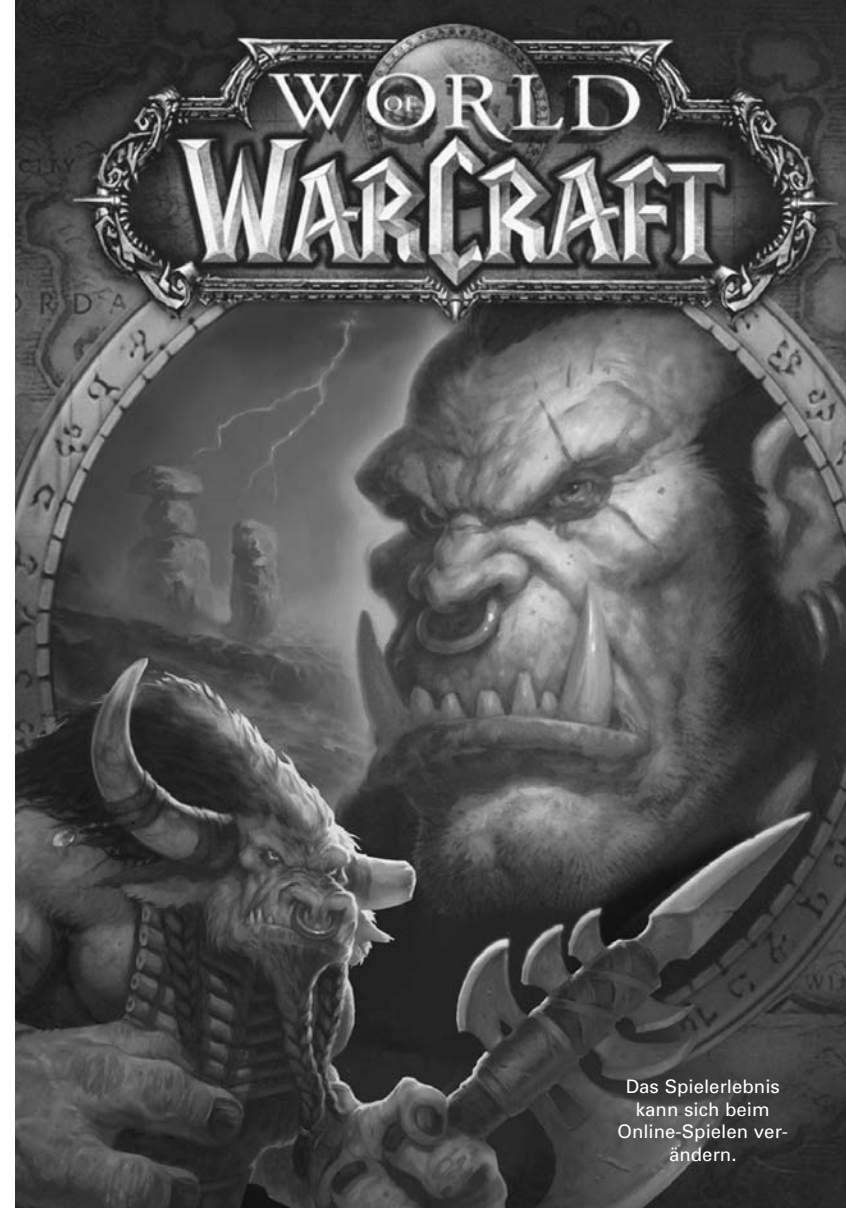
DER LIZENZGEBER ÜBERNIMMT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.

Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert. Sollte sich das Programm oder der Datenträger während der Garantiezeit trotz sachgerechter Behandlung als defekt erweisen kontaktieren Sie bitte den Händler, bei dem das Produkt erworben wurde. Bedingung hierfür ist, daß die Mängel oder Schäden spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.



Das Spielerlebnis  
kann sich beim  
Online-Spielen ver-  
ändern.

Copyright © 2004 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Die Benutzung dieser Software unterliegt den Bedingungen der mitgelieferten Endbenutzer-Lizenzvereinbarung. Sie müssen sich mit der Endbenutzer-Lizenzvereinbarung einverstanden erklären, bevor Sie dieses Produkt benutzen können. Die Benutzung von World of Warcraft ist von Ihrer Akzeptanz der Benutzervereinbarung von World of Warcraft® abhängig. World of Warcraft, Warcraft und Blizzard Entertainment sind in den USA und/oder in anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment. Windows und DirectX sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corporation. Power Macintosh ist eine eingetragene Marke von Apple Computer, Inc. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken von Dolby Laboratory. Monotype ist eine Marke von Agfa Monotype Limited und beim U.S. Patent and Trademark Office und bestimmten anderen zuständigen Stellen eingetragen. Arial ist eine Marke von The Monotype Corporation und beim U.S. Patent and Trademark Office und bestimmten anderen zuständigen Stellen eingetragen. ITC Friz Quadrata ist ein Marke von The International Typeface Corporation, die bei bestimmten zuständigen Stellen eingetragen sein kann. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.



Verwendet High-Quality-DivX®-Video. DivX® und das DivX® Video-Logo sind Marken von DivXNetworks, Inc. und werden unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten. AMD, das AMD-Logo und Kombinationen daraus sind Marken von Advanced Micro Devices, Inc. Alle ATI-Produkt- und Produkteigenschaftenbezeichnungen und -Logos, einschließlich ATI, des ATI-Logos und RADEON, sind Marken und/oder eingetragene Marken von ATI Technologies Inc. NVIDIA, das NVIDIA-Logo und GeForce sind eingetragene Marken der NVIDIA Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Verwendet FMOD SoundSystem. Copyright © 2001-2004 Firelight Technologies Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet das Ogg-Vorbis-Audio-Kompressionsformat. Copyright © 2004 Xiph.Org Foundation. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet das MP3-Audio-Kompressionsformat. Copyright © 2001-2004 Thomson. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet die 'zlib'-Allzweck-Kompressions-Bibliothek. Copyright © 1995-2002 Jean-Loup Gailly und Mark Adler. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet die FreeType 2.0-Bibliothek. Das FreeType Project ist Copyright © 1996-2002, David Turner, Robert Wilhelm und Werner Lemberg. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet die TrueType-Schriftart Morpheus. Copyright © 1996 Kiwi Media, Inc. Design von Eric Oehler. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet die TrueType-Schriftart Folkard. Copyright © 2004 Ragnarok Press. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet Yoonfonts. Copyright © 2004 YoonDesign Inc. Alle Rechte vorbehalten. World of Warcraft setzt einen Internet-Zugang und Ihre Akzeptanz der Benutzervereinbarung von World of Warcraft voraus. Zum Spielen werden ein Abonnement und eine Internet-Verbindung benötigt. Unter Umständen müssen zusätzliche Online-Kosten getragen werden und der Spieler ist für alle gegebenenfalls anfallenden Internet-Gebühren selbst verantwortlich.

#### SICHERHEITSWARNUNG PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Falls Sie unter epileptischen Anfällen leiden, sollten Sie Ihren Arzt zu Rate ziehen, bevor Sie dieses Spiel installieren oder spielen. Photosensitive Anfälle können beim Betrachten eines Computerspiels auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztlichen Rat einholen. Eltern oder Aufsichtspersonen sollten Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Falls bei Ihrem Kind ein derartiges Symptom auftritt, muss das Spiel sofort abgebrochen und ärztlicher Rat eingeholt werden.



Blizzard Entertainment

[www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com)



# Kapitel 1

## Spielinsallation (PC)

### Systemanforderungen

**Betriebssystem:** Windows 98/ME/2000/XP

**Prozessor:** Intel Pentium III, 800 MHz, oder AMD Duron, 800 MHz

**Speicher:** 256 MB RAM

#### Grafik:

**Minimum:** 32-MB-3D-Grafikkarte mit Hardware-T&L-Unterstützung, z. B. eine Karte der NVIDIA-GeForce-2-Klasse oder besser.

**Empfohlen:** 64-MB-3D-Grafikkarte mit Vertex- und Pixelshader-Unterstützung, z. B. eine Karte der NVIDIA-GeForce-FX-5700-Klasse oder besser.

Eine vollständige Liste der unterstützten 3D-Karten finden Sie unter folgender Adresse: <http://www.wow-europe.com>

**Sound:** DirectX-kompatible Soundkarte

**Installationsumfang:** 4 GB freier Festplattenspeicher

### Hinweise zur Installation

Legen Sie die World of Warcraft-CD in Ihr CD- oder DVD-ROM-Laufwerk. Wenn die AutoPlay-Funktion Ihres Systems eingeschaltet ist, erscheint auf Ihrem Desktop automatisch ein Installationsfenster. Klicken Sie auf den Button World of Warcraft installieren und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um World of Warcraft auf Ihrer Festplatte zu installieren. Sollte das Installationsfenster nicht erscheinen, doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf das Symbol Arbeitsplatz und anschließend auf das Symbol mit dem Laufwerksbuchstaben Ihres CD- oder DVD-ROM-Laufwerks, um es zu öffnen. Doppelklicken Sie im Inhalt der CD-ROM auf das Setup-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um World of Warcraft zu installieren.

### Mehrere CDs einlegen

World of Warcraft wird mit vier CDs ausgeliefert. Während der Installation werden Sie aufgefordert, zusätzliche CDs einzulegen, um die Installation fortzusetzen. Öffnen Sie Ihr CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk, legen Sie die geforderte CD hinein und klicken Sie auf den OK-Button, um die Installation wieder aufzunehmen.

### DirectX installieren

Sie müssen DirectX 9.0c installiert haben, damit World of Warcraft ordnungsgemäß funktioniert. Während der Installation werden Sie aufgefordert, DirectX zu installieren, falls Sie nicht bereits die aktuellste Version auf Ihrem Computer installiert haben.

## Spielinsallation (Mac)

### Systemanforderungen

**Betriebssystem:** Mac OS X 10.30.5 oder neuer

**Prozessor:** G4/G5-Prozessor, 933 MHz

**RAM:** 512 MB RAM, DDR-RAM empfohlen

**Grafik:** ATI- oder NVIDIA-GPU mit 32 MB VRAM, 64 MB empfohlen

**Steuerung:** Sie benötigen Tastatur und Maus. Andere Eingabegeräte als Maus und Tastatur werden nicht unterstützt.

**Installationsumfang:** 4 GB freier Festplattenspeicher

### Hinweise zur Installation

Legen Sie die World of Warcraft-CD in Ihr CD- oder DVD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken Sie auf das World of Warcraft-Symbol. Doppelklicken Sie anschließend auf das Installationsprogramm, damit die benötigten Spieldateien auf Ihre Festplatte kopiert werden.

### Mehrere CDs einlegen

World of Warcraft wird mit vier CDs ausgeliefert. Während der Installation werden Sie aufgefordert, zusätzliche CDs einzulegen, um die Installation fortzusetzen. Öffnen Sie Ihr CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk, legen Sie die geforderte CD ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation wieder aufzunehmen.

### Mäuse mit einer Taste

Wenn Sie eine Maus mit nur einer Taste verwenden, müssen Sie die Apfel-Taste (\*, auch als Befehlstaste bezeichnet) gedrückt halten, während Sie mit der Maus klicken, um im Spiel einen Rechtsklick zu simulieren.

## ALLE PLATTFORMEN

### Einen Account einrichten

Bevor Sie World of Warcraft spielen können, müssen Sie einen Account erstellen. Kapitel 2, „Account-Einrichtung und -Abrechnung“, enthält Anleitungen, wie ein Account einzurichten ist, und umfasst Informationen über die Abrechnungsmodalitäten und den Account-Support.

### Verbindung

Damit Sie World of Warcraft spielen können, müssen Sie über eine aktive Internet-Verbindung verfügen.

**Modem:** 56K oder besser

### Maus

Empfohlen wird eine Mehr-Tasten-Maus mit Mausrad.

## PROBLEMLÖSUNGEN

Sollten beim Betrieb von World of Warcraft Probleme auftreten, lesen Sie bitte die jeweils aktuellste „liesmich.txt“-Datei und die Textdateien mit Hinweisen zu den Patches. Diese Dateien gehen detailliert auf die aktuellsten Änderungen und alle im Spiel behobenen Fehler ein. Unter Umständen wird Ihr Problem dort bereits erwähnt und es werden Lösungsmöglichkeiten angeboten.

Sehr häufig können Fehler während des Spielbetriebs auf nicht aktualisierte Treiber zurückgeführt werden. Vergewissern Sie sich, dass all Ihre Hardware-Treiber aktuell sind, bevor Sie sich an den Kundendienst von Blizzard Entertainment wenden.

### ALLGEMEINE PROBLEMLÖSUNGEN [PC]

#### Allgemeine Abstürze/Grafik-Probleme

Wenn Ihr Computer sich ohne Fehlermeldungen aufhängt, während des Spiels neu startet, gar nicht startet oder defekte Grafiken jeglicher Art anzeigt, sollten Sie zuerst sicherstellen, dass Sie die neuesten Grafikkartentreiber für Ihre 3D-Beschleunigerkarte installiert haben. Setzen Sie sich mit Ihrem Hardware-Hersteller in Verbindung, um die neuesten zur Verfügung stehenden Treiber zu erhalten, oder besuchen Sie unsere Treiber-Update-Informationen auf unserer Support-Website <http://www.wow-europe.com/de/support>. Dort finden Sie Links zu den Hardware-Anbietern der häufigsten Geräte.

#### Sound-Probleme

Wenn Sie Sound-Verzerrungen, wiederkehrendes Aussetzen des Sounds, laute Glucks-, Pfeif- oder Pop-Geräusche hören, sollten Sie sicherstellen, dass Sie die neueste Version von DirectX auf Ihrem System installiert haben. Stellen Sie auch sicher, dass die Treiber Ihrer Soundkarte kompatibel zur neuesten Version von DirectX sind. Setzen Sie sich mit Ihrem Hardware-Hersteller in Verbindung, um die neuesten zur Verfügung stehenden Treiber zu erhalten, oder besuchen Sie unsere Treiber-Update-Informationen auf unserer Support-Website <http://www.wow-europe.com/de/support>. Dort finden Sie Links zu den Hardware-Anbietern der häufigsten Geräte.

### ALLGEMEINE PROBLEMLÖSUNGEN [MAC]

Die meisten Abstürze, Grafik- oder Sound-Probleme können gelöst werden, wenn die neuesten verfügbaren Software-Updates von Apple installiert sind. In der Betriebssystem-Version, die im Apfel-Menü unter Software-Update verfügbar ist, sind die aktuellsten Grafik- und Soundkarten-Treiber enthalten. Weitere Problemlösungshinweise finden Sie im Internet unter dieser Adresse: <http://www.wow-europe.com/de/support>.

## SO SETZEN SIE SICH MIT DEM TECHNISCHEN SUPPORT IN VERBINDUNG

#### WWW-Support

Auf der Technical Support-Website (Technische Unterstützung) von Blizzard Entertainment finden Sie Lösungen zu den meisten Fragen und Problemen im Zusammenhang mit dem Spiel. Dieser kostenlose Service steht täglich rund um die Uhr zur Verfügung. Sie finden unsere Technical Support-Website im Internet unter der Adresse <http://www.wow-europe.com/de/support>.

#### E-Mail-Support

Sie können sich jederzeit per E-Mail an den technischen Support wenden. Die Adresse lautet <http://www.wow-europe.com/de/support>. Unter normalen Umständen sollten Sie innerhalb von 15 Minuten eine automatisierte Antwort erhalten, in der Lösungen für die am häufigsten auftretenden Probleme beschrieben werden. Eine zweite E-Mail erhalten Sie innerhalb von weiteren 24 bis 72 Stunden. Sie enthält eine detaillierte Lösung zu Ihrem speziellen Problem oder Ihrer Frage.

#### Hinweis

Aktualisierte Informationen zum Schutz Ihres Computers und Ihres Warcraft-Accounts finden Sie zusammen mit Antworten auf andere häufig gestellte Fragen und zusätzlichen Problemlösungshinweisen im Internet unter der Adresse <http://www.wow-europe.com/de/support>.

## Spiel-Tipps

Wenn Sie Spiel-Tipps, Hinweise oder zusätzliche Spiel-Informationen zu World of Warcraft benötigen, besuchen Sie bitte die Website <http://www.wow-europe.com>.

## Spiel-Leistung

Wenn das Spiel nur langsam oder ruckelig läuft, gibt es verschiedene Spieloptionen, die eingestellt werden können, um die Leistung zu verbessern. Sie erreichen diese Optionen über das Menü Grafik-Optionen. Die größte Wirkung erzielen Sie, wenn Sie eine niedrigere Auflösung wählen und die Einstellungen für Sichtweite, Welt-Details und Animationen herabsetzen.



# Kapitel 2

## Account-Einrichtung und Abrechnung

### SO ERSTELLEN SIE EINEN ACCOUNT

Nachdem Sie World of Warcraft erfolgreich installiert haben, starten Sie das Spiel, indem Sie auf Ihrem Desktop auf das World of Warcraft-Symbol doppelklicken. Sie können das Spiel auch über das Startmenü starten.

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, gelangen Sie in den Login-Bildschirm. Sie müssen zunächst den Benutzerregeln (siehe unten) zustimmen, anschließend erscheinen in der Mitte des Bildschirms ein leeres Login- und ein leeres Passwort-Feld. Darunter sehen Sie einen Account erstellen-Button. Klicken Sie auf diesen Button, um einen Account einzurichten.

Daraufhin verlassen Sie automatisch das Spiel und kehren zu Ihrem Desktop zurück. Ihr Webbrowser wird ebenfalls automatisch geöffnet und die World of Warcraft-Webseite zum Erstellen eines Accounts wird aufgerufen. Folgen Sie den Anweisungen auf der Webseite, um erfolgreich einen Account zu erstellen.

Kehren Sie danach zum Login-Bildschirm von World of Warcraft zurück. Tragen Sie Ihren Login-Namen und Ihr Passwort in die dafür vorgesehenen Felder ein und klicken Sie auf den Login-Button. Jetzt sind Sie bereit, World of Warcraft zu spielen.

### Benutzervereinbarung

Wenn Sie World of Warcraft zum ersten Mal laden, erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Benutzervereinbarung, noch bevor Sie zum Login-Bildschirm gelangen. Sie müssen diese Vereinbarung vollständig gelesen und Ihre Zustimmung durch einen Klick auf den Ja-Button gegeben haben, damit Sie das Spiel benutzen dürfen. Zu Beginn wird der Ja-Button grau (inaktiv) dargestellt, aber er wird verfügbar, nachdem Sie bis zum Ende der Vereinbarung hinuntergeblättert haben. Nachdem Sie den Benutzerregeln zugestimmt haben, dürfen Sie das Spiel spielen. Falls Sie die Benutzerregeln nicht akzeptieren, dürfen Sie das Spiel dagegen nicht spielen. Jedes Mal, wenn die Benutzervereinbarung aktualisiert wurde, wird sie beim jeweils nächsten Start des Spiels wieder eingeblendet. Sie müssen sie noch einmal lesen und auf den Ja-Button klicken, damit zum Login-Bildschirm weitergeschaltet wird.

## Internet-Verbindung

World of Warcraft ist ein Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel. Das heißt, es wird komplett online gespielt und hat keine Offline-Komponente. Damit Sie dieses Spiel spielen können, müssen Sie über eine aktive Internet-Verbindung verfügen.

Blizzard kann nicht haftbar gemacht werden für eventuelle vom Internet-Service-Provider veranschlagte Gebühren, die möglicherweise zusätzlich zur monatlichen World of Warcraft-Abonnementgebühr berechnet werden.

## ABRECHNUNG

Wenn Sie World of Warcraft erwerben, erhalten Sie zusätzlich das Recht auf eine kostenlose Probezeit, in der Sie das Spiel ausprobieren können, ohne dass dafür Gebühren berechnet werden. Am Ende dieser Probezeit müssen Sie die monatliche Abonnementgebühr übernehmen, damit Sie World of Warcraft weiterhin spielen können.

## Zahlungsmethoden

Während der Erstellung Ihres Accounts müssen Sie angeben, welche Zahlungsmethode Sie wünschen. Sie können Ihre Monatsgebühren per Kreditkarte zahlen, mit Prepaid-Karten, die von Blizzard Entertainment online sowie in örtlichen Spielgeschäften verkauft werden, oder mit weiteren Zahlungsmethoden, die von Ihrem Aufenthaltsort abhängen.

## Account- und Abrechnungsfragen

Falls Sie irgendwelche Fragen oder Probleme im Zusammenhang mit Ihrer Abrechnung oder Ihrem World of Warcraft-Account haben, wenden Sie sich bitte an den Rechnungsstellungs- und Account-Dienst. Unsere Mitarbeiter können Ihnen bei vielen Fragen helfen, wie zum Beispiel:

- ◆ Fragen in Bezug auf die Abrechnung,
- ◆ Registrierung oder Einrichtung eines Accounts,
- ◆ Wiederherstellung eines Accounts oder Passworts,
- ◆ Auflösung Ihres Accounts,
- ◆ Wiederherstellung eines aufgelösten Accounts,
- ◆ andere Account- oder Abrechnungsprobleme.

Falls Sie sich lieber direkt per Telefon mit uns in Verbindung setzen möchten, steht unser Telefon-Support zwischen 10 und 19 Uhr zu Ihrer Verfügung. Für diesen Support fallen keine Kosten außer den von Ihrer Telefongesellschaft für Ferngespräche abgerechneten Tarifkosten an. UNTER DIESER TELEFONNUMMER WERDEN KEINE TIPPS ZUM SPIEL GEGEBEN.

Sie können uns via unserem Webformular unter:

<http://www.wow-europe.com/de/support> im Supportbereich erreichen.

# Kapitel 3

## So geht's los

Falls Sie zum ersten Mal ein Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel spielen, hilft Ihnen dieses Kapitel unter Umständen ein großes Stück weiter. Es führt Sie durch den Prozess der Erstellung eines Charakters und durch das erste Level im Spiel. Viele der in diesem Tutorial vorgestellten Spielkonzepte werden in den folgenden Kapiteln dieses Handbuchs noch ausführlicher beleuchtet. Falls Sie sich über bestimmte, im Zusammenhang mit dem Spiel verwendete Begriffe nicht im Klaren sind, werfen Sie bitte einen Blick in das Glossar der Spielbegriffe und -abkürzungen in Kapitel 11, „Gemeinschaft“. Außerdem sollten Sie sich die jüngsten Patch-Hinweise und Informationsaktualisierungen auf der World of Warcraft-Strategieseite im Internet unter der Adresse <http://www.wow-europe.com> ansehen. Die Website wird ständig aktualisiert, um der jeweils aktuellsten Version des Spiels zu entsprechen, und sie umfasst detailliertere Informationen zu Themen, die in diesem Handbuch erläutert werden.

## Hinweis

World of Warcraft entwickelt sich wie viele Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiele ständig weiter. Da Blizzard das Spiel herausfordernd und trotzdem ausgewogen gestalten will, werden von Zeit zu Zeit durch Patches Änderungen am Spiel vorgenommen. In manchen Fällen werden auch neue Inhalte und Spielsysteme hinzugefügt. Zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Handbuchs waren die darin enthaltenen Informationen zutreffend und uneingeschränkt gültig. Weil die Entwickler aber das Spiel von Zeit zu Zeit überarbeiten, um Ihnen das bestmögliche Spielerlebnis zu garantieren, sind einige Informationen in diesem Handbuch zum Zeitpunkt des Spielerwerbs jedoch möglicherweise nicht mehr ganz aktuell. Lesen Sie die Datei „liesmich.txt“ auf der CD, um sich über in letzter Minute erfolgte Ergänzungen des Spiels zu informieren. In dieser Datei sind alle Änderungen an World of Warcraft verzeichnet, die unmittelbar vor der Veröffentlichung, aber nach Druck dieses Handbuchs vorgenommen worden sind.

## So erstellen Sie Ihren Charakter

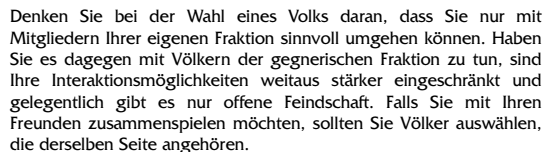
Sie haben einen Account zum Spielen von World of Warcraft (WoW) erstellt und das Spiel zum ersten Mal gestartet. Im Bildschirm zum Erstellen eines Charakters stehen Ihnen viele Optionen für die Gestaltung Ihres ersten Charakters zur Verfügung.

### Wählen Sie Ihr Volk

Beim Erstellen eines Charakters gilt Ihre erste Entscheidung dem gewünschten Volk. In WoW gibt es acht Völker, die in zwei Gruppen aufgeteilt sind: die Horde und die Allianz. Weit zurück in Azeroths Vergangenheit war die Horde eine Macht des Bösen, während die Allianz das Bollwerk des Guten verkörperte. Betrachtet man allerdings heute das vom Krieg zerrissene Azeroth, spielen derartige Schwarzweißmalereien keine Rolle mehr. Beide Fraktionen kämpfen einfach nur darum, in den Nachwehen des Chaoskriegs ihre eigene Lebensart zu bewahren.

Jede Fraktion besteht aus vier Völkern. Die Allianz setzt sich aus Zwergen, Gnomen, Menschen und Nachtelfen zusammen, die Horde dagegen umfasst Orcs, Tauren, Trolle und Untote. Jedes Volk hat ganz eigene Eigenschaften und für jedes Volk gibt es eine eigene Liste von verfügbaren Klassen. Einige Völker starten auch von ihrem ureigenen Startbereich aus ins Spiel, während andere sich einen solchen Startort miteinander teilen.

### Hinweis



Denken Sie bei der Wahl eines Volks daran, dass Sie nur mit Mitgliedern Ihrer eigenen Fraktion sinnvoll umgehen können. Haben Sie es dagegen mit Völkern der gegnerischen Fraktion zu tun, sind Ihre Interaktionsmöglichkeiten weitaus stärker eingeschränkt und gelegentlich gibt es nur offene Feindschaft. Falls Sie mit Ihren Freunden zusammenspielen möchten, sollten Sie Völker auswählen, die derselben Seite angehören.

Lesen Sie die Beschreibungen rechts, um mehr über die verschiedenen Völker in Erfahrung zu bringen, bevor Sie Ihre Entscheidung treffen.

### Wählen Sie Ihre Klasse

Nachdem Sie Ihr Volk gewählt haben, wird es Zeit, eine Klasse zu wählen. Es gibt insgesamt neun Klassen im Spiel, und jede verfügt über ganz eigene Fähigkeiten und Kräfte. Es handelt sich bei den neun Klassen um Druiden, Jäger, Magier, Paladin, Priester, Schurke, Schamane, Krieger und Hexenmeister. Nicht jede Klasse steht für jedes Volk zur Verfügung.

Obwohl jede Klasse einzigartig ist, gehören doch alle Klassen auch allgemeinen Kategorien an. Krieger und Schurken lieben den Nahkampf und haben spezielle Fähigkeiten, können aber nicht zaubern. Der Priester ist ein mächtiger Heiler, während die Kräfte des Magiers ihn in erster Linie zu starken Angriffszaubern befähigen. Jäger und Hexenmeister sind überragend in der Art, wie sie Schaden zufügen können, und überdies haben sie Tiere, von denen sie unterstützt werden. Die Klasse der Druiden verfügt über eine breite Palette von Zaubern, darunter auch Heilungszauber. Außerdem besitzen Druiden die Fähigkeit der Gestaltveränderung. Der Paladin beherrscht Nahkampfangriffe, hat Heilkräfte und Verteidigungszauber,

die den Völkern der Allianz vorbehalten bleiben. Der Schamane gehört einer Hybrid-Klasse an, die heilen und Gruppenmitglieder unterstützen, aber auch im Nahkampf einiges bewerkstelligen kann. Dieser Klasse können nur Charaktere aus den Horden-Völkern angehören.

Ausführlichere Informationen über die einzelnen Klassen finden Sie im Kapitel 6, „Völker und Klassen“.

### Wählen Sie Ihr Geschlecht

In World of Warcraft können Sie einen männlichen oder einen weiblichen Charakter verkörpern. Männer und Frauen in Azeroth haben gleichartige Fähigkeiten, der einzige Unterschied zwischen den Geschlechtern ist hier eher kosmetischer Natur.

### Wählen Sie Ihr Erscheinungsbild

Wenn Sie einen Charakter anlegen, können Sie sein Erscheinungsbild anpassen, indem Sie seine Hautfarbe, den Gesichtsausdruck, die Frisur und die Haar- bzw. Bartfarbe bestimmen. Sie können durch unterschiedliche Kombinationen Hunderte einzigartiger Erscheinungsbilder zusammensetzen oder einfach auf den Zufällig auswählen-Button klicken, damit das Spiel ein Erscheinungsbild zufällig zusammenstellt. Wenn Sie einen genaueren Blick auf Ihren Charakter werfen möchten, klicken Sie unten auf dem Bildschirm auf den Links- oder den Rechtspfeil. Mit den Pfeilen können Sie Ihren Charakter um 360 Grad drehen.

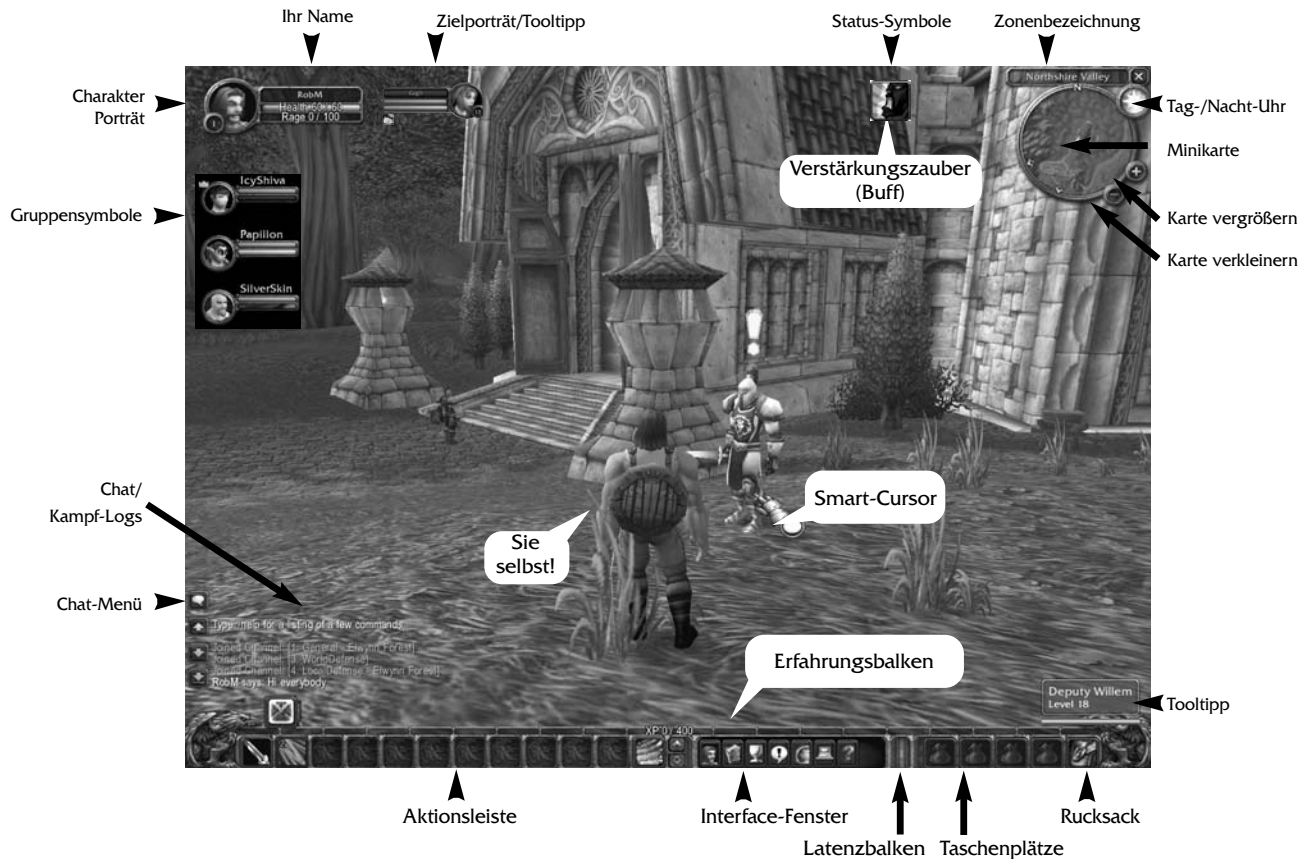
### Ihrem Charakter einen Namen geben

Geben Sie Ihrem Charakter jetzt einen Namen, indem Sie ihn unten auf dem Bildschirm in das dafür vorgesehene Feld eintragen. Ihr Name darf nur aus Buchstaben bestehen und muss zwischen zwei und zwölf Zeichen lang sein. Sie sollten sich im Vorfeld am besten gleich ein paar Alternativen überlegen, denn möglicherweise ist der Name bereits vergeben, den Sie am liebsten führen würden. Wählen Sie Ihre Namen zudem mit Bedacht, denn Accounts mit nicht akzeptablen Namen können abgeändert oder ganz geschlossen werden. Weitere Informationen über die Richtlinien zur Namensgebung finden Sie im Internet unter der Adresse <http://www.wow-europe.com>.

### Die Welt betreten

Nachdem Sie Ihren Charakter erstellt und ihm einen Namen gegeben haben, klicken Sie auf den Erstellen-Button und Ihr Charakter ist fertig, falls der jeweilige Name noch nicht vergeben ist. Wenn Sie das nächste Mal in den Charakter-Bildschirm schalten, wartet Ihr Charakter dort auf Sie. Klicken Sie ihn jetzt an und klicken Sie anschließend auf den Welt betreten-Button.

Nachdem Sie sich einen Film angesehen haben, der Ihnen die Herkunft Ihres Volkes ein bisschen näher bringt, gelangen Sie in ein kleines Dorf mitten in der Wildnis.



## So verstehen Sie Ihr Interface

Als allererstes bekommen Sie den Hauptbildschirm zu sehen, wenn Sie die eigentliche Welt von Warcraft betreten. In der Mitte des Bildschirms sehen Sie Ihren Charakter, der Rest des Bildschirms wird von Ihrer Umgebung eingenommen. Sie können diese Ansicht mit dem Mausrad verändern oder indem Sie die Tasten POS1 und ENDE benutzen. Um Ihre Ansicht zu vergrößern und die Landschaft aus der Ich-Perspektive zu betrachten, bewegen Sie Ihr Mausrad nach vorn.

Um die Ansicht auf Vogelperspektive zu verkleinern, rollen Sie das Mausrad nach hinten. Sie können Ihr Mausrad langsam bewegen, um eine Vergrößerungsstufe zwischen den beiden Extremen zu erreichen.

Außerdem können Sie die Kamera um Ihren Charakter herum kreisen lassen, indem Sie auf eine leere Stelle des Bildschirms klicken und die Maus mit gedrückter linker Taste bewegen. Auf die gleiche Weise können Sie die Kamera nach oben oder unten neigen.

## Beschreibung der Elemente im Benutzerinterface

**Aktionsleiste:** Hier sind alle Zauber und Fertigkeiten zu finden, die Sie aus Ihrem Zauberbuch- und Fähigkeiten-Fenster hierher versetzen. Einmal hier abgelegt, können sie mit einem schnellen Mausklick oder einem Tastaturkürzel aktiviert werden.



**Leiden:** Alle negativen Faktoren bzw. Zauberabschwächer, die sich auf Ihren Charakter auswirken, werden hier angezeigt. Solche Leiden werden Ihnen in der Regel von Monstern zugefügt, gegen die Sie kämpfen.

**Taschenplätze:** Taschenplätze sind Ihr Inventar im Spiel. Alle Gegenstände, die Ihr Charakter nicht am Körper oder in der Hand trägt, sind hier verstaut. Ein Rucksack steht Ihnen automatisch zur Verfügung. Um die anderen vier Plätze zu füllen, müssen Sie zusätzliche Taschen kaufen, finden oder anfertigen.

**Charakterporträt:** Hier werden der Name, das Gesicht, die Stufe und der Gesundheitsbalken Ihres Charakters gezeigt. Abhängig von Ihrer Klasse könnte der zweite Balken zum Beispiel Ihr Mana-, Wut- oder Energiebalken sein.



**Chat-Button:** Klicken Sie auf diesen Button, um auf Gruppen- und Gilden-Chat, private Nachrichten von einzelnen Spielern, Emoticons und Sprachnachrichten zuzugreifen. Viele dieser Chat-Optionen sind auch über Tastaturkürzel oder Befehle zugänglich, die Sie am Chat-Prompt eintippen können.

**Chat-Log:** Hier erscheinen alle Chat-Nachrichten, gemeinsam mit den verschiedenen Charakter-Nachrichten. Sie können in diesem Log nach oben und unten blättern, indem Sie auf die entsprechenden Pfeile klicken. Zur letzten Nachricht springen Sie, indem Sie auf den Button ganz unten klicken.

**Chat-Prompt:** Tragen Sie hier Text ein, um Nachrichten an andere Spieler oder in den allgemeinen Bereich zu versenden. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Chat-Prompt zu öffnen.

**Kampf-Log:** Alle Nachrichten im Zusammenhang mit Kampfhandlungen werden in diesem Fenster angezeigt. Achten Sie während des Kampfs auf dieses Fenster, um immer informiert zu sein, welche Wirkungen Sie bei Ihrem Gegner erzielen und umgekehrt.

**Tag-/Nacht-Uhr:** Diese Uhr zeigt Ihnen die Tageszeit, wenn Sie den Mauszeiger darüber schieben.

**Erfahrungsbalken:** Dieser Balken zeigt Ihnen die aktuelle Gesamtzahl von Erfahrungspunkten und informiert Sie außerdem, wie viele Punkte Sie brauchen, um die nächste Stufe zu erreichen.

**Interface-Fenster:** Mit Hilfe dieser Register können Sie auf Ihre Charakter-Informationen, auf das Zauber- und Fähigkeiten-Fenster, auf Charakter-Talente, das Quest-Log, die Weltkarte, Geselligkeits-Optionen, das Hauptmenü und GM-Support zuzugreifen.



**Latenzbalken:** Hier wird die Geschwindigkeit Ihrer Verbindung zum World of Warcraft-Server gemessen. Ein grüner Balken bedeutet, dass die Verbindungsgeschwindigkeit gut ist. Ein gelber Balken bedeutet, dass von Zeit zu Zeit Verzögerungen, so genannter Lag, auftreten können. Ein roter Balken bedeutet, dass die Verbindung schlecht ist und Sie mit erheblichen Verzögerungen rechnen müssen.



**Name:** Das ist der Name Ihres angewählten Ziels. Ein Schild unter dem Namen weist unter Umständen auf die Gilden-Zugehörigkeit eines Spielers hin.

**Erholung-Marker:** Hier wird Ihr Erholung-Status angezeigt. Im erholten Zustand bekommen Sie für das Ausschalten von Gegnern 200 Prozent Erfahrung. Mit normalem Zustand bekommen Sie für das Ausschalten von Gegnern 100 Prozent Erfahrung. Der Erholung-Status hat allerdings keine Auswirkungen auf Quest- oder Erkundungserfahrung.

**Auswahlkreis:** Dieser Kreis erscheint um ein Ziel, nachdem Sie es angewählt haben. Die Farbe des Kreises zeigt den Grad der Feindseligkeit an. Rot = Aggressiv. Gelb = Passiv, bis Sie angreifen. Grün = Nicht-kämpfend.

**Tooltipp:** Tooltips werden eingeblendet, wenn Sie die Maus über eine Kreatur oder einen Charakter schieben oder darauf klicken. Ein Tooltip umfasst den Namen des Ziels, seine Stufe und die Klasse bzw. den Typ. Die Farbe des Tooltips zeigt den Grad der Feindseligkeit. Aggressive Ziele sind rot, passive Ziele, die erst kämpfen, nachdem sie angegriffen worden sind, werden gelb angezeigt, und nicht-kämpfende Ziele, die nicht angegriffen werden können, sind grün. Spielercharaktere schließlich sind weiß.

**Minikarte:** Das ist eine Miniaturkarte der Umgebung Ihres Charakters. Sie können die Ansicht mit der Plus- und der Minus-Taste vergrößern bzw. verkleinern. Der Name Ihrer aktuellen Zone oder Ihres Aufenthaltsorts wird oberhalb der Minikarte angezeigt. Städte erscheinen als Pfeile am Rand der Minikarte, während Gruppenmitglieder, Tiere und Rohstoffquellen als Punkte innerhalb der Minikarte angezeigt werden.



**Smart-Cursor:** Wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt oder einen Charakter schieben, mit dem Sie interagieren können, wechselt er seine Form entsprechend einer neuen Aktion, die Sie ausführen können. Auf Seite 44 finden Sie weitere Informationen.

**Status-Symbole:** Alle positiven Faktoren oder Verstärkungszauber (Buff), die sich auf Ihren Charakter auswirken, werden hier angezeigt. Die meisten Verstärkungszauber (Buff) wenden Sie auf sich selbst, verbündete Spieler oder NSCs an.

**Zielporträt:** Hier sehen Sie den Namen, das Gesicht und den Gesundheitsbalken jeder angeklickten Kreatur und jedes Charakters, die/den Sie während des Spiels anklicken. Abhängig vom jeweiligen Ziel zeigt es unter Umständen auch einen Mana-, Wut- oder Energiebalken an.

## So bewegen Sie sich in der Welt

Sobald Sie sich mit dem Interface vertraut gemacht haben, wird es Zeit, sich in die Welt hinauszubewegen! Sie bewegen Ihren Charakter hauptsächlich über die Tastatur. Die Vorwärts- und die Rückwärtsbewegung sowie das Wenden nach links und rechts sind bereits mit den Tasten W, S, A und D sowie mit den Pfeiltasten verknüpft. Wenden nach links oder rechts bedeutet übrigens lediglich, dass Ihr Charakter sich in die jeweilige Richtung dreht (dementsprechend ändert sich die Kameraansicht), ohne dass er sich tatsächlich nach links oder rechts fortbewegt. Nach links oder rechts bewegen können Sie sich mit den Tasten Q und E oder Sie halten die rechte Maustaste gedrückt und drücken A oder D. Dann rennen Sie in die eine oder die andere Richtung, während Sie weiter geradeaus blicken. Diese Art des Rennens wird als Seitenschritt bezeichnet. Drücken Sie die NUMLOCK-Taste, um das automatische Rennen umzuschalten. In der Bewegung können Sie springen, indem Sie die Leertaste drücken. Zum Hinsetzen drücken Sie die X-Taste. Alle Bewegungsbefehle sowie weitere Befehle können im Menü Tastaturbelegung, das über das Hauptmenü zu erreichen ist, neu zugeordnet werden.

## So interagieren Sie mit NSCs

Vor Ihnen stehen ein oder zwei Nichtspielercharaktere (NSCs). Schieben Sie den Mauszeiger über einen davon, damit sein Name und Beruf rechts unten auf dem Bildschirm in einem Popup-Fenster angezeigt werden, das als Tooltipp bezeichnet wird. Schieben Sie den Mauszeiger über andere in der Nähe befindlichen NSCs, damit auch deren Namen und Berufe angezeigt werden. Über den Köpfen eines oder mehrerer NSCs vor Ihnen schweben gelbe Ausrufezeichen. Diese Kennzeichen weisen sie als Quest-Geber aus. Wenn Sie den Mauszeiger über andere NSCs schieben, werden Sie feststellen, dass einige davon Lehrer, Verkäufer oder Wachen sind. Falls Sie mit einem NSC interagieren können, wird aus Ihrem Mauszeiger eine Sprechblase oder ein Symbol für die jeweilige Aktion, die Sie in Zusammenhang mit dem NSC ausführen können. Ein Lehrer zum Beispiel, der zusätzlichen Unterricht für Ihre Klasse anbietet, wird durch einen Cursor in Buchform gekennzeichnet. Für einen Verkäufer, der Ihnen Gegenstände verkaufen kann, steht ein Zeiger in Form eines Beutels.

Um mit einem NSC zu sprechen oder zu interagieren, müssen Sie einfach nur auf ihn rechtsklicken. Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm ein Feld oder ein Fenster mit Anweisungen oder Optionen, nach denen Sie Ihr weiteres Handeln ausrichten können.



## Quests von NSCs besorgen

Sprechen Sie mit dem ersten Quest-Geber-NSC, den Sie zu sehen bekommen. Sie werden feststellen, dass Ihr Mauszeiger jetzt die Form einer Sprechblase angenommen hat. Wenn Sie auf den Quest-Geber rechtsklicken, beginnt er über ein Dialogfenster mit Ihnen zu sprechen. In diesem Dialogfenster können Sie Informationen über den Quest des NSCs nachlesen. Sie erfahren, was Sie vollbringen müssen, um den Quest abzuschließen, und welche Belohnung Sie dafür einstreichen können, falls es eine gibt. Viele Quests, die Ihnen im Startbereich übertragen werden, sind einfach zu bewältigen. Die hiesigen Quest-Geber bitten Sie, ein paar einfache Wildtiere zu erlegen, um Ihren Mut zu beweisen, Gegenstände aus der Umgebung oder von gefallenen Kreaturen zu besorgen oder Briefe an andere NSCs auszuliefern. Klicken Sie unten im Quest-Dialogfenster auf den Button Annehmen, um einen Quest zu akzeptieren.

Sie werden feststellen, dass sich anschließend das gelbe Ausrufezeichen über dem Quest-Geber in ein graues Fragezeichen verwandelt hat. Das Fragezeichen weist darauf hin, dass dieser NSC auf Ihre Rückkehr wartet, nachdem Sie die Ziele für den jeweiligen Quest erreicht und die Aufgaben erfüllt haben. Allerdings zeigt die graue Farbe auch, dass Sie jetzt noch nicht für ein neues Gespräch mit dem Quest-Geber bereit sind, weil Sie Ihre Ziele noch nicht erreicht haben.

## Ein Auge auf Ihre Quests haben

Unabhängig von Volk oder Klasse Ihres Charakters dürfen Sie mehrere Quests gleichzeitig bearbeiten, nachdem Sie im Startbereich mit den verschiedenen NSCs gesprochen haben. Damit Sie den Überblick über Ihre vielen Quests nicht verlieren, bietet World of Warcraft Ihnen das Quest-Log als Gedächtnisstütze. Schieben Sie den Mauszeiger über den Kelch am unteren Bildschirmrand des Interface-Fensters. Daraufhin öffnet sich ein Info-Fenster, bei dem es sich um Ihr Quest-Log handelt. Der Buchstabe L in Klammern zeigt Ihnen, mit welchem Tastaturkürzel Sie das Quest-Log ebenfalls aufrufen können. Klicken Sie auf den Kelch oder drücken Sie die L-Taste, um das Log zu öffnen.

Alle Quests, die Sie angenommen haben, werden hier unter einer Überschrift angezeigt, die sich auf Ihre Startzone bezieht. Wenn Sie auf einen Quest klicken, wird eine kurze Zusammenfassung gemeinsam mit der Beschreibung des Quests und der Quest-Belohnung eingeblendet. Falls Sie sich bestimmte Informationen in Hinblick auf einen Quest in Erinnerung rufen müssen, schauen Sie am besten zuerst im Quest-Log nach. Wenn Sie die Quest-Beschreibung noch einmal lesen, finden Sie häufig genau die Hinweise, nach denen Sie suchen.

## Ihren ersten Quest erfüllen

Wenigstens einer Ihrer ersten Quests verlangt von Ihnen, irgendwelche Monster zu besiegen, um Ihren Mut zu beweisen. Die Art der jeweiligen Biester hängt von Ihrem Startgebiet ab. Gnome und Zwerge im Coldridgetal zum Beispiel müssen Rockjaw-Troggs erschlagen, Orcs und Trolle im Tal der Prüfungen dagegen bekommen es mit scheckigen Ebern zu tun. Andere Völker bekommen wieder andere Ziele zugewiesen. Begeben Sie sich jetzt in die Wildnis, die Ihr Startgebiet umgibt, um nach diesen Monstern zu suchen.

## Kreaturen betrachten

Nachdem Sie das Monster entdeckt haben, das Sie erschlagen sollen, schieben Sie den Mauszeiger darüber. Jedes Mal, wenn sich der Mauszeiger über eine Kreatur bewegt, erscheint rechts unten auf dem Bildschirm der zugehörige Tooltipp. Genau wie bei NSC-Tooltips zeigt dieses Fenster Ihnen den Namen, die Stufe und den Typ des jeweiligen Monsters. Die Farbe des Tooltips ist ebenfalls äußerst wichtig und sollte beachtet werden. Wenn das Fenster rot ist, handelt es sich um ein feindseliges Monster, das angreifen wird, sobald es Sie erblickt und Sie nah genug herangekommen sind. Ist die Farbe gelb, handelt es sich um eine passive Kreatur. Das heißt, Sie können vorbeigehen und vermeiden, einen Angriff zu provozieren. Allerdings wehren sich auch passive Kreaturen, wenn sie angegriffen werden.

## Ihre erste Schlacht

Linksklicken Sie auf das Monster, um es anzuwählen. Jetzt können Sie auf das Monster losgehen und darauf rechtsklicken, um es anzugreifen. Beachten Sie bitte, dass oben auf dem Bildschirm das Porträt des Monsters neben Ihrem eigenen angezeigt wird, nachdem Sie es angewählt haben. So bleiben Sie während eines Kampfs über die Gesundheit des Monsters auf dem Laufenden. Außerdem erscheint um das Monster ein Kreis, der darauf hinweist, dass dieses Monster jetzt angewählt ist. Die Farbe des Kreises stimmt übrigens mit der Farbe des Tooltips für das jeweilige Monster überein. Mittlerweile sollte sich das Monster bis auf Nahkampfdistanz genähert haben. Ganz gleich, ob Sie nun ein Krieger oder ein Zauberer sind, jetzt stecken Sie mitten in einem Handgemenge. Während Sie kämpfen, blinkt das Angriffssymbol im ersten Platz Ihrer Aktionsleiste. Das bedeutet, dass Sie einen Feind angreifen.

## Zauberverzögerungen und -unterbrechungen

Wenn Sie ein Zauberer sind, können Sie versuchen, im Nahkampf einen Zauber zu wirken, aber wenn Sie getroffen werden, könnte Ihr Zauber dadurch unterbrochen oder verzögert werden. Darüber hinaus gibt es, nachdem Sie einen Zauber gewirkt haben, auch eine kurze Verzögerung, bevor Sie ihn noch einmal wirken können. Achten Sie gut auf Ihre Aktionsleiste. Jede Fähigkeit, die Sie benutzen, wird anschließend „abgegraut“ (d. h., sie ist inaktiv). Sie müssen warten, bis die Fähigkeit oder der Zauber wieder normal dargestellt wird, bevor Sie diese Fähigkeit bzw. den Zauber abermals verwenden können. Je nach verwendetem Zauber oder verwendeter Fähigkeit kann dieser Zeitraum kürzer oder länger ausfallen.

## Tastaturkürzel zum Kämpfen verwenden

Zwar haben Sie diesen Kampf begonnen, indem Sie mit der Maus auf das Monster rechtsgeklickt haben, Sie können aber auch mit Hilfe von Tastaturkürzeln kämpfen. Ein Tastaturkürzel ist eine mit einer Aktion verknüpfte Taste: Sie können die jeweilige Aktion ausführen, indem Sie die entsprechende Taste drücken, statt die Aktion mit der Maus im Interface anzusteuern und anzuklicken. Wenn Sie sich zum Beispiel in der Nähe eines Monsters befinden, das Sie angreifen möchten, können Sie entweder auf dieses Monster rechtsklicken oder die Taste **1** auf Ihrer Tastatur drücken, die dem Angriffssymbol auf dem ersten Platz Ihrer Aktionsleiste entspricht. Hatten Sie auf dem zweiten Platz einen Zauber oder eine Fähigkeit untergebracht, können Sie diesen Zauber bzw. die Fähigkeit mit der Taste **2** aktivieren.

## Erfahrung

Wenn ein Monster stirbt, sinkt es zu Boden und über seinem Kopf erscheint eine Zahl. Diese Zahl repräsentiert die Erfahrungspunkt-Belohnung, die Sie sich für das Ausschalten des Monsters verdient haben. Diese Erfahrung wird außerdem auch in Ihrem Chat-Log und in Ihrem Kampf-Log angezeigt.

## Der Erfahrungsbalken

Im Erfahrungsbalken, der am unteren Rand des Bildschirms über der Aktionsleiste angezeigt wird, ist jetzt auch ein bisschen Lila aufgetaucht. Schieben Sie den Mauszeiger darüber, um den Wert abzulesen. Er verrät Ihnen, wie viel Erfahrung Sie haben und wie viel Sie brauchen, um die nächste Stufe zu erreichen. Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner ausschalten, eine neue Örtlichkeit erkunden oder einen Quest abschließen, verdienen Sie sich Erfahrung, die diesen Balken wachsen lässt. Sobald der Balken gefüllt ist, erreichen Sie eine neue Stufe und Ihr Erfahrungsbalken wird auf Null zurückgesetzt. Gleichzeitig steigt die Menge an, die Sie zum Erreichen der nächsten Stufe benötigen.

## So plündern Sie Ihre Opfer aus

Wenden Sie sich dem Kadaver des Monsters zu. Von seiner Leiche aus winden sich Lichtfunken in die Höhe. Das bedeutet, dass Sie diesen Kadaver plündern können. Schieben Sie den Mauszeiger über den Kadaver. Er nimmt die Form eines Beutels an. Rechtsklicken Sie auf den Kadaver, um das Plündern-Fenster zu öffnen.

In diesem Fenster sollten einige Gegenstände zu sehen sein. Falls Sie ein humanoides Monster ausgeschaltet haben, zum Beispiel einen Kobold, sollte Geld in dem Fenster zu finden sein. Ist es aber ein Wildtier, das Sie getötet haben, zum Beispiel ein Wolf, finden Sie dort unter Umständen Teile eines Wolfs. Beachten Sie bitte, dass Sie nicht immer etwas zum Plündern finden, nachdem Sie einen Gegner ausgeschaltet haben. Manche Monster haben einfach nichts bei sich.

Sie können im Plündern-Fenster auf die Gegenstände links- oder rechtsklicken, um sie aufzunehmen. Sofern Sie den letzten Gegenstand im Plündern-Fenster aufgenommen haben, schließt es sich wieder und die Funken verschwinden.

Sobald Sie den Kadaver geplündert haben, sollten Sie Ihren Rucksack öffnen. Auf einem der Plätze finden Sie, was Sie gerade geplündert haben. Mehrere Gegenstände nehmen mehrere Plätze ein, es sei denn, sie wären vom gleichen Typ – in diesem Fall würden sie „gestapelt“.

## Gesundheit zurückgewinnen

Im Lauf Ihres Kampfs haben Sie ein bisschen von Ihrer Gesundheit eingebüßt. Nachdem Sie jetzt Ihr Opfer geplündert haben, können Sie sich erholen. Während eines Kampfs sollten Sie unbedingt auf Ihre Gesundheit achten, indem Sie Ihr Kampf-Log und Ihren Gesundheitsbalken neben Ihrem Porträt im Auge behalten. In einigen Fällen ist es besser zu fliehen, bevor Sie all Ihre Gesundheit einbüßen und sterben. Bei allen Charakteren kommt die Gesundheit nach einem Kampf nach und nach zurück. Diese Heilungsrate nimmt sogar noch zu, wenn Sie sich hinsetzen. Und wenn Sie sich setzen und dazu noch etwas essen, beschleunigt sich die Heilungsrate sogar dramatisch.

Links- oder rechtsklicken Sie auf das Essenssymbol auf dem letzten Platz in Ihrer Aktionsleiste. Daraufhin lässt sich Ihr Charakter nieder und beginnt zu essen. Während Ihr Charakter etwas zu sich nimmt, gewinnt er Gesundheit schnell zurück. Ist er mit dem Essen fertig, hat er seine volle Gesundheit wiedererlangt und ist bereit, weitere Monster anzugreifen.

## Ihren ersten Quest abschließen

Der Quest, den Sie erfüllen möchten, verlangt, dass Sie eine bestimmte Zahl von Monstern ausschalten. Nachdem Sie diese Anforderung erfüllt und die notwendige Zahl von Monstern ausgeschaltet haben, kehren Sie zu dem NSC zurück, der Ihnen diesen Quest gegeben hat. Wo vorher ein graues Fragezeichen über dem Kopf des NSCs geschwebt hat, ist jetzt ein gelbes Zeichen zu sehen. Der Farbwechsel setzt Sie davon in Kenntnis, dass Sie Ihre Ziele erreicht haben und den Quest jetzt abschließen können.

Rechtsklicken Sie auf den NSC, um ein Dialogfenster zu öffnen und mit ihm zu sprechen. Klicken Sie unten im Dialogfenster auf den Quest abschließen-Button. Damit wird Ihr Quest aus Ihrem Quest-Log entfernt und eine Nachricht in Ihrem Chat-Log informiert Sie darüber, dass Sie den Quest abgeschlossen haben.

Wenn Sie Ihren Quest so zu Ende gebracht haben, bekommen Sie dafür eine Belohnung in Form von Erfahrungspunkten, die über Ihrem Charakter, in Ihrem Chat-Log und in Ihrem Kampf-Log angezeigt werden. Werfen Sie einen Blick auf Ihren Erfahrungsbalken: Dort sehen Sie, dass Ihre Erfahrung angewachsen ist.

Sofern eine materielle Belohnung für den jeweiligen Quest ausgelobt war, wird diese Belohnung Ihrem Rucksack hinzugefügt. Und falls Sie die Möglichkeit haben, eine Belohnung zu wählen, müssen Sie jetzt im Dialogfenster eines der Angebote anwählen und anschließend auf den Quest abschließen-Button klicken.

## Für einen Quest Gegenstände sammeln

Jetzt wird es Zeit, weitere Quests anzugehen. Öffnen Sie Ihr Quest-Log. Einer der Quests verlangt von Ihnen, dass Sie für den NSC eine Reihe von Gegenständen sammeln. Bei dieser Art von Quests spricht man von Sammel-Quests. Häufig kann ein Sammel-Quest nur dadurch erfüllt werden, dass man Monster ausschaltet und ihre Kadaver plündert, um die notwendigen Gegenstände zu bekommen. Allerdings gibt es auch Sammel-Quests, die einfach nur verlangen, dass Sie Gegenstände aus bzw. von Objekten in der Welt einsammeln. Der erste Sammel-Quest für Orcs und Trolls zum Beispiel verlangt von Ihnen, dass Sie Kaktusäpfel von den zahlreichen Kakteen pflücken, die im Tal der Prüfungen verstreut zu finden sind.

Gehen Sie zu dem Objekt, das den gewünschten Sammelgegenstand bereithält. Falls Sie als Orc oder Troll spielen, wäre das demnach ein Kaktus. Gehören Sie dagegen einem anderen Spielervolk an, handelt es sich um den Kadaver des Monsters, das Sie soeben ausgeschaltet haben. Ihre Quest-Log-Beschreibung sagt Ihnen jeweils ganz genau, welches Monster auszuschalten ist, damit Sie den geforderten Gegenstand finden. Sehen Sie einfach in Ihrem Quest-Log nach, falls Sie vergessen haben, welches Monster den Gegenstand zurücklässt, den Sie benötigen. Um den Gegenstand zu bekommen, öffnen Sie das Plündern-Fenster des jeweiligen Objekts. Vergessen Sie aber nicht, dass es nicht immer einen Gegenstand zu finden gibt, wenn Sie ein Monster plündern. Aber keine Sorge. Quest-Sammelgegenstände sind ziemlich häufig zu finden. Schalten Sie einfach weitere Monster aus, und irgendwann haben Sie die geforderte Zahl von Gegenständen beisammen. Nehmen Sie den Gegenstand aus dem Plündern-Fenster auf. Eine Nachricht auf dem Bildschirm weist darauf hin, welchen Gegenstand Sie soeben geplündert haben, wie viele Exemplare Sie bereits haben und wie viele Sie noch brauchen. Nachdem Sie die notwendige Zahl beisammen haben, bringen Sie diesen Quest zu Ende, damit Sie noch eine Belohnung in Form von Erfahrungspunkten und möglicherweise auch noch eine materielle Belohnung erhalten.

## So rüsten Sie Ihren Charakter aus

Wenigstens einer Ihrer ersten Quests verspricht Ihnen eine Belohnung in Form eines Stücks Rüstung. Wenn Sie diese Belohnung bekommen, sollten Sie es sofort anlegen („verwenden“). Öffnen Sie Ihr Charakter-Info-Fenster, indem Sie unten auf dem Bildschirm auf das kleine Porträt Ihres Charakters klicken oder indem Sie das Tastaturkürzel C drücken. In der Mitte des Info-Fensters erscheint daraufhin Ihr Charakter und auf beiden Seiten sind Plätze zu sehen, in die Sie etwas legen können. Schieben Sie den Mauszeiger über einen dieser Plätze. Sie werden feststellen, dass sie Bereiche des Körpers repräsentieren, an denen Rüstung getragen werden kann. Ihr Hand-Platz ist leer. Öffnen Sie Ihren Rucksack und linksklicken Sie auf das Rüstungsstück darin. Jetzt sollte der Platz erleuchtet sein, auf dem dieses Stück untergebracht werden kann. Schieben Sie in Ihrem Charakter-Info-Fenster den Mauszeiger über diesen leeren Platz und klicken Sie darauf. Daraufhin wandert das Rüstungsstück auf diesen Platz und verbessert damit die Rüstungswertung Ihres Charakters. Betrachten Sie aufmerksam Ihren Charakter. Sie können sehen, dass er jetzt das neue Rüstungsstück trägt.

## Aufsteigen

Die Erfahrung, die Sie beim Ausschalten von Monstern und Erfüllen Ihrer Quests ansammeln, füllt allmählich Ihren Erfahrungsbalken. Falls das noch nicht geschehen ist, schalten Sie noch ein paar Monster aus oder erfüllen Sie noch einen Quest. Sobald Ihr Erfahrungsbalken gefüllt ist, erklingt ein Glückwunschton und ein Lichterglanz verrät Ihnen, dass Sie aufgestiegen sind. Auch in Ihrem Chat-Log taucht ein Glückwunsch zum Erreichen einer neuen Stufe auf. Jedes Mal, wenn Sie aufsteigen, gewinnt Ihr Charakter an Macht. Sie bekommen nicht nur zusätzliche Gesundheit, auch einige Ihrer Primärattribute wie Beweglichkeit oder Ausdauer werden heraufgesetzt. Zauberer bekommen darüber hinaus Mana, wenn sie aufsteigen.

## Ihren Charakter ausbilden

Nachdem Sie jetzt aufgestiegen sind, wird es Zeit, den Lehrer Ihrer Klasse aufzusuchen. Charaktere bekommen jedes Mal Zugang zu neuen Zaubern und Fähigkeiten, wenn sie aufsteigen. Um sich diese neuen Fähigkeiten auch tatsächlich anzueignen, müssen Sie mit dem Lehrer Ihrer Klasse sprechen. Rechtsklicken Sie auf den Lehrer, um das Ausbildung-Fenster zu öffnen. In diesem Fenster sind alle Fähigkeiten verzeichnet, die Sie überhaupt erlernen können. Fähigkeiten, die Sie auf der Stelle erlernen können, sind grün. Fähigkeiten, die Sie auf der aktuellen Stufe nicht erlernen können, sind rot. Schieben Sie den Mauszeiger über eine der Fähigkeiten, um herauszufinden, was sie bewirkt. Bei den Fähigkeiten, die Sie noch nicht erlernen können, erfahren Sie so, welche Mindeststufe erforderlich ist, um sie zu erlernen. Wenn Sie einen Zauber oder eine Fähigkeit entdeckt haben, die Sie auf der Stelle erlernen können und wollen, klicken Sie erst auf diesen Zauber oder die Fähigkeit und anschließend unten im Ausbildung-Fenster auf den Erlernen-Button. Das Erlernen neuer Zaubers oder Fähigkeiten kostet immer Geld.

## Wenn Sie Geld brauchen ...

Falls Sie nicht genug Geld besitzen, um einen neuen Zauber oder eine neue Fähigkeit zu erwerben, verkaufen Sie bei einem Händler ein bisschen von Ihrer Beute. Händler sind durch ihre Tooltips als solche gekennzeichnet. Wenn Sie bei einem Händler etwas kaufen oder verkaufen möchten, rechtsklicken Sie auf ihn, um sein Händler-Fenster zu öffnen. Gleichzeitig wird auch Ihr Rucksack geöffnet. Rechtsklicken Sie auf einen Gegenstand, den Sie kaufen oder verkaufen möchten. Die Transaktion wird automatisch abgeschlossen und auch die Bezahlung wechselt den Besitzer. Sobald Sie das benötigte Geld beisammen haben, kehren Sie zum Lehrer zurück.

## So passen Sie Ihre Aktionsleiste an

Nachdem Sie eine neue Fähigkeit oder einen neuen Zauber erlernt haben, sollten Sie ihn Ihrer Aktionsleiste hinzufügen. So können Sie im Kampf einfach darauf zugreifen. Klicken Sie am unteren Bildschirmrand auf den Fähigkeiten-Button. Dieser Button sieht aus wie ein Buch. Sie können stattdessen auch das Tastaturkürzel I verwenden.

Im Fähigkeiten-Fenster sehen Sie Ihre Angriffsfähigkeit neben allen anderen Fähigkeiten, die Sie bereits besitzen. Fähigkeiten, neben denen das Passiv-Kennzeichen zu sehen ist, müssen nicht aktiviert werden: sie stehen stets zur Verfügung. Deshalb müssen derartige Fähigkeiten auch niemals in Ihrer Aktionsleiste platziert werden.

Auch die soeben erlernte Fähigkeit sollte auf dieser Fähigkeiten-Seite zu finden sein. Falls Sie hingegen einen Zauber erlernt haben, befindet er sich auf der Zauber-Seite. Unter Umständen müssen Sie unten im Buch auf das Register Zauber oder das Register Fähigkeiten klicken, um auf Ihren neuen Zauber oder Ihre neue Fähigkeit zuzugreifen. Schieben Sie in Ihrem Zauber- oder Fähigkeitenbuch den Mauszeiger auf den neuen Zauber oder die neue Fähigkeit, um herauszufinden, wozu er oder sie gut ist. Fügen Sie den Zauber oder die Fähigkeit anschließend Ihrer Aktionsleiste hinzu. Linksklicken Sie auf das Symbol und halten Sie es mit gedrückter Maustaste fest. Ziehen Sie es anschließend in das dritte Feld Ihrer Aktionsleiste. Jetzt ist es dort zu sehen. Das heißt, Sie können die entsprechende Fähigkeit oder den Zauber jetzt benutzen, indem Sie auf das Symbol klicken oder das entsprechende Tastaturkürzel benutzen, in diesem Fall die 3.

## Auf zu größeren Abenteuern

Nachdem Sie jetzt besser ausgerüstet sind und über mehr Macht verfügen, wird es Zeit, Ihre Abenteuer in Azeroth fortzusetzen. Erfüllen Sie die verbleibenden Quests in Ihrem Startbereich. Sprechen Sie noch einmal mit allen Nichtspielercharakteren, die Sie finden können, und wenigstens einer wird Ihnen einen Quest anbieten, der Sie über Ihre Heimat hinaus in größere Siedlungen führen würde.

Beherzigen Sie, was Sie bisher gelernt haben, und machen Sie sich mutig auf die Reise. Viel Glück. World of Warcraft wartet auf Sie.

## Ein besonderer Hinweis zum Sterben

Ganz gleich, wie gut Sie als Abenteurer sind, irgendwann werden auch Sie den kalten Hauch des Todes zu spüren bekommen. Glücklicherweise ist der Tod in World of Warcraft nicht von Dauer.

### Geisterscheinungen

Sobald Ihre Gesundheit auf Null oder weniger reduziert wird, sei es im Kampf oder durch einen Unfall, sterben Sie. Über Ihrem Kadaver öffnet sich ein Freilass-Fenster mit einem Button, auf den Sie klicken können, um Ihren Geist freizulassen. Nachdem Sie den Freilass-Button gedrückt oder länger als fünf Minuten gewartet haben, erscheint Ihr Geist als Geisterscheinung auf dem nahe gelegenen Friedhof. In sämtlichen Zonen gibt es wenigstens einen Friedhof, auf dem verstorbene Charaktere wieder auftauchen.

Auf dem Friedhof gibt es einen Geistheiler. Als Geisterscheinung können Sie ins Leben zurückkehren, indem Sie Ihren Kadaver zurückholen oder den Geistheiler bitten, Sie wiederzubeleben. Wenn Sie den Geistheiler um Wiederbelebung bitten, verlieren Sie einen beträchtlichen Teil Ihrer Erfahrung. Allerdings können Sie niemals durch einen solchen Verlust zurückgestuft werden. Falls Sie nicht augenblicklich wiederbelebt werden wollen, müssen Sie sich zu Ihrem Kadaver begeben und ihn zurückholen. In fast jeder Situation ist eine Kadaver-Rückholung vorteilhafter als einen Geistheiler um Wiederbelebung zu bitten. Wenn Sie zu Ihrem Kadaver zurückkehren, verlieren Sie nämlich nichts als Zeit. Neben dieser kleinen Unannehmlichkeit gibt es keine weiteren Abzüge, wenn Sie sterben und Ihren Kadaver zurückholen. In den meisten Zonen gibt es verstreut mehrere Friedhöfe, sodass Sie wahrscheinlich ohnehin nicht weit von Ihrem Kadaver entfernt sind.

### Sterben und Kadaver-Rückholung

Solange Sie als Geisterscheinung unterwegs sind, bewegen Sie sich mit erhöhter Geschwindigkeit. Sobald Sie in die Nähe Ihres Kadavers kommen, erscheint auf dem Bildschirm ein Auferstehungsfenster. Klicken Sie in diesem Fenster auf den Jetzt wiederauferstehen-Button, um aufzuerstehen. Aber seien Sie vorsichtig, wenn Sie das tun. Falls Sie im Kampf gegen Monster gestorben sind, sollten Sie sich vergewissern, dass diese Monster nicht mehr in der Nähe sind. Bei einer Auferstehung von den Toten wird Ihre Geisterscheinung durch Ihren neuen Körper ersetzt und Sie treten mit jeweils halb gefülltem Gesundheits- und Manabalken in Ihr neues Leben.

### Auferstehungswartezeit

Sollten Sie in kurzer Zeit mehrmals umgekommen sein, gibt es für folgende Auferstehungen unter Umständen eine Wartezeit von ein paar Minuten, bevor Sie wieder ins Leben treten können. Diese Wartezeit wird aber wieder auf Null zurückgesetzt, wenn Sie für längere Zeit nicht gestorben sind. Es gibt auch dann keine Auferstehungswartezeit, wenn Sie durch den Zauber eines anderen Spielers auferstehen.

### Auferstehungszauber

Auch mit Magie können Sie ins Leben zurückgerufen werden. Bestimmte Charakter-Klassen können Zauber wirken, die Sie von den Toten auferstehen lassen. Über Auferstehungszauber verfügen Priester, Schamanen und Paladine. Der Unterschied zwischen den Auferstehungszaubern dieser unterschiedlichen Zauberkundigen ist, dass sie auch in unterschiedlicher Stärke wirksam sind. Keine der genannten Klassen steigt mit verfügbaren Auferstehungszaubern ins Spiel ein. Stattdessen handelt es sich um eine Option, die erst Charakteren auf höheren Stufen zur Verfügung steht. Wenn eine dieser Klassen einen Auferstehungszauber für Sie wirkt, werden Sie aufgefordert, der Auferstehung zuzustimmen. Falls Sie einverstanden sind, werden Sie in der Nähe des Zauberkundigen mit minimaler Gesundheit und minimalem Mana ins Leben zurückgerufen, je nachdem wie es der Zauber bestimmt.

### Auferstehungskrankheit

Sollten Sie durch die Wirkung eines Zaubers oder Seelensteins auferstehen, kommen Sie mit einem Zustand ins Leben zurück, den man als Auferstehungskrankheit bezeichnet. Dieser Zustand hält einige Minuten lang an. Während dieser Zeit sind alle Attribute Ihres Charakters erheblich reduziert und auch die Werte für Ihre maximale Gesundheit und Ihr maximales Mana liegen weitaus niedriger als normal. Nachdem die Auferstehungskrankheit abgeklungen ist, werden Ihre Attribute, Ihre Gesundheit und Ihr Mana auf die normalen Werte zurückgesetzt.

### Auferstehung als Geisterscheinung

Auch wenn Sie Ihren Geist bereits freigelassen haben und als Geisterscheinung zu Ihrem Leichnam zurückkehren, können Sie aus einem Auferstehungszauber immer noch Vorteile ziehen. In diesem Fall taucht dasselbe Auferstehungsfenster auf, in dem Sie aufgefordert werden, Ihrer Auferstehung zuzustimmen. Wenn Sie einverstanden sind, werden Sie in der Nähe des Schamanen, Priesters oder Paladins, der den Zauber gewirkt hat, in Ihren ne belebten Körper hineinversetzt.



# Kapitel 4

## Erweitertes Benutzerschnittstelle

Dieses Kapitel bietet zusätzliche Einzelheiten und stellt erweiterte Benutzeroptionen für Ihr Interface vor, die über das hinausgehen, was die grundlegenden Informationen in Kapitel 3, „So geht's los“ enthalten.

### CHARAKTERWAHL-BILDSCHIRM

Im Charakterwahl-Bildschirm können Sie einen neuen Charakter erschaffen, einen Charakter auswählen, mit dem Sie spielen möchten, Ihre aktuelle Welt wechseln, zur WoW-Website schalten, auf den technischen Support zugreifen und Ihre Account-Einstellungen anpassen.

#### Create New Character

Klicken Sie auf den Button Neuen Charakter erstellen. Sie gelangen dann in den Bildschirm für die Charaktererstellung, wo Sie für das Spiel einen neuen Charakter generieren können. In Kapitel 3, „So geht's los“, wird der Prozess zum Erstellen eines Charakters beleuchtet. Ausführlichere Informationen über Völker und Klassen finden Sie in Kapitel 6, „Völker und Klassen“. Im Charakterwahl-Bildschirm sehen Sie auf der rechten Seite alle Charaktere, die Sie bereits erstellt haben. Falls Sie bisher noch keine Charaktere erschaffen haben, ist der Bereich leer. Pro Welt können Sie bis zu zehn Charaktere haben.

Jeder Charakter-Eintrag zeigt den Namen, die Stufe, den aktuellen Aufenthaltsort und den Erholung-Status des jeweiligen Charakters. Weitere Informationen zum Erholung-Status finden Sie in Kapitel 5, „Ihr Charakter“. Klicken Sie auf einen Charakter, damit er in der Mitte Ihres Bildschirms angezeigt wird.

#### Delete Character

Sie können einen Charakter löschen, indem Sie ihn anwählen und anschließend auf den Charakter löschen-Button klicken. Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen. Klicken Sie auf den OK-Button, um den Charakter endgültig zu löschen. Welten sind jeweils ganz eigene, in sich geschlossene Spielwelten. Sie können mit allen Spielern in Ihrer Welt interagieren, aber nicht mit Spielern in anderen Welten.

#### Change Realm

Wenn Sie World of Warcraft zum ersten Mal spielen, wird Ihre Welt automatisch vorherbestimmt. Wollen Sie aber in einer anderen Welt spielen, können Sie dazu auf den Welt wechseln-Button klicken.

Daraufhin erscheint eine Liste sämtlicher verfügbarer Welten; neben jeder Welt ist überdies angegeben, wie viele Spieler sich in ihr aufhalten. Klicken Sie auf die Welt, die Sie betreten möchten, und klicken Sie auf den OK-Button.



# INTERFACE

## Ihr Ziel verstehen

Bei Ihren Abenteuern in World of Warcraft begegnen Sie nicht nur freundlich gesinnten NSCs und einfachen Wildtieren. Vielmehr treffen Sie auf vielerlei Kreaturen und Charaktere und Sie sind darauf angewiesen, die Informationen richtig zu interpretieren, die Sie im Fall einer Begegnung erhalten.

### BEFREUNDETE SPIELER

Befreundete Spieler werden mit blauen Namen über ihren Köpfen dargestellt, ganz gleich, ob Sie sie ausgewählt haben oder nicht. Falls sie zu einer Gilde gehören, erscheint der Gildename unter ihrem eigenen Namen. Wenn Sie den Mauszeiger über einen befreundeten Spieler schieben oder ihn anklicken, wird auch sein Tooltipp blau angezeigt.

### GEGNERISCHE SPIELER

Laut Vorgabe haben alle Charaktere zunächst blaue Namen. Wenn aber ein Spieler das Spieler gegen Spieler (PvP)-Flag aktiviert und damit anzeigt, dass er gegen andere Spieler kämpfen möchte, färben sich Name und Tooltipp dieses Spielers rot und zeigen damit an, dass er feindselig gesinnt ist.

### NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSCS)

NSCs sind humanoide Charaktere, mit denen Sie interagieren können, zum Beispiel Händler, Luftreitmeister und Quest-Geber. Die Namen von NSCs erscheinen nur dann über ihren Köpfen, wenn sie angeklickt werden. Die Tooltips freundlich gesinnter NSCs sind grün. Die Tooltips feindlich gesinnter NSCs sind rot.

### MONSTER

Monster sind alle Charaktere, die nicht zu den NSCs der Fraktion gehören und den Kampf aufnehmen, wenn sie angegriffen werden. Es gibt zwei Kategorien von Monstern: passive und aggressive. Passive Monster haben gelbe Namen und Tooltips und nehmen den Kampf nur auf, wenn man sie zuerst angreift. Aggressive Monster haben rote Namen und Tooltips und greifen Sie an, sobald sie Sie erblicken. Einige Monster sind auch gesellige Wesen und rufen andere zur Hilfe, wenn sie in einen Kampf verwickelt werden.

### TIERWESEN

Tierwesen sind nicht-kämpfende Tiere, zum Beispiel Schafe, Kaninchen, Kühe und Präriehunde. Diese Tiere kämpfen niemals gegen Sie, auch dann nicht, wenn Sie sie angreifen. Das Töten eines Tierwesens bringt Ihnen keine Erfahrung.

## Zusätzliche Porträts

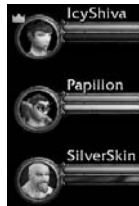


### TIERPORTRÄT

Einige Charakter-Klassen sind in der Lage, Tiere zu beschwören. Falls ein solcher Charakter gegenwärtig ein Tier kontrolliert, erscheint das Porträt des Tiers unterhalb des Haupt-Charakter-Porträts. Ein Tierporträt zeigt den Namen, den Gesundheitsbalken sowie den Energie-, Mana- oder Wutbalken des

jeweiligen Tiers. Schieben Sie den Mauszeiger über diese Balken, damit genaue Werte angezeigt werden.

### PORTRÄTS VON GRUPPENMITGLIEDERN



Wenn Sie sich mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben, werden Porträts der anderen Gruppenmitglieder unter Ihrem eigenen Porträt angezeigt. Sofern Sie ein Tier besitzen, erscheinen die Porträts der Gruppenmitglieder unter dem Porträt Ihres Tiers. Jedes Porträt eines Gruppenmitglieds zeigt den Namen, den Gesundheits- und den Energie-, Mana- oder Wutbalken des jeweiligen Charakters. Schieben Sie den Mauszeiger über das Porträt eines Gruppenmitglieds, damit außerdem Stufe und Klasse sowie alle Zaubereffekte gezeigt werden, die sich gegenwärtig auf das angewählte Gruppenmitglied auswirken.

## Zauber- und Fähigkeit-Symbole

Jeder vorteilhafte Zauber und jede vorteilhafte Fähigkeit, die sich auf Ihren Charakter auswirkt, wird unten rechts auf Ihrer Karte als Symbol angezeigt. Schieben Sie den Mauszeiger über eines dieser Symbole, um sich über Wirkung und Dauer des jeweiligen Verstärkerzaubers zu informieren. Sie können jeden Verstärkungszauber (Buff) vorzeitig auflösen, indem Sie auf sein Symbol rechtsklicken.

## Minikarte

Einfache geografische Merkmale wie Flüsse, Berge und Städte werden auf Ihrer Minikarte gezeigt. Wenn Sie sich in der Nähe einer Stadt aufhalten, wird die Richtung zur Stadt in Form eines weißen Pfeils am Rand Ihrer Minikarte angezeigt.

Falls Sie ein Tier besitzen oder sich mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben, wird dieses Tier bzw. werden diese Spieler auf Ihrer Minikarte als große grüne Punkte angezeigt. Auf Gruppenmitglieder, die sich außerhalb des Radius Ihrer Minikarte aufhalten, weisen gelbe Pfeile am Rand der Minikarte hin, die die Richtung zum jeweiligen Charakter anzeigen.

Wann immer Sie eine Fähigkeit zum Auffinden von Rohstoffen anwenden, zum Beispiel „Kräutersuche“ oder „Mineraliensuche“, erscheinen entsprechende Rohstoffe, die in erreichbarer Nähe vorhanden sind, auf Ihrer Minikarte als gelbe Punkte. Schieben Sie den Mauszeiger über einen dieser Punkte, damit auch der Name des Rohstoffs eingeblendet wird.



für den dieser Punkt steht. Sollte der Name des Rohstoffs grau dargestellt werden, bedeutet das, die jeweilige Rohstoffquelle liegt unter Tage. Sie können die Ansicht der Minikarte mit Klicks auf den Plus- und den Minus-Pfeil am Rand der Minikarte vergrößern bzw. verkleinern.

Schließen Sie die Minikarte mit einem Klick auf den X-Button über der Karte. Damit wird die Karte geschlossen, nicht aber der Name des jeweiligen Bereichs.

## Chat-Log

Neben Chat-Nachrichten anderer Spieler in Ihrer unmittelbaren Umgebung zeigt das Chat-Log auch private Nachrichten anderer Spieler, Gildennachrichten, Ausrufe anderer Spieler und alle Nicht-Chat-Nachrichten, die sich auf die Entwicklung Ihres Charakters beziehen, zum Beispiel Hinweise, wenn Sie aufsteigen, sich einen Fertigkeitenpunkt verdienen oder einen Quest übernehmen. Nur die jeweils letzten acht Zeilen mit Nachrichten werden angezeigt, aber Sie können im Log blättern, um ältere Nachrichten zu lesen. Mit einem Klick auf den Pfeil-Button ganz unten neben dem Chat-Log springen Sie dann wieder zur letzten Nachricht zurück.

### CHAT-BUTTON

Der Chat-Button ist besonders wichtig, weil er den Zugriff auf alle Befehle ermöglicht, die den wirksamen Kommunikationsaustausch mit anderen Spielern in World of Warcraft möglich machen. Klicken Sie auf diesen Button, um auf Gruppen- oder Gilde-Chats, private Nachrichten einzelner Spieler, Emoticons und Sprachnachrichten zuzugreifen. Viele dieser Chat-Optionen sind auch über Tastaturkürzel oder Befehle zugänglich, die Sie am Chat-Prompt eintippen können.

### CHAT-PROMPT

Wenn Sie die Eingabetaste drücken, erscheint unterhalb des Chat-Logs der Chat-Prompt. Dort können Sie die Nachrichten eingeben, die Sie an Ihre Mitspieler versenden möchten. Auch Chat-Befehle wie zum „Schreien“ oder „Flüstern“ können am Chat-Prompt eingetragen werden; das heißt, sie müssen nicht über den Chat-Button ausgewählt werden. Ausführlichere Informationen über das Chatten und die Verwendung besonderer Chat-Befehle können Sie in Kapitel 10, „Gemeinschaft“, nachlesen. Dort erfahren Sie genau, wie Sie in der Welt von Warcraft mit anderen Spielern interagieren.

## Kampf-Log

Das Kampf-Log zeigt Ihre Aktionen und die Aktionen von Spielern, NSCs und anderen in der Nähe befindlichen Kreaturen. Kampf, Einkäufe, die Herstellung von Gegenständen, Erfahrungsbelohnungen und andere Aktivitäten: Sie alle werden in diesem Kampf-Log aufgezeichnet. Die Aktionen von Monstern und anderen Spielern erscheinen in anderen Farben, um sie von Ihren eigenen Aktionen zu unterscheiden. Mit den Pfeil-Buttons rechts vom Kampf-Log können Sie im Log nach oben und unten blättern, um sich gegebenenfalls auch ältere Aktionen noch einmal anzusehen. Mit einem Klick auf den Pfeil-Button ganz unten springen Sie zur letzten Aktion zurück.

## Aktionsleiste

Unten auf dem Bildschirm befindet sich die Aktionsleiste: In dieser Werkzeugleiste können Sie häufig gebrauchte Aktionen unterbringen, damit Sie schnell und einfach auf sie zugreifen können. In Ihrer Aktionsleiste können Sie Fähigkeiten oder Inventar-Gegenstände unterbringen, um sie dann mit einem Mausclick oder einem Tastaturkürzel zu aktivieren. Statt zum Beispiel Ihren Inventar-Beutel zu öffnen und dort auf ein großes Stück Brot zu klicken, um Ihre Gesundheit wiederaufzufrischen, können Sie einfach in der Aktionsleiste auf das Stück Brot klicken.



In Ihrer Aktionsleiste gibt es zwölf Plätze und jeder Platz kann einen Zauber, eine Fähigkeit oder einen benutzbaren Inventar-Gegenstand aufnehmen. Außerdem gibt es für jedes Aktionssymbol ein Tastaturkürzel (wie in der linken oberen Ecke des Symbols dargestellt): Es handelt sich um die Tasten 1 bis 0 sowie + und - Ihrer Tastatur. Sie können die Aktionen in den einzelnen Aktionsfeldern ausführen, indem Sie entweder auf das gewünschte Symbol klicken oder das entsprechende Tastaturkürzel auf Ihrer Tastatur benutzen.

### IHRE AKTIONSLEISTE BESETZEN

Um eine Aktion in einen Platz Ihrer Aktionsleiste einzuordnen, öffnen Sie zunächst das Fenster, in dem die Aktion zu finden ist (zum Beispiel Ihr Zauberbuch oder Ihren Rucksack). Dann linksklicken Sie auf das Symbol der gewünschten Aktion und ziehen es mit gedrückter Maustaste auf einen der zwölf Plätze in der Leiste (oder Sie linksklicken mit gedrückter Umschalttaste zuerst auf das Symbol und anschließend auf den gewünschten Platz in der Aktionsleiste). Sie können einen Befehl auch wieder aus der Aktionsleiste entfernen. Nehmen Sie dazu das entsprechende Aktionssymbol mit einem Linksklick auf das Symbol in der Aktionsleiste auf und klicken Sie anschließend auf einen leeren Bereich Ihres Bildschirms. Damit wird das Symbol aus der Leiste entfernt, obwohl die zugehörige Aktion weiterhin in Ihrem Zauberbuch und Fähigkeiten-Fenster oder Inventar verbleibt.

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Aktionsplatz schieben, wird die Aktion auf diesem Platz erläutert.

### NAVIGATION IN IHREN AKTIONSLEISTEN

Zwar gibt es insgesamt sechs Aktionsleisten, aber es kann immer nur eine angezeigt werden. Es gibt drei verschiedene Methoden, um in den Aktionsleisten zu navigieren.

- ◆ Sie können durch die Aktionsleisten scrollen, indem Sie rechts von der Aktionsleiste auf den Aufwärts- oder den Abwärtspfeil klicken.
- ◆ Sie können zu einer bestimmten Aktionsleiste springen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und zusätzlich eine der Tasten von 1 bis 6 drücken. So gelangen Sie direkt zu einer der sechs Aktionsleisten.
- ◆ Außerdem können Sie von Aktionsleiste zu Aktionsleiste wechseln, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und mit dem Mausrad scrollen.

## MAKROS

Bei Makros handelt es sich um einen äußerst fortgeschrittenen Typ von Benutzeroptionen. Makros ermöglichen es Ihnen, spezielle Aktivierungs-Buttons für Ihre Aktionsleiste zu erstellen, mit denen Textnachrichten, Aktionen oder Zauber zu aktivieren sind. Zum Beispiel könnten Sie die Bemerkung „Hallo allerseits!“ mit einem Button oder einer Taste verknüpfen; wann immer Sie danach Ihre Gildefreunde grüßen möchten, müssen Sie nur noch auf den Makro-Button klicken, statt jedes Mal die ganze Bemerkung einzutippen.

Sie können sogar Zauber und Fähigkeiten mit Ihrem Makro verknüpfen und Text zum Wirken des Zaubers hinzufügen. Zum Beispiel finden einige Spieler es gut, einen Heilzauber und eine Bemerkung wie „Ich heile %t [Name des Zielspielers]“ mit einer einzelnen Taste zu verknüpfen.

Makros können Ihnen eine Menge Zeit sparen, indem einige Ihrer häufiger vorkommenden und oft wiederholten Aktionen im Spiel automatisiert werden.

### EIN MAKRO ERSTELLEN

Öffnen Sie Ihren Chat-Prompt, um ein Makro zu erstellen, und tippen Sie „/macro“ (ohne die Anführungszeichen) ein. Daraufhin öffnet sich ein Makro-Fenster. Um ein Makro zu erstellen, klicken Sie auf den Neu-Button, geben einen Namen für Ihr Makro ein, wählen ein Symbol für das Makro und klicken auf den OK-Button. Anschließend geben Sie den Befehl, den Sie automatisieren möchten, in das Makro-Textfeld ein. Wenn Sie fertig sind, ziehen Sie das Symbol des neuen Makros mit gedrückter Maustaste auf einen freien Platz in Ihrer Aktionsleiste. Wenn Sie das nächste Mal dieses Makro ausführen wollen, müssen Sie nur in der Aktionsleiste auf das Makrosymbol klicken oder das entsprechende Tastaturkürzel drücken. Ausführlichere Informationen zum Erstellen und Benutzen von Makros finden Sie auf der World of Warcraft-Strategieseite im Internet unter <http://www.wow-europe.com>. Außerdem können Sie in der Chat-Prompt „/macrohelp“ (ohne die Anführungszeichen) eingeben, damit direkt im Spiel Anweisungen angezeigt werden.

### Tier-Aktionsleiste

Falls Ihr Charakter mit Hilfe der Fähigkeiten seiner Klasse auf ein Kampftier zurückgreifen kann, erscheint jedes Mal, wenn Sie ein Tier beschwören, über Ihrer Aktionsleiste noch eine zweite, kleinere Aktionsleiste. Diese Tier-Aktionsleiste wird genauso benutzt und mit Aktionen besetzt wie Ihre eigene Aktionsleiste. Die Tastaturkürzel für Tier-Aktionsleistensymbole bestehen aus einer Kombination von STRG und der jeweiligen Zifferntaste. Zum Beispiel ist die Tastenkombination für das erste Symbol in Ihrer Tier-Aktionsleiste STRG+1.



## INTERFACE-FENSTER



Das Interface-Fenster besteht aus der Zeile von Buttons am unteren Rand Ihres Bildschirms, rechts von der Aktionsleiste. Durch Klicks auf die einzelnen Buttons können Sie Ihren Charakter betrachten, Ihr Zauber- und Fähigkeitenbuch öffnen, Talente Ihres Charakters anwählen, auf Ihre Quests zugreifen, mit anderen Spielern interagieren, sich die Weltkarte ansehen, Spieloptionen anpassen und Hilfe aufrufen. Wenn Sie den Mauszeiger auf eins der Register im Interface-Fenster schieben, können Sie den Namen des jeweiligen Fensters und das zugehörige Tastaturkürzel ablesen.

### Charakter-Info



Der erste Button im Interface-Fenster heißt Charakter-Info. Wenn Sie auf diesen Button klicken, öffnet sich ein Fenster, in dem Ihr Charakter und alle Ausrüstungsgegenstände, die er gegenwärtig mit sich führt, angezeigt werden. Hier können Sie sich nicht nur mit Gegenständen ausrüsten (sie verwenden), sondern Sie sehen auch die Attribute, Fertigkeiten und den Ruf Ihres Charakters. Dieses Fenster wird übrigens in Kapitel 5, „Ihr Charakter“, ausführlicher erläutert.

### Zauberbuch und Fähigkeiten



Wenn Sie auf das Register Zauberbuch und Fähigkeiten klicken, öffnet sich ein Buch, in dem alle Zauber und Fähigkeiten verzeichnet sind, über die Ihr Charakter verfügt. Die meisten Zauber und Fähigkeiten werden durch Kauf von einem Lehrer erworben, aber ein paar gibt es nur als Belohnungen für Quests. Jeder Zauber und jede Fähigkeit, die Sie erwerben, wird hier angezeigt, nachdem Sie dafür gezahlt haben. Wenn Sie den Mauszeiger im Buch über einen Zauber oder eine Fähigkeit schieben, erfahren Sie, was der Zauber oder die Fähigkeit bewirkt, wie oft Sie den jeweiligen Zauber wirken können und wie viel Energie, Mana oder Wut es kostet, den Zauber oder die Fähigkeit anzuwenden.

Wenn Sie einen Zauber oder eine Fähigkeit verwenden wollen, können Sie dieses Buch öffnen und anschließend auf den gewünschten Zauber oder die gewünschte Fähigkeit links- oder rechtsklicken. Viel einfacher ist es allerdings, eine Fähigkeit oder einen Zauber Ihrer Aktionsleiste hinzuzufügen, um sie/ihn zu benutzen.

Ihre Zauber und Fähigkeiten werden in zwei unterschiedlichen Sektionen aufbewahrt. Sie können zwischen den Sektionen hin und her schalten, indem Sie unten im Buch auf das jeweils gewünschte Register klicken. Sollten Sie über mehr Zauber und Fähigkeiten verfügen, als auf einer Seite des Buchs Platz haben, können Sie von Seite zu Seite blättern, indem Sie unten im Buch auf den Links- oder den Rechtspfeil klicken. Falls Sie ein Kampftier besitzen, gibt es unten im Buch ein drittes Register, das die Fähigkeiten Ihres Tiers aufnimmt.

Neben Klassen-Fähigkeiten und -Zaubern werden im Zauber- und Fähigkeitenfenster auch Handwerk-Fertigkeits-Fähigkeiten gezeigt. Die zu einer Handwerk-Fertigkeit gehörige Fähigkeit, zum Beispiel die „Kräutersuche“-Fähigkeit, die Sie erwerben, wenn Sie die Kräuterkunde erlernen, erscheint in der Sektion Fähigkeiten Ihres Zauber- und Fähigkeitenbuch-Fensters. Sie können derartige Handwerk-Fertigkeits-Fähigkeiten mit gedrückter Maustaste in Ihre Aktionsleiste ziehen und dort wie Klassen-Fähigkeiten benutzen.

## Talente



Der Talente-Button öffnet das Talente-Fenster Ihres Charakters. Talente sind zusätzliche Kräfte, die Sie für Ihren Charakter auswählen können. Sie verbessern nicht nur bereits vorhandene Fähigkeiten und Zauber, mit ihnen kann Ihr Charakter auch individuell geformt werden. Mit Hilfe von Talenten können zwei Spieler derselben Klasse ihre Charaktere ganz unterschiedlich ausgestalten. Weitere Informationen über Talente finden Sie in Kapitel 5, „Ihr Charakter“. Und die beste Quelle für topaktuelle Talent-Infos ist der World of Warcraft-Online-Strategieführer, den Sie unter der Adresse <http://www.wow-europe.com> finden.

## Quest-Log



Wann immer Sie einen Quest übernehmen, erscheint dieser Quest in Ihrem Quest-Log. Hier sind all Ihre augenblicklich aktiven Quests verzeichnet.

Das Quest-Log-Fenster ist in zwei Sektionen unterteilt: die Quest-Liste und das Quest-Informationsfenster. In der Quest-Liste werden alle Quests angezeigt, die Sie gegenwärtig verfolgen. Organisiert sind sie nach der Zone, in der Sie die jeweiligen Quests übernommen haben. Eine Zone taucht hier nur auf, wenn Sie dort einen Quest übernommen haben. Wenn Sie in der Liste einen Quest anwählen, zeigt das Quest-Informationsfenster alle für den Abschluss des Quests benötigten Informationen. Die Zusammenfassung verrät nur das Allerwichtigste über den Quest: Hier werden das zu erreichende Ziel und der NSC genannt, mit dem Sie sprechen müssen, um den Quest abzuschließen. Unter der Zusammenfassung können Sie den kompletten Text lesen, den Sie bekamen, als Sie den Quest ursprünglich übernommen haben. Darin enthalten sind genaue Anweisungen für den Quest, Informationen über den Zielort und alle weiteren Informationen, die Sie bei der ursprünglichen Übernahme des Quests erhalten haben. Unten im Quest-Informationsfenster finden Sie den Belohnungstitel, der Ihnen verrät, was Sie für den erfolgreichen Abschluss des Quests bekommen. Denken Sie daran, dass nicht für alle Quests die möglichen Belohnungen angegeben werden und dass einige Quests andere Quests freischalten.

Wenn Sie einen Quest abschließen, verschwindet er aus Ihrem Quest-Log. Maximal zwanzig Quests auf einmal können in Ihrem Quest-Log aufgezeichnet werden. Falls Sie trotzdem versuchen, noch einen weiteren Quest zu übernehmen, weist eine Nachricht Sie darauf hin, dass Ihr Quest-Log voll ist. Sollte das passieren, können Sie einen laufenden Quest abschließen, um für einen neuen Quest Platz zu machen, oder Sie können einen laufenden Quest aufgeben. Das Quest-Log wird in Kapitel 10, „So erleben Sie Abenteuer“ ausführlicher beschrieben.

## Geselligkeit



Im Geselligkeit-Fenster behalten Sie Ihre Freunde im Spiel im Auge, suchen nach bestimmten Spielern oder sehen sich Listen von Spielern im Spiel nach Stufe, Zone, Name oder Klasse sortiert an. Im Geselligkeit-Fenster gibt es folgende fünf Sektionen: Freunde, Ignorieren, Wer, Gilde und Überfall. Sie schalten zwischen diesen Sektionen hin und her, indem Sie unten im Fenster auf die entsprechenden Register klicken. Weitere Informationen zum Geselligkeit-Fenster finden Sie in Kapitel 12, „Gemeinschaft“.

### FREUNDE

Sie können Menschen, mit denen Sie gern spielen, der Liste in Ihrer Freunde-Sektion hinzufügen. Anschließend können Sie auf Ihre Freunde-Liste zurückgreifen, um nachzusehen, welche Ihrer Freunde eingeloggt sind und wo sie gerade spielen. Außerdem werden Sie davon in Kenntnis gesetzt, wenn sich Ihre Freunde ein- oder ausloggen.

### IGNORIEREN

In der Ignorieren-Sektion können Sie Spieler eintragen, denen Sie es unmöglich machen möchten, mit Ihnen zu interagieren oder zu kommunizieren.

### WER

Diese Sektion macht es Ihnen möglich, mit Hilfe von Stichwörtern wie den Namen von Gilden, Charakter-Klassen oder Völkern Gruppen von Spielern suchen zu lassen.

### GILDE

Die Gilde-Sektion steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie Mitglied einer Gilde sind. In dieser Sektion können Sie Ihre Gildenbeziehungen pflegen. Hier werden alle Mitglieder Ihrer Gilde angezeigt, ob online oder nicht, und Sie können ihre wichtigsten Charakter-Informationen ablesen. Falls Sie kein Mitglied einer Gilde sind, erscheint dieses Register „abgegraut“ (inaktiv).

## Weltkarte



Über das Weltkarte-Register öffnen Sie eine bildschirmfüllende Karte der Welt. Laut Vorgabe zeigt die Weltkarte eine handgezeichnete Karte Ihrer aktuellen Zone. Auf dieser handgezeichneten Karte sind alle Orte zu sehen, die Sie bereits erkundet haben. Je weiter Sie die Welt erkunden, desto mehr Orte sind auf Ihrer Karte verzeichnet.

Ihr Charakter wird auf der Weltkarte als blauer Punkt dargestellt. Falls Sie Mitglied einer Gruppe sind, werden auch die anderen Gruppenmitglieder als gelbe Punkte angezeigt. Wenn Sie wissen möchten, welcher gelbe Punkt für welchen Spieler steht, schieben Sie den Mauszeiger über den jeweiligen Punkt. Daraufhin wird neben dem Mauszeiger der Name des Charakters angezeigt. Auch wichtige Städte, zum Beispiel die Hauptstädte der acht spielbaren Völker, sind auf Ihrer Weltkarte bereits eingezeichnet, auch wenn Sie sie noch nicht erkundet haben. Darüber hinaus werden auf der Karte weitere wichtige Städte gezeigt, die keine Hauptstädte sind. Linksklicken Sie auf die Karte, um die Ansicht Ihres Kontinents zu verkleinern. Rechtsklicken Sie auf die Karte um die Ansicht zu vergrößern. Daneben können Sie die Ansicht auch anpassen, indem Sie oben auf der Karte auf den Verkleinern-Button klicken.

Der Name der Zone oder des Kontinents, den Sie sich gerade ansehen, wird stets oben auf der Weltkarte angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen erkundeten Ort oder ein bekanntes Landschaftsmerkmal schieben, zum Beispiel auf eine Stadt oder einen Hügelzug, erscheint stattdessen der Name dieses Orts bzw. Landschaftsmerkmals oben auf der Karte. Sie können auch direkt zur Karte einer bestimmten Zone springen, indem Sie oben auf dem Bildschirm im Pulldown-Menü Zone eine Zone anwählen. Linksklicken Sie auf den Pfeil neben dem Menü, um es zu öffnen, und klicken Sie anschließend auf die gewünschte Zone. Klicken Sie auf den Pfeil im Pulldown-Menü Kontinent, wenn Sie zu einem anderen Kontinent springen möchten. Wenn Sie zu einem neuen Kontinent springen, wird das Pulldown-Menü Zone zurückgesetzt, damit es die Zonen dieses Kontinents zeigt.

## Hinweis

Die Weltkarte nimmt Ihren kompletten Bildschirm ein und stellt Ihnen die Sicht auf das Hauptfenster und die Aktionsleiste. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Weltkarte mitten im Kampf oder auf der Flucht öffnen.

## Hilleanforderung



Mit dem Hilleanforderung-Button wird das Menü mit Vorschlägen, Bugs und Game Master-Anfragen (Game Master = GM) geöffnet. Von dort aus können Sie einen Bug melden, Vorschläge für die Verbesserung des Spiels machen oder einen GM um Hilfe bitten. Weitere Informationen zum Hilleanforderung-Fenster finden Sie in Anhang IV, „Kundendienst“.

## Hauptmenü



Mit einem Klick auf das Register Hauptmenü gelangen Sie ins Hauptmenü. Von dort aus können Sie Grafik- und Sound-Optionen sowie die Steuerung anpassen, sich ausloggen, das Spiel beenden oder fortsetzen. Das Hauptmenü können Sie auch öffnen, indem Sie die ESC-Taste drücken.

### GRAFIK- UND SOUND-OPTIONEN

Mit einem Klick auf den Grafik-Optionen-Button bekommen Sie Gelegenheit zu bestimmen, wie viele Details im Spiel zu sehen sein sollen. Darüber hinaus können Sie die Auflösung und die Helligkeit des Spiels festlegen. Der Sound-Optionen-Button ermöglicht Ihnen, die Lautstärke von Musik, Umgebungs- und Charaktergeräuschen im Spiel zu regeln. Spieler mit leistungsfähigen Systemen sollten für ein höherkarätiges Spielerlebnis die höchsten Einstellungen wählen, während Spieler mit weniger leistungsfähigen Systemen niedrigere Einstellungen wählen sollten, um die Spielleistung zu verbessern. Um die Leistung noch weiter zu verbessern, können bestimmte Einstellungen wie Musik-Lautstärke oder Umgebungsgeräusche ganz ausgeschaltet werden.

### INTERFACE-OPTIONEN

Über dieses Menü können Sie erweiterte Optionen wie die Mausumkehr, den Statusbalken (Kampf-Log), die Anzeige des Nahkampf- und Zauberschadens Ihres Tiers, den Bewegungs-Rechtsklick usw. einschalten. Weitere Informationen zu diesen erweiterten Optionen finden Sie auf der World of Warcraft-Strategie-Seite im Internet unter <http://www.wow-europe.com>.

### TASTATURBELEGUNG

Das Tastaturbelegung-Menü führt alle Tastaturkürzel-Befehle in World of Warcraft sowie die Standardtasten auf, die mit diesen Befehlen verknüpft sind. All diese Tastaturkürzel können Sie anpassen, indem Sie eigene Buchstaben- oder Maustasten für die Befehle festlegen. Sollten Sie später mit Ihrer eigenen Tastaturbelegung nicht zufrieden sein, können Sie die Blizzard-Standard-Einstellungen wiederherstellen.

### AUSLOGGEN UND BEENDEN

Ein Klick auf den Ausloggen-Button bringt Sie zum Charakterwahl-Bildschirm zurück. Wenn Sie auf den Beenden-Button klicken, wird World of Warcraft geschlossen und Sie gelangen zurück zum Desktop.

### WEITER

Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird das Hauptmenü geschlossen und Sie kehren ins Spiel zurück.



# SO INTERAGIEREN SIE MIT DER WELT UM SIE HERUM

Ihr Mauszeiger ist das wichtigste Werkzeug zur Interaktion mit der Welt von World of Warcraft. Er wird in der Vorgabe als zeigender Stulpen dargestellt, mit dem Sie auf Objekte und Charaktere in der Spielwelt deuten und sie anklicken können. Auch die Tastatur wird benutzt, um die Maus bei der Navigation in der Welt zu unterstützen.

## Smart-Cursor

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt oder einen Charakter schieben, mit dem Sie interagieren können, verändert er manchmal seine Form, um auf eine neue Aktion hinzuweisen, die Sie ausführen können. Zum Beispiel könnte er sich in einen Beutel verwandeln, wenn Sie den Mauszeiger über einen Händler schieben, oder er wird zum geflügelten Stiefel, wenn Sie auf einen Luftreitmeister deuten. Probieren Sie die Sache aus, indem Sie viele NSCs besuchen und mit ihnen interagieren.

## Rechtsklick oder Linksklick?

Wenn Sie in World of Warcraft ein Objekt, eine Kreatur oder einen Charakter anwählen möchten, linksklicken Sie darauf. Mit Linksklicks werden auch in Ihren Inventar-Taschen Gegenstände ausgewählt, die Sie mit gedrückter Maustaste herausnehmen wollen, und das Gleiche gilt für Zauber oder Fähigkeiten aus Ihrem Zauber- und Fähigkeitenbuch-Fenster, die Sie ihn der Aktionsleiste unterbringen wollen. Wenn Sie dagegen mit einem Objekt oder Charakter interagieren möchten, rechtsklicken Sie auf das jeweilige Objekt oder den Charakter. Mit dem Rechtsklick wird daraufhin ein automatischer Befehl ausgeführt, je nach Typ des angeklickten Objekts oder Charakters. Rechtsklicken Sie zum Beispiel auf ein Monster, wird automatisch ein Angriff auf dieses Monster unternommen, und wenn Sie auf eine Rohstoffquelle rechtsklicken, wird automatisch der Abbau begonnen, sofern Sie die entsprechende Sammelhandwerk-Fertigkeit besitzen. Bei einem Rechtsklick auf andere Spieler wird ein Interaktionsmenü geöffnet. Sollte es für das Ziel eines Rechtsklicks keine mögliche Interaktion geben, wird auf Ihrem Bildschirm eine Fehlermeldung angezeigt oder Ihr Charakter führt keine Aktion aus.

## Mit Klick bewegen

Diese Option kann im Interface-Optionen-Menü eingeschaltet werden. Ist sie eingeschaltet, führt ein Rechtsklick auf ein Objekt, einen NSC oder ein Monster dazu, dass Sie sich automatisch in die notwendige Interaktionsentfernung begeben, um eine Interaktion zu beginnen. Falls Sie weiter von einer Rohstoffquelle entfernt sind und sie anklicken, läuft Ihr Charakter zur Rohstoffquelle und beginnt mit dem Abbau bzw. Sammeln, sobald er nah genug herangekommen ist. Und wenn Sie auf einen quest-gebenden NSC klicken, laufen Sie zu diesem NSC hin; sobald Sie in seine Reichweite kommen, öffnet sich automatisch das Dialogfenster des NSCs und die Unterhaltung beginnt. Sie können auch einfach auf ein Stück Boden klicken, um sich an diesen angewählten Ort zu begeben. Das gleiche Prinzip gilt auch für angreifende Monster oder die Benutzung von Fähigkeiten gegen Monster. Wenn Sie auf ein Monster rechtsklicken, rennen Sie automatisch bis in Angriffsreichweite. Aber die „Mit Klick bewegen“-Funktionalität beschränkt sich nicht nur auf Rechtsklicks. Wenn Sie ein Ziel angewählt haben und eine Fähigkeit benutzen, sei es über die Aktionsleiste oder Ihr Zauber- und Fähigkeitenbuch, bewegt sich Ihr Charakter

automatisch bis in Reichweite und wendet anschließend seine Fähigkeit an. „Mit Klick bewegen“ ist eine praktische Sache, aber vergessen Sie eines nicht: Es bedeutet auch, dass sich Ihr Charakter schon beim kleinsten Rechtsklick mit der Maus automatisch bewegt.

## Fähigkeiten, die ein Ziel voraussetzen

Einige Fähigkeiten setzen voraus, dass Sie ein Ziel anwählen, nachdem Sie sie angewählt haben und bevor sie ausgeführt werden. Zum Beispiel müssen Sie für einen Arkaner Intellekt-Zauber in Ihrer Aktionsleiste erst auf das Arkaner Intellekt-Symbol klicken (oder das entsprechende Tastaturkürzel drücken) und dann auf das gewünschte Ziel klicken, damit der Zauber gewirkt wird. Falls dabei der Hand-Mauszeiger leuchtet, bedeutet das, dass Sie ein Ziel wählen müssen. Ein helles Leuchten verrät Ihnen, dass das angeklickte Ziel gültig ist. Ein blasses Leuchten dagegen bedeutet, dass Sie sich ein neues Ziel suchen müssen.

## Aus dem Spiel ausloggen

Sie können im Hauptmenü auf den Ausloggen- oder den Beenden-Button klicken, um Ihre World of Warcraft-Spielsitzung zu beenden. Wenn Sie auf den Ausloggen-Button klicken, öffnet sich in der Mitte des Bildschirms ein Auslogg-Fenster. In diesem Fenster läuft ein 20-Sekunden-Timer; hat er Null erreicht, werden Sie aus dem Spiel ausgeloggt. Um das Ausloggen abzubrechen, klicken Sie auf den Abbrechen-Button. Wenn Sie sich aus dem Spiel ausloggen, während Sie sich in einem Gasthaus oder in einer der sechs Hauptstädte aufhalten, können Sie sich sofort und ohne Wartezeit ausloggen. Nachdem Sie auf den Beenden-Button geklickt haben, öffnet sich ein ähnliches Fenster mit ähnlichen Optionen. Nach dem Ausloggen allerdings gelangen Sie in den Charakterwahl-Bildschirm zurück, während beim Beenden das Spiel geschlossen wird; Sie selbst kehren dabei zum Desktop zurück.

# Kapitel 5

## Ihr Charakter

Ihr Charakter verfügt über eine Vielzahl individueller Merkmale, zum Beispiel über Attribute, Fertigkeiten, Fähigkeiten und Talente, die gemeinsam einen jeweils ganz eigenen Charakter im Spiel ausmachen.

### Charakter-Info-Fenster

Klicken Sie am unteren Bildschirmrand auf den Charakter-Info-Button, damit Informationen über Ihren Charakter eingeblendet werden. Sie können auch das Tastaturkürzel C drücken, um dasselbe Fenster zu öffnen. In diesem Fenster wird Ihr Charakter angezeigt, samt aller Ausrüstung, die er bei sich trägt, und aller Sekundäreigenschaften. Sie können unten im Fenster auf die Register klicken, damit die Ruf- oder die Fertigkeiten-Seite eingeblendet wird.



### Attribute

Die grundlegenden Bausteine Ihres Charakters sind seine Attribute. Attribute bestimmen über Ihre körperlichen und geistigen Begabungen. Im Folgenden werden die fünf Attribute aufgeführt, die Ihren Charakter definieren. Es handelt sich um Primärattribute, die sich auf Sekundäreigenschaften auswirken.

**Kraft:** Kraft entscheidet über die körperliche Stärke Ihres Charakters. Hohe Kraft sorgt für die Verbesserung Ihrer Angriffsstärke. Außerdem ist die Kraft ein wichtiger Faktor in Hinblick auf die Menge Schaden, die Sie mit einem Schild blocken können. Schurken und Jäger benutzen nur einen Teilwert ihrer Kraft zur Bestimmung ihrer Stärke.

**Beweglichkeit:** Beweglichkeit erhöht Ihren Rüstungswert, Ihre Chance, Attacken auszuweichen oder im Nah- und Distanzkampf schwere Treffer zu erzielen und damit den angerichteten Schaden zu vergrößern. Schurken und Jäger benutzen einen gemeinsamen Wert aus Beweglichkeit und Kraft, um ihre Angriffsstärke zu bestimmen.

**Ausdauer:** Ausdauer beeinflusst Ihre Trefferpunkte, und zwar unabhängig von der Klasse, die Sie spielen. Allerdings ziehen Charaktere, die auf die Absorbierung von Schaden ausgerichtet sind, wie Krieger oder Paladine, größeren Vorteil aus Ausdauer als die Klassen mit anderen Möglichkeiten, zum Beispiel Schurken und Druiden, die ihrerseits mehr davon profitieren als reine Zauberer wie zum Beispiel Magier.

**Intelligenz:** Intelligenz erhöht Ihre Mana-Reserven. Auf nicht-zaubernde Klassen hat sie keinen Einfluss.

**Geist:** Geist bestimmt über die Regenerationsrate für Ihre Gesundheit und Ihr Mana. Ein hoher Geist-Wert bedeutet viel schnellere Regeneration, ein niedriger Wert dagegen heißt, dass die Regeneration viel langsamer vorstatten geht.

## Sekundäreigenschaften

Ihre Sekundäreigenschaften sind Werte, die zum Teil von Ihrer Klassenwahl und von Ihren Primärattributen abhängen. Unter diesen Werten sind die für Gesundheit, Mana, Energie, Wut, Angriff, Stärke, Schaden pro Sekunde, Rüstung und Widerstandsarten.

**Gesundheit:** Gesundheit, man spricht je nach Zusammenhang auch von Trefferpunkten, steht für die Menge Schaden, die Ihr Charakter wegstecken kann, bevor er stirbt. Gesundheit wird von Ihrer Klasse bestimmt und nimmt zu, wenn Sie aufsteigen. Darüber hinaus erhalten Sie Boni auf Ihre Gesundheit über das Ausdauer-Attribut. Alle Klassen erhalten unterschiedliche Trefferpunkt-Boni entsprechend den vorhandenen Ausdauer-Punkten. Die im Nahkampf besonders fähigen Klassen haben den größten Vorteil durch Ausdauer, Zauberer den geringsten. Ihre Gesundheit wird am oberen Bildschirmrand neben Ihrem Charakter-Porträt als grüner Balken dargestellt.

**Mana:** Mana ist der Stoff, den Sie für das Wirken von Zaubern benötigen, falls Ihre Klasse zu den zauberkundigen Klassen gehört. Die entsprechenden Klassen sind die der Magier, Priester, Hexenmeister, Druiden, Schamanen, Paladine und Jäger. Für die Zauber dieser Klassen entstehen Mana-Kosten, wenn sie gewirkt werden sollen. Die Menge Mana, die bezahlt werden muss, wird von Ihrer Klasse bestimmt. Primäre Zauberer wie Priester und Magier haben mehr, Hybrid-Zauberer wie Druiden und Schamanen weniger Mana. Klassen, die noch weniger von Zaubern abhängig sind, zum Beispiel Jäger und Paladine, haben noch weniger Mana zur Verfügung. Darüber hinaus entscheidet der Intellekt Ihres Charakters über Boni auf Ihr Mana. Die verschiedenen Klassen bekommen unterschiedliche Mana-Boni; primäre Zauberer bekommen mehr Mana pro Intellektpunkt als andere Zauberer. Ihr Mana wird oben auf dem Bildschirm neben Ihrem Charakter-Porträt als blauer Balken dargestellt.

**Energie:** Energie ist die Quelle der Fähigkeiten eines Schurken. Anders als Mana oder Gesundheit nimmt die Energie nicht von Stufe zu Stufe zu und Energie wird auch nicht durch ein Attribut beeinflusst. Der Energiebalken eines Schurken umfasst zunächst 100 Punkte, es sei denn, die Energie würde durch ein Schurken-Talent beeinflusst. Wenn ein Schurke einen besonderen Angriff oder eine besondere Fähigkeit anwendet, kostet das Energiepunkte. Mit der Zeit wird Energie ziemlich schnell wieder aufgebaut, und so kann ein Schurke während eines Kampfs weitere besondere Angriffe ausführen. Die Energie-Regeneration erfolgt allerdings nicht schnell genug, als dass ein Schurke viele Fähigkeiten quasi unbegrenzt anwenden könnte. Der Energiebalken wird als gelber Balken unterhalb des Gesundheitsbalkens Ihres Charakters angezeigt.

**Wut:** Wut wird für die Anwendung der Fähigkeiten von Kriegerern aufgewendet. Anders als bei Mana oder Energie gibt es anfangs keinen gefüllten Wutbalken. Und wie die Energie wird auch die Wut nicht durch ein Attribut beeinflusst. Es können maximal 100 Wutpunkte angesammelt werden, aber der Wutbalken eines Kriegers ist zu Beginn immer leer. Er wird als leerer Balken unterhalb Ihres Gesundheitsbalkens angezeigt. Wenn der Wutbalken sich allmählich füllt, färbt er sich rot.

**Angriff:** Die so genannte Angriffswertung erhöht Ihre Chancen, im Kampf mit Ihrer Waffe ein Ziel zu treffen. Die Angriffswertung hängt unmittelbar mit Ihrer Waffen-Fertigkeit im Umgang mit der aktuell geführten Waffe zusammen.

**Stärke:** Stärke bzw. Angriffsstärke erhöht den Schaden, den Sie mit Ihren Waffen anrichten. Alle Klassen verfügen über einen Grundwert für die Angriffsstärke. Klassen, die vorwiegend auf den Kampf eingestellt sind, haben einen höheren Grundwert als Klassen, die bevorzugt Zauber wirken. Kraft wird der Stärke als Bonus hinzugefügt, was bei stärkeren Charakteren für größere Angriffsstärke sorgt.

**Schaden:** Schaden hängt von der benutzten Waffe und Ihrer Stärke ab. Für alle Waffen gibt es jeweils eine Schadenswertung. Sobald Sie eine Waffe verwenden, umfasst der von Ihrem Charakter angerichtete Schaden den Schaden der Waffe sowie Boni durch Ihre Stärke und Klasse. Zauber und Fähigkeiten können den Schaden zeitweise erhöhen. Schaden pro Sekunde, kurz SPS, wird als Tooltipp-Info angezeigt.

**Verteidigung:** Verteidigung reduziert die Chance, dass Sie im Kampf durch körperliche Schläge getroffen werden. Diese Wertung hängt unmittelbar mit der Verteidigung-Fertigkeit Ihrer Klasse zusammen.

**Rüstung:** Rüstung verringert das Ausmaß des Schadens, den Sie durch körperliche Treffer erleiden. Die Rüstung setzt sich aus Ihrer Beweglichkeit und aus der Rüstungswertung für jedes Rüstungsteil zusammen, das Sie verwenden. Je nach Ihrer Rüstungswertung und der Art Ihrer Rüstung haben Sie die Chance, den Schaden zu verringern, den Sie durch feindliche Angriffe erleiden.

**Widerstände:** Widerstände verleihen Ihnen eine prozentuale Chance, einigen oder allen Schäden und Effekten durch Zauber zu entgehen. Zu Beginn liegt der Wert für Widerstände bei Null, durch Gegenstände und Zauber kann er jedoch verbessert werden.

## CHARAKTER-STUFEN

In World of Warcraft bestimmt Ihre Charakter-Stufe darüber, wie mächtig Sie sind. Charaktere auf höheren Stufen sind stärker, ausdauernder und tödlicher als solche auf niedrigerer Stufe. Charaktere auf höheren Stufen können mit ihren Zaubern und Fähigkeiten auch mehr bewirken und schwierigere Hindernisse und zähere Feinde überwinden.

Alle Charaktere beginnen das Spiel auf Stufe 1 und steigen allmählich auf, indem sie sich Erfahrung verdienen. Die im Spiel maximal erreichbare Stufe ist 60. Nachdem Sie bis auf Stufe 60 aufgestiegen sind, können Sie keine höhere Stufe mehr erreichen. Denken Sie daran, dass es sich um ein Online-Rollenspiel handelt; World of Warcraft wird ständig um neue Inhalte erweitert. Zwar ist bei der Veröffentlichung 60 die maximal erreichbare Stufe, aber diese Obergrenze wird sich verschieben, wenn das Spiel sich weiterentwickelt.

### Erfahrung

Erfahrung ist das einzige Mittel, um zu höheren Charakter-Stufen aufzusteigen. Man erwirbt Erfahrung hauptsächlich auf zwei Arten. Die meiste Erfahrung stammt aus erfolgreichen Kämpfen gegen Monster und aus der Erfüllung von Quests. Es gibt allerdings noch eine dritte Möglichkeit, an Erfahrung zu gewinnen: das Erkunden der Welt. Dabei allerdings wird im Vergleich mit den anderen bereits genannten Methoden so wenig Erfahrung gesammelt, dass sie bei weitem nicht ausreicht, um Ihnen beim Aufsteigen zu helfen.

### Erfahrung von Monstern

Jedes Mal, wenn Sie ein Monster ausschalten, das für Ihren Charakter eine Herausforderung darstellt, gewinnen Sie Erfahrung. Je größer die Herausforderung durch ein Monster, desto größer fällt auch die Belohnung in Form von Erfahrung aus. Je schwächer das Monster, desto geringer die Belohnung.



### Alltägliche Monster

Alltägliche Monster können Sie daran erkennen, dass ihre Stufe in ihrem Zielporträt grau dargestellt wird.

Das heißt, Sie gewinnen keine Erfahrung für das Ausschalten von Monstern, die so weit unterhalb Ihrer Stufe anzusiedeln sind, dass sie keinerlei Herausforderung mehr darstellen. Natürlich ändert sich der Schwellenwert je nach der Stufe, die Sie selbst erreicht haben. Auf niedrigen Stufen gewinnen Sie keine Erfahrung, wenn Sie Monster ausschalten, die mehr als fünf Stufen unter Ihrer eigenen angesiedelt sind. Dieser minimale Schwellenwert wächst bei Charakteren auf höheren Stufen noch ein bisschen; so haben Charaktere auf höheren Stufen ein bisschen mehr Spielraum beim Sammeln von Erfahrung durch das Ausschalten verschiedener Monster. „Du nicht nehmen Kerzel!“



„Du nicht nehmen Kerzel!“

## Quest-Erfahrung

Nachdem Sie einen abgeschlossenen Quest bei Ihrem Quest-Geber zu Ende gebracht haben, bekommen Sie eine Belohnung in Form von Erfahrung. Häufig ist diese Quest-Belohnung von beträchtlichem Umfang und wiegt das Ausschalten mehrerer Monster auf, möglicherweise bis zu einem Dutzend. Quests sind unterschiedlich schwierig zu bewältigen und dementsprechend unterscheiden sich auch die Belohnungen.

Das Erfüllen von Quests ist ein überaus lohnender Weg, um Erfahrung zu sammeln und aufzusteigen. Spieler, die nur Monster ausschalten, steigen in der Regel nicht so schnell auf wie diejenigen, die auch Quests erfüllen. Darüber hinaus helfen Quests nicht nur beim schnelleren Aufstieg, sondern es winken auch Sachbelohnungen.

## Der Erfahrungsbalken

Am unteren Bildschirmrand erstreckt sich Ihr Erfahrungsbalken. Zu Beginn einer Stufe ist er noch leer, aber während Sie an Erfahrung hinzugewinnen, füllt er sich allmählich. Sie können den Mauszeiger über den Erfahrungsbalken schieben, damit Ihre aktuelle Erfahrung und die Differenz zur nächsten Stufe angezeigt werden. Sobald der Erfahrungsbalken vollständig gefüllt ist, steigen Sie zur nächsten Stufe auf und der Erfahrungsbalken wird auf Null zurückgesetzt.

Darüber hinaus steigt die zum nächsten Aufstieg notwendige Menge Erfahrung um ein beträchtliches Stück an. So wird das Aufsteigen immer schwerer, nicht nur, weil Ihre Herausforderungen auf höheren Stufen immer größer werden, sondern auch, weil immer mehr Erfahrung gesammelt werden muss.

## Erholung-Status

In World of Warcraft hat der Erholung-Status einen beträchtlichen Einfluss darauf, wie viel Erfahrung Sie durch das Ausschalten von Feinden gewinnen können. Wenn Ihr Charakter gut erholt ist, kann er beim Ausschalten eines Gegners 200 Prozent Erfahrungspunkte gewinnen. Der Erholung-Status ist allerdings ein kurzfristig anhaltender Zustand, und nachdem Sie eine bestimmte Menge Erfahrung durch Begegnungen angesammelt haben, sind Sie immer weniger erholt.



Alle Charaktere beginnen das Spiel im „normalen“ Zustand. Der Erholung-Status kann nur erreicht werden, wenn Ihr Charakter sich in einem Gasthaus aufhält, sich während des Aufenthalts in einem Gasthaus oder in der Wildnis ausloggt. Solange Sie sich in einem Gasthaus aufhalten oder beim Aufenthalt in einem Gasthaus ausgeloggt haben, nimmt Ihr Erholung-Status alle paar Stunden zu. Wenn Sie sich dagegen in der Wildnis ausloggen, wird der Erholung-Status viel, viel langsamer angehoben. In Hinblick auf den Erholung-Status ist allerdings das Ausloggen in einer der sechs Hauptstädte – Orgrimmar, Thunderbluff, Undercity, Darnassus, Ironforge und Stormwind – mit dem Ausloggen aus einem Gasthaus gleichgesetzt.

Der Erholung-Status wächst Stunde für Stunde langsam an, während Sie aus dem Spiel ausgeloggt sind oder sich in einem Gasthaus aufhalten. Das heißt, Sie sind umso erholt, je länger Sie nicht mehr im Spiel gewesen sind. Allerdings gibt es eine Höchstgrenze für den Erholung-Status, den Sie ansammeln können, und die entsprechende Menge reicht in der Regel aus, um Ihnen einen 200-Prozent-Erfahrung-Bonus für anderthalb Füllungen des Erfahrungsbalkens zu verschaffen. Um allerdings tatsächlich so viel Erholung anzusammeln, müssen Sie in der Regel für mehr als eine Woche ausgeloggt gewesen sein.

Der Erholung-Status ist als Belohnung für diejenigen gedacht, die länger nicht gespielt haben, aber zurückgekommen sind. Auf diese Weise können solche Spieler ins Spiel zurückkehren und schnell wieder Anschluss finden, wenn sie ausgesetzt haben, während ihre Freunde während der Abwesenheit alle aufgestiegen sind. Dagegen soll es sich nicht um eine Belohnung für diejenigen handeln, die möglicherweise täglich mehrere Stunden lang spielen.

## Erholung-Status-Marker

Ein Erholung-Status-Marker an Ihrem Erfahrungsbalken zeigt Ihnen, wie erholt Sie sind. Wenn sich in Ihrem Erfahrungsbalken der gefüllte Teil und diese Markierung treffen, wird Ihr Charakter in den „normalen“ Status versetzt. Im normalen Zustand verdienen Sie sich 100 Prozent Erfahrung beim Ausschalten eines Feindes, und das bedeutet, es gibt keinen Erfahrung-Bonus. Um wieder Erholung anzusammeln, müssen Sie ein Gasthaus aufsuchen oder sich aus dem Spiel ausloggen. Der Erholung-Status-Marker erscheint nur dann an Ihrem Erfahrungsbalken, wenn Sie sich erholt haben.

## Erholung-Status und Quests

Erfahrung, die Sie für die Erfüllung von Quests bekommen, hat keinen Einfluss auf Ihren Erholung-Status. Auch bekommen Sie aufgrund des Erholung-Status keinen Bonus auf Quest-Erfahrung. Schließlich bringt Quest-Erfahrung Sie auch in keiner Weise schneller zurück in den normalen Status. Nur die Erfahrung durch Monster zählt in Bezug auf den Verlust von Erholung.

## WAS „AUFSTEIGEN“ BEDEUTET

Wenn Sie aufsteigen, gewinnt Ihr Charakter an Macht. Ihre Attribute nehmen zu, Ihre Klassen-Fertigkeiten nehmen zu und im Ergebnis auch viele Sekundäreigenschaften wie Gesundheit und Mana. Darüber hinaus erhalten Sie die Möglichkeit, Handwerks-Fähigkeiten und Talente zu kaufen und neue Fähigkeiten zu erwerben.

### Attribut-Zunahmen

Primärattribute, die für Ihre Klasse wichtig sind, nehmen beim Aufsteigen automatisch um ein oder zwei Punkte zu. Diese Attribut-Zunahmen ändern sich von Stufe zu Stufe, aber Zauberer steigern in der Regel Intellekt und Geist, während Nahkämpfer häufig Ausdauer und Kraft verstärkt bekommen. Allerdings werden, während Ihr Charakter die Stufen allmählich voll ausschöpft, die meisten, wenn nicht gar alle Attribute verbessert.

### Sekundäreigenschaften

Beim Aufsteigen gewinnen Sie auch Gesundheit dazu. Falls Ihr Charakter ein Zauberer ist oder Zauberfähigkeiten hat, bekommen Sie außerdem auch Mana. Darüber hinaus werden Ihre Gesundheit und Ihr Mana noch einmal durch Attributverbesserung angehoben, falls sich beim Aufsteigen Ausdauer und Intellekt steigern.

### Klassen-Fertigkeiten

Ihre Klassen-Fertigkeiten, die über die Wirksamkeit Ihrer Klassen-Zauber und -Fähigkeiten entscheiden, verbessern sich beim Aufsteigen nicht automatisch. Stattdessen verbessern Sie sie, indem Sie sie gebrauchen. Allerdings wird die Höchstgrenze für die Entwicklung von Klassen-Fertigkeiten angehoben, wenn Sie eine höhere Stufe erreichen. Zum Beispiel ist die bei „Heilige Magie“ maximal erreichbare Fertigungsstufe für einen Priester der ersten Stufe die Stufe 5. Wenn Sie häufiger Heiligzauber wirken, wird Ihre entsprechende Fertigkeit irgendwann bis zur Obergrenze von fünf Punkten verbessert, bis Sie in die nächste Stufe aufsteigen und die Obergrenze angehoben wird.

### Talente

Auf Ihre Talente können Sie über das Talente-Fenster zugreifen. Sie öffnen dieses Fenster, indem Sie am unteren Bildschirmrand auf den Talente-Button klicken oder das Tastaturkürzel N drücken (siehe auch Kapitel 7).

## Zauber und Fähigkeiten

Neben der Zunahme von Attributen und Werten gibt es noch einen Weg für Ihren Charakter, um an Macht und Stärke zu gewinnen. Dieser Weg führt über neue Zauber und Fähigkeiten.

### So erlernen Sie neue Zauber und Fähigkeiten

Wenn Ihr Charakter aufsteigt, ist es recht sinnvoll, zum Lehrer Ihrer Klasse zurückzukehren und neue Fähigkeiten zu erlernen. Lehrer für eine Klasse gibt es in allen wichtigen Städten, aber es sind nie alle Klassen vertreten. Zum Beispiel finden Sie keine Lehrer für Schamanen in Städten der Allianz, weil die Schamanen zu einer Klasse gehören, deren Mitglieder ausschließlich der Horde angehören. Sogar innerhalb einer Fraktion gibt es Lehrer nur dort, wo ein großer Teil der Bevölkerung in der Lage ist, sich in der jeweiligen Klasse ausbilden zu lassen. So gibt es Lehrer für Schamanen auch nicht in der Hauptstadt der Untoten, Undercity, weil Untote keine Schamanen sein können.

Sie können jederzeit beim Lehrer Ihrer Klasse vorsprechen, unabhängig von Ihrer Stufe. Der Lehrer zeigt Ihnen daraufhin im Ausbildungsfenster eine Liste aller Zauber und Fähigkeiten, die Sie erlernen können. All Ihre Zauber und Fähigkeiten sind in verschiedene Kategorien bzw. „Schulen“ eingeteilt. In diesen Kategorien spiegeln sich Ihre Klassen-Fertigkeiten wider. Schamanen zum Beispiel verfügen über Erd-, Feuer- und Wasser-Fertigkeiten.

Wenn Sie durch die Liste der Gegenstände blättern, können Sie alle Zauber und Fähigkeiten ablesen, die Sie später noch erwerben können, nachdem Sie entsprechend weit aufgestiegen sind. Klicken Sie auf einen Zauber oder eine Fähigkeit, dann erscheint unten im Fenster eine Zusammenfassung davon. Außerdem können Sie ablesen, welche Stufe verlangt wird, um diese Fähigkeit zu erwerben. Wenn Sie den Mauszeiger über das Bild der Fähigkeit schieben, öffnet sich ein Info-Fenster, in dem ausführlichere Informationen angeboten werden.

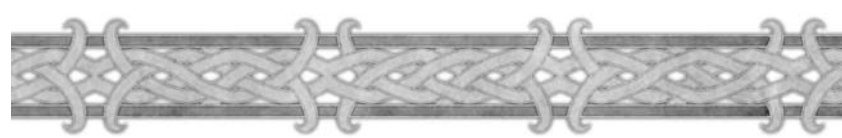
Sobald Sie eine ausreichend hohe Stufe erreicht haben, um einen neuen Zauber oder eine neue Fähigkeit zu erlernen, kehren Sie zu Ihrem Lehrer zurück, wählen einen Zauber oder eine Fähigkeit und klicken unten im Fenster auf den Ausbilden-Button, um den jeweiligen Zauber bzw. die Fähigkeit zu erlernen.

## Zauber und Fähigkeiten anwenden

Sobald Sie einen neuen Zauber oder eine neue Fähigkeit erworben haben, wird sie Ihrem Zauber- oder Fähigkeitenbuch hinzugefügt. Anschließend können Sie den Zauber oder die Fähigkeit in Ihre Aktionsleiste kopieren, damit er bzw. sie leichter zu benutzen ist. Passive Fähigkeiten sind allerdings immer aktiv und müssen nicht in die Aktionsleiste eingeordnet werden, um sie zu benutzen. Alle Zauber und Fähigkeiten, die Sie benutzen, fallen in mehrere unterschiedliche Kategorien.

**Sofort gewirkt:** Sofort gewirkte Zauber oder entsprechende Fähigkeiten können unmittelbar genutzt bzw. gewirkt werden. Sie können auch nicht unterbrochen werden, während Sie einen solchen Zauber oder eine solche Fähigkeit anwenden.

**Verzögert gewirkt:** Bis verzögert gewirkte Zauber oder Fähigkeiten ihre Wirkung tun, vergeht eine kurze Zeit während der Benutzung als solcher. Wenn Sie auf einen Zauber oder eine Fähigkeit klicken, um sie zu benutzen, wird unten auf dem Bildschirm eine Wirk-Anzeige eingeblendet. Ist die Anzeige vollständig gefüllt, wird Ihr Zauber gewirkt. Sie können allerdings während des Wirkens unterbrochen werden, falls Sie getroffen oder durch den Spezialangriff eines Feindes beeinflusst werden. Durch jeden feindlichen Treffer wird Ihre Wirk-Anzeige zurückgesetzt oder zumindest ein bisschen reduziert, was den Zeitraum verlängert, bis der jeweilige Zauber bzw. die Fähigkeit tatsächlich ihre Wirkung tut. Durch Angriffe, die Ihren Zauber oder Ihre Fähigkeit komplett unterbrechen, zum Beispiel durch einen Betäubungseffekt, wird Ihre Wirk-Anzeige vollständig gelöscht. In einem solchen Fall müssen Sie den Zauber neu wirken bzw. die Fähigkeit neu anwenden.



**Kanalisiert:** Kanalisierte Zauber tun ihre Wirkung nur so lange, wie sie gewirkt werden. Wenn Sie einen Zauber kanalisieren, erscheint unten auf Ihrem Bildschirm eine umgekehrte Wirk-Anzeige. Sie ist zu Beginn gefüllt, und während Sie den Zauber kanalisieren, nimmt sie allmählich ab. Ist die Anzeige vollständig erschöpft, endet die Zauberwirkung. Während Sie den Zauber kanalisieren, leidet das Ziel unter seinen Effekten oder profitiert von ihnen; in der Regel geschieht das alle paar Sekunden. Falls Sie sich jedoch bewegen, während Sie einen Zauber kanalisieren, oder falls ein unterbrechender Effekt eintritt, endet die Zauberwirkung. Werden Sie im Kampf getroffen, nimmt der Kanalisierungsbalken stärker ab, allerdings ohne dass dadurch auch die Wirkung des kanalisierten Zaubers verstärkt würde. Mit anderen Worten: Werden Sie im Kampf getroffen, während Sie einen kanalisierten Zauber wirken, wird die Wirkzeit Ihres Zaubers verkürzt und seine Wirkung wird vermindert.

**Passiv:** Passive Fähigkeiten sind immer aktiviert. Es muss nichts gewirkt oder über die Aktionsleiste aktiviert werden. Nachdem Sie passive Fähigkeiten erlernt haben, tun sie anhaltend ihre Wirkung. Zwei Beispiele für passive Fähigkeiten sind das Ausweichen und das Blocken.

## Zauber- und Fähigkeit-Verzögerungen

Zauber und Fähigkeiten können nicht immer gewirkt oder wiederholt angewendet werden. Stattdessen gibt es bei vielen eine kurze Verzögerung, die Sie hinnehmen müssen, bevor Sie den jeweiligen Zauber erneut wirken oder die Fähigkeit wieder anwenden können. Nachdem Sie einen Zauber oder eine Fähigkeit angewendet haben, verdunkelt sich das jeweilige Symbol im Zauber- und Fähigkeitenbuch. Erst nachdem es wieder hell geworden ist, können Sie den Zauber oder die Fähigkeit wieder anwenden. Diese Verzögerung wird von Spielern häufig als die „Abklingzeit“ eines Zaubers oder einer Fähigkeit bezeichnet.



# AUSRÜSTUNG

Einen großen Teil seiner Stärke bezieht Ihr Charakter zwar aus seinen Attributen und Fähigkeiten, aber die getragene Ausrüstung ist genauso wichtig für Ihre Entwicklung.

Häufig kann Ihre Ausrüstung Ihren Charakter erheblich aufwerten, indem Sie Ihnen einen großen SPS-Anstieg beschert, Ihre Attribute erhöht, Ihre Rüstung und Verteidigung verbessert oder Ihre Zauberstärke und Ihre Widerstände steigert.

Im Charakter-Info-Fenster gibt es links und rechts von Ihrem Charakter-Modell Ausrüstungsplätze. Diese Ausrüstungsplätze entsprechen verschiedenen Abschnitten Ihres Körpers. Die Plätze an der Seite sind für Rüstung und Schmuck gedacht. Die vier Plätze unten nehmen die Ausrüstungsteile auf, die Sie in der Hand führen. Dabei kann es sich um Nahkampfwaffen, Distanzwaffen, Schilde, Munition, Zauberstäbe und verschiedene andere Objekte handeln.

## RÜSTUNGSPLÄTZE

Die verschiedenen Abschnitte Ihres Körpers, an denen Sie Rüstungsteile tragen können, sind Kopf, Schultern, Rücken, Brust, Handgelenke, Hände, Taille, Beine und Füße. Pro Platz können Sie ein Stück Rüstung unterbringen. Unter den verschiedenen Rüstungstypen sind folgende am einfachsten zu bekommen und stehen deshalb schon in frühen Stufen zur Verfügung: Rüstungsteile für Rücken, Brust, Handgelenke, Hände, Taille, Beine und Füße. Später im Spiel können Sie auch Ringe und Schuttrüstungen finden. Auf mittleren Stufen können Halsketten und Helme gefunden werden. Auf höheren Stufen sind schließlich auch Schmuckstücke zu finden.

## HEMDPLATZ

Ihr Charakter verfügt auch über einen Platz für ein Hemd. Allerdings sind Hemden in der Regel rein dekorativ und verschaffen keine Vorteile im Spiel. Immerhin lassen Hemden Sie aber unter Umständen aus der Masse Ihrer Mitspieler herausragen. Schneider können eine Vielzahl bunter Hemden anfertigen und überdies gibt es Hemden manchmal auch als Quest-Belohnungen oder man findet sie in Schätzen.

## WAMSPLATZ

Ein Platz auf der linken Seite ist für ein Wams gedacht, also für ein Bekleidungsstück, das Ihr Gildewappen trägt. Aber auch, wenn Sie nicht Mitglied einer Gilde sind, können Sie ein Wams kaufen. Derartige Wäms sind einfache graue Kleidungsstücke. Gildeninsignien tauchen erst auf, wenn Ihre Gilde sich für einen Entwurf entscheidet oder wenn Sie einer Gilde beitreten, die bereits über einen Entwurf verfügt.

## SCHMUCK

Zwei Plätze ermöglichen es einem Charakter, Ringe zu tragen. Ringe sind rare magische Gegenstände, die Sie als Quest-Belohnungen gewinnen oder als Hinterlassenschaften von Monstern finden können. Es gibt eine breite Palette unterschiedlicher Ringe. Einige verbessern Ihre Attribute und Werte, andere verleihen Ihnen die Fähigkeit zu heilen oder Zauberschaden anzurichten. An Ihrem Charakter sind Ringe, die Sie tragen, nicht zu sehen, obwohl sie verwendet werden. Halsketten haben ähnliche Bedeutung wie Ringe, aber für sie gibt es nur einen Platz. Schmuckstücke sind sogar noch rarer als Ringe und Halsketten. Auch sie sind an Ihrem Charakter nicht zu sehen, aber sie können Ihnen eine ganze Reihe unterschiedlicher Fähigkeiten verleihen. Schmuckstücke

haben unterschiedliche Qualitäten. In der Regel wird ihre Wirkung mit einem Rechtsklick aktiviert.

## IN DER HAND GEFÜHRTE AUSRÜSTUNG

Die vier Plätze unten in Ihrem Charakter-Fenster sind für Ausrüstungsgegenstände gedacht, die Sie in der Hand führen. Der erste Platz ist Ihrer Haupthand zugeordnet, der zweite der Nebenhand. Der dritte Platz ist für Ihre Distanzwaffe und der vierte für Ihre Munition reserviert.

## NAHKAMPFWAFFEN

Sofern Sie eine einhändige Waffe benutzen, muss sie in Ihrer Haupthand geführt werden, um wirksam zu sein. Benutzen Sie eine Zweihandwaffe, wird sie zwar ebenfalls auf dem Platz der Haupthand untergebracht, nimmt aber auch den Platz der Nebenhand ein. Ihr Nebenhand-Platz kann eine Zweitwaffe aufnehmen, falls Sie über die Klassen-Fertigkeit „Beidhändigkeit“ verfügen. Außerdem kann die Nebenhand einen Nebenhand-Gegenstand aufnehmen, zum Beispiel einen Schild, eine Fackel, eine Kugel, einen magischen Zweig oder eine Laterne. Falls Sie eine Zweihandwaffe führen, ist Ihr Nebenhand-Platz allerdings schon belegt.

## DISTANZWAFFEN

Ihr Distanzwaffen-Platz kann eine Distanzwaffe aufnehmen, die für Ihren Charakter geeignet ist, zum Beispiel einen Zauberstab, einen Bogen, eine Schusswaffe oder eine Wurfwaffe. Hier können Sie eine Distanzwaffe verwenden, auch wenn Sie zur gleichen Zeit Nahkampfwaffen in Ihren Haupt- und Nebenhand-Plätzen untergebracht haben.

Öffnen Sie Ihr Fähigkeitenbuch, wenn Sie eine Distanzwaffe benutzen möchten. Falls Sie bereits eine Distanzwaffe verwenden, sollte im Buch auch die Schießen-Fähigkeit auftauchen. Klicken Sie im Buch auf die Schießen-Fähigkeit, um mit Ihrer Distanzwaffe einen Schuss abzufeuern, oder ziehen Sie das Schießen-Symbol mit gedrückter Maustaste in Ihre Aktionsleiste, um sie künftig dort zu verwenden. Jedes Mal, wenn Sie Ihre Distanzwaffe benutzen möchten, können Sie dann auf diesen Button klicken, und schon wird gefeuert. Das heißt, Ihr Charakter zieht die Distanzwaffe und unternimmt damit einen Angriff. Im Gegensatz zu Nahkampfangriffen können Distanzangriffe nicht ein- und ausgeschaltet werden. Sie müssen jedes Mal, wenn Sie angreifen wollen, auf den Schießen-Button klicken.

## MUNITIONSPLATZ

Schusswaffen und Bogen brauchen Munition. Um derartige Waffen zu benutzen, müssen Sie demnach Munition, d. h. Kugeln oder Pfeile, im Munitionsplatz unterbringen. Solange Sie geeignete Munition in Ihrem Inventar haben, können Sie Ihre entsprechende Waffe abfeuern.

## Stufenvoraussetzungen für Ausrüstung

Bei vielen Ausrüstungsgegenständen, die Sie anfertigen oder finden können, gibt es Stufenvoraussetzungen. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Ausrüstungsgegenstand schieben, wird unten im Info-Fenster des Gegenstands die Stufenvoraussetzung angezeigt. Sie zeigt Ihnen, welche Stufe Sie erreicht haben müssen, damit Sie den jeweiligen Gegenstand benutzen können. Einige Gegenstände, zum Beispiel Rüstung und Waffen, die Sie als Quest-Belohnungen erhalten, weisen keine Stufenvoraussetzung auf. Falls es Ihnen gelingt, einen Quest erfolgreich abzuschließen, haben Sie sich damit auch den Gebrauch der Rüstung oder der Waffe verdient – unabhängig von Ihrer Stufe. Einige Gegenstände verlangen auch, dass Handwerk-Fertigkeiten eingesetzt werden. Zum Beispiel setzen die meisten von Ingenieuren gefertigten Gegenstände eine gewisse Beherrschung der Ingenieurskunst voraus, damit der jeweilige Gegenstand verwendet oder benutzt werden kann.

Verbrauchbare Gegenstände wie Tränke weisen ebenfalls Stufenvoraussetzungen auf, sogar dann, wenn es sich um Quest-Belohnungen handelt. Sollte Ihre Stufe nicht hoch genug sein, um einen Gegenstand zu verwenden oder zu benutzen, wird die Stufenvoraussetzung im Info-Fenster rot dargestellt.

## Unbrauchbare Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstände, die Sie nicht benutzen können, werden in der Regel rot angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel im Warenangebot eines Händlers stöbern, sind im Händler-Fenster alle Waffen rot dargestellt, die Sie aufgrund Ihrer Klasse nicht benutzen können.

Und wenn Sie in Ihrem Inventar den Mauszeiger über eine Waffe schieben, die Sie aufgrund einer einzigen Bedingung nicht benutzen können, wird diese Bedingung als rot gefärbter Text angezeigt. Sollte Ihre Stufe nicht hoch genug sein, um einen Gegenstand zu tragen, wird im Info-Fenster die Stufenvoraussetzung in roter Schrift dargestellt. Verfügen Sie nicht über die benötigte Waffen-Fertigkeit, wird der Waffentyp in roten Buchstaben genannt. Ihr Charakter kann unbrauchbare Ausrüstungsgegenstände nicht verwenden.

## Seelengebundene Ausrüstung

Viele der mächtigsten Gegenstände und Ausrüstungsstücke im Spiel sind seelengebunden. Das heißt, sie können nicht an andere Spieler verkauft werden. Man kann sie aber an Verkäufer verkaufen, in der Bank aufbewahren oder sie zerstören. Seelengebundene Gegenstände können nicht in Auktionshäusern versteigert werden. Falls ein Gegenstand seelengebunden ist, finden Sie einen Hinweis darauf im Info-Fenster des jeweiligen Gegenstands unterhalb seines Namens. Es gibt verschiedene Umstände, unter denen ein Gegenstand seelengebunden werden kann. Folgende Bedingungen sind möglich:

**Bindung bei Erhalt:** Dieser Gegenstand ist an Sie gebunden, sobald Sie ihn von einem Kadaver oder einem Quest-Geber aufgenommen haben. Die meisten Quest-Belohnungen weisen die Eigenschaft „Bindung bei Erhalt“ auf.

**Bindung bei Verwendung:** Dieser Gegenstand ist an Sie gebunden, nachdem Sie ihn auf einem Ausrüstungsplatz untergebracht haben. Einmal verwendet, ist der Gegenstand seelengebunden und kann nicht in andere Hände weitergegeben werden. Die meisten guten Gegenstände, die mit Handwerk-Fertigkeiten produziert worden sind, weisen die Eigenschaft „Bindung bei Verwendung“ auf.

**Bindung bei Benutzung:** Dieser Gegenstand ist an Sie gebunden, nachdem Sie ihn erstmals benutzt haben. Solche Gegenstände können in der Regel nicht verwendet bzw. geführt werden, sondern haben einen Effekt, den Sie direkt aus Ihrem Inventar heraus einsetzen. Die meisten Gegenstände, die Reittiere beschwören, weisen die Eigenschaft „Bindung bei Benutzung“ auf.

**Quest-Gegenstände:** Quest-Gegenstände sind eine spezielle Kategorie von seelengebundenen Gegenständen. Wenn Sie zur Erfüllung eines Quests nach Gegenständen suchen, zeigen diese Gegenstände häufig dort, wo normalerweise das Kennzeichen für die Seelenbindung auftaucht, das Quest-Gegenstand-Kennzeichen. Gegenstände mit dem Quest-Gegenstand-Kennzeichen können nicht an andere Spieler abgegeben oder an NSC-Verkäufer veräußert werden.

## Seltenheit der Ausrüstung

Viele Gegenstände und Ausrüstungsstücke, die Sie in der Welt finden, fallen in verschiedene Kategorien der Seltenheit. Je rarer ein Gegenstand, desto phantastischer sind seine Eigenschaften.

Den Grad der Seltenheit und damit die Stärke eines Gegenstands können Sie an der Farbe seines Namens ablesen. Diese Farbe ist immer dieselbe, ganz gleich, ob Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand schieben, um seinen Namen zu sehen, ob Sie ihn im Chat als Link zu sehen bekommen oder ob Sie eine Nachricht sehen, nachdem der fragliche Gegenstand in einer Gruppe aufgenommen worden ist.

**Grau:** Diese Gegenstände sind von schlechter Qualität und haben keine Spezialeigenschaften. Von Spielern werden sie häufig als Verkaufsmüll bezeichnet.

**Weiß:** Diese Gegenstände sind von durchschnittlicher Qualität und sind ziemlich verbreitet. In der Regel haben nur die weißen Gegenstände höherer Stufen Spezialeigenschaften. Die meisten von Verkäufern erworbenen Gegenstände fallen in diese Kategorie.

**Grün:** Rarer als weiße Gegenstände und häufig viel mächtiger, werden grüne Gegenstände bereits als selten betrachtet. Grüne Gegenstände können entzaubert werden, wenn Sie über die Handwerk-Fertigkeit „Entzaubern“ für magische Reagenzien verfügen, die für das Verzaubern anderer Ausrüstungsgegenstände geeignet sind. Grüne Gegenstände werden meistens als Beute gefunden oder von Handwerkern mit entsprechenden Handwerk-Fertigkeiten produziert.

**Blau:** Blaue Gegenstände sind rar und die meisten haben Spezialeigenschaften. Sie werden außerdem als magisch angesehen, wenn sie für die Verzaubern-Fähigkeit relevant sind. Nur eine Hand voll der Gegenstände, die von einem Handwerker produziert werden können, sind blau, und sogar dann werden für die Herstellung derartiger Gegenstände viele geheimnisvolle Zutaten benötigt und nur Handwerker der höchsten Fertigungsstufen können sie herstellen.

**Lila:** Diese Gegenstände sind episch in Größe und Macht. Man erzählt sich allerdings, es gäbe sogar noch mächtigere Gegenstände in der Welt ...

## Rüstungssets

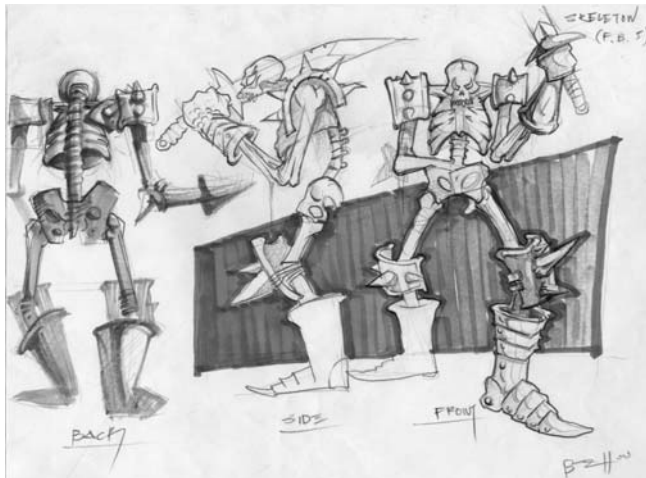
Es gehen Gerüchte von außerordentlichen und einzigartigen Gegenstandssets um, die einst großen Helden und legendären Gestalten gehört haben sollen. Diese Sets sollen zusätzliche magische Fähigkeiten verleihen, wenn all ihre Teile gefunden sind und verwendet werden. Ist ein Charakter mit allen Gegenständen eines Sets ausgerüstet, erhält er überdies zusätzliche magische Attribute als Boni. Wenn Sie einen Set-Gegenstand anwählen, werden im zugehörigen Tooltip alle Gegenstände des Sets aufgeführt.

## Haltbarkeit

Alle Waffen und Rüstungen unterliegen dem Verschleiß, wenn sie benutzt werden. Irgendwann leidet auch die Qualität einer Rüstung, die im Kampf wiederholt getroffen wird, und das Gleiche gilt für Waffen, die sich ständig durch die zähe Haut von Monstern beißen müssen. In World of Warcraft besteht jedes Mal, wenn Sie eine Waffe benutzen oder im Kampf einen Treffer hinnehmen, die Chance, dass Ihre Waffe oder Rüstung an Haltbarkeit einbüßt. Die aktuelle Haltbarkeit Ihrer Ausrüstung können Sie in Erfahrung bringen, indem Sie in Ihrem Charakter-Info-Fenster oder in Ihrem Inventar den Mauszeiger über einzelne Gegenstände schieben. Sinkt die Haltbarkeit eines Ausrüstungsstücks auf einen niedrigen Wert, wird in der Ecke Ihres Bildschirms ein kleines Bild Ihres Charakters und des beschädigten Ausrüstungsstücks eingeblendet.

Sinkt die Haltbarkeit weiter auf einen sehr niedrigen Wert, können Sie den jeweiligen Ausrüstungsgegenstand bei einem Händler-NSC reparieren lassen, der sich auf die Bearbeitung des jeweiligen Gegenstands spezialisiert hat.

Sollte die Haltbarkeit eines Gegenstands auf Null sinken, wird er nutzlos und bietet Ihrem Charakter keinerlei Vorteile mehr. Ihr Charakter wird ihn zwar zunächst weiter verwenden, aber eine entsprechende Rüstung bietet keinen Schutz mehr und Waffen sind so schartig, dass sie bei einem Angriff nicht mehr wert sind, als würden Sie ohne Waffe kämpfen.

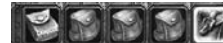


## INVENTAR UND TASCHEN

Während Sie in der Welt Ihre Abenteuer erleben, finden Sie Schätze und Gegenstände. All diese Beute wird in Ihr Inventar bzw. die Taschenplätze aufgenommen. Im Bereich rechts unten auf Ihrem Bildschirm befindet sich Ihr Rucksack, mit dem Sie Ihr Spiel starten, und links befinden sich vier leere Plätze. Diese leeren Plätze können jeweils eine Tasche aufnehmen. Taschen kommen in verschiedenen Ausführungen vor und können auf viele verschiedene Arten erworben werden. Sie können Taschen von Verkäufern oder Spielern kaufen, sie als Beute oder Belohnung bekommen oder selbst eine anfertigen, wenn Sie der „Schneiderei“ mächtig sind.



Ihr Standard-Rucksack ist ein Behälter mit 16 Plätzen und kann demnach 16 Gegenstände aufnehmen, auf jedem Platz einen. Neue Taschen, die Sie erwerben, können unter Umständen nur vier Plätze enthalten, möglicherweise sind sie aber auch größer als Ihr Rucksack. Wenn Sie eine neue Tasche finden, wird sie auf einen vorhandenen Platz Ihres Rucksacks oder in eine vorhandene Tasche aufgenommen. Um eine neue Tasche zu verwenden und als Behälter zu aktivieren, müssen Sie sie mit gedrückter Maustaste auf einen leeren Taschenplatz ziehen. Anschließend kann diese Tasche Gegenstände aufnehmen.



### Taschen öffnen und schließen

Um eine Tasche zu öffnen, können Sie sie anklicken oder das entsprechende Tastaturkürzel drücken. Das Tastaturkürzel für den Rucksack ist F12 oder B und die Tastaturkürzel für die anderen vier Taschen sind (von links nach rechts) F11, F10, F9 und F8. Um alle Taschen auf einmal zu öffnen, können Sie Umschalttaste+B drücken.

### So interagieren Sie mit Gegenständen in Ihren Taschen

Um mit einem Gegenstand darin zu interagieren, öffnen Sie Ihre Tasche. Mit einem Linksklick können Sie einen Gegenstand aufnehmen. Per Rechtsklick können Sie den Gegenstand verwenden. Falls er einen Effekt hat, aber nicht verwendet werden kann, können Sie ihn mit einem Rechtsklick aktivieren. Schieben Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, damit sich ein Info-Fenster mit Informationen über den jeweiligen Gegenstand öffnet.

### Köcher und Munitionsbeutel

Köcher und Munitionsbeutel sind weitere Behälter, die in Taschenplätzen untergebracht werden können. Diese Gegenstände können jeweils nur Munition eines passenden Typs aufnehmen. In aller Regel haben sie mehr Plätze als normale Behälter und verbessern die Qualität des Kampfs mit einer Distanzwaffe.

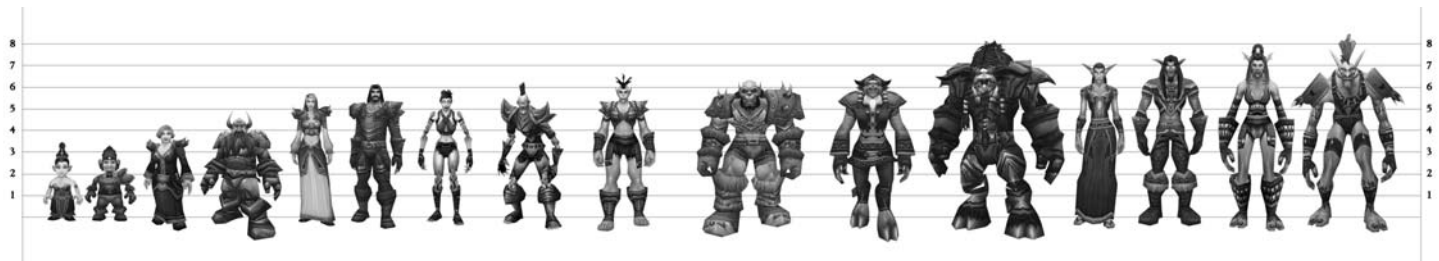
# Kapitel 6

## Völker und Klassen

In World of Warcraft gibt es acht Völker, die gespielt werden können. Aufgeteilt sind sie in die beiden Fraktionen Horde und Allianz. Wenn Sie Ihr Volk wählen, entscheiden Sie auch über die Klassen, die Ihnen zur Verfügung stehen, sowie über Ihren Startbereich und die Hauptstadt Ihres Volks. Ihr Startbereich und die Hauptstadt Ihres Volks dienen ausschließlich Ihrer Einführung in die Spielwelt. Alle Spieler können so weit reisen, wie ihre Fähigkeiten es ermöglichen. Allerdings lauern in ungastlichen Ländern größere Umgebungsgefahren und möglicherweise sogar feindlich gesinnte andere Spieler.

Jedes Volk weist neben einer eigenen Auswahl von Klassen auch einzigartige Charakterzüge auf. Einige Fähigkeiten sind angeboren, aber nicht alle stehen gleich zu Spielbeginn zur Verfügung. Einige können erst erlernt werden, nachdem Sie eine bestimmte Stufe erreicht haben, andere müssen als Talente erlernt werden. In seltenen Fällen muss ein Volk sogar einen Quest erfolgreich abschließen, um eine Fähigkeit des Volks freizuschalten. Potenzielle Fähigkeiten von Völkern sind im Charakterwahl-Bildschirm zu sehen, nachdem Sie auf ein Volk geklickt haben.

In World of Warcraft stehen neun Klassen zur Verfügung. Viele teilen sich bestimmte Charakterzüge und können in allgemeine Kategorien eingeteilt werden. Allerdings haben alle Klassen auch einzigartige Kräfte und Fähigkeiten.



# Die Allianz

## Zwerge

**Klassenauswahl:** Jäger, Schurke, Paladin, Priester, Krieger

**Startbereich:** Coldridgetal, Dun Morogh

**Hauptstadt:** Ironforge

## Gnome

**Klassenauswahl:** Magier, Schurke, Hexenmeister, Krieger

**Startbereich:** Coldridgetal, Dun Morogh

**Hauptstadt:** Ironforge

## Menschen

**Klassenauswahl:** Magier, Priester, Paladin, Schurke, Hexenmeister, Krieger

**Startbereich:** Northshiretal, Elwynnwald

**Hauptstadt:** Stormwind

## Nachtelfen

**Klassenauswahl:** Druiden, Jäger, Schurke, Priester, Krieger

**Startbereich:** Shadowglen, Teldrassil

**Hauptstadt:** Darnassus



# Die Horde

## Orcs

**Klassenauswahl:** Jäger, Schurke, Schamane, Hexenmeister, Krieger

**Startbereich:** Tal der Prüfungen, Durotar

**Hauptstadt:** Orgrimmar

## Tauren

**Klassenauswahl:** Druiden, Jäger, Schamane, Krieger

**Startbereich:** Lager Narache, Mulgore

**Hauptstadt:** Thunderbluff

## Trolle

**Klassenauswahl:** Jäger, Magier, Schurke, Priester, Schamane, Krieger

**Startbereich:** Tal der Prüfungen, Durotar

**Hauptstadt:** Orgrimmar

## Untote

**Klassenauswahl:** Magier, Priester, Schurke, Hexenmeister, Krieger

**Startbereich:** Deathknell, Tirisfal

**Hauptstadt:** Undercity



# Der Krieger

Der Krieger ist die zähste unter allen Klassen in World of Warcraft. Krieger haben von allen Klassen den höchsten Gesundheitswert, können die besten Waffen benutzen, die schwersten Rüstungen tragen und überdies eine überragende Menge Schaden austeilen. Der Nahkampf ist das Element des Kriegers und obwohl er nicht so schnell oder tödlich wie ein Schurke agiert und auch nicht so geschickt im Distanzkampf wie ein Magier oder Jäger ist, gehört er trotzdem zu den zähsten Klassen in World of Warcraft.

**Erlaubte Völker:** Alle

**Primärattribute:** Ausdauer, Kraft

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Einhandäxte, Dolche, Einhandkolben, Einhandschwerter, unbewaffneter Kampf

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Armbrüste, Faustwaffen, Bogen oder Schusswaffen, Stangenwaffen, Speere, Stäbe, Wurfwaffen, Zweihandäxte, Zweihandkolben, Zweihandschwerter

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff, Leder, Panzerung, Schild, Plattenrüstung (hoch entwickelt)

## Klassen-Fähigkeiten

Neben ihren ausgedehnten Optionen für Waffen und Rüstungsteile haben Krieger eine ganze Reihe von Kampffähigkeiten, die es schwer machen, sie auszuschalten oder im Nahkampf gegen sie zu bestehen. Die Fähigkeiten eines Kriegers teilen sich in die Kategorien Schutz, Waffen und Wut auf. Zu diesen Fähigkeiten gehören passive Verteidigungsfähigkeiten sowie Spezialangriffe und Rufe, die den Krieger selbst, seine Verbündeten und seine Gegner beeinflussen. Für die Fähigkeiten, die nicht passiv sind, wird Wut für den Gebrauch benötigt.

## Haltungen

Die meisten Fähigkeiten können nur dann benutzt werden, wenn der Krieger eine bestimmte Haltung einnimmt. Ein Krieger kann verschiedene Haltungen erlernen. Die ursprüngliche Haltung eines Kriegers ist die Kampfhaltung. Unter den Fähigkeiten der Kampfhaltung sind offensive und defensive Stärken. Wenn der Krieger aufsteigt, erhält er durch die Erfüllung von Quests, die für Krieger reserviert sind, Zugriff auf seine Verteidigungs- und seine Berserkerhaltung.

Die Fähigkeiten der Verteidigungshaltung verbessern die Fähigkeit des Kriegers, Feinde „Mann gegen Mann“ anzugreifen. Diese Haltung wird von Kriegern favorisiert, die im Kampf ihre Haltbarkeit zugunsten des Angriffs steigern möchten. Fähigkeiten der Berserkerhaltung sind fast alle offensiv. Mit dieser Haltung ist der Krieger zwar nicht ganz so effektiv beim Abwehren feindlicher Angriffe, kann dafür aber Monster schneller ausschalten. Das Umschalten zu einer anderen Haltung führt dazu, dass ein neuer Satz von Aktionsleisten erscheint, die Sie mit den entsprechenden Haltungsfähigkeiten besetzen müssen.

## BEISPIELE FÜR KRIEGER-FÄHIGKEITEN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Fähigkeiten des Kriegers. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Fähigkeiten zur Verfügung.



**Schlachtruf:** Verleiht der Angriffstärke des Kriegers und allen Gruppenmitgliedern in der Nähe zusätzliche Kraft. Auf höheren Stufen nimmt die Angriffstärke noch weiter zu.



**Stürmen:** Der Krieger stürmt auf den Feind los, wodurch Wut entsteht. Vorausgesetzt wird die Kampfhaltung. Auf höheren Stufen kann das Ziel betäubt werden.



**Achillessehne:** Fügt dem Feind Schaden zu und verlangsamt sein Bewegungstempo beträchtlich. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet. Vorausgesetzt wird die Kampfhaltung.



**Spott:** Bringt in der Nähe befindliche Feinde dazu, von ihrem aktuellen Ziel abzulassen und den Krieger anzugreifen. Auf höheren Stufen ist diese Fähigkeit noch wirksamer. Vorausgesetzt wird die Verteidigungshaltung.



**Entwaffnen:** Für kurze Zeit wird die Waffe des Opfers unschädlich gemacht, sodass es ohne Waffen kämpfen muss. Vorausgesetzt wird die Verteidigungshaltung.



**Spalten:** Einem Ziel oder in der Nähe befindlichen Feind wird massiver Schaden zugefügt. Vorausgesetzt wird die Berserkerhaltung.



**Tollkühnheit:** Lässt ein paar Sekunden lang all Ihre Angriffe zu kritischen Treffern werden und macht Sie immun gegen Angst, schwächt allerdings auch Ihre Rüstung erheblich. Vorausgesetzt wird die Kampfhaltung.

## Wut

Wut wird angesammelt, wenn ein Krieger Schaden nimmt, bestimmte Fähigkeiten benutzt oder einem Feind Schaden zufügt. Nachdem sich der Wutbalken des Kriegers allmählich mit Wut gefüllt hat, kann er anschließend Spezialangriffe oder Fähigkeiten einsetzen, die Wut kosten. Wut verflüchtigt sich mit der Zeit recht schnell wieder, allerdings können bestimmte Kriegerfähigkeiten und -Talente diesen allmählichen Schwund verzögern.

# Der Magier

Der Magier ist ein Meister mächtiger mystischer Energien. Er kann Magie in der spektakulärsten und zerstörerischsten Weise ausüben. Magier sind eine körperlich schwache Klasse, ihre Gesundheit ist gering und sie verfügen nur über mangelhafte Fähigkeiten im Kampf. Allerdings machen sie ihre körperliche Schwäche mit ihrer ungläublichen Zauberei wieder wett. Magier sind in der Lage, innerhalb kürzester Zeit den meisten Distanzschaden anzurichten.

**Erlaubte Völker:** Menschen, Gnome, Trolle, Untote

**Primärattribute:** Intellekt, Geist

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Stäbe, unbewaffneter Kampf, Zauberstäbe

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Dolche, Einhandschwerter

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff

## Klassen-Fähigkeiten

Der Magier ist ein Meister mächtiger Angriffsmagie und hat noch eine Reihe weiterer einzigartiger Fähigkeiten. Magier sind wie dafür gemacht, Monster aus der Distanz auszuschalten. Tatsächlich kann ihnen in dieser Rolle keine andere Klasse das Wasser reichen. Nur der Schurke darf darauf hoffen, ähnlich viel Schaden anzurichten, wie ein Magier verursachen kann. Aber sogar dann muss ein Schurke erst einmal auf Nahkampferfernung herankommen, um das zu leisten. Die Zauber von Magiern gehören drei Gruppen an: Arkan, Frost und Feuer. Die Frost- und Feuerzauber der Magier sind in der Regel für den Angriff gedacht, obwohl in der Frostkategorie auch Zauber zu finden sind, die den Magier schützen, indem sie sein Ziel zu Eis erstarren lassen oder verlangsamen. Arkanzauber können offensiv oder defensiv ausfallen und es sind auch Nicht-Kampfzauber wie „Teleportieren“ darunter.

Ist ihr Manavorrat erschöpft, haben Magier wenige Möglichkeiten zur Verteidigung. Ihre Kampffertigkeiten sind schlecht ausgebildet und ihre Gesundheit ist niedrig. Allerdings können Magier Essen und Trinken beschwören, um Gesundheit und Mana wiederaufzufrischen, und auf höheren Stufen sind sie in der Lage, Manasteine zu erschaffen, die Mana auf der Stelle wiederherstellen und die Wirksamkeit von Magiern im Kampf erhöhen.

## BEISPIELE FÜR ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON MAGIERN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Fähigkeiten des Magiers. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber zur Verfügung.



**Arkaner Intellekt:** Erhöht für einen beschränkten Zeitraum den Intellekt des Magiers. Auf höheren Stufen wird der Intellekt noch stärker erhöht.



**Blizzard:** Ruft über ein großes Gebiet herabstürzende Eisbrocken herbei, die unter Feinden erheblichen Schaden anrichten. Dies ist ein kanalisierter Zauber. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Feuerball:** Eine weit reichende Feuerkugel wird auf das Ziel abgeschossen, die unmittelbar Schaden anrichtet und das Ziel für ein paar Sekunden verbrennt. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Frostrüstung:** Die Rüstung des Magiers wird verstärkt, außerdem werden Feinde verlangsamt, die den Magier treffen. Auf höheren Stufen wird die Rüstung noch weiter verstärkt.



**Frostnova:** Fügt allen Feinden im Umkreis Kälteschaden zu und lässt sie für ein paar Sekunden festfrieren. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Manaschild:** Es wird vorübergehend ein Schild erzeugt, der Trefferpunkte vom Mana statt von der Gesundheit des Magiers abzieht. Auf höheren Stufen hält dieser Zauber länger an und absorbiert mehr Schaden.



**Verwandlung:** Verwandelt das Ziel in ein Schaf. Im verwandelten Zustand wandert das Ziel umher, ohne angreifen zu können, frisch aber gleichzeitig die eigene Gesundheit schnell wieder auf. Jeglicher Schaden, der dem Ziel zugefügt wird, beendet die Wirkung dieses Zaubers vorzeitig.

# Der Priester

Der Priester ist ein Zauberer, dem eine ganze Palette unterschiedlicher Zauber zur Verfügung steht. Zum Beispiel besitzt diese Klasse die leistungsfähigsten Heilzauber und überdies ausgezeichnete Verstärkungszauber (Buff). Daneben verfügen Priester über gute Verteidigungszauber, die Verbündete vor körperlichen Gefahren und Zaubern schützen können, und sie kennen auch ausschließlich für den Angriff verwendete Schattenzauber. Als primärer Zauberer ist der Priester allerdings äußerst verletzlich mit schwacher Gesundheit und geringer Stärke im Nahkampf.

**Erlaubte Völker:** Zwerge, Menschen, Nachtelfen, Trolle, Untote

**Primärattribute:** Intellekt, Geist

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Einhandkolben, waffenloser Kampf, Zauberstäbe

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Dolche, Stäbe

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff

## Klassen-Fähigkeiten

Priester sind reine Zauberer, deren Stärken Heil- und Verteidigungszauber sind. Die Zauber von Priestern teilen sich die Schule des Heiligen und die Schule der Schatten auf und fallen in verschiedene Kategorien: Heilzauber, Angriffszauber, Massenkonzentrationszauber und Verstärkungszauber (Buff). Zwar können auch der Schamane, der Druiden und der Paladin heilen, aber keiner ist dabei so gut wie der Priester. Außerdem verfügen Priester über bessere Auferstehungszauber als Paladin oder Schamane.

Unter den besten Schutz- und Verstärkerzaubern des Priesters gibt es die „Heiliges Wort“-Zauber, die Schaden im Kampf absorbieren und die Ausdauer des Priesters oder seiner Verbündeten heraufsetzen.

Eine weitere große Gruppe von Zaubern, die dem Priester zur Verfügung stehen, sind Zauber, die unmittelbaren Schaden zufügen wie „Gedankenschlag“ oder über einen Zeitraum hinweg ihre schädliche Wirkung tun wie „Schattenwort: Schmerz“. Auch verfügt der Priester über gute Zauber, um feindlichen Zauberern entgegenzutreten, zum Beispiel „Manabrand“.

## BEISPIELE FÜR ZAUBER VON PRIESTERN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Zauber des Priesters. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber zur Verfügung.



**Heiliges Schmetterlein:** Attackiert den Feind mit einem Heiligsschadenstoß. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Heiliges Wort:** Seelenstärke: Erhöht für begrenzte Zeit die Ausdauer einer befreundeten Einheit. Auf höheren Stufen nimmt die Ausdauer noch weiter zu.



**Heiliges Wort:** Schild: Über dem Ziel wird ein Schild erschaffen, der einigen Schaden absorbiert, bevor er wieder schwindet. Solange der Schild steht, können Zauberer nicht durch Schadenzauber jeglicher Art unterbrochen werden. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden absorbiert.



**Inneres Feuer:** Für kurze Zeit wird die Angriffsstärke des Priesters erheblich erhöht und seine Rüstung verstärkt. Auf höheren Stufen nehmen Angriffsstärke und Rüstung noch weiter zu.



**Geringes Hellen:** Ein Heilzauber für den Anfang, der ein bisschen Gesundheit wiederherstellt. Auf höheren Stufen ist die Heilwirkung stärker.



**Manabrand:** Zieht erhebliche Mengen Mana vom angepeilten Zauberer ab und fügt dem Ziel dazu noch Schaden in Höhe von 50 Prozent der abgezogenen Menge zu.



**Auferstehung:** Bringt einen toten Spieler mit minimaler Gesundheit und minimalem Mana wieder ins Leben zurück. Auf höheren Stufen kehrt das Ziel mit mehr Gesundheit und Mana ins Leben zurück.

# Der Schurke

Der Schurke gehört zu den tödlichsten Charakterklassen im Spiel. Innerhalb kürzester Zeit kann er immensen Schaden anrichten. Die besten Schurken schleichen sich unentdeckt durch die Schatten und greifen Feinde mit einem plötzlichen Trefferhagel wie bei einem Attentat von hinten an. Dennoch: Bei all ihrer schnellen Angriffsstärke können Schurken nicht besonders viel einstecken. Statt auf Rüstung und hohe Gesundheit müssen sie sich auf Schnelligkeit und Verstoßenheit als Schutz verlassen.

**Erlaubte Völker:** Orcs, Trolle, Untote, Zwerge, Gnome, Menschen, Nachtelfen

**Primärattribute:** Beweglichkeit, Kraft, Ausdauer

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Dolche, Wurf Waffen, unbewaffneter Kampf

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Bogen, Armbrüste, Faustwaffen, Schusswaffen, Einhandkolben, Einhandschwerter

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff, Leder

## Klassen-Fähigkeiten

Der Schurke verfügt über eine breite Palette von Fähigkeiten. Er kann sich unbemerkt an Feinden vorbeischieben sowie mit Spezialangriffen und Finishing-Moves massiven Schaden anrichten oder Gift benutzen. Außerdem kann der Schurke das Knacken von Schlössern erlernen, um Türen und Truhen zu öffnen, oder er verlegt sich auf eine Ausbildung zum Taschendieb, um Münzen und Gegenstände zu stehlen.

Für die Anwendung vieler Kampffähigkeiten des Schurken wird Energie gebraucht. Schurken treten mit vollständig gefüllten Energiebalken in einen Kampf ein, verlieren aber Energie, wenn sie ihre Fähigkeiten anwenden. Allerdings füllt sich der Energievorrat auch recht schnell wieder auf. Dennoch muss ein Schurke im Kampf den Energiebalken unbedingt gut im Auge behalten.

Die Kampffähigkeiten von Schurken sorgen nicht nur dafür, dass Schaden angerichtet und spezielle Effekte erzielt werden, sondern sie generieren außerdem auch Combopunkte.

## Combopunkte

Combopunkte werden nur dann generiert, wenn der Schurke bestimmte Spezialangriffe oder Spezialfähigkeiten anwendet. Combopunkte werden für die Ausführung der mächtigen Finishing-Moves des Schurken gebraucht, und zwar zusätzlich zum normalen Energieverbrauch. Ein Schurke kann maximal fünf Combopunkte ansammeln. Über wie viele Combopunkte ein Schurke verfügt, können Sie ablesen, wenn Sie einen Blick auf das NSC-Porträt des Zielmonsters werfen. Combopunkte werden dort als rote Punkte sichtbar. Wird ein Finishing-Move ausgeführt, kostet das sämtliche Combopunkte und der Move tut seine Wirkung. Es wird mindestens ein Combopunkt gebraucht, um den jeweiligen Finishing-Move auszuführen, aber je mehr Combopunkte ausgegeben werden, desto größer ist auch die Wirkung.

## BEISPIELE FÜR SCHURKEN-FÄHIGKEITEN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Fähigkeiten des Schurken. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Fähigkeiten zur Verfügung.



**Meucheln:** Das ist der favorisierte Startangriff des Schurken auf niedrigen Stufen. Er fügt dem Feind größeren Schaden zu, allerdings muss sich der Schurke hinter dem Ziel befinden, um anzugreifen.



**Blenden:** Das Ziel wird mehrere Sekunden lang geblendet, was dazu führt, dass es verwirrt umherwandert.



**Rüstung preisgeben:** Ein Finishing-Move, der die Rüstung des Ziels in Mitleidenschaft zieht. Je mehr Combopunkte ausgegeben werden, desto stärker wird die Rüstung in Mitleidenschaft gezogen. Auf höheren Stufen wird die Rüstung noch stärker beeinträchtigt.



**Ausweiden:** Ein Finishing-Move, der mehr Schaden anrichtet, je mehr Combopunkte Sie dafür gesammelt haben. Auf höheren Stufen wird sogar noch mehr Schaden angerichtet.



**Ausquetschen:** Fügt Ihrem Ziel Schaden zu und desorientiert es. Falls Sie das Ziel angreifen, bevor die Desorientierung wieder abklingt, erwacht das Ziel automatisch. Gewährt einen Combopunkt.



**Prügel:** Setzt ein humanoides Ziel über längere Zeit außer Gefecht. Der Schurke muss verstoßen vorgehen, um diese Fähigkeit anzuwenden. Funktioniert nur bei Humanoiden außerhalb eines Kampfes. Jeder Schaden, der dem Ziel zugefügt wird, weckt es sofort auf. Es kann immer nur jeweils ein Ziel geprügelt werden. Auf höheren Stufen wird das Ziel länger betäubt.



**Verstoßenheit:** Damit versetzt sich der Schurke in den Verstoßenheit-Modus. Kann nicht im Kampf verwendet werden. Im Verstoßenheit-Modus wird der Schurke unsichtbar und es besteht weniger Gefahr, entdeckt zu werden, wenn er um Feinde herumschleicht. Falls Sie einem Feind sehr nahe kommen, kann er sie immer noch entdecken. Im Verstoßenheit-Modus bewegen Sie sich langsamer. Darüber hinaus können viele Spezialangriffe des Schurken ausgeführt werden, während er sich im Verstoßenheit-Modus befindet. Auf höheren Stufen der Verstoßenheit erhöht sich das Bewegungstempo des Schurken beim Schleichen.

# Der Draide

Der Druiden ist eine großartige Klasse mit guten Heilfähigkeiten, starken Angriffszaubern, ausgezeichneten Verstärkerzaubern und der einzigartigen Fähigkeit, sich in verschiedene Tiere zu verwandeln. In Tiergestalt kann der Druiden auch andere Rollen einnehmen, zum Beispiel die eines Kriegers oder Schurken; das verleiht ihm große Vielseitigkeit.

**Erlaubte Völker:** Nachtelfen, Tauren

**Primärattribute:** Intellekt, Ausdauer, Geist

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Stäbe, unbewaffneter Kampf, Einhandkolben oder Dolche

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Dolche, Faustwaffen, Speere

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff, Leder

## Klassen-Fähigkeiten

Die Fähigkeiten von Druiden decken drei Kategorien ab: Heilzauber, Verstärkungszauber (buff) und Angriffszauber. Druiden verfügen über Heilzauber, die sofort oder allmählich heilen können. Die mächtigen Verstärkungszauber (buff) gehören zu den besten im Spiel; sie können sämtliche Attribute erhöhen und verleihen darüber hinaus Boni zur Stärkung von Rüstung und Widerstandskraft. Die Angriffszauber schließlich sind zwar gut, aber nicht als Hauptstärke des Druiden gedacht.

### GESTALTWANDLUNG

Die einzigartige Fähigkeit des Druiden ist die Gestaltwandelung, die es ermöglicht, unter verschiedenen Spielstilen zu wählen. Einmal erlernt, können die verschiedenen Gestalten aktiviert werden, genau wie man Zauber wirkt. In Tiergestalt verlieren Druiden zwar Ihre Zauberfähigkeit, gewinnen dafür aber eine ganze Reihe neuer Fähigkeiten dazu, die auf ihre neue Gestalt zugeschnitten sind.

In Bärengestalt zum Beispiel ähneln die Druiden Krieger, denn sie gewinnen mehr Gesundheit, Angriffsstärke und Krieger-Fähigkeiten hinzu. In Katzensgestalt erhöht sich der von Druiden angerichtete Schaden, sie gewinnen Verstoßenheit hinzu und können auf schurkenähnliche Fähigkeiten zurückgreifen. In Bären- und Katzensgestalt verlieren Druiden ihren Manabalken und bekommen stattdessen einen Wut- bzw. Energiebalken dazu.

Druiden können auch lernen, sich in nicht-kämpfende Gestalten zu verwandeln, was ihnen ermöglicht, viel effektiver als die meisten anderen Klassen über Land oder Wasser zu reisen.

Wenn der Druiden aufsteigt, kann er neue Zauber für seine normale Gestalt, aber auch zusätzliche Fähigkeiten erlernen, die ihm in seinen Tiergestalten zusätzliche Möglichkeiten eröffnen.

## BEISPIELE FÜR ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON DRUIDEN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Zauber und Fähigkeiten des Druiden. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber und Fähigkeiten zur Verfügung.



**Wucherwurzeln:** Lässt das Ziel vorübergehend festwachsen, sodass es sich nicht mehr bewegen kann. Im Lauf der Zeit richten die Wurzeln auch ein bisschen Schaden an. Auf höheren Stufen hält dieser Zauber länger an und verursacht größeren Schaden. Der Zauber kann nur im Freien gewirkt werden.



**Feenfeuer:** Verringert die Rüstung eines feindlichen Ziels. Außerdem wird das Ziel daran gehindert, unsichtbar zu werden oder Verstoßenheit zu benutzen.



**Heilberührung:** Heilt schnell ein Ziel. Auf höheren Stufen wird die Gesundheit stärker erhöht.



**Mal der Wildnis:** Verstärkt die Rüstung des Ziels. Auf höheren Stufen fallen Rüstungs- und Widerstands-Boni gegen Magie höher aus und alle Attribute des Ziels werden heraufgesetzt.



**Mondfeuer:** Versetzt dem Ziel einen Schlag, der geringen Schaden verursacht, und fügt dann im Verlauf der Zeit weiteren Schaden zu. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Verjüngung:** Heilt das Ziel alle paar Sekunden um ein paar Trefferpunkte. Zwar taugt dieser Zauber nicht für die unmittelbare Heilung, aber auf höheren Stufen wird im Wirkungszeitraum mehr Gesundheit wiederhergestellt.



**Sternenfeuer:** Ein Blitz magischer Schadensenergie wird auf den Feind abgefeuert. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.

# Der Paladin

Der Paladin ist ein edler Verteidiger der Schwachen und ein nimmermüder Feind der Untoten. Im Paladin mischen sich Elemente des Kriegers und des Priesters. Er ist ein zäher Nahkämpfer mit hoher Gesundheit, ausgezeichnetem Schutz und äußerst leistungsfähigen Verstärkerzaubern. Darüber hinaus verfügt der Paladin über eine nützliche Sammlung von Heil- und Verteidigungszaubern. Die Tradition der heiligen Ritter ist einmalig innerhalb der Allianz. Auf vielerlei Art ist der Paladin das Gegenstück zum Schamanen der Horde. Allerdings liegt seine Stärke mehr im körperlichen Kampf, als Zauberer beeindruckt er nicht so sehr.

**Erlaubte Völker:** Zwerge, Menschen

**Primärattribute:** Kraft, Ausdauer, Intellekt, Geist

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Einhandkolben, Zweihandkolben, waffenloser Kampf

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Stangenwaffen, Einhandschwerter, Zweihandschwerter, Einhandäxte, Zweihandäxte

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff, Leder, Panzerung, Schild, Plattenrüstung (hoch entwickelt)

## Klassen-Fähigkeiten

Wie der Krieger kann auch der Paladin lernen, alle Arten von Rüstungen zu tragen, und er verfügt über die wahrscheinlich umfangreichste Palette von Waffenfertigkeiten. Er verfügt über gute Voraussetzungen, um aus dem Nahkampf siegreich hervorzugehen, und diese Fähigkeit wird zudem noch durch seine einzigartigen Verstärkungszauber (buff), die Auren und Siegel, unterstützt.

Auren sind Verstärkungszauber (buff), die der Paladin auf sich selbst wirkt, die aber auch Auswirkungen auf alle in der Nähe befindlichen Gruppenmitglieder haben. Ein Paladin kann immer nur jeweils eine Aura um sich aufbauen und zwei Paladine mit der gleichen Aura können die Aurawirkung nicht durch Kopplung verstärken. Dagegen ist es möglich, dass mehrere Paladine verschiedene Auren nutzen, um unterschiedliche Verstärkungszauber (buff) überlappend auf Verbündete wirken zu lassen. Einige Auren können den Paladin und seine Verbündeten heilen, die Rüstung verstärken oder Angreifern Schaden zufügen. Bei Siegeln handelt es sich um einen anderen Typ von Verstärkerzaubern, die dem Paladin zur Verfügung stehen. Siegel sind kurzfristig wirksame Zaubereffekte mit bestimmten Vorteilen. Einige Siegel verstärken den angerichteten Schaden, absorbieren körperliche Schäden oder verstärken den Schaden gegen Untote. Pro Paladin kann immer nur jeweils ein Siegel bei einem Spieler aktiviert sein. Unter den restlichen Zaubern des Paladins sind Heil-, Auferstehungs- und Verteidigungszauber sowie Zauber, die speziell für Angriffe auf Untote geeignet sind.

## BEISPIELE FÜR ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON PALADINEN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Zauber und Fähigkeiten des Paladins. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber und Fähigkeiten zur Verfügung.



**Hingabe-Aura:** Die Rüstung aller Gruppenmitglieder wird verstärkt. Auf höheren Stufen wird die Rüstung noch weiter verstärkt.



**Göttlicher Schutz:** Macht Sie für begrenzte Zeit immun gegen Schäden durch körperlichen Kampf oder Zauber, aber Sie können während dieser Zeit weder angreifen noch Zauber wirken.



**Heil-Aura:** Heilt Gruppenmitglieder während eines kurzen Zeitraums. Die Aura ist nur außerhalb des Kampfs wirksam. Auf höheren Stufen ist die Heilwirkung stärker.



**Heiliges Licht:** Heilt den Schaden bei einem Ziel. Auf höheren Stufen ist die Heilwirkung stärker.



**Siegel des Furors:** Ein befreundeter Spieler wirkt dadurch bedrohlicher, was in Monstern den starken Wunsch erzeugt, diesen Spieler anzugreifen. Damit hat der Paladin eine gute Möglichkeit, Monster von schwächeren Gruppenmitgliedern abzulenken.



**Erlösung:** Bringt einen Spieler mit vollständiger Gesundheit und vollständigem Mana ins Leben zurück.



**Untotenflucht:** Ein untoter Gegner wird ein paar Sekunden lang gezwungen, vor dem Paladin Reißaus zu nehmen.

# Der Schamane

Schamanen sind die geistigen Ratgeber der Horde. Es handelt sich um eine vielseitige und flexible Klasse, die in einer Gruppe von Abenteurern viele Aufgaben übernehmen kann. Während andere Klassen aus reinen Kämpfern oder reinen Zauberern bestehen, ist der Schamane eine gute Mischung aus beidem. Er ist ein leistungsfähiger Zauberer, kann aber ebenfalls äußerst gut mit Kolben und Stab umgehen.

**Erlaubte Völker:** Orcs, Tauren, Trolle

**Primärattribute:** Intellekt, Ausdauer, Geist, Kraft

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Einhandkolben, Stäbe, waffenloser Kampf

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Einhandäxte, Dolche, Faustwaffen

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff, Leder, Schild, Panzerung (hoch entwickelt)

## Klassen-Fähigkeiten

Der Schamane verfügt über gute Gesundheit und Stärke im Nahkampf. Darüber hinaus kennt er Zauber, die ihm im Kampf helfen, zum Beispiel Angriffszauber für den Soforteinsatz und Waffen-Verstärkungszauber (buff). Außerdem verfügt er auch über starke Angriffs- und Heilzauber. Die geistorientierten Zauber des Schamanen ermöglichen ihm, eine Vielzahl nützlicher Nicht-Kampf-Aktionen auszuführen. Er kann Verbündete auferstehen lassen, sich in einen Gespensterwolf verwandeln, der sich schneller bewegt, oder unmittelbar in eine Stadt teleportieren.

## Schamanen-Totems

Die einzigartige Stärke des Schamanen sind Totems. Totems sind geistige Objekte, die sich ein Schamane mit der Erfüllung von Quests verdienen muss. Einmal verdient, gibt ein Totem dem Schamanen die Möglichkeit, Totemzauber zu wirken, die dem jeweiligen Element des Totems zugeordnet sind. Totemzauber können von einem Lehrer gekauft werden. Um sie zu wirken, muss jedoch auch das passende Elementargeist-Totem im Inventar des Schamanen mitgeführt werden.

Beim Wirken eines Totemzaubers wird ein zeitlich begrenzter Zauberschutz auf den Boden gelegt, der einen Zaubereffekt in diesem Gebiet bewirkt. Dieser Zauberschutz kann von Feinden angegriffen werden und der Totemzauber endet, wenn der Zauberschutz erlischt. Totemzauber können Verstärkungszauber (buff), Zauberschwächer sowie Heilzauber bewirken oder dienen dem Angriff auf Feinde.

Es gibt vier Totems. Das erste Totem, das Sie sich verdienen können, ist Erde, die anderen sind Feuer, Wasser und Luft. Ein Schamane kann immer nur jeweils ein Totem jedes Elements aktiviert haben. Wird ein anderer Totemzauber desselben Elements wie bei einem vorhandenen Totem gewirkt, führt das zum Verschwinden des vorherigen Totems. Erde-Totems sind in der Regel Schutzzauber, wie zum Beispiel das Steinklaue-Totem, das Monster vom Schamanen weglockt, oder das Steinhaut-Totem, das von Monstern angerichteten Nahkampfschaden verringert. Feuer-Totems dagegen sind in der Regel offensiver Natur. Unter den entsprechenden Zaubern sind zum Beispiel Sengtotem, Magma-Totem und Feuernova-Totem, die in der Nähe befindlichen Feinden Schaden zufügen. Wasser- und Luft-Totems bieten eine Reihe unterschiedlicher und nützlicher Zauber. Das Manaquell-Totem (Wasser) zum Beispiel verschafft dem Schamanen und seinen Verbündeten eine große

Beschleunigung der Mana-Regeneration und das Erdung-Totem (Luft) absorbiert schädliche Zauber, die von feindlichen Zauberern gewirkt wurden.

### BEISPIELE FÜR ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON SCHAMANEN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Zauber und Fähigkeiten des Schamanen. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber und Fähigkeiten zur Verfügung.



**Astral-Rückruf:** Teleportiert den Schamanen zu seiner Heimatbasis zurück. Die Heimatbasis wird ausgewählt, indem man in einer beliebigen großen Stadt mit einem Gastwirt spricht. Die Heimatbasis kann verändert werden, indem man mit einem anderen Gastwirt spricht.



**Kettenblitzschlag:** Schleudert einen verletzenden Blitz, der zu mehreren anderen Zielen weiterspringt und Schaden verursacht. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Erdschock:** Versetzt dem Ziel einen Schlag, verursacht Schaden und unterbricht jeden Zauber, den das Ziel gegebenenfalls gerade wirkt. Es handelt sich um einen unmittelbar wirksamen Zauber. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Flammenzungenwaffe:** Erfüllt die Waffe des Schamanen mit magischem Feuer. Bei jedem Treffer besteht eine Chance, dass zusätzlich Feuerschaden verursacht wird. Es gibt auch einen Flammenzunge-Totemzauber, der die Gruppenmitglieder des Schamanen mit dieser Waffeneigenschaft magieerfüllt. Auf höheren Stufen wird mehr Feuerschaden angerichtet.



**Frostchock:** Versetzt dem Ziel einen Schock, der Frostschaden verursacht und das Bewegungstempo des Feindes verlangsamt. Es handelt sich um einen unmittelbar wirksamen Zauber. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Heilwelle:** Heilt eine gewisse Menge Schaden. Es gibt auch einen Heiltotemzauber, der die Gruppenmitglieder des Schamanen heilt. Auf höheren Stufen ist die Heilwirkung stärker.



**Blitzschlagschild:** Umgibt den Schamanen mit Kugelblitzen, die explodieren und dem Angreifer Schaden zufügen, wenn der Schamane getroffen wird. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.

# Der Jäger

Der Jäger ist in World of Warcraft eine einzigartige Klasse, weil er in erster Linie ein Distanzangreifer ist. Auch wenn andere Klassen ebenfalls die Benutzung von Distanzwaffen erlernen können, ist doch keine so leistungsfähig bei ihrem tödlichen Einsatz wie der Jäger. Diese Klasse verfügt über zwei große Vorteile, die die Distanzangriffe des Jägers unterstützen: über ein treues Tier und eine breite Palette von Zaubern, die die Bewegungsfähigkeit einschränken.

**Erlaubte Völker:** Zwerge, Nachtelfen, Tauren, Orcs, Trolle

**Primärattribute:** Beweglichkeit, Geist, Intellekt, Ausdauer

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Einhandäxte oder Dolche, Schusswaffen oder Bogen, unbewaffneter Kampf

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Armbrüste, Faustwaffen, Speere, Stäbe, Einhandschwerter, Zweihandschwerter, Wurfwaffen, Zweihandäxte

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff, Leder, Panzerung (hoch entwickelt)

## Klassen-Fähigkeiten

Jäger sind wie Schurken und Krieger eine Kämpfer-Klasse, aber während sich die beiden anderen Klassen auf Nahkampfangriffe verlassen, setzt der Jäger auf Distanzstärke. Er verfügt über Zauberfähigkeiten, seine Zauber sind jedoch unterstützender Natur; sie erweitern die natürlichen Fähigkeiten des Jägers. Zur Unterstützung seiner Distanzangriffe stehen dem Jäger eine Reihe von Zaubern zur Verfügung, die seine Schusswaffe oder seinen Bogen mit zusätzlichem Schaden, Schaden im Lauf der Zeit oder anderen magischen Wirkungen magieerfüllen.

Jäger verfügen außerdem über einzigartige verstärkerzauberbezogene Zauber, die sie auf sich selbst wirken können; man nennt sie Aspekte. Diese Zauber bilden die Eigenschaften bestimmter Wildtiere nach. Der Aspekt des Geparden-Zaubers zum Beispiel erhöht das Bewegungstempo des Jägers, während der Aspekt des Affen seine Fähigkeit zum Ausweichen erweitert.

Als Meister von Tieren beherrscht der Jäger darüber hinaus eine Auswahl von Zaubern zur Kontrolle von Tieren, neben weiteren Zaubern, die seinem eigenen Tier gesteigerte Fähigkeiten verleihen.

## Tiere des Jägers

Tiere sind ein Schlüsselement der Jäger-Klasse. Nachdem der Jäger einige Erfahrung gesammelt hat, kann er lernen, wie man die wilden Tiere von Azeroth zähmt. Mit dem „Bestienzähmung“-Zauber kann er in der Wildnis ein Wildtier auswählen und es in einen treuen Begleiter verwandeln. Das Tier des Jägers kann anschließend die Ziele des Jägers angreifen und sie beschäftigt halten, während sich der Jäger auf Distanzangriffe verlegt.

Es ist wichtig, dass das Tier eines Jägers zufrieden ist, sonst verlässt es ihn oder greift ihn sogar an. Es gibt für das Tier eines Jägers eine Zufriedenheitswertung, die Sie sich ansehen können, indem Sie auf das Symbol Ihres treuen tierischen Begleiters klicken. Wenn das Tier kämpft, lässt seine Zufriedenheit nach. Sie kann aber wiederhergestellt werden, indem Sie Ihr Tier regelmäßig füttern. Nahezu jedes Monster der Gattung Wildtier kann gezähmt und in ein Tier zur Begleitung verwandelt werden. Nachdem Sie sich ein neues Tier angeschafft haben, können Sie ihm neue Fähigkeiten antrainieren, falls Sie über die „Bestienausbildung“-Fähigkeit verfügen.

Falls Sie neue Tiere entdecken, die Sie gern zähmen würden, können Sie Ihr aktuelles Tier in einen Stall geben, damit Sie aus einer Gruppe von Tieren wählen können, wenn Sie sich in die Welt der Abenteuer stürzen. Sie können aber immer nur von einem einzigen Tier begleitet werden. Ein Tier, das Sie nicht begleitet, verbleibt in einem Stall, wie man ihn in den meisten großen Städten findet.

## BEISPIELE FÜR ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON JÄGERN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Zauber und Fähigkeiten des Jägers. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber und Fähigkeiten zur Verfügung.



**Automatischer Schuss:** Lässt den Jäger seine Schusswaffe oder seinen Bogen automatisch abfeuern, bis dieser Modus deaktiviert wird. Nur der Jäger besitzt die Fähigkeit zum automatischen Schießen. Alle anderen Klassen müssen Schüsse immer einzeln und von Hand abgeben.



**Aspekt des Rudels:** Sorgt dafür, dass sich der Jäger und alle Gruppenmitglieder schneller bewegen, solange der Zauber aktiv ist.



**Eiskältefalle:** Es wird eine Falle aufgestellt, die den ersten Feind, der sich ihr nähert, einfrieren lässt. Dieser Effekt hält ein paar Sekunden lang an, endet aber vorzeitig, falls dem Ziel Schaden zugefügt wird. Es kann immer nur jeweils eine Falle aktiv sein. Die Falle hält eine Minute lang und kann nur außerhalb von Kampfaktivitäten platziert werden.



**Feuerbrandfalle:** Es wird eine Falle auf dem Boden aufgestellt, die einen Feind im Lauf der Zeit Brandschaden zufügt. Es kann immer nur jeweils eine Falle aktiv sein. Die Falle hält eine Minute lang und kann nur außerhalb von Kampfaktivitäten platziert werden.



**Tier wiederbeleben:** Bringt Ihr Tier mit minimaler Gesundheit ins Leben zurück.



**Schlangentisch:** Fügt dem Distanzangriff des Jägers eine Schaden-im-Lauf-der-Zeit-Komponente hinzu. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Gestutzte Flügel:** Ein Nahkampfangriff, der dem Ziel Schaden zufügt und es dramatisch verlangsamt. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.

# Der Hexenmeister

Obwohl viele, die sich mit Dämonen verbünden, der Dunkelheit anheim fallen, gelingt es dem Hexenmeister, die dämonischen Kräfte unter seinen Willen zu zwingen, ohne dass er dem reinen Bösen verfällt. Diese Zauberer können Dämonen beschwören, auf dass diese ihnen dienen, und sie können eine Menge schmerzhafter Zauber wirken, die allmählich das Leben von Feinden aufzehren. Hexenmeister sind körperlich zwar schwach, diesen Nachteil gleichen sie jedoch mit ihrer leistungsfähigen Palette von Zaubern und ihren dämonischen Tieren wieder aus.

**Erlaubte Völker:** Gnome, Menschen, Orcs, Untote

**Primärattribute:** Intellekt, Geist, Ausdauer

**Allgemeine Waffen-Fertigkeiten:** Dolche, unbewaffneter Kampf, Zauberstäbe

**Erweiterte Waffen-Fertigkeiten:** Stäbe, Einhandschwerter

**Rüstung-Sachverstand:** Stoff

## Klassen-Fähigkeiten

Hexenmeister verlassen sich auf ihre Zauber und ihre Tiere. Die Zauber eines Hexenmeisters fallen in sieben allgemeine Kategorien. Mit Flüchen können sie einem Ziel Schaden zufügen oder es körperlich schwächen. Der Hexenmeister kann auch Zauber wirken, die dem jeweiligen Ziel im Lauf der Zeit Schaden zufügen. Wenn mehrere solche Zauber auf ein Monster gewirkt werden, können sie seine Gesundheit rasch erschöpfen. Der Hexenmeister verfügt auch über ein paar Zauber, die unmittelbar Schaden anrichten. Im Lauf der Zeit kann er mit Zaubern und Tieren ebenso viel Schaden anrichten wie ein Magier, aber er kann Feinde nicht ganz so schnell besiegen. Obwohl beide Klassen äußerst mächtig sind, zielt der Spielstil beim Hexenmeister eher auf einen langsamen Tod von Feinden ab, während der Magier die schnelle und überwältigende Macht bevorzugt.

## Seelensplitter

Viele der leistungsfähigsten Zauber des Hexenmeisters setzen das Opfer von Reagenzien voraus, die als Seelensplitter bezeichnet werden. Seelensplitter werden erworben, indem man Monster mit einem aktiven „Seele abziehen“-Zauber ausschaltet. Man bekommt nur dann einen Seelensplitter von einem Monster, wenn man es selbst ausschaltet oder wenn es von einem Mitglied der eigenen Gruppe ausgeschaltet wurde. Selbst dann ist es außerdem notwendig, dass es für das Ausschalten des jeweiligen Monsters auch Erfahrung gab.

## Tiere des Hexenmeisters

Hexenmeister können zu Beginn des Spiels ein Tier erwerben und später weitere Tiere bekommen, wenn sie Erfahrung gesammelt und einen Tier-Quest erfüllt haben. Einmal erworben, bleibt das Tier im Repertoire der Zauber des Hexenmeisters erhalten und kann nach Belieben beschworen werden. Allerdings kann immer nur jeweils ein Tier aktiv sein.

Die Tiere eines Hexenmeisters erfüllen verschiedene Rollen. Der Wichtel zum Beispiel ist ein Distanzangreifer, der überdies Schutzzauber auf den Hexenmeister und Mitglieder seiner Gruppe wirken kann. Und der Leerwandler ist ein traditioneller Nahkämpfer mit hoher Gesundheit und einer Spott-Fähigkeit. Tiere auf höheren Stufen spielen speziellere Rollen und dienen als großen Schaden zufügender Schurken oder sogar als Transportmittel. Das Beschwören eines Tiers braucht ein bisschen Zeit und verbraucht einen Seelensplitter. Das einzige Tier, für das kein Seelensplitter

aufgewendet werden muss, ist der Wichtel. Für die mächtigsten Tiere werden unter Umständen sogar je zwei Splitter gebraucht.

## BEISPIELE FÜR ZAUBER UND FÄHIGKEITEN

Hier folgen ein paar Beispiele für die Zauber und Fähigkeiten des Hexenmeisters. Auf höheren Stufen stehen sogar noch phantastischere Zauber und Fähigkeiten zur Verfügung.



**Seelenstein erschaffen:** Erzeugt einen Seelenstein zum einmaligen Gebrauch, der seinen Besitzer auferstehen lässt. Er kann an andere Spieler weitergegeben werden. Für diesen Zauber werden zwei Seelensplitter benötigt. Falls Sie mit einem Seelenstein im Inventar sterben, können Sie mit Hilfe des Steins auferstehen. Allerdings kehren Sie mit minimaler Gesundheit und minimalem Mana ins Leben zurück und Sie leiden an der Auferstehungskrankheit.



**Fluch der Schwäche:** Reduziert den Schaden, der vom betroffenen Ziel im Nahkampf angerichtet wird. Auf höheren Stufen wird der Schaden noch stärker verringert. Es kann immer nur jeweils ein Fluch aktiv sein.



**Seele abziehen:** Fügt dem Ziel im Lauf der Zeit Schaden zu. Wenn das Ziel beim Abziehen der Seele stirbt, erhält der Hexenmeister automatisch einen Seelensplitter. Dies ist ein kanalisierter Zauber. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet, aber es gibt nach wie vor nur einen Seelensplitter.



**Furcht:** Bringt das Ziel dazu, mehrere Sekunden lang in Panik vor dem Hexenmeister zu fliehen. Während dieser Zeit kann das Monster nicht angreifen, aber es kann Verbündete zu Hilfe rufen. Auf höheren Stufen hält die Panik länger an.



**Feuerbrand:** Ein Feuerzauber, der das Ziel im Lauf der Zeit verbrennt. Auf höheren Stufen wird noch mehr Schaden angerichtet.



**Lebenzaffer:** Wandelt ein bisschen von der Gesundheit des Hexenmeisters in Mana um. Der Hexenmeister erleidet dabei sozusagen Schaden, der allerdings im gleichen Maße das Mana wieder auffüllt. Es handelt sich um einen unmittelbar wirksamen Zauber. Auf höheren Stufen wird mehr Mana aufgefüllt, aber auch beim Wirkenden mehr Schaden angerichtet.



**Ritual der Beschwörung:** Beschwört einen anderen Spieler von einem beliebigen Ort zum Aufenthaltsort des Hexenmeisters. Es werden zwei Helfer benötigt, um den Zauber zu wirken, und es müssen zwei Seelensplitter aufgewendet werden. Dieser Zauber ist überaus nützlich, um Gruppenmitglieder zu versammeln, bevor ein Quest angegangen wird.

# Kampftiere

Jäger und Hexenmeister sind die beiden Klassen in World of Warcraft, die Zugriff auf Tiere haben und deren Erfolg stark von diesen Tieren abhängt. Tiere sind sekundäre Charaktere, die Sie kontrollieren können. Sie sind einfacher und schwächer als volle Charakter-Klassen, aber sie verschaffen Ihrem Haupt-Charakter zusätzliche Stärke und Unterstützung. Einige Tiere sind von Natur aus Angreifer und stehen Ihnen beim Kampf gegen Ihre Feinde zur Seite. Einige sind eher defensiv ausgerichtet und halten Ihr Ziel beschäftigt, damit Sie aus der Ferne angreifen können, ohne Gegenmaßnahmen fürchten zu müssen. Außerdem gibt es einige ungewöhnlichere Tiere mit weniger leicht zu beschreibenden Fähigkeiten.

## FÄHIGKEITEN VON TIEREN

Jedes Tier verfügt über eine kleine Auswahl von Fähigkeiten. Kein Tier beginnt mit mehr als einer einzigen Fähigkeit oder einem einzigen Zauber, aber mit Hilfe eines Tierausbilders können weitere erlernt werden. Der Tierausbilder des Hexenmeisters wird Dämonenausbilder genannt.

Damit ein Tier neue Fähigkeiten oder Zauber erlernt, müssen Sie zunächst das Tier beschwören und anschließend mit einem Tierausbilder sprechen. Im Fenster des Ausbilders erscheinen daraufhin die Zauber und Fähigkeiten, die vom Tier erlernt werden können. Das Fenster bleibt leer, wenn kein Tier beschworen worden ist.

Das Erlernen einer neuen Tier-Fähigkeit folgt dem Muster beim Erlernen einer Klassen-Fähigkeit. Wählen Sie die gewünschte Fähigkeit an, und falls Ihr Tier auf der erforderlichen Stufe ist, können Sie auf den Ausbilden-Button klicken, damit es diese Fähigkeit erlernt. Genau wie bei Klassen-Fähigkeiten kostet es Geld, wenn eine Tier-Fähigkeit erlernt werden soll.

## TIER-AKTIONSLEISTE

Ihr Tier hat seine eigene Aktionsleiste, die oberhalb Ihrer eigenen untergebracht ist. Diese Tier-Aktionsleiste erscheint nur, wenn tatsächlich ein Tier beschworen worden ist. Wenn Sie dieser Leiste Zauber oder Fähigkeiten Ihres Tiers hinzufügen möchten, öffnen Sie das Zauber- oder das Fähigkeitenbuch Ihres Tiers und ziehen die gewünschten Aktionen mit gedrückter Maustaste auf die Leiste, wie Sie es auch im Fall Ihres eigenen Charakters machen würden. Aktionen in der Leiste können benutzt werden, indem man auf das entsprechende Symbol klickt oder STRG und das jeweilige Zahlen-Tastaturkürzel gleichzeitig drückt.



# Kapitel 7

## Talente

Nachdem ein Charakter die zehnte Stufe erreicht hat, bekommt er pro Stufe einen Talentpunkt verliehen. Talentpunkte können im Talente-Fenster wieder ausgegeben werden. Für jede Klasse gibt es drei Linien (quasi Richtungen) von Talenten, wobei die Volkstalente des jeweiligen Charakters nicht mitgerechnet werden.

Talente können für viele Dinge gut sein. Um sie zu kaufen, werden Talentpunkte aufgewendet. Viele Talente können die vorhandenen Fähigkeiten Ihrer Klasse verbessern, Ihnen neue Fähigkeiten verleihen oder Ihre Klassen-Fertigkeiten verbessern. Alle Klassen haben dieselben Talent-Optionen, aber kein Charakter kann erwarten, sämtliche Talente zu erwerben. So steht Ihrem Charakter eine breite Palette von Talenten zur Auswahl und Ihre persönliche Auswahl hilft dabei, dass Sie sich von anderen Spielern derselben Klasse unterscheiden.

### Talente wählen

Für jede Klasse gibt es drei Kategorien von Talenten, die je nach Art Ihrer Klassen-Fähigkeiten organisiert sind. Magier zum Beispiel verlassen sich hauptsächlich auf Ihre Zauber, die in die Kategorien Arkanzauber, Frostzauber und Feuerzauber fallen. Daher heißen die Talentkategorien des Magiers auch Arkan, Frost und Feuer. Mit Klicks auf die Register unten im Talente-Fenster können Sie auf jede dieser Kategorien zugreifen.

Talente werden auf einer 1-zu-1-Basis erworben. Für einen Talentpunkt, den Sie für ein Talent ausgeben, erhalten Sie eine Rangstufe in diesem Talent. Sie können aber erst Talentpunkte ansammeln, nachdem Sie die ersten paar Stufen des Spiels durchlaufen haben.

Das Talentsystem ist als Serie aufgebaut. Es gibt Talente niedrigerer Stufen, die Sie kaufen und beherrschen müssen, bevor Sie Talente höherer Stufen erlernen können. Allerdings bekommen Sie immer alle Talente einer Kategorie und auch die Pfade zu sehen, die zu den einzelnen Talenten führen. Darüber hinaus erfahren Sie, wozu ein Talent dient und welche Voraussetzungen für seinen Erwerb erfüllt werden müssen, wenn Sie den Mauszeiger über das fragile Talent schieben. Talente, die „abgegraut“ dargestellt werden, können nicht erlernt werden, weil Sie entweder nicht genug Talentpunkte dafür ausgeben können oder nicht genug andere Talente beherrschen. Für Talente gibt es keine Stufenbeschränkungen.

### Talente erlernen

Wenn Sie ein Talent erlernen wollen, schieben Sie zunächst den Mauszeiger über das gewünschte Talent und prüfen, ob es zu Ihnen passt. Es ist schwierig, das Erlernen von Talenten rückgängig zu machen, deshalb sollten Sie sich sicher sein, bevor Sie sich für eines entscheiden. Vergessen Sie auch nicht, dass Sie nicht sämtliche Talente erlernen können. Aus diesem Grund sollten Sie eine Entscheidung treffen, welche Talente oder Talente aus welcher Kategorie Sie erlernen möchten.

Linksklicken Sie auf ein Talent, für das Sie sich entschieden haben, um es zu erlernen. Es gibt keine Bestätigung für Ihre Auswahl. Hier gilt das Motto: Geklickt, gekauft! Falls Sie durch den Erwerb eines Talents neue Pfade in der Talentauswahl freigeschaltet haben, werden die freigeschalteten Talente jetzt nicht mehr „abgegraut“, sondern hell dargestellt.

Alle Klassen verfügen über Talente, die es Spielern ermöglichen, ihre Charaktere anzupassen. Talente lassen sich folgendermaßen anwenden:

- ◆ Um vorhandene Zauber oder Fähigkeiten einer Klasse zu verbessern.
- ◆ Um die Funktionalität vorhandener Zauber oder Fähigkeiten zu verändern.
- ◆ Um neue Zauber und Fähigkeiten zu erlernen.
- ◆ Um Klassen-Fertigkeiten zu verbessern.

Die drei Linien von Klassen-Talenten sind auf die Hauptstärken der jeweiligen Klasse ausgerichtet. Magier zum Beispiel teilen ihre Talente natürlich in Arkan-, Frost- und Feuer Talente auf, worin sich die drei Haupt-Zauberschulen spiegeln, die Magier erlernen. Krieger dagegen haben die drei Talentrichtungen Waffen, Wut und Schutz. Jede Kategorie von Talenten ist wie in einem Baum angeordnet: Neue Talente verzweigen jeweils aus einem Kernsatz von Stammtalenten heraus, die schon auf niedriger Stufe erlernt werden können. Ein Charakter kann innerhalb jedes Baums Talente erlernen, die seinen Charakter in allen Fähigkeiten und Möglichkeiten leistungsfähiger machen, die unter das Thema des jeweiligen Baums fallen. In der Frostlinie von Talenten zum Beispiel wird die Effizienz eines Magiers in der Anwendung von Frostzaubern erweitert. Die Schutztalente des Kriegers dagegen verbessern seine Spott- und Verteidigungsfähigkeiten. Kein Spieler kann jedoch darauf hoffen, es in allen drei Talentlinien zur Meisterschaft zu bringen. Mit Dutzenden Talenten pro Linie und mehreren Rangstufen für jedes Talent kann ein Charakter höchstens nach der umfassenden Meisterschaft in einem Talentbaum streben und sich darüber hinaus vielleicht noch halbwegs in einem zweiten vorarbeiten.

Sie können Talente einsehen, indem Sie auf den Talente-Button klicken oder das Tastaturkürzel N drücken. Schieben Sie den Mauszeiger über die verschiedenen Talente, damit Beschreibungen eingeblendet werden, die zeigen, wozu sie gut sind und wie man sie anwendet. Lesen Sie auf jeden Fall die Informationen aller Talentgruppen Ihrer Klasse sorgfältig durch, bevor Sie sich für eine entscheiden. Es ist hilfreich, wenn Sie beim Erwerb von Talenten schon ein Ziel oder wenigstens ein allgemeines Bild für Ihren Charakter entwickelt haben. So können Sie sinnvoller wählen, statt nur nach dem Zufallsprinzip zuzugreifen. Natürlich ist gegen Experimente nichts einzuwenden, aber trotzdem ist es wahrscheinlich klüger, alle Talente Ihrer Klasse kennen zu lernen, bevor Sie welche erwerben.



## Kapitel 8

### Fertigkeiten

Fertigkeiten sind ein wichtiger Aspekt Ihres Charakters. Die Klassen-Fertigkeiten geben an, wie effektiv Sie Ihre Klassen-Fertigkeiten nutzen. Waffen- und Rüstung-Fertigkeiten bestimmen, welche Ausrüstungsgegenstände Sie für Angriff und Verteidigung nutzen können. Handwerk-Fertigkeiten ermöglichen Ihnen, Rohmaterialien zu sammeln und zu fertigen Waren zu verarbeiten, die Sie dann selbst benutzen oder verkaufen können.

#### KLASSEN-FERTIGKEITEN

Sie können sich all Ihre Fertigkeiten einschließlich der Klassen-Fertigkeiten auf Ihrer Fertigkeiten-Seite ansehen, indem Sie sie entweder mit dem Tastaturkürzel K öffnen oder einfach in Ihrem Charakter-Info-Fenster dorthin blättern. Klassen-Fertigkeiten stehen oben auf der Fertigkeiten-Seite. Sie sind spezifisch für die jeweilige Charakter-Klasse. Wenn zum Beispiel ein Magier Feuer- oder Frostzauber wirkt, bestimmt die Feuer- oder Frost-Fertigkeit, wie effektiv er diese Zauber wirken kann. Je höher die Wertung des Magiers bei diesen Klassen-Fertigkeiten ist, desto schwieriger sind die Zauber des Magiers abzuwehren. Charaktere, die keine Zauberer sind, haben Klassen-Fertigkeiten, die mit ihren Fähigkeiten verbunden sind. Diese Fertigkeiten bestimmen ebenfalls, wie effektiv die Fähigkeiten genutzt werden können.

#### Klassen-Fertigkeiten verbessern

Klassen-Fertigkeiten verbessern sich, sobald Sie sie anwenden. Wenn Sie einen Zauber wirken oder eine Fähigkeit anwenden, verbessert sich die damit verbundene Fertigkeit manchmal um einen Punkt. Handwerk-Fertigkeiten, Waffen-Fertigkeiten und Verteidigen-Fertigkeiten verbessern sich jedoch nicht automatisch, wenn Sie Stufen aufsteigen.

#### Maximale Klassen-Fertigkeit-Stufe

Die Höchstpunktzahl, die Sie bei einer Klassen-Fertigkeit erreichen können, hängt von Ihrer Stufe ab, und wenn sich Ihre Klassen-Fertigkeiten bereits auf dem Maximum befinden, erhalten Sie keine weiteren klassenbezogenen Fertigkeitenpunkte mehr, auch wenn Sie wiederholt dieselben Zauber wirken oder Klassen-Fertigkeiten anwenden. Steigen Sie hingegen eine Stufe auf, erhöht sich die Obergrenze für Ihre Klassen-Fertigkeiten und Sie können weitere klassenbezogene Fertigkeitenpunkte erzielen.

## WAFFEN-FERTIGKEITEN UND RÜSTUNG-SACHVERSTAND

Bei allen Klassen gibt es des Weiteren ein festgelegtes Set von Waffen-Fertigkeiten und Rüstung-Sachverstand. Krieger zum Beispiel können lernen, alle Typen von Rüstungen und Waffen zu benutzen (mit Ausnahme von Zauberstäben), während Magier nur Stoffrüstungen, Dolche, Stäbe, Zauberstäbe oder Schwerter benutzen können. Darüber hinaus gelten für Waffen-Fertigkeiten volksspezifische Einschränkungen. Gnomenkrieger können zum Beispiel keine Bogen benutzen, während Nachtelfen wiederum keine Schusswaffen nutzen können.

Eine hohe Wertung bei einer Waffen-Fertigkeit verbessert Ihre Chance auf einen Treffer mit dieser Art von Waffen. Im Gegensatz dazu verbessert sich der Rüstung-Sachverstand nicht durch Benutzung. Sobald Sie über Rüstung-Sachverstand verfügen, können Sie jede beliebige Rüstung dieses Typs tragen.

### Waffen-Fertigkeiten verbessern

Ihre Waffen-Fertigkeiten verbessern sich nur, wenn Sie Waffen benutzen. Daraus ergibt sich, dass, wenn Ihr Charakter über die Dolch-Fertigkeit verfügt, jedoch immer nur Stäbe und keine Dolche verwendet, sich Ihre Stab-Fertigkeit verbessert, während die Dolch-Fertigkeit auf demselben Stand bleibt. Für alle Waffen-Fertigkeiten gilt, dass, je höher die Wertung ist, Sie desto geschickter im Umgang mit dieser Fertigkeit sind. Wenn Sie also mit einer hohen Stufe von Stäben zu Dolchen wechseln, ist Ihre Dolch-Fertigkeit zu Beginn zu niedrig, um die Verteidigung von Monstern mit derselben Stufe wie Ihre eigene durchdringen zu können.

### Neue Rüstung- und Waffen-Fertigkeiten erlernen

Neue Waffen-Fertigkeiten und Rüstung-Sachverstand können Sie bei einem für eine Klasse bestimmten Lehrer erlernen. In Ihrem Ausbildungsfenster werden alle Waffen-Fertigkeiten bzw. jeglicher Rüstung-Sachverstand aufgeführt, die Ihrer Klasse zur Verfügung stehen, sowie die Mindeststufe, die Sie erreicht haben müssen, um diese zu erlernen. Falls Ihre Stufe für eine Fertigkeit oder einen Sachverstand noch zu niedrig ist, erscheinen diese in roter Schrift. Wenn sie jedoch erlernbar sind, werden sie in grüner Schrift angezeigt. Das Erlernen einer neuen Waffen-Fertigkeit oder eines Rüstung-Sachverstands kostet lediglich Geld. Solange Sie genug Geld haben, können Sie einfach unten im Ausbildungsfenster auf den Lernen-Button klicken. Ihr Charakter wird dann automatisch mit der neuen Waffen-Fertigkeit oder dem Rüstung-Sachverstand ausgestattet.

## HANDWERK-FERTIGKEITEN

Handwerk-Fertigkeiten ermöglichen es Ihnen, in der Umgebung zu findende Rohstoffe abzubauen und diese dann zu fertigen Produkten zu verarbeiten, die Sie entweder benutzen oder verkaufen können.

### Handwerk-Fertigkeiten erlernen

Zu Beginn verfügen Sie über keinerlei Handwerk-Fertigkeiten. Um eine Handwerk-Fertigkeit zu erlernen, müssen Sie einen Lehrer für diese Handwerk-Fertigkeit aufsuchen, bei dem Sie das Handwerk erlernen können.

Wenn Sie eine Handwerk-Fertigkeit erlernt haben, wird diese Fertigkeit Ihrem Fähigkeitenbuch hinzugefügt. Um sie wiederzufinden, öffnen Sie Ihr Fähigkeitenbuch und blättern dann zur Fähigkeiten-Seite. Sie können diese Fertigkeit benutzen, indem Sie sie auf der entsprechenden Seite linksklicken. Alternativ können Sie die Fähigkeit auch anklicken und auf Ihre Aktionsleiste ziehen, um sie von dort aus zu benutzen.

### Die Beschränkung auf zwei Handwerk-Fertigkeiten

Jeder Charakter kann bis zu zwei Handwerk-Fertigkeiten erlernen. Dies ermöglicht es dem Spieler, völlig autark zu werden, denn er kann sowohl eine Handwerk-Fertigkeit fürs Sammeln als auch eine zur Herstellung von Dingen auswählen. Andere Möglichkeiten wären das Erlernen von zwei Sammelhandwerk-Fertigkeiten oder zwei Herstellungshandwerk-Fertigkeiten. Kein Charakter kann mehr als zwei Handwerk-Fertigkeiten erlernen. Sekundäre Fertigkeiten jedoch, zum Beispiel Angeln und Kochen, fallen nicht unter diese Beschränkung.

### Ränge von Handwerk-Fertigkeiten

Wenn Sie mit dem Erlernen einer Handwerk-Fertigkeit beginnen, erhalten Sie zunächst den Status eines Lehrlings. In dem Maße, in dem Sie die Handwerk-Fertigkeit anwenden, zum Beispiel um Materialien zu sammeln oder Gegenstände herzustellen, verbessern Sie Ihre Fertigkeit. Haben Sie eine Fertigungsstufe von 75 erreicht, können Sie den nächsten Rang der Handwerkskunst Ihrer Handwerk-Fertigkeit erlernen, den Rang eines Gesellen. Steigern Sie Ihre Fertigungsstufe um weitere 75 Punkte auf 150, können Sie den nächsten Rang angehen und Experte werden usw.

Im Spiel den ersten Lehrer für eine Fertigkeit zu finden, ist nicht schwer, denn es gibt Lehrer in allen möglichen Ansiedlungen, aber um die fortgeschrittensten Techniken der Handwerk-Fertigkeiten zu erlernen, müssen Sie schon ziemlich weit reisen, um die Meister Ihrer jeweiligen Handwerk-Fertigkeit aufzusuchen. In manchen Fällen können Sie den Rang eines Experten oder höhere Ränge nur erreichen, wenn Sie einen Quest für den Lehrer der Handwerk-Fertigkeit abschließen.

## Handwerk-Fertigkeiten verlernen

Sie können Handwerk-Fertigkeiten wieder verlernen, indem Sie Ihr Fertigkeiten-Fenster öffnen (Tastaturkürzel K drücken oder im Charakter-Info-Fenster auf das Fertigkeiten-Register klicken). Klicken Sie dann auf die Handwerk-Fertigkeit. Unten im Fertigkeiten-Fenster sehen Sie einen durchgestrichenen Kreis neben der angewählten Handwerk-Fertigkeit. Klicken Sie darauf, um die Fertigkeit zu verlernen. Durch das Verlernen einer Handwerk-Fertigkeit wird ein Platz frei, sodass Sie eine neue Handwerk-Fertigkeit erlernen können, jedoch werden gleichzeitig auch alle Fertigkeitenpunkte gelöscht, die Sie zu dieser Fertigkeit erworben haben. Falls Sie diese Handwerk-Fertigkeit zu einem späteren Zeitpunkt erneut erlernen, setzen Sie nicht bei Ihrer letzten Fertigungsstufe an, sondern müssen mit dem Lernen ganz von vorn beginnen.

## SAMMELHANDWERK-FERTIGKEITEN

Sammelhandwerk-Fertigkeiten ermöglichen es Ihnen, in der Umgebung zu findende Rohmaterialien zu sammeln bzw. abzubauen. Überall in der Spielwelt gibt es Mineralabbaustellen, Pflanzen und Tierkadaver. Diese Objekte können genutzt werden, um daraus Erz und Gestein, Kräuter und Häute zu gewinnen.

### So benutzen Sie eine Sammelhandwerk-Fertigkeit

Sobald Sie die Maus über einen Rohstoff schieben, erscheint ein Sammeln-Symbol bei Ihrem Mauszeiger. Wenn Sie die Maus über eine Mineralabbaustelle schieben, erscheint ein Mauszeiger in Form einer Spitzhacke, bei Pflanzen ist ein Blumen-Mauszeiger zu sehen und bei einem Kadaver, der gehäutet werden kann, erscheint ein Kürschnermesser. Der Tooltipp, der angezeigt wird, sobald Sie die Maus über einen Rohstoff schieben, nennt Ihnen den Namen des Rohstoffs sowie den Namen der Fertigkeit, die benötigt wird, um ihn nutzbar zu machen. Der Name der Fertigkeit erscheint in einer jeweils anderen Farbe, je nachdem wie schwierig der Abbau des Rohstoffs ist. Falls Sie nicht über die entsprechende Fertigkeit verfügen, wird der Name der Fertigkeit in roter Schrift angezeigt, was bedeutet, dass Sie den Rohstoff nicht gewinnen können. Der Name ist ebenfalls rot, wenn Sie zwar über die Fertigkeit verfügen, Ihre Fertigungsstufe jedoch nicht hoch genug ist, um den Rohstoff zu gewinnen. In diesem Fall müssen Sie erst Ihre Fertigungsstufe erhöhen, bevor Sie den Rohstoff erfolgreich gewinnen können.

### So verbessern Sie eine Sammelhandwerk-Fertigkeit

Wie bei allen Handwerk-Fertigkeiten können Sie auch diese Handwerk-Fertigkeit verbessern, indem Sie sie benutzen. Immer, wenn Sie sich einen Rohstoff aneignen, indem Sie Ihre Sammelfertigkeit nutzen, besteht die Chance, dass Sie Ihre Fertigkeit um jeweils einen Punkt verbessern. Die Farbe, also die Schwierigkeitsstufe, in der der Name der Fertigkeit im Tooltipp angezeigt wird, informiert Sie darüber, wie wahrscheinlich es ist, dass Sie durch die Gewinnung des Rohstoffs Ihre Fertigkeit verbessern. Je schwieriger der Rohstoff zu erlangen ist, desto eher erhalten Sie einen Fertigkeitenpunkt durch diese Tätigkeit. Die Schwierigkeitsstufen, geordnet von niedrig bis hoch, lauten wie folgt: grau, grün, gelb, orange und rot. Wenn Sie einen gelben oder orangen Rohstoff gewinnen, verbessert dies gewöhnlich Ihre Fertigkeit. Gewinnen Sie einen grünen Rohstoff, erreichen Sie nur selten eine Verbesserung Ihrer Fertigkeit, und wenn Sie einen grauen Rohstoff gewinnen, wird Ihre Fertigkeit gar nicht verbessert. Rote Rohstoffe können selbstverständlich erst dann gewonnen werden, wenn Sie über die entsprechende Fertigungsstufe verfügen. Wenn Sie nach

und nach die Fertigungsstufe Ihrer Sammelfertigkeit erhöhen, können Sie schließlich irgendwann auch die schwierigsten Rohstoffe gewinnen.

### Zutaten kaufen

Bei vielen Herstellungshandwerk-Fertigkeiten ist es erforderlich, dass Sie neben Blaupause-Zutaten auch noch spezielle Handelswaren beschaffen müssen. Bei der Schneiderhandwerk-Fertigkeit benötigen Sie zum Beispiel immer Fäden bzw. Garn, um die einzelnen Stoffteile zusammenzunähen, und bei vielen Schmiedekunstanleitungen brauchen Sie ein Flussmittel, um Verunreinigungen des Metalls zu beseitigen. Diese Handelswaren können Sie bei Handelsbedarfsverkäufern erwerben, die man häufig in größeren Städten oder Gemeinden finden kann.

### Zutaten für Gegenstände höherer Stufen

Sobald Sie mit der Herstellung von Gegenständen höherer Stufe beginnen, werden immer mehr unterschiedliche Zutaten benötigt. Für die Herstellung von Schneiderwaren höherer Stufe ist Leder erforderlich, während für Bergbau- und Ingenieurskunstgegenstände höherer Stufen oft sowohl Leder als auch Leinen benötigt werden. Viele Zutaten höherer Stufe kann man nicht bei Verkäufern erwerben, sondern erhält sie nur von anderen Spielern oder durch das Plündern getöteter Monster.

## Kräuterkunde

Mit Hilfe der Kräuterkunde können Sie Kräuter unter den zahlreichen Pflanzen in der Welt sammeln. Zu den Kräutern niedriger Stufe zählen die Friedensblumenblüte, das Silberblatt und der Schlangenzwerg. Kräuter höherer Stufe sind Maguskönigskraut, Wilddornrose, Beulengras, Hochkönigskraut und Golddorn.

**Kräuterkundetipps:** Rechtsklicken Sie einfach auf ein Kraut, um es zu pflücken. Falls Sie über die erforderliche Fertigungsstufe verfügen, öffnet sich fast immer ein Plünderfenster, in dem die Kräuter, die Sie gefunden haben, angezeigt werden. Sollten Sie die Nachricht erhalten, wonach Sie das Kraut angeblich nicht sammeln konnten, versuchen Sie es einfach noch einmal.

Mit dem Erlernen der Kräuterkunde-Fertigkeit erhalten Sie die Kräutersuche-Fähigkeit. Wenn Sie sie anklicken, werden alle in der Nähe befindlichen Kräuter auf Ihrer Minikarte angezeigt. Helle Punkte auf der Minikarte sind Kräuter, die oberirdisch wachsen, während grau unterlegte Punkte auf Kräuter hinweisen, die in unterirdischen Höhlen gedeihen. Sie können die Kräutersuche-Fähigkeit aktivieren und aktiviert lassen, bis Sie sterben oder bis Sie sie wieder deaktivieren.

Aus den Kräutern, die Sie mit Hilfe dieser Fertigkeit sammeln, können Sie mit Hilfe von Alchimie Tränke herstellen oder mit Hilfe der Verzauberkunst-Fertigkeit Gegenstände verzaubern. Wenn Sie sich für die Kräuterkunde-Sammelfertigkeit entscheiden, wäre anschließend entweder Alchimie oder Verzauberkunst die logischste nächste Wahl zur Verbesserung Ihres Charakters. Sie können gefundene Kräuter auch an andere Spieler verkaufen.

## Bergbau

Durch Bergbau können Sie Erz, Steine und Edelsteine gewinnen. Erz kann zu Metallbarren verarbeitet werden, während man aus Steinen veredelte Steine machen kann. Metallbarren sind besonders wichtig für Schmiedekunst- und Ingenieurskunstblaupausen. Edelsteine sind für viele Blaupausen höherer Stufe in anderen Herstellungsfertigkeiten erforderlich. Mit niedriger Stufe können Sie Kupfer abbauen, aber sobald sich Ihre Fertigkeiten verbessern, können Sie auch erlernen, wie man Zinn, Silber, Eisen, Gold und Mithril abbaut.

**Bergbautipps:** Um an einer Mineralabbaustelle Bergbau zu betreiben, müssen Sie eine Spitzhacke in Ihrem Rucksack oder Ihren Inventartaschen haben. Rechtsklicken Sie dann auf eine Abbaustelle, um dort Mineralien zu gewinnen. Um rohes Erz zu Metallbarren zu schmelzen, benötigen Sie eine Schmiede. Schmieden gibt es in allen größeren Städten. Mit dem Erlernen der Bergbau-Fertigkeit erhalten Sie die Mineraliensuche-Fähigkeit. Wenn Sie die anklicken, werden alle in der Nähe befindlichen Mineralabbaustellen auf Ihrer Minikarte angezeigt. Oberirdisch gelegene Mineralien erscheinen als helle Punkte auf der Karte, während unterirdische Mineralien als graue Punkte dargestellt werden. Sie können die Mineraliensuche-Fähigkeit aktivieren und aktiviert lassen, bis Sie sterben oder bis Sie sie wieder deaktivieren.

Die von Ihnen abgebauten Mineralien sind in der Schmiede- und Ingenieurskunst hoch begehrt. Wenn Sie sich für die Bergbau-Fertigkeit entscheiden, sollten Sie logischerweise als Nächstes eine dieser beiden Herstellungsfertigkeiten auswählen. Sie können Ihre Mineralien auch verkaufen, denn danach besteht immer eine große Nachfrage.

## Kürschnerei

Durch das Häuten von gefallenen Monstern erhalten Sie Leder und Häute. Nur wilde Tiere können gehäutet werden. Humanoiden, Dämonen, Untote und andere Monstertypen lassen keine Kadaver zurück, die gehäutet werden können. Ihre Kürschnereistufe bestimmt, Kadaver welcher Stufe Sie häuten können. Ein Spieler mit Lehrlingskürschnerei kann zum Beispiel keinen Kadaver Stufe 40 häuten. Kadaver niedriger Stufe ergeben verdorbene Lederfetzen und leichtes Leder, während Kadaver höherer Stufe mittleres, schweres und dickes Leder ergeben. Sie können außerdem leichte, mittlere und schwere Häute finden.

**Kürschnereitipps:** Sie müssen ein Kürschnermesser in Ihrem Inventar haben, um einen Kadaver häuten zu können. Rechtsklicken Sie dazu einfach auf den Kadaver. Leder wird hauptsächlich für die Herstellungsfertigkeit der Lederverarbeitung benötigt, ist jedoch auch für diverse Schneidereimuster, Schmiedekunst- und Ingenieurskunstblaupausen erforderlich.

Wenn Sie sich für die Kürschnerei entscheiden, sollten Sie logischerweise als Nächstes Lederverarbeitung als Herstellungsfertigkeit auswählen. Sie können das gewonnene Leder auch verkaufen, denn danach besteht immer eine große Nachfrage.

## HERSTELLUNGSHANDWERK- FERTIGKEITEN

Herstellungshandwerk-Fertigkeiten ermöglichen Ihnen die Herstellung von Gegenständen, die Ihr Charakter tragen und die Sie in WORLD OF WARCRAFT verkaufen können. Herstellungsfertigkeiten bieten eine ausgezeichnete Möglichkeit, Ihren Charakter mit Rüstungen und Waffen auszustatten, die Sie nirgendwo anders im Spiel finden können, und Sie können sogar ordentlichen Profit daraus ziehen.

### So benutzen Sie Herstellungsfertigkeiten

Für die Anwendung einer Herstellungsfertigkeit sind die Blaupause eines Gegenstands sowie die darin aufgeführten Zutaten erforderlich. Wenn Sie alle Zutaten in Ihrem Inventar zusammenhaben, öffnen Sie im Fähigkeitenbuch Ihr Fenster mit den Herstellungshandwerk-Fertigkeiten oder Sie benutzen dazu den Handwerk-Fertigkeit-Button Ihrer Aktionsleiste. Im Handwerk-Fertigkeitenfenster werden dann alle vorhandenen Blaupausen angezeigt.

Das Gegenstandsfenster unten im Handwerk-Fertigkeitenfenster zeigt Ihnen, wie viel Sie von jeder einzelnen Zutat haben, während Sie die Blaupausenliste darüber informiert, wie viele Exemplare Sie anfertigen können.

Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf Erstellen, und nach einem kurzen Moment werden die nötigen Zutaten aus Ihrer Tasche genommen. Danach erscheint der neu hergestellte Gegenstand in Ihrem Inventar.

Die Herstellung eines Gegenstands mit Hilfe einer Herstellungsfertigkeit gelingt immer. Sofern Sie alle erforderlichen Zutaten haben, werden die Gegenstände fehlerfrei angefertigt.

### So verbessern Sie eine Herstellungshandwerk-Fertigkeit

Herstellungsfertigkeiten verbessern sich, indem Sie sie anwenden. Sie verbessern Ihre Fertigkeit nur, indem Sie schwierige Gegenstände herstellen, nicht jedoch, wenn Sie einfache fertigen. Sämtliche Blaupausen sind mit einem Farbcode versehen, um deren Schwierigkeitsstufe zu verdeutlichen. Diese Farben sind, von einfach bis schwer sortiert: grau, grün, gelb, orange und rot. Rote Fertigkeiten erscheinen nie in Ihrer Blaupausenliste, weil Sie diese nicht erlernen können. Sie können Sie sich jedoch ansehen, wenn Sie einen Lehrer für Handwerk-Fertigkeiten aufsuchen. Die Herstellung oranger Gegenstände verbessert immer Ihre Fertigkeit; gelbe Gegenstände verbessern Ihre Fertigkeit nur manchmal, grüne Gegenstände selten; graue Gegenstände verbessern Ihre Fertigkeit gar nicht. Wenn Sie nach und nach Ihre Handwerk-Fertigkeit verbessern, kann sich die Farbe oranger Blaupausen zu gelb, grün und schließlich grau ändern. Um Ihre Fertigkeit weiter zu verbessern, müssen Sie anspruchsvollere Blaupausen auf Ihre Liste setzen.

## So suchen Sie Zutaten

Um Herstellungsfertigkeiten nutzen zu können, sind Unmengen von Rohmaterialien erforderlich. Diese Materialien werden manchmal Zutaten oder auch Komponenten genannt. Viele können Sie bekommen, indem Sie die notwendigen Rohstoffe mit Hilfe einer entsprechenden Sammelfertigkeit erlangen. Sie können die notwendigen Zutaten jedoch auch anderen Spielern abkaufen. Wenn Sie Gegenstände höherer Stufe herstellen, müssen Sie sich ohnehin verschiedene Zutaten besorgen, denn für diese Blaupausen ist oftmals eine große Bandbreite von Komponenten erforderlich.

## So bekommen Sie Blaupausen

Die Blaupausen für die Herstellung eines Gegenstands werden unterschiedlich bezeichnet, je nachdem, unter welche Kategorie sie fallen: Pläne, Baupläne, Formeln, Rezepte, Muster und vieles mehr. Sobald Sie eine Herstellungshandwerk-Fertigkeit erlernt haben, bekommen Sie ein paar Blaupausen. Die meisten anderen Blaupausen können Sie bei entsprechenden Verkäufern von Handwerk-Fertigkeiten erwerben. Blaupausen, die Sie von Verkäufern bekommen, haben jeweils eine Mindestfertigungsstufe, der Sie entsprechen müssen, wenn Sie sie kaufen möchten.

Während es viele Blaupausen nur bei Verkäufern gibt, findet man manche Blaupausen auch als seltene Beute bei Monstern, als Quest-Belohnung, oder man kann sie anderen Spielern abkaufen. Alle Blaupausen mit Ausnahme derer, die Sie bekommen, sobald Sie eine Fertigkeit erlernt haben, verfügen über eine Fertigungsstufe, der Sie entsprechen müssen, um sie benutzen zu können. Blaupausen, die Sie als Beute bei Monstern finden, müssen von Hand in Ihre Blaupausenliste für Handwerk-Fertigkeiten eingetragen werden, indem Sie sie in Ihrem Inventar mit der rechten Maustaste anklicken. Gleich nach dem Erhalt werden alle Blaupausen Ihrer Blaupausenliste für die jeweilige Handwerk-Fertigkeit hinzugefügt.



## Alchimie

Mit Hilfe der Alchimie können Sie Tränke, Öle und andere Substanzen zusammenbrauen. Tränke können von Spielern eingenommen werden und haben verschiedenen Nutzen, während Öle nur auf Waffen und Rüstungen aufgebracht werden, um so einen zusätzlichen Effekt zu erzielen.

**Blaupausenbezeichnung:** Rezepte

## Schmiedekunst

Mit der Schmiedekunst können Sie Waffen und Rüstungen aus Metall anfertigen. Es ist eine äußerst nützliche Fertigkeit, die Ihnen eine Menge Profit einbringen kann, denn Sie können Waffen anfertigen, die von allen Klassen genutzt werden können. Um Metallbarren und andere Zutaten zu fertigen Waffen und Rüstungen zu verarbeiten, müssen Sie an einem Amboss arbeiten, wie man ihn in allen größeren Städten findet. Viele der für die Schmiedekunst notwendigen Zutaten können durch die Bergbau-Fertigkeit gewonnen werden, die für alle Schmiede, die sich ihre Materialien selbst besorgen, eine sehr nützliche sekundäre Fertigkeit ist.

**Blaupausenbezeichnung:** Pläne

## Ingenieurskunst

Die Ingenieurskunst ist eine Herstellungsfertigkeit, mit der Sie ein bizarres Sortiment aus Aufziehgerätschaften, Sprengstoffen, Schutzbrillen und Waffen herstellen können. Unter allen Herstellungsfertigkeiten erfordert diese eine besonders große Bandbreite an Materialien. Bei den meisten Blaupausen ist jedoch zumindest etwas Metall oder Gestein erforderlich, deshalb sollten Ingenieure, die ihre Materialien selbst beschaffen, sich die Bergbau-Fertigkeit aneignen.

**Blaupausenbezeichnung:** Baupläne

## Jederverarbeitung

Mit der Lederverarbeitung können Sie Lederrüstungen, Lederflicken, die die Verteidigungsfähigkeit verbessern, und Behälter fertigen. Alle Lederverarbeitungsblaupausen erfordern Leder und geschmeidige Häute, deshalb sollten Lederverarbeiter, die ihre Materialien selbst beschaffen, sich die Kürschnerei-Fertigkeit aneignen.

**Blaupausenbezeichnung:** Muster

## Schneiderei

Mit Hilfe der Schneiderei können Sie Stoffrüstungen anfertigen. Schneiderei und Lederverarbeitung sind die einzigen Fertigkeiten, mit denen Sie Taschen herstellen können, um darin zusätzliche Inventargegenstände unterzubringen. Aus diesem Grund sind Schneider oftmals sehr gefragt. Schneidereimuster erfordern verschiedene Arten von Stoffen. Die am häufigsten vorkommenden Arten von Stoffen sind Leinen, gefolgt von Wolle, Seide und magiergewirktem Stoff. Die besten Schneidereigegenstände kann man nur aus den seltensten Stoffen herstellen, zum Beispiel Seide und magiergewirktem Stoff. Stoffe kann man nicht mit Hilfe einer Sammelfertigkeit gewinnen. Sie müssen stattdessen von gefallenem humanoiden Monstern geplündert werden, die manchmal Stoffe als Beute fallen lassen.

**Blaupausenbezeichnung:** Muster

## Erste Hilfe

Mit der Erste-Hilfe-Fertigkeit können Sie Verbände herstellen, mit denen Sie sich oder andere Spieler verbinden können, um Schaden durch Trefferpunkte zu heilen. Mit Erster Hilfe können Sie auch andere Heilmittel herstellen, zum Beispiel Gegengiftstoff. Einen Erste-Hilfe-Verband anzulegen erfordert ein bisschen Zeit, ist aber eine gute Methode, um die Gesundheit wiederherzustellen, falls Sie nicht mit einem Heiler unterwegs sind. Die Erste-Hilfe-Fertigkeit ist des Weiteren eine praktische ergänzende Fertigkeit für Krieger und Schurken, die gern solo spielen. Um Verbände herzustellen, brauchen Sie Stoff. Die besten Verbände kann man nur aus den seltensten Stoffen herstellen, zum Beispiel aus Seide und magiergewirktem Stoff.

**Erste-Hilfe-Tipps:** Verbände können Sie an andere Spieler verkaufen, die sie jedoch erst benutzen können, wenn sie ebenfalls über die Erste-Hilfe-Fertigkeit verfügen. Sie können andere Spieler aber auch mit Erste-Hilfe-Verbänden verbinden. Falls Sie selbst einen Verband angelegt bekommen, müssen Sie eine Minute abwarten, bevor Sie einen weiteren anlegen können. Anders als bei Tränken dauert die Benutzung von Verbänden eine Weile, daher sollten sie eher vor oder nach einem Kampf angelegt werden.

**Blaupausenbezeichnung:** Formeln

## Verzauberkunst

Die Verzauberkunst-Fertigkeit lässt Sie Ausrüstungsgegenstände mit verschiedenen magischen Fähigkeiten versehen. Sie können Ausrüstung verzaubern, um Attribut-Boni, Schadenverstärker, Schutz gegen Zauber und sogar Fertigkeitenverstärkung zu erzielen. Die Verzauberkunst-Fertigkeit erfordert keine Sammelfertigkeit, denn die Hauptzutaten für die Handwerk-Fertigkeit sind im Wesentlichen magische Gegenstände. Verzauberer können magische Gegenstände auch wieder entzaubern (solche mit grüner oder blauer Farbe) und diese in die einzelnen Verzauberungszutaten zerlegen, die dann verwendet werden können, um neue Verzauberungen zu schaffen. Neben diesen Grundzutaten werden für manche Rezepte auch gelegentlich Kräuter oder das eine oder andere Objekt benötigt. Bei allen Verzauberkunstrezepten ist es des Weiteren erforderlich, dass Sie eine Rute in Ihrem Inventar haben, um die Zauber wirken zu können.



**Verzauberkunsttipps:** Da Sie durch die Verzauberkunst keine handelbaren Gegenstände herstellen können, müssen Sie mit Hilfe des Handelfensters die Ausrüstung anderer Spieler verzaubern. Alle Spieler haben unten in ihrem jeweiligen Handelfenster einen einzelnen Platz für nicht-handelbare Gegenstände. Sobald ein anderer Spieler an diesem Platz einen Gegenstand platziert, können Sie ihn anklicken, um ihn zu verzaubern. Die Verzauberung ist erst dann abgeschlossen, wenn beide Spieler auf den Handel-Button unten im Fenster geklickt haben.

**Blaupausenbezeichnung:** Formeln

## Sekundäre Fertigkeiten

Sekundäre Fertigkeiten sind nützliche Fertigkeiten, die Sie erlernen können, ohne dass Sie dafür einen Ihrer zwei Handwerk-Fertigkeiten-Plätze opfern müssen. Sie können sie jedoch genau so erlernen und verbessern wie normale Handwerk-Fertigkeiten.

## Angeln

Das Angeln ist eine besondere Art von Sammelhandwerk-Fertigkeit, die anders als die übrigen funktioniert. Es gibt keine Angelstellen im Spiel. Wenn Sie Fische fangen möchten, nehmen Sie einfach Ihre Angel und benutzen sie bei einem beliebigen Gewässer. Am Ende Ihrer Angelleine erscheint ein Blinker, und sobald dieser sich bewegt, klicken Sie ihn an, um Ihren Fang einzuholen.

Anders als bei den anderen Handwerk-Fertigkeiten können Sie ein Gewässer nicht anklicken, um zu sehen, ob Sie dort angeln können oder nicht. Sie können auch nicht sehen, welche Herausforderung ein Gewässer bietet, und wissen daher nicht, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, durch Angeln Ihre Fertigkeit zu verbessern. Es ist jedoch einfacher, in Gewässern in Gebieten mit niedriger Stufe zu angeln als in solchen mit hoher Stufe.

## Kochkunst

Die Kochkunst-Fertigkeit wird hauptsächlich dazu genutzt, um aus rohem Fleisch eine Mahlzeit zu kochen. Der Spieler kann das Essen dann verzehren, um seine Gesundheit wiederherzustellen. Diese Herstellungsfertigkeit erfordert keine damit verbundene Sammelfertigkeit, da alle gefallenem Wildtiere Fleisch hinterlassen, und die Angel-Fertigkeit versorgt Sie mit ausreichend rohem Fischfleisch, das Sie zu Essen verarbeiten können. Wenn Sie die notwendigen Zutaten für ein Kochrezept zusammengetragen haben, benötigen Sie noch einen Kochtopf oder eine Kochstelle in der Nähe, um das Essen zuzubereiten. Diese findet man in den meisten größeren Städten und Siedlungen.

# Kapitel 9

## Die Welt

Die Welt von Azeroth ist ein unendlich großes Land voller Abenteuer, angefüllt mit blühenden Ansiedlungen, exotischen Örtlichkeiten, verborgenen Reichtümern und freundlichen Verbündeten.

### SO BEWEGEN SIE SICH IN DER WELT

Das Herumreisen auf den beiden ausgedehnten Landmassen von Kalimdor und den östlichen Königreichen kann etwas überwältigend wirken, aber es gibt viele Wege, in der Welt von Warcraft herumzureisen.

#### Hinweis

An verschiedenen Punkten dieses Handbuchs und im Spiel selbst wird der Name Azeroth in zwei verschiedenen Zusammenhängen benutzt. Azeroth ist sowohl der Name der Welt von Warcraft als auch der Name eines der drei Kontinente, aus denen sich die östlichen Königreiche zusammensetzen, die Landmasse gegenüber Kalimdor auf der Weltkarte. Die anderen beiden Kontinente des östlichen Königreichs sind Modanbergsee in der Mitte und Lordaeron im Norden. Manchmal bezieht sich der Name Azeroth also auf die Welt, manchmal auch nur auf den Kontinent Azeroth.

#### Zonen

Sowohl Kalimdor als auch die östlichen Königreiche sind jeweils in Regionen unterteilt, die als Zonen bezeichnet werden. Innerhalb der einzelnen Zonen gibt es viele Örtlichkeiten. Wenn Sie eine neue Örtlichkeit oder eine Zone betreten, wird oben auf dem Bildschirm kurz der jeweilige Name angezeigt. So werden Sie darauf hingewiesen, dass Sie in einen neuen Bereich vorgedrungen sind. Es ist wichtig, dass Sie Ihre jeweilige Zone zur Kenntnis nehmen, denn viele Elemente des Spiels richten sich nach Zonen. Zum Beispiel sind die Quests in Ihrem Quest-Log nach Zonen organisiert und bestimmte Nachrichten in Ihrem Chat-Log beziehen sich ausschließlich auf Ihre aktuelle Zone.

Der Übergang von Zone zu Zone geschieht nahtlos, es gibt keine Warte- oder Ladezeit. Die einzige Ausnahme ist der Wechsel in einen Dungeon mit Instanzen oder einen neuen Kontinent.

#### Einsteigerzonen

Wenn Sie mit einem Charakter auf Stufe 1 zum ersten Mal ins Spiel einsteigen, erscheinen Sie in einer Zone mit geringer Stufe für Einsteiger. Diese Region wird von erfahreneren Spielern manchmal auch als Newbie-Zone bezeichnet. Die Monster hier sind in der Regel einfach zu besiegen und es gibt verschiedene Quests, die Ihnen

helfen, mit der Erkundung der Welt, dem Kampf gegen Feinde und dem Einstreichen einiger Schätze zu beginnen. Von Stufe 1 bis 5 bleiben Sie in aller Regel innerhalb Ihres Startbereichs und müssen nicht in neue Bereiche vordringen. Wenn Sie sich aber über Stufe 5 hinaus entwickelt haben, stoßen Sie allmählich auf neue Quests, deren Erfüllung Sie in neue, herausforderndere Bereiche der Welt führt. Tatsächlich ist World of Warcraft ein Spiel, das ständig versucht, Sie zu neuen Schauplätzen zu leiten, während Sie die Welt erkunden. Als Faustregel können Sie damit rechnen, dass Sie es ungefähr alle zehn Stufen mit einer komplett neuen Zone zu tun bekommen.

Auf den ersten Stufen sind alle zu erreichenden Ziele so nah, dass Sie sie innerhalb von Minuten erreichen können. Wenn Sie allerdings mehr als eine Zone entdeckt haben, finden Sie auch neue Transportmöglichkeiten, mit denen Sie sich zwischen den entdeckten Örtlichkeiten hin und her bewegen können.

#### Reisen von Stadt zu Stadt: Luftreittiere

In der Regel gibt es in jeder Zone eine größere Stadt oder sonstige Ansiedlung, die als Hauptstadt bzw. Haupthandelsplatz dieser Zone fungiert. In vielen dieser Ansiedlungen gibt es örtliche Flugmeister, NSCs, die Sie auf einem fliegenden Reittier und gegen eine entsprechende Gebühr von Stadt zu Stadt bringen können. Welche Art von Tier Sie reiten können, hängt von Ihrer Fraktion ab, aber sie leisten alle dasselbe. Das heißt, sie bieten eine schnelle Transportmöglichkeit zwischen Städten und ermöglichen Ihnen, quer über den Kontinent zu fliegen. Häufig dauert eine Reise, die zu Fuß eine halbe Stunde dauern würde, auf dem Luftweg nur Minuten.

##### FLUGMEISTER IDENTIFIZIEREN

Sie können Flugmeister durch das Symbol eines geflügelten Stiefels, das angezeigt wird, wenn Sie den Mauszeiger darüberschieben, von anderen Nichtspielercharakteren unterscheiden. Darüber hinaus haben Flugmeister ein grünes Ausrufezeichen über ihrem Kopf, falls Sie das Flugziel, das sie repräsentieren, noch nicht entdeckt haben.

##### FLIEGENDE REITTIERE BENUTZEN

Um das System der fliegenden Reittiere zu benutzen, müssen Sie den jeweiligen Flugmeister finden und auf ihn rechtsklicken. Auf Ihrem Bildschirm erscheint daraufhin eine kleine Flugroutenkarte, auf der alle Flugrouten verzeichnet sind, die Sie bereits freigeschaltet haben, vorausgesetzt, Sie haben wenigstens zwei miteinander verbundene Ziele entdeckt. Linksklicken Sie auf der geöffneten Karte einfach auf eins der Ziele, um den Flug zu diesem Ziel zu beginnen.

##### FLUGROUTEN HINZUFÜGEN

Fliegen ist nur zwischen Städten erlaubt, zwischen denen Sie eine Flugroute freigeschaltet haben. Sie müssen eine Stadt zunächst zu Fuß oder auf anderem Weg erreicht und den örtlichen Flugmeister begrüßt haben, um eine Flugroute in diese Stadt freizuschalten. In jeder Ansiedlung gibt es, wenn überhaupt, nur einen Flugmeister. Wenn Sie zum ersten Mal auf einen bestimmten Flugmeister klicken, erscheint auf dem Bildschirm eine Nachricht, dass Sie eine Flugroute in diese Stadt entdeckt haben. Anschließend wird jedes Mal, wenn Sie auf demselben Kontinent einen anderen Flugmeister anklicken, die jeweilige Flugroute ihrer Flugroutenkarte hinzugefügt, und von

da an können Sie auf diesem Weg zur jeweiligen Stadt reisen. Der Transport mit fliegenden Reitern ist nur innerhalb des jeweiligen Kontinents möglich.

#### BENUTZUNG ÜBER FRAKTIONSGRENZEN HINAUS

Diese Reisemethode ist zudem an Fraktionen gebunden: Horde-Spieler können die fliegenden Reittiere der Allianz nicht benutzen und umgekehrt. Es gibt auch keine Flugrouten, die Kalimdor und Azeroth über den Ozean hinweg verbinden. Allerdings gibt es andere Wege, das große Meer zwischen den Kontinenten zu überwinden.

### Kontinentalreisen

Das wilde große Meer, das die Kontinente voneinander trennt, kann nur mit einem robusten Schiff oder per Luft in einem Zeppelin bereit werden. Beide Fraktionen – die Horde und die Allianz – verfügen über wenigstens ein Transportmittel, um Kontinentalreisen zwischen Kalimdor und den östlichen Königreichen zu unternehmen.

#### REISEN DER ALLIANZ

Spieler der Allianz benutzen Schiffe, um das große Meer zu überqueren. Die Schiffsrouten der Allianz verbinden Auberidine und Theramore in Kalimdor mit Menethil in den östlichen Königreichen.

#### REISEN DER HORDE

Spieler der Horde können die Reise zwischen den Kontinenten mit von Goblins gesteuerten Zeppelinen unternehmen. Diese Zeppeline verbinden die Städte Orgrimmar in Kalimdor und Grom'Gol in Azeroth mit der Undercity in Lordaeron.

#### NEUTRALE REISEN

Sowohl für Horde- als auch für Allianz-Spieler gibt es noch eine zweite Methode für Kontinentalreisen, die beiderseitig genutzt werden kann, nämlich die Goblin-Schiffahrtlinie. Deren neutrale Schiffsroute verbindet Booty Bay in Azeroth mit Ratchet in Kalimdor und kann von allen Spielern benutzt werden.

#### AN BORD IHRES SCHIFFS GEHEN

Wie das Reisen mit fliegenden Reitern bleibt auch der Gebrauch von Horde-Zeppelinen Horde-Spielern vorbehalten, während nur Allianz-Spieler mit Allianz-Schiffen reisen können. Anders als im Fall von Flugmeistern sind allerdings die per Schiff oder Zeppelin zu erreichenden Reiseziele bereits für Sie freigeschaltet. Sie müssen sich lediglich zu einem Dock oder einem Zeppelinturm begeben, um an Bord eines Schiffs bzw. eines Zeppelins zu gehen. Sobald Ihr Schiff ankommt, hüpfen Sie einfach hinein. Sollte gerade keins da sein, warten Sie einfach ein paar Minuten. Schiffe kommen mit schöner Regelmäßigkeit an und die Wartezeit beträgt nur ein paar Minuten.

#### LÄNGE DER REISE

Die Rundreise zwischen zwei Zielen dauert in der Regel gerade mal fünf Minuten und die Aufenthaltszeit, damit Passagiere an Bord gehen können, beträgt jeweils ungefähr eine Minute.

#### AUF DER REISE

Während Sie in einem Zeppelin oder auf einem Schiff reisen, können Sie sich an Bord Ihres jeweiligen Transportmittels frei bewegen. Sie könnten sogar über Bord springen, obwohl das nicht unbedingt zu empfehlen ist. Sollten Sie aus einem Zeppelin über Bord springen, führt der Sturz mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Tod. Möglicherweise können Sie anschließend nicht einmal mehr Ihren Kadaver erreichen, um sich selbst wiederzubeleben. Der Sprung von einem Schiff ist zwar nicht tödlich, aber Sie könnten vor Erschöpfung sterben, während Sie wasserretrend auf das nächste Schiff warten. Es ist also dringend anzuraten, dass Sie an Bord Ihres Schiffs oder Zeppelins bleiben, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

### Ruhesteine und Gasthäuser

In World of Warcraft kann Ihr Charakter ein Gasthaus als Heim auswählen. Gasthäuser gibt es in den meisten größeren Städten und sie bieten einen Platz zum Ausruhen. Wenn Sie Ihren Charakter beim Ausloggen aus dem Spiel in einem Gasthaus zurücklassen, sammelt er dort einen Erholung-Bonus an (siehe auch Kapitel 5, „Ihr Charakter“). Um ein Gasthaus zu Ihrer Heimatbasis zu machen, müssen Sie das gewünschte Gasthaus zuerst finden und dann mit dem Gastwirt sprechen. Sagen Sie dem Gastwirt, dass Sie das aktuelle Gasthaus zu Ihrem Heim machen möchten, wie es im Pop-up-Fenster angeboten wird.

Daraufhin überreicht Ihnen der Gastwirt einen Ruhestein, der an dieses Gasthaus gebunden ist. Der Ruhestein nimmt in Ihrem Inventar-Beutel einen Platz ein. Jedes Mal, wenn Sie in Ihr heimisches Gasthaus teleportiert werden möchten, müssen Sie nur auf den Ruhestein rechtsklicken. Nach einer kurzen Zeitspanne, die für das Wirken des entsprechenden Zaubers gebraucht wird, werden Sie daraufhin in Ihr heimisches Gasthaus teleportiert. Ein Ruhestein kann maximal alle 60 Minuten benutzt werden. Das heißt, Sie müssen nach der Benutzung mindestens eine Stunde warten, bis Sie den Ruhestein wieder benutzen können.

Sie können immer nur jeweils eine Heimatbasis haben, aber es ist natürlich möglich, die Heimatbasis zu wechseln, indem Sie in einer neuen Stadt mit einem neuen Gastwirt sprechen. Ein Ruhestein ist eine großartige Möglichkeit, um einen Dungeon zu verlassen oder von Kontinent zu Kontinent zu reisen, ohne auf fliegende Reittiere, Schiffe oder Zeppeline zurückgreifen zu müssen. Außerdem ist er nützlich, um sicherzustellen, dass Sie sich immer in einem Gasthaus aus dem Spiel ausloggen können, damit Sie den maximal möglichen Erholung-Bonus bekommen.

## Andere Reisemethoden

### REITTIERE

Sobald Sie eine sehr hohe Stufe erreicht haben, können Sie sich ein Reittier kaufen, das anschließend als Ihr Haupttransportmittel innerhalb eines Kontinents dient. Reittiere reisen viel schneller als normale Charaktere, aber sie sind sehr teuer. Nur die reichsten Charaktere auf hoher Stufe haben genug Mittel, um sich Reittiere zu kaufen. Jedes Volk hat seinen eigenen Typ von Reittier, mit Ausnahme der Tauren, die zum Reiten von Tieren zu groß sind und sich auf die „Ebenenlaufen“-Fähigkeit ihres Volks verlassen müssen. Hexenmeister und Paladine aus allen Völkern müssen Reittiere nicht kaufen, denn sie können klassentypische Reittiere durch die Erfüllung bestimmter Quests erwerben.

### REISEGESTALTEN

Druiden und Schamanen können Zauber erlernen, mit denen sie sich für ein erhöhtes Bewegungstempo in Tiere verwandeln können. In einer solchen Reisegestalt können sie sich viel schneller als normale Spieler bewegen.

### ZAUBER

Magier, Schamanen und Hexenmeister verfügen über Zauber, die für unmittelbaren Transport innerhalb der Welt sorgen können.

## SIEDLUNGEN

World of Warcraft ist ein Ort pulsierendem Leben, voller wilder Gefahren, aber auch großartiger Zivilisationen. Die strahlenden Mittelpunkte von Sicherheit und Kultur in Azeroth sind die Siedlungen.

Überall in World of Warcraft gibt es Siedlungen unterschiedlichster Größe. Die größten Siedlungen dieser Art sind die Hauptstädte der Völker. Es handelt sich dabei um Stormwind, die Stadt der Menschen, Ironforge, die Stadt der Zwerge, Darnassus, die Stadt der Nachtelfen, Orgrimmar, die Stadt der Orcs, Undercity, die Stadt der Untoten, und Thunderbluff, die Stadt der Tauren. Gnome teilen sich ihre Hauptstadt mit den Zwergen, und Trolle teilen ihre mit den Orcs. In den Hauptstädten sind die meisten Lehrer für Klassen oder Handwerk-Fertigkeiten, Flugmeister, Händler, Gasthäuser und Banken zu finden. Die Anführer jedes Volks betrachten diese Hauptstädte ebenfalls als ihre Heimat und viele Quests beginnen und enden dort.

Andere, kleinere Siedlungen sind über viele Zonen der Welt verstreut. Im Allgemeinen beherbergen fast alle Zonen für Charaktere auf niedrigen und mittleren Stufen wenigstens eine größere und eine Reihe kleinerer Siedlungen. In den meisten größeren Siedlungen, die nicht die Größe einer Hauptstadt erreichen, zum Beispiel in den Goblin-Hafenstädten Booty Bay und Ratchet, gibt es Gasthäuser und Händler. In einigen sind sogar Lehrer für Klassen oder Handwerk-Fertigkeiten zu finden. Zumindest jedoch haben die meisten dieser Siedlungen ein Gasthaus. Allerdings fehlen derartige Einrichtungen möglicherweise in den Außenposten der entlegensten Zonen.

## Annehmlichkeiten von Siedlungen

Es folgen Beschreibungen einiger Annehmlichkeiten, die Sie in einer Siedlung finden können. Nur die größten Städte werden alle diese Annehmlichkeiten zu bieten haben, aber die meisten haben wenigstens ein Gasthaus und ein paar Händler.

### GASTHÄUSER

Gasthäuser sind in den meisten Städten und Lagern zu finden; sie bieten Spielern einen Platz zum Ausruhen. Wenn Sie sich in einem Gasthaus aus dem Spiel ausloggen, sammelt Ihr Charakter dort schneller einen Erholung-Bonus an, sodass Sie beim nächsten Einloggen ins Spiel mehr Erfahrung für das Ausschalten von Feinden erhalten. In Gasthäusern gibt es überdies Händler, die Ihnen Essen verkaufen können.

### BANKEN

Nur große Städte haben Banken, wo Spieler Gegenstände lagern können, die sie nicht bei sich tragen möchten. Banken in ganz Azeroth sind miteinander verbunden, sodass Sie von jeder Bank der Welt aus auf Ihre Lagerbestände zugreifen können, indem Sie mit einem Bankier-NSC sprechen.

### HÄNDLER

In größeren Siedlungen gibt es die meisten Händler, auch ganz besondere, die sich ausschließlich auf den Handel mit Zutaten für Handwerk-Fertigkeiten, Rüstungstypen und noch spezielleren Gegenständen verlegt haben. In kleineren Siedlungen dagegen gibt es unter Umständen nur einen Gemischtwarenhändler für die gebräuchlichsten Gegenstände. Um die größte Auswahl von Gegenständen zu finden, müssen Sie sich in große Städte oder Hauptstädte begeben, aber wenn Sie nur einfache Gegenstände wie Essen oder Getränke suchen, finden Sie die in fast jeder Stadt.

### LEHRER

Die Lehrer aller Klassen sind in der Regel nur in Haupt- oder anderen großen Städten zu finden. Aber selbst dann gibt es in Hauptstädten oft nur Lehrer für die Klassen, die für ihre jeweilige Hauptbevölkerung typisch sind. Zum Beispiel werden Sie in der Tauren-Stadt Thunderbluff keine Lehrer für Paladine finden. Häufiger sind dagegen Lehrer für Handwerk-Fertigkeiten, obwohl auch die in abgelegenen Städten und Lagern meist nicht zu finden sind.

### FLUGMEISTER

Die meisten Zonen haben wenigstens eine größere Siedlung mit einem Flugmeister, der die Zone über Flugrouten mit anderen Orten auf dem Kontinent verbindet. Es gibt keine feste Regel, was in einer bestimmten Siedlung zu finden ist. Sie müssen sie selbst erkunden oder im allgemeinen Chat-Channel nachfragen, um herauszufinden, welche Nichtspielercharaktere in einer bestimmten Siedlung zu finden sind.

## Nichtspielercharaktere

Technisch gesehen, ist jeder Charakter im Spiel, der nicht von einem menschlichen Spieler gesteuert wird, ein Nichtspielercharakter (NSC). Allerdings meinen die meisten Spieler freundliche Humanoide, wenn sie von NSCs sprechen, und sie bezeichnen andere Wesen als Feinde oder Monster. Beispiele für NSCs sind Quest-Geber, Bankiers, Auktionatoren, Händler, Flugmeister, Lehrer und Wachen.

Sie können freundliche NSCs von anderen Charakteren dadurch unterscheiden, dass ihre Namen grün dargestellt werden. Darüber hinaus zeigt der Tooltipp-Text eines NSCs seinen Typ an, zum Beispiel „Lehrer“ oder „Händler“. NSCs der gegnerischen Fraktion sind zwar gegnerischen Spielern freundlich gesinnt, verhalten sich Ihnen gegenüber aber feindlich und weisen daher rote Namen auf.

Trotz der Gegenwart so vieler NSCs können Sie nur mit einigen interagieren. Viele Wachen und Bürger sind nicht interaktiv. Dass ein NSC für Interaktion bereit ist, sehen Sie daran, dass der Mauszeiger seine Form ändert, wenn Sie ihn über den jeweiligen Charakter schieben. Die meisten interaktiven NSCs bleiben an ihrem Aufenthaltsort. Das heißt, sie streifen nicht umher, und so ist es einfacher, sie zu finden. Einige Quest-Geber allerdings bewegen sich von Zeit zu Zeit doch in einem begrenzten Umkreis.

## Interaktion-Symbole

Falls Sie mit einem NSC sprechen können, ändert der Mauszeiger seine Form von einer Hand in eine Sprechblase, wenn sie ihn über den jeweiligen NSC schieben. NSCs mit dem Chat-Symbol versorgen Sie in aller Regel mit Quests, Gerüchten oder Informationen, wenn Sie auf sie rechtsklicken.

Falls der jeweilige NSC ein Händler ist, verändert sich die Form des Mauszeigers in eine Börse. Wenn Sie auf den Händler rechtsklicken, öffnet sich ein Handel-Fenster und gibt Ihnen die Möglichkeit, Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen.

Bei NSCs, die Lehrer für Klassen oder Handwerk-Fertigkeiten sind, ändert der Mauszeiger seine Form in ein Buch, wenn Sie ihn über den jeweiligen Charakter schieben. Rechtsklicken Sie auf einen Lehrer, damit sich das Ausbildung-Fenster öffnet; das heißt, Sie können jetzt neue Fähigkeiten oder Zauber erlernen.

Einige NSCs erfüllen verschiedene Rollen und sind zum Beispiel sowohl Verkäufer als auch Quest-Geber. Wenn Sie den Mauszeiger über einen solchen NSC schieben, verwandelt er sich immer nur in eine Sprechblase. Nachdem Sie aber auf einen solchen NSC geklickt haben, um mit ihm zu sprechen, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie sich entscheiden können, ob und wie Sie mit diesem Charakter interagieren möchten.

Wenn Sie den Mauszeiger über bestimmte Charaktere schieben, nimmt er unter Umständen auch die Form eines Schwerts an. Wenn das passiert, bedeutet das, dieser NSC ist ein feindlich gesinnter Gegner, den Sie angreifen können. Nur Charaktere, bei denen der Mauszeiger zum Schwert wird (das gilt auch für alle Monster), können angegriffen werden. Alle anderen Nichtspielercharaktere sind gegen Angriffe immun.

## WIRTSCHAFT

### Händler

Die Händler oder Verkäufer sind in World of Warcraft sehr wichtige Nichtspielercharaktere (NSCs). Sie bieten Ihnen die Standardmöglichkeit zum Kaufen und Verkaufen von Ausrüstung und sie sind die wichtigsten Lieferanten für viele Materialien, die bei der Anfertigung von Gegenständen mit Hilfe Ihrer Handwerk-Fertigkeiten gebraucht werden. Auch Essen und Getränke, die Ihre Gesundheit und Ihr Mana wieder auffrischen, können überall in der Spielwelt bequem von Händlern erworben werden.

### Kaufen und verkaufen

Rechtsklicken Sie auf einen Händler, wenn Sie von ihm einen Gegenstand kaufen wollen. Daraufhin öffnet sich das Inventar-Fenster des Händlers, in dem die zu verkaufenden Gegenstände zu sehen sind. In einigen Fällen haben die Händler mehr Gegenstände anzubieten, als in einem Fenster gezeigt werden können. Für jeden Gegenstand im Inventar eines Händlers gibt es ein kleines Bild mit dem Namen des jeweiligen Gegenstands. Schieben Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, damit zusätzliche Informationen angezeigt werden. Der Preis eines Gegenstands wird unterhalb seines Namens und rechts von seinem Symbol angezeigt. Für Gegenstände, die der Händler nur in beschränkter Menge anbietet, zeigt das Bild des Gegenstands in der linken oberen Ecke eine Zahl, die angibt, wie viele Exemplare der Händler im Angebot hat.

Rechtsklicken Sie einfach auf einen Gegenstand, um ihn zu kaufen, oder klicken Sie ihn an und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste auf einen Ihrer Taschenplätze. Sie werden nicht aufgefordert, Ihren Einkauf zu bestätigen, deshalb sollten Sie sicher sein, dass Sie den jeweiligen Gegenstand auch wirklich wollen, bevor Sie auf ihn rechtsklicken.

Der Verkauf eines Gegenstands ist noch einfacher als der Kauf, weil Sie an jeden beliebigen Händler verkaufen können. Rechtsklicken Sie auf einen beliebigen Händler, wenn Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar verkaufen möchten. Wenn Sie den Mauszeiger in Ihrem Inventar über einen Gegenstand schieben, wird der Preis gezeigt, den Sie für einen Verkauf erzielen würden. Für einige Gegenstände allerdings gibt es keinen Verkaufspreis. Rechtsklicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn zu verkaufen, oder ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste in das Händler-Fenster. Sie werden nicht aufgefordert, Ihren Verkauf zu bestätigen, und deshalb sollten Sie sicher sein, dass Sie den jeweiligen Gegenstand auch wirklich verkaufen wollen, bevor Sie auf ihn klicken.

## Händlertypen

Es gibt verschiedene Arten von Händlern im Spiel und jeder Typ bietet eine unterschiedliche Auswahl von Waren zum Verkauf an. Es ist wichtig, dass Sie auf einen Blick feststellen können, was ein bestimmter Händler verkauft, damit Sie die benötigte Verpflegung und Ausrüstung effizient einkaufen können. Nicht alle Typen von Händlern sind in jeder Siedlung zu finden. Nur die größten Hauptstädte beherbergen alle Verkäufertypen innerhalb ihrer Mauern.

### HÄNDLER UND IHRE KATEGORIEN

**Gemischtwaren:** Gemischtwarenhändler verkaufen ein Sammelsurium an Waren, zum Beispiel Essen, Getränke, Taschen und Munition. Damit vereinen sie einige der häufigsten Gegenstände aus dem Angebot unterschiedlicher Händler in einem Sortiment. Handwerkswarenlieferanten sind vergleichbar, verkaufen aber Grundmaterialien für den Bedarf von Handwerk-Fertigkeiten.

**Lebensmittel- und Getränkeverkäufer:** Diese Händler, zu denen Bäcker, Metzger, Pilzverkäufer und Lebensmittelhändler gehören, verkaufen Essen, das Gesundheit wieder auffrischt, und Getränke, mit denen Mana wiederhergestellt wird.

**Handwerksbedarfverkäufer:** Diese Händler verkaufen Materialien, die zum Gebrauch Ihrer Handwerk-Fertigkeiten notwendig sind. Unter ihnen sind Schneiderbedarfverkäufer, Lederer, Schmiede und Angelbedarfverkäufer.

**Rüstungshändler:** Lederer verkaufen Lederrüstungen, Tuchmacher bieten Stoffrüstungen an und Rüstungsschmiede verkaufen Panzer- und Plattenrüstungen.

**Waffenhändler:** Waffenschmiede verkaufen eine breite Palette von Waffen, während Bogenmacher und Schusswaffenschmiede Munition und Distanzwaffen anzubieten haben.

Es gibt außerdem über die Welt verstreut einzigartige Händler, viele von ihnen Goblins, die eine wechselnde Palette mächtiger magischer Gegenstände anbieten und Blaupausen für Handwerk-Fertigkeiten verkaufen. Häufig streifen sie in Zonen auf höheren Stufen in der Wildnis zwischen Städten umher.

Von Zeit zu Zeit haben Händler für Handwerk-Fertigkeiten auch spezielle Gegenstände im Angebot, die aber schnell wieder ausverkauft sein können. Besuchen Sie diese Händler häufiger, um nachzusehen, ob sie neue Blaupausen führen.

## Spieler-Wirtschaft

Wenn Sie von Händlern kaufen oder an sie verkaufen, können Sie nicht feilschen. Die Händlerpreise sind unveränderlich. Häufig können Sie allerdings bessere Preise erzielen, wenn Sie mit anderen Spielercharakteren handeln. Das Spieler-Wirtschaftssystem in World of Warcraft ist sehr bodenständig. Es gibt zwei Methoden, um Gegenstände in der Spielergemeinschaft zu kaufen oder zu verkaufen: Man kann sie in einem Handels-Channel bewerben oder ein Auktionshaus in Anspruch nehmen.

## Handels-Channel

Öffnen Sie Ihren Chat-Prompt und tragen Sie den Befehl „/trade“ (ohne die Anführungszeichen) gefolgt von Ihrer Nachricht ein, wenn Sie einen Gegenstand über einen Handels-Channel kaufen oder verkaufen möchten. So stellen Sie sicher, dass Ihre Nachricht im Handels-Channel und nicht im allgemeinen Chat angezeigt wird. Im allgemeinen Channel werden die meisten Handelsangebote von anderen Spielern ignoriert und Sie können im allgemeinen Chat Gegenstände auch nicht verlinken.

Wenn Sie einen Gegenstand zum Kauf anbieten, sollte Ihre Nachricht darüber Auskunft geben, welchen Gegenstand Sie verkaufen, wie viele Exemplare Sie anbieten und welchen Preis Sie dafür verlangen. Und wenn Sie wünschen, dass andere Spieler im Handels-Channel für Ihren Gegenstand Gebote abgeben, sollten Sie das ausdrücklich angeben. Alle Gebote sollten anschließend im Handels-Channel und nicht über private Nachrichten abgegeben werden.

Geben Sie auch an, wenn Sie Ihren Gegenstand für einen Pauschalpreis abgeben möchten. Potenzielle Käufer können dann entweder im Handels-Channel antworten oder Ihnen eine private Nachricht schicken. Falls Sie im Handels-Channel einen Gegenstand kaufen möchten, sagen Sie, was Sie brauchen, wie viele Exemplare des gesuchten Gegenstands Sie haben wollen und was Sie dafür zu zahlen bereit sind.

Der Handel im Handels-Channel ist bei World of Warcraft auf Ihre aktuelle Stadt beschränkt. Manchmal finden Sie keinen guten Marktplatz für Ihr Angebot; Sie sollten dann vielleicht in eine neue Stadt gehen und Ihre Ware dort erneut anbieten. In World of Warcraft ist das Spieler-Wirtschaftssystem als freie Marktwirtschaft aufgebaut. Das heißt, die Preise können je nach Tageszeit und aktueller Zone erheblich schwanken. Es kann äußerst spannend sein, mit anderen Spielern zu handeln, allerdings sollten bestimmte Verhaltensregeln beachtet werden, um ein faires und respektvolles Umgehen miteinander zu garantieren. Bieten Sie nur für Gegenstände, die Sie auch wirklich kaufen wollen, und bemühen Sie sich um eine möglichst rasche Abwicklung der Transaktion Geld gegen Waren, nachdem der jeweilige Handel abgeschlossen ist.

## Verkaufsgegenstände verlinken

Wenn Sie einen Gegenstand verkaufen, sollten Sie den Gegenstand mit Ihrer Chat-Nachricht verlinken, damit potenzielle Kunden ihn sich ansehen können. Öffnen Sie dazu Ihren Chat-Prompt, tragen Sie Ihre Nachricht ein und verlinken Sie schließlich den fraglichen Gegenstand, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und in Ihrem Inventar auf den Taschenplatz klicken, in dem dieser Gegenstand untergebracht ist. Daraufhin wird der Gegenstand in Klammern und seiner Seltenheit entsprechend farblich markiert in der Nachricht angezeigt. Andere Spieler können sich den verlinkten Gegenstand im Chat ansehen und darauf klicken, um sein Info-Fenster zu öffnen.

## Auktionshäuser

Eine andere Methode, um Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen, führt über Auktionatoren in Auktionshäusern. Es gibt in der Spielwelt drei Auktionshäuser: ein Auktionshaus der Horde in Orgrimmar, eines der Allianz in Ironforge und ein neutrales Auktionshaus in der Goblin-Stadt Gadgetzan. In allen drei Auktionshäusern gibt es Auktionatoren, die Ihnen den Kauf oder Verkauf von Gegenständen ermöglichen, ohne dass Sie den Handels-Channel bemühen müssten.

Wenn Sie einen Gegenstand zum Verkauf anbieten möchten, können Sie ihn bei einem Auktionator abgeben, einen Mindestpreis und die gewünschte Dauer der Auktion angeben; der Auktionator kümmert sich anschließend um den Rest. Wird der Gegenstand verkauft, bekommen Sie Ihr Geld per Post. Möchten Sie vom Auktionator einen Gegenstand kaufen, können Sie sich die Gegenstände im Angebot anschauen und Gebote abgeben. Sollten Sie eine Auktion gewinnen, wird Ihnen der Gegenstand über das spieleigene Postsystem zugeschickt.



## Gegenstände im Auktionsangebot ansehen

Wenn Sie sich ansehen möchten, welche Gegenstände in einer Stadt zur Auktion ausgeschrieben sind, sprechen Sie im Auktionshaus mit einem der Auktionatoren, damit das Auktion-Fenster geöffnet wird. Anfänglich ist das Fenster leer, bis auf die Felder und Filter, mit denen Sie Ihre Gegenstandssuche einschränken können.

### FILTERLISTE

Links sind die Filter untergebracht, die Sie nach Waffen, Rüstung, Behältern, Verbrauchsgegenständen, Handwerkswaren, Projektilen, Köchern und Munitionsbeuteln, Blaupausen für Handwerk-Fertigkeiten, Reagenzien und verschiedenen Gegenständen suchen lassen. Handwerkswaren schließen die meisten Fertigkeiten-Rohstoffe ein, die gesammelt werden können, zum Beispiel Kräuter und Erz. Nachdem Sie auf einen Filter geklickt haben, können Sie auf den Suchen-Button klicken, damit alle in der Stadt zur Auktion ausgeschrieben Gegenstände gezeigt werden, die den Kriterien entsprechen.

### ERWEITERTE SUCHE

Sie können Ihre Suche verfeinern, indem Sie den Namen, den Stufenbereich und die Qualität des gesuchten Gegenstands angeben. Außerdem können Sie die Suche so einschränken, dass nur Gegenstände angezeigt werden, die Sie benutzen können. Klicken Sie dazu auf das Feld Benutzbare Gegenstände.

### SUCHE NACH EINEM BESTIMMTEN GEGENSTAND

Wenn Sie nach einem bestimmten Gegenstand suchen wollen, tragen Sie seinen Namen in das Namensfeld ein und klicken auf den Suchen-Button.

### SUCHERGEBNISSE

Alle Gegenstände, die Ihren Suchkriterien entsprechen, werden im Hauptauktionsfenster angezeigt. Jeder Eintrag umfasst ein Bild des jeweiligen Gegenstands, seinen Namen, die Stufenvoraussetzung, die Dauer der Auktion, den höchsten Bieter und das aktuelle Gebot bzw. das Mindestgebot, falls noch kein aktuelles Gebot vorliegt. Sollte der Verkäufer die Möglichkeit zum direkten Verkauf anbieten, steht der entsprechende Kaufpreis in Klammern hinter dem aktuellen Gebotspreis. Schieben Sie den Mauszeiger über das Bild eines Gegenstands, um sein Info-Fenster zu öffnen, wenn Sie genauere Informationen über den jeweiligen Gegenstand erhalten möchten. Gegenstände, die Sie nicht benutzen können, werden rot dargestellt.

## So geben Sie ein Angebot ab

Wenn Sie einen Gegenstand entdecken, für den Sie ein Gebot abgeben möchten, klicken Sie ihn an. Unten im Fenster wird daraufhin in der Gebot-Eingabe das aktuell gültige Mindestgebot automatisch eingeblendet. Sie können diesen Preis von Hand ändern, indem Sie ihn anklicken und mit Ihrem Gebot überschreiben. Klicken Sie auf den Gebot-Button, wenn Sie mit dem eingetragenen Gebot zufrieden sind. Der jeweilige Betrag wird daraufhin automatisch aus Ihrem Rucksack entnommen und vom Auktionator treuhänderisch verwaltet. Falls für einen Gegenstand ein Sofort-Kaufpreis festgelegt ist, können Sie ihn zu diesem Preis direkt erwerben, indem Sie auf den Kauf-Button klicken. Ist kein Sofort-Kaufpreis angegeben, erscheint dieser Button „abgegraut“ (inaktiv).

Denken Sie daran, dass Sie nicht die genaue Zeit ablesen können, die für eine Auktion noch verbleibt. Das Auktionsdauer-Feld im Gebotsfenster verrät Ihnen nur, ob der verbleibende Zeitraum kurz, mittellang, lang oder sehr lang ist.

## Ihre Gebote beobachten

Nachdem Sie ein Gebot für einen Gegenstand abgegeben haben, können Sie es beobachten, indem Sie unten im Auktion-Fenster auf das Register Gebote klicken.

Das Gebote-Fenster zeigt alle Gegenstände, für die Sie aktuelle Gebote abgegeben haben. Falls Sie für eine Auktion nicht mehr der höchste Bieter sind, wird der Name des aktuellen höchsten Bieters in Rot angezeigt.

## Überboten werden

Wenn Sie überboten werden, erscheint auf Ihrem Bildschirm und in Ihrem Chat-Log eine entsprechende Nachricht. Diese Nachricht wird unabhängig davon eingblendet, in welchem Teil der Welt Sie sich gegenwärtig aufhalten. Falls Sie allerdings überboten werden und ein weiteres Gebot für den jeweiligen Gegenstand abgeben möchten, müssen Sie dafür in das jeweils zuständige Auktionshaus zurückkehren. Die Fernabgabe von Geboten ist nicht möglich.

## Eine Auktion gewinnen

Sollten Sie eine Auktion gewinnen, werden Sie in Ihrem Chat-Log darüber informiert. Der Gegenstand, den Sie erworben haben, wartet in Ihrem Briefkasten auf Sie. Ausführlichere Informationen über das spieleigene Postsystem finden Sie im Abschnitt über das Postsystem in Kapitel 12.

## So versteigern Sie einen Gegenstand

Wenn Sie einen Gegenstand zum Verkauf bei einem Auktionator deponieren wollen, öffnen Sie das Auktion-Fenster, indem Sie auf den Auktionator-NSC klicken. Klicken Sie unten im Fenster auf das Register Auktionen. Ziehen Sie einen Gegenstand, den Sie zur Auktion stellen möchten, mit gedrückter Maustaste auf den Auktionsgegenstand-Platz in der linken oberen Ecke des Fensters. Daraufhin wird für Sie automatisch ein Anfangsgebot eingetragen. Sie können diesen Preis nach unten oder oben korrigieren. Nachdem Sie die Auktionsdauer festgelegt haben und mit der Aufbewahrungsgebühr einverstanden sind, klicken Sie auf den Auktion erstellen-Button, um den jeweiligen Gegenstand zur Auktion freizugeben. Daraufhin wird der Gegenstand aus Ihrem Inventar entnommen und beim Auktionator aufbewahrt.

### AUKTIONSDAUER

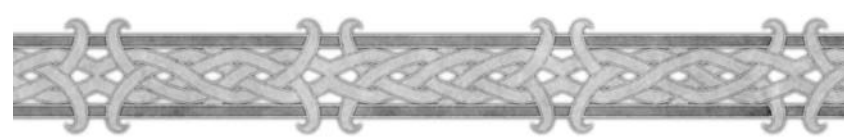
Nachdem Gegenstände zur Auktion abgegeben und mit einem Anfangsgebot versehen worden sind, muss die Auktionsdauer festgelegt werden: zwei, acht oder 24 Stunden. Standardmäßig ist eine Dauer von acht Stunden voreingestellt.

### AUFBEWAHRUNGSGEBÜHR

Wenn Sie einen Gegenstand zur Auktion abgeben, verlangt der Auktionator eine Aufbewahrungsgebühr, die einen Prozentsatz des Anfangsgebots ausmacht. Diese Gebühr wächst an, wenn die Auktionsdauer über die Standarddauer hinaus erhöht wird. Vergessen Sie also nicht, dass die Aufbewahrungsgebühr ansteigt, wenn Sie die Auktionsdauer verlängern. Umgekehrt sinkt die Aufbewahrungsgebühr, wenn die Auktionsdauer verringert wird.

Wird der Gegenstand verkauft, erhalten Sie die Aufbewahrungsgebühr erstattet. Dagegen geht sie verloren, wenn der jeweilige Gegenstand nicht innerhalb der festgelegten Zeit verkauft worden ist.

Die Aufbewahrungsgebühr im neutralen Auktionshaus in Gadgetzan fällt übrigens erheblich höher aus als die Gebühren in den beiden fraktionseigenen Auktionshäusern.



### SOFORT-KAUFPREIS

Beim Festlegen der Parameter für eine Auktion haben Sie Gelegenheit, einen Sofort-Kaufpreis festzulegen. Diesen Preis kann ein potenzieller Käufer entrichten, um einen Gegenstand auf der Stelle zu erwerben und die Auktion damit zu beenden. Den Preis können Sie frei festlegen.

### IHRE AUKTION BEOBACHTEN

Nachdem Sie einen Gegenstand zur Auktion freigegeben haben, erscheint er im Auktion-Fenster im Register Auktionen. Von Zeit zu Zeit können Sie zum Auktionator zurückkehren, um Ihre Auktion zu beobachten.

### EINE AKTION BEENDEN

Sofern Ihre Auktion mit einem erfolgreichen Verkauf endet, erhalten Sie über Ihr Chat-Log eine Nachricht, dass Ihr Gegenstand verkauft worden ist. Der Betrag für das siegreiche Angebot nach Abzug der Auktionsgebühr, die einen kleinen Prozentsatz vom abschließenden Verkaufspreis ausmacht, wird Ihnen anschließend über das spieleigene Postsystem übermittelt. Diese Gebühr ist nicht mit der Aufbewahrungsgebühr identisch, die Ihnen jetzt zurückerstattet wird. Die Auktionsgebühr in Gadgetzan ist höher als die in Orgrimmar oder Ironforge.

Sollte die Auktion allerdings enden, ohne dass Ihr Gegenstand verkauft worden ist, wird er per Post an Sie zurückgegeben und Ihre Aufbewahrungsgebühr wird einbehalten. Der fragliche Gegenstand verbleibt bis zu 30 Tage in Ihrem Briefkasten.



# Kapitel 10

## Übersetzer

In Azeroth, aufregende Erlebnisse und epische Quests erwarten Sie überall, während Sie die Welt erkunden und sich den Legionen von Gegnern stellen. Dieses Kapitel verrät Ihnen weitere Einzelheiten über Quests und Feinde in World of Warcraft.

## QUESTS

Quests sind Aufgaben, mit denen Sie in der Spielwelt konfrontiert werden und für deren Erfüllung Sie Belohnungen und Erfahrung erhalten.

### So kommt man an Quests

Quests können auf verschiedene Weise übernommen werden. Die häufigste Methode besteht darin, dass man mit einem Nichtspielercharakter (NSC) spricht. NSCs, die Ihnen Quests übertragen, werden gemeinhin als Quest-Geber bezeichnet.

#### DAS AUSRUFZEICHEN

Einen Quest-Geber erkennen Sie auf den ersten Blick am gelben oder silbernen Ausrufezeichen über seinem Kopf. Ein gelbes Ausrufezeichen bedeutet, dass der jeweilige NSC Ihnen einen Quest übertragen wird, wenn Sie ihn ansprechen. Ein silbernes Ausrufezeichen heißt, dieser NSC hat zwar einen Quest für Sie, aber Sie müssen erst eine höhere Stufe erreichen, bevor Sie ihn übernehmen können. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Quest-Geber schieben, nimmt er die Form einer Sprechblase an. Rechtsklicken Sie auf den NSC, um den Text im Quest-Dialogfenster zu lesen. Entscheiden Sie anschließend, ob Sie den Quest übernehmen oder ablehnen möchten. Falls Sie einen Quest akzeptieren, wird er in Ihr Quest-Log eingetragen.

#### STECKBRIEFE

Auch über Steckbriefe in Städten können Sie an Quests kommen. Falls ein Steckbrief einen Quest für Sie bereithält, ändert der Mauszeiger seine Form und wird zu einem Rad, wenn Sie ihn über den Steckbrief schieben. Rechtsklicken Sie auf den Steckbrief, damit sich die zugehörige Quest-Beschreibung öffnet. Sie können Quests auf die gleiche Weise wie bei einem Quest-Geber übernehmen oder ablehnen.

#### QUEST-GEGENSTÄNDE

Quests können auch über Gegenstände angenommen werden. Solche Gegenstände sind jeweils einzigartig und werden von ebenso einzigartigen Feinden erbeutet. Wenn Sie den Mauszeiger über einen einzigartigen Gegenstand schieben, heißt es möglicherweise in der Beutebeschreibung: „Dieser Gegenstand startet einen Quest.“ Wenn Sie daraufhin auf den Gegenstand klicken, wird Ihnen ein Quest angeboten. Sie können diesen auf die gleiche Weise wie bei anderen Quests übernehmen oder ablehnen.

## Quest-Typen

In World of Warcraft gibt es mehr als 2000 Quests.

Diese Quests sind in verschiedenen Kategorien zusammengefasst.

Zum Beispiel können Quests von Ihnen fordern, Gegenstände oder Nachrichten an Nichtspielercharaktere zu überbringen, eine bestimmte Anzahl festgelegter Feinde auszuschalten, Beute von ausgeschalteten Monstern zu sammeln, Gegenstände von einzigartigen Feinden zu holen, bestimmte Nichtspielercharaktere zu finden und mit ihnen zu sprechen oder Nichtspielercharaktere zu bestimmten Orten zu eskortieren. Es gibt aber noch zahlreiche weitere Quest-Typen. Unabhängig vom Typ eines Quests, den Sie übernehmen, sind die Schritte, die Sie für die Erfüllung durchlaufen müssen, immer in der Quest-Beschreibung umrissen. Sie können jederzeit Ihr Quest-Log öffnen und den jeweiligen Quest-Eintrag noch einmal nachlesen, um sich die notwendigen Schritte zur Erfüllung des Quests in Erinnerung zu rufen.

## Quest-Log

Wenn Sie einen Quest übernehmen, erscheint er in Ihrem Quest-Log. Klicken Sie unten auf dem Bildschirm auf das Register Quest-Log oder drücken Sie das Tastaturkürzel L, um das Quest-Log zu öffnen. Das Quest-Log setzt sich aus einer Quest-Liste oben im Log und einer Quest-Beschreibung unten zusammen.

Alle Ihre Quests sind in Ihrer Quest-Liste nach den Zonen organisiert, in denen Sie sie erhalten haben. Sogar Quests, die Sie in neue Zonen führen, sind für die Zone aufgeführt, in der Sie den Quest übernommen haben.

Sie können die Übersicht über die Quests einer Zone erweitern oder reduzieren, indem Sie vor dem Namen der jeweiligen Zone auf das Plus- bzw. das Minus-Symbol klicken. Klicken Sie oben in der Quest-Liste auf den Alle-Button, um alle Zonenlisten auf einmal zu reduzieren.

Wenn Sie in der Quest-Liste auf einen Quest klicken, wird die zugehörige Quest-Beschreibung eingeblendet. Die Quest-Beschreibung bietet eine kurze Zusammenfassung des Quests, erläutert die Schritte, die zu seiner Erfüllung notwendig sind, zeigt den kompletten Umfang des Quest-Dialog-Texts und die Quest-Belohnung.

## Quest-Schwierigkeit

Alle Quests in Ihrem Quest-Log sind entsprechend ihres relativen Schwierigkeitsgrads farblich markiert. Die Farbe des Quest-Namens in Ihrer Quest-Liste verrät Ihnen, ob der jeweilige Quest für einen Charakter Ihrer aktuellen Stufe leicht oder schwer zu bewältigen ist und mit wie viel Erfahrung Sie rechnen können, falls Sie den Quest erfüllen.

Die unterschiedlichen Farben sind (von „am einfachsten“ bis „am schwersten“) Grau, Grün, Gelb, Orange und Rot. Graue Quests sind für Charaktere auf viel niedrigerer Stufe als Sie selbst gedacht. Demnach sind sie sehr einfach zu erfüllen und als Belohnung gibt es nur wenig oder gar keine Erfahrung. Grüne Quests sind ebenfalls für niedrigere Stufen als die Ihres Charakters gedacht und können demnach von Ihnen allein einfach bewältigt werden. Dafür gibt es außerdem eine hübsche Belohnung in Form von Erfahrung. Gelbe Quests sind auf Charaktere Ihrer Stufe zugeschnitten. Sie bedeuten eine größere Herausforderung als grüne Quests und werden daher auch mit deutlich mehr Erfahrung belohnt. Orange Quests sind für Charaktere auf höheren Stufen als Ihrer eigenen vorgesehen und sollten daher lieber nicht allein versucht werden. Zwar winkt für ihre Erfüllung eine hohe Belohnung in Form von Erfahrung, aber sie sind nur schwer erfolgreich abzuschließen. Rote Quests sind für Charaktere gedacht, die viele Stufen höher stehen als Sie selbst; daher bedeuten sie meistens den sicheren Tod, sollten Sie es dennoch wagen, sie allein anzugehen. Um orange oder rote Quests abzuschließen, sollten Sie sich mit anderen Spielern zusammentun.

## So schließen Sie einen Quest ab

Jeder einzelne Quest-Eintrag in Ihrem Quest-Log gibt Ihnen Auskunft über die Ziele, die zur Erfüllung des jeweiligen Quests zu erreichen sind. Bei Quests, die von Ihnen das Sammeln von Gegenständen oder das Ausschalten von Monstern verlangen, ist es für den Abschluss immer notwendig, dass Sie zu dem NSC zurückkehren, der Ihnen den Quest übertragen hat. Dagegen enden Quests, bei denen Sie eine Nachricht oder einen Gegenstand überbringen sollen, sobald Sie den empfangenden NSC gefunden haben. Alle Quests, bei denen Sie eine materielle Belohnung erhalten, machen es in der Regel notwendig, dass Sie am Ende mit einem bestimmten Nichtspielercharakter sprechen, damit Sie Ihre Belohnung erhalten.

### QUESTS ZU ENDE BRINGEN

Ein einfacher Weg, um festzustellen, zu wem Sie zurückkehren müssen, um einen Quest zu Ende zu bringen, besteht darin, auf ein gelbes Fragezeichen zu achten. Nachdem Sie alle Ziele für einen Quest erreicht haben und zu einem NSC zurückgekehrt sind, um diesen Quest zu Ende zu bringen, hat dieser NSC ein gelbes Fragezeichen über seinem Kopf. Sollte das Fragezeichen dagegen grau sein, heißt das, dass Sie noch nicht alle Ziele erreicht haben. Das Fragezeichen färbt sich erst gelb, wenn Sie alle Ziele erreicht haben, und zeigt damit an, dass Sie zu dem fraglichen NSC zurückkehren können, um den Quest zu Ende zu bringen.

### QUEST-BELOHNUNGEN

Der Abschluss eines Quests bedeutet immer auch eine Belohnung, sei sie materieller Art, sei es Erfahrung oder sei es die Gelegenheit, einen weiteren Quest zu übernehmen. Quests, für die es Erfahrung gibt, bieten in aller Regel einen hübschen Batzen davon. Die genaue Menge Erfahrung variiert von Quest zu Quest, aber ein Spieler, der mit einer Kombination von Quests und dem Ausschalten von Monstern zu höheren Stufen strebt, kommt immer schneller voran als einer, der nur Monster ausschaltet.

### MATERIELLE BELOHNUNGEN

Für einige Quests gibt es Bargeld als Belohnung, bei anderen sind Gegenstände zu bekommen. Bei manchen Quests dürfen Sie einen von mehreren Gegenständen als Belohnung aussuchen. Diese Gegenstände sind in aller Regel mächtige Ausrüstungsgegenstände, die Ihrer jeweiligen Stufe angemessen sind. Sie sollten aber beachten, dass es für einige Quests auch materielle Belohnungen gibt, die von Ihrer Klasse nicht benutzt werden können. In solchen Fällen können Sie den Belohnungsgegenstand aber immer noch an einen Händler verkaufen. Fast alle Gegenstände, die als Belohnungen für einen Quest überreicht werden, sind seelengebunden. Die Ausnahme bilden Verbrauchsgegenstände wie Tränke und Essen. Ein seelengebundener Belohnungsgegenstand ist fest an Sie gebunden, sobald Sie ihn erhalten haben. Das heißt, Sie können ihn nicht an andere Spieler weitergeben. Ihn zu verkaufen oder zu zerstören steht Ihnen jedoch frei.

## Elite-Quests

Bei einigen Quests steht im Quest-Log in Klammern hinter ihrem Namen das Elite-Kennzeichen. Diese Quests sind viel schwieriger zu bewältigen, als ihre normale Quest-Farbe anzeigt. Sie finden nämlich in Instanzen bzw. Elite-Dungeons statt, in denen Elite-Monster hausen. Diese Monster sind viel stärker als normale Monster. Elite-Quests sollten mit Vorsicht angegangen werden und auf jeden Fall nur in Gruppen.

## Quests abbrechen

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, einen Quest abzubrechen, der in Ihr Quest-Log eingetragen ist. Klicken Sie einen Quest, den Sie abbrechen möchten, einfach in der Quest-Liste an und klicken Sie anschließend unten im Quest-Log auf den Quest abbrechen-Button. Es bleibt Ihnen unbenommen, später zum jeweiligen Quest-Geber zurückzukehren, um den abgebrochenen Quest noch einmal zu übernehmen.

## Quests noch einmal versuchen

Ein Quest kann nicht wiederholt werden, nachdem Sie ihn erfolgreich abgeschlossen haben. Ein abgebrochener Quest hingegen kann später wieder neu übernommen werden, solange Sie ihn noch nicht zu Ende gebracht hatten. Falls ein Quest fehlschlägt, haben Sie immer die Möglichkeit, ihn abzubrechen und es noch mal aufs Neue zu versuchen.

## WILDNIS

Viele Ihrer Quests führen Sie in die feindselige Wildnis, die sich zwischen den Siedlungen erstreckt. Dort stoßen Sie auf Hunderte feindlich gesinnter Monster, passiver Kreaturen und hin und wieder auf einen umherstreifenden NSC. Siedlungen und Zonen sind durch Straßen miteinander verbunden und in der Regel kann man auf diesen Wegen sicher reisen. Allerdings sollten Sie damit rechnen, dass einige Monster auf ihren Streifzügen von Zeit zu Zeit auch eine Straße kreuzen.

Viele Quest-Örtlichkeiten und Monster, die im Rahmen eines Quests von Bedeutung sind, findet man nur tief in der Wildnis. Daher ist es häufig notwendig, die relative Sicherheit der Straßen aufzugeben, um Quests zu erfüllen, und auf Erkundung zu gehen. Auch viele Rohstoffe, die für Handwerk-Fertigkeiten eine entscheidende Rolle spielen, sind nur in der Wildnis zu finden. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie abseits der ausgetretenen Pfade wandeln. Sie sollten Monster umgehen, die offensichtlich stärker sind als Sie selbst, oder sich mit anderen Spielern zusammentun. Die Reise in größeren Gruppen ist oft sicherer, als wenn man allein unterwegs ist.

### So interagieren Sie mit der Umgebung

Während Sie die Welt erkunden, stoßen Sie auf viele Objekte, mit denen Sie interagieren können. Falls ein Objekt manipuliert werden kann, nimmt Ihr Mauszeiger die Form eines bestimmten Symbols an, wenn Sie ihn darüber schieben. Dieses Symbol repräsentiert die Aktion, die in Bezug auf das fragliche Objekt möglich ist.

#### QUEST-OBJEKTE AUS DER UMGEBUNG

Einige questbezogene Objekte in der Welt müssen angeklickt werden, um sie zu aktivieren. Falls Sie zum Beispiel Samenkörner in der Tiefe eines Sees in einen Spalt streuen sollen, um den Seeboden neu zu beleben, nimmt Ihr Mauszeiger die Form eines Rades an, wenn Sie ihn über den Spalt schieben. Und sollen Sie Timberling-Knospen ausreißen, bevor sie zu irren Timberling-Elementargeistern auswachsen, nimmt Ihr Mauszeiger ebenfalls die Form eines Rades an, wenn Sie ihn über die Knospen schieben. Diese Umgebungsobjekte sind nur interaktiv, wenn Sie den entsprechenden Quest übernommen haben. Ist das nicht der Fall, verwandelt sich der Mauszeiger auch nicht in ein Rad, wenn Sie ihn über das jeweilige Objekt schieben, und Sie können es auch in keiner Weise manipulieren.

#### ROHSTOFFQUELLEN

Viele für Handwerk-Fertigkeiten nützliche Materialien sind in ihrer Rohform über die Spielwelt verstreut zu finden. Erz für die Bergbau-Fertigkeit und Kräuter für die Kräuterkunde-Fertigkeit sind die zwei am häufigsten vorkommenden Rohstoffquellen in der Welt. Falls Sie über die erforderliche Fertikeitsstufe verfügen, können Sie per Rechtsklick auf eine Rohstoffquelle ein Plünderfenster öffnen, in dem die jeweiligen Rohstoffe angezeigt werden. Klicken Sie auf diese Rohstoffe, um sie aufzunehmen und in einem leeren Taschenplatz unterzubringen. Einige Rohstoffquellen können mehrere Male ausgebeutet werden, bevor sie verschwinden. Andere können nur einmal ausgebeutet werden. Allerdings werden alle Rohstoffquellen wieder aufgefrischt, nachdem ein längerer Zeitraum verstrichen ist; Sie können also wieder zurückkehren, um eine Quelle später noch einmal auszubeuten.

## INTERESSANTE ORTE

Während Sie die Wildnis in den verschiedenen Zonen erkunden, stoßen Sie auf Höhlen, Schlösser, verfallene Anwesen, Türme und andere Örtlichkeiten, die Sie erforschen können. Diese interessanten Orte dienen in der Regel als Zielpunkte für Quests oder große Ansammlungen von Monstern.

Viele dieser Plätze sind zwar ohne weiteres von oben sichtbar, aber erst, wenn man sie betritt, stellt sich heraus, dass sie aus vielen Räumen oder Tunnels bestehen. Sie können sich viel Erfahrung und Beute verdienen, wenn Sie die Tiefen dieser Örtlichkeiten ergründen. Darüber hinaus sind viele dieser Plätze entscheidende Endpunkte für Quests oder dienen als Versteck für einzigartige Feinde.

Sie müssen aber nicht unbedingt einen entsprechenden Quest übernommen haben, um einen dieser Orte zu betreten. Einige Spieler erkunden interessante Orte einfach auf der Suche nach Beute und Erfahrung. Die Monster an diesen Orten sind in der Regel mächtiger als die in der umgebenden Wildnis und sie treten oft in großen Gruppen auf. Daher ist es klug, interessante Orte in einer Gruppe zu erkunden, es sei denn, Sie haben eine viel höhere Stufe erreicht als durchschnittliche Monster an einem solchen Ort.

## DUNGEONS

Etwas ganz anderes als interessante Orte sind Dungeons. Diese ausgedehnten Komplexe voller Gefahren und Herausforderungen sehen auf den ersten Blick wie alltägliche interessante Orte aus, aber dann stellen sie sich als vielfach größer und noch dichter mit Feinden und Monstern besetzt heraus.

#### DUNGEONS ENTDECKEN

Dungeons sind weder auf Ihrer Weltkarte noch auf der Minikarte zu sehen. Sie müssen sie ganz allein finden. Da die meisten Dungeons Ziele von Quests sind, sollten Sie Ihre Quest-Beschreibungen sorgfältig lesen, denn möglicherweise enthalten sie Hinweise auf die Position eines gesuchten Dungeons. Sie können auch andere Spieler um Hilfe beim Auffinden eines Dungeons bitten. Und schließlich können Sie, weil Dungeons meistens abseits der ausgetretenen Pfade zu finden sind, auf sie stoßen, wenn Sie die Wildnis durchstreifen.

#### DUNGEONS MIT INSTANZEN

Was einen Dungeon so besonders macht und von anderen interessanten Orten unterscheidet, ist sein Instanzanteil. Alltäglichere Örtlichkeiten sind klein, führen aber tiefer in die Dunkelheit hinunter. Diese größeren und herausfordernderen Sektionen sind jedoch mit wirbelnden Portalen verschlossen. Die Abschnitte eines Dungeons hinter einem solchen Portal werden Instanzen genannt. Sobald Sie einen Schritt durch das Instanz-Portal tun, werden Sie in eine einzigartige Version des Dungeons versetzt, die nur Ihnen und Ihrer Abenteurer-Gruppe offen steht. Treten zwei verschiedene Gruppen von Abenteurern durch ein Instanz-Portal, landen beide Gruppen jeweils in ihrer eigenen Instanz des Dungeons. So haben in World of Warcraft Gruppen die Möglichkeit, in den lohnendsten Abschnitten eines Dungeons ohne die Störung durch andere Spieler zu spielen. Nur die allergrößten Dungeons weisen Instanzen auf.

## KADAVER-RÜCKHOLUNG IN DUNGEONS MIT INSTANZEN

Unter Umständen kommen Sie mitten in einem Dungeon mit Instanzen zu Tode. In einem solchen Fall müssen Sie einfach nur durch das Instanz-Portal treten, um Ihren Körper auferstehen zu lassen, unabhängig davon, wo in der Instanz Sie umgekommen sind. Ihr neuer Körper erscheint direkt hinter dem Portal innerhalb der Instanz.

### ELITE-GEGNER

Instanzen sind die Heimat von Elite-Monstern und -Quests, daher werden sie manchmal auch als Elite-Dungeons bezeichnet. Innerhalb eines Elite-Dungeons ist der goldene Drache, der das NSC-Porträt jedes Elite-Monsters einrahmt, wenn Sie es anklicken, das einzige Zeichen, dass Sie gegen ein Elite-Monster kämpfen. Diese Elite-Monster sind viel stärker als andere Monster auf derselben Stufe und sie verfügen über viel mehr Gesundheit sowie mächtigere Angriffe und Fähigkeiten. Häufiger als normale Abenteuer-Örtlichkeiten sind fast immer Dungeons die abschließenden Örtlichkeiten bei Quests auf der Suche nach NSCs oder Quest-Gegenständen. In den Instanz-Abschnitten von Dungeons warten sogar noch wertvollere Schätze als an anderen Orten, allerdings sind auch die Monster dort erheblich stärker. Seien Sie äußerst vorsichtig, wenn Sie einen Elite-Dungeon ohne Hilfe betreten. Quests, für deren Erfüllung Sie sich in einen Elite-Dungeon begeben müssen, zeigen im Quest-Log hinter dem Quest-Namen das Elite-Kennzeichen in Klammern.

## FEINDE

Konflikte sind das A und O in World of Warcraft. Die Horde und die Allianz streben beide danach, sich eine friedvolle Existenz zu sichern, aber viele Gefahren drohen den zerbrechlichen Frieden zu zerschmettern. Inmitten der Oase der Stabilität, die von den Siedlungen von Azeroth geboten wird, lauern auch bössartige Monster und feindselige Nichtspielercharaktere.

### Sich nähernde Feinde

Ganz gleich, welcher Art Feind auch immer Sie gegenüberstehen – ob humanoider NSC oder Monster: Mit ein paar wenigen Klicks können Sie feststellen, ob Sie es mit einem Feind zu tun haben oder nicht.

Wenn die Kreatur oder der NSC, dem Sie in der Welt gegenüberstehen, angegriffen werden kann, nimmt Ihr Mauszeiger die Form eines Schwerts an, wenn Sie ihn über die Kreatur oder den Charakter schieben.

Wenn Sie einen NSC oder ein Monster anklicken, erscheinen auf Ihrem Bildschirm drei Objekte, die Sie über das angewählte Wesen informieren. Oben auf dem Bildschirm befindet sich ein NSC-Porträt, unten rechts ein Tooltipp und um das Wesen herum wird ein Auswahlkreis sichtbar. Sollte es sich um eine aggressive Kreatur handeln, greift sie wahrscheinlich an, sobald Sie in erreichbare Nähe kommen. Dass eine Kreatur aggressiv ist, können Sie an der Farbe des Auswahlkreises, des Tooltips und des Namenbalkens im Porträt des jeweiligen Wesens feststellen. Rot heißt, es handelt sich um eine aggressive Kreatur. Gelb bedeutet, die Kreatur ist passiv. Das heißt, sie wird nur angreifen, wenn sie selbst angegriffen wird. Ist die Farbe grün, handelt es sich um eine freundlich gesinnte Kreatur oder einen solchen NSC. In diesem Fall ist ein Angriff unmöglich. Schließlich könnte die Farbe noch blau sein: Dann handelt es sich bei dem angewählten Ziel um einen anderen Spielercharakter.

Der Tooltipp wird auch eingeblendet, wenn Sie in der Spielwelt den Mauszeiger über eine Kreatur oder einen NSC schieben. Nutzen Sie diese Funktion, um zu prüfen, ob es sicher ist, sich Monstern und Nichtspielercharakteren zu nähern.

### Feindselige NSCs

Nichtspielercharaktere sind möglicherweise der einen Fraktion freundlich gesinnt, nicht aber der anderen. NSCs in den Ländern der Horde sind gegen Allianzspieler feindselig eingestellt, und umgekehrt sind Allianz-NSCs auf Hordespieler gar nicht gut zu sprechen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie sich derartig feindseligen Nichtspielercharakteren nähern. Horde und Allianz sind nicht miteinander verbündet.

### Typen von Feinden

In World of Warcraft gibt es viele Typen von Monstern. Sie alle gehören verschiedenen Kategorien bzw. Typen an. Beispiele dafür sind Wildtiere, Untote, Dämonen, Großdrachen und Humanoide. Der Typ eines Monsters ist wichtig, weil bestimmte Zauber und Talente sich speziell nur auf bestimmte Typen von Monstern auswirken. Zum Beispiel ist „Wildtiertöt“ eine Verzauberung, die Sie auf eine Waffe legen können, wodurch Sie einen Schaden-Bonus von +2 gegen alle Wildtiere erhalten – darunter Löwen, Raptoren, Bären und Spinnen. Per Klick auf eine Kreatur können Sie feststellen, zu welchem Typ sie gehört. Im Tooltipp wird im Anschluss an den Namen und die Stufe der jeweiligen Kreatur auch ihr Typ ausgewiesen.

## Stufen von Feinden

Wenn Sie herausfinden wollen, wie Sie sich einem Feind nähern sollten, gilt es zunächst herauszufinden, ob dieser Feind Sie angreift, sobald er Ihrer ansichtig wird, oder ob er sich gegebenenfalls nur verteidigen wird. Auch die Kraft des Feindes sollten Sie feststellen. Der Kampf gegen Monster auf viel höherer Stufe als Sie selbst ist gefährlich und kostet Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit das Leben.

Der Tooltipp und das NSC-Porträt eines angewählten Monsters verraten Ihnen auch dessen Stufe. Wird die Stufe des Monsters im Tooltipp als Schädel mit gekreuzten Knochen dargestellt, heißt das, dieses Monster ist Ihnen in jeder Beziehung weit überlegen. Einen Kampf gegen solch einen Feind können Sie nicht überleben.

Vergessen Sie auch nicht, dass der Kampf gegen Monster auf höheren Stufen nicht nur deshalb riskanter ist, weil das Monster über mehr Gesundheit und Angriffsstärke verfügt, sondern weil es überdies mehr Chancen hat, Ihren eigenen Zaubern und Fähigkeiten zu widerstehen. Monster sind noch viel tödlicher, wenn sie in Gruppen kämpfen; selbst zwei Gegner auf der gleichen Stufe wie Sie selbst könnten zu stark sein, um sie zu bewältigen. Wie viele Monster Sie im Kampf besiegen können, hängt außerdem natürlich von Ihrer eigenen Klasse und Ihren Fertigkeiten ab.

## Feinde kennzeichnen

Sobald Sie ein Monster angreifen, kennzeichnen Sie es damit. Das heißt, Sie markieren das Monster als Ihren Gegner, und damit haben nur Sie die Möglichkeit, sich Erfahrung zu verdienen und die Beute zu bekommen, falls Sie das Monster ausschalten. Das Kennzeichnen hindert andere Spieler daran, Ihnen in der letzten Sekunde ein Schnippchen zu schlagen, Ihren Gegner selbst auszuschalten und Ihnen die Beute wegzuschnappen. Dass ein Monster gekennzeichnet ist, sehen Sie, indem Sie es anklicken und dann einen Blick auf den Namenbalken in seinem NSC-Porträt werfen. Graue Farbe bedeutet, das Monster ist gekennzeichnet. Zeigt der Balken dagegen die normale Farbe (rot oder gelb, je nach Aggressivitätsstatus), ist das Monster nicht gekennzeichnet.

## Status-Zustände

Im Kampf ist Ihr Charakter zahlreichen Einflüssen ausgesetzt, die seinen Zustand bestimmen. Sie könnten zum Beispiel betäubt und nicht in der Lage zum Handeln sein, vergiftet oder krank, wodurch Sie mit der Zeit regelmäßig Schaden nehmen, angsterfüllt und daher gezwungen, aus der Schlacht zu fliehen, oder verflucht bzw. in irgendeiner anderen Weise geschwächt. Im Gegensatz zu den vorteilhaften Verstärkerzaubern, die Sie auf sich selbst oder die Ihre Gruppenmitglieder auf Sie wirken, werden derartige Beschwerden rot angezeigt, um auf ihre negative Natur hinzuweisen.

Sie können den Mauszeiger über eines der Symbole schieben, um nachzusehen, welche Zustände sich dahinter verbergen und wie lange sie anhalten.

## Popup-Text von Feinden

Im Kampf werden viele relevante Informationen aus Ihrem Kampf-Log auch über dem Kopf Ihres jeweiligen Ziels angezeigt. Das ist eine rasche und einfache Möglichkeit, um festzustellen, wie der Kampf verläuft.

Schaden, den Sie durch Waffenanwendung erzielen, und direkter Schaden aus Zaubern wird in Form weißer Zahlen über dem Kopf des Gegners angezeigt. Schaden, der im Lauf der Zeit durch Zauber, Fähigkeiten und Gegenstände entsteht, wird in Form einer gelben Zahl angezeigt. Widersteht der Gegner oder ist er immun gegen Ihren Angriff, wird über seinem Kopf ein weißes Widerstehen oder Immun eingeblendet. Verteidigungsfähigkeiten, die auch Schaden zurück auf den Angreifer werfen – zum Beispiel Schadensschilde, werden ebenfalls als Angriffe angesehen. Daher erscheint über dem Kopf Ihres jeweiligen Gegners unter Umständen eine Nachricht, die sich auf einen Angriff bezieht, obwohl Sie aufgrund Ihres Schadenschildes gar nicht direkt angegriffen haben.

Jedes Mal, wenn Ihr Gegner einem Angriff ausweichen oder ihn blocken kann, wird auch das in Weiß über seinem Kopf angezeigt.

## Porträt-Informationen

Ihr Charakter-Porträt zeigt während eines Kampfs dieselben Informationen, die Sie über dem Kopf Ihres Gegners sehen, nur zugeschnitten auf Ihren Charakter. Daher erscheint jeder Schaden, den Sie von Ihrem Gegner zugefügt bekommen, in Form weißer Zahlen über Ihrem Charakter-Porträt. Schaden im Lauf der Zeit wird in Form gelber Zahlen angezeigt. Wenn Sie ausweichen, widerstehen, blocken, absorbieren oder immun gegen einen Angriff sind, wird auch das über Ihrem Porträt angezeigt. Falls Sie sich selbst heilen, können Sie den Umfang der Heilung in Form grüner Zahlen über Ihrem Porträt ablesen.

Ihr Gesundheitsbalken und die Balken für Mana, Energie und Wut schwanken ebenfalls und zeigen damit an, wie viel Gesundheit Sie im Kampf jeweils verlieren oder dazugewinnen und wie viel Mana, Energie oder Wut Sie verbrauchen.

Sofern Sie irgendwelche Tiere besitzen, gibt es die gleichen Informationen für sie auch in ihren jeweiligen Porträts. Für Mitglieder einer Gruppe, der Sie sich angeschlossen haben, können Sie die aktuellen Werte für Gesundheit, Mana, Energie und Wut dagegen nicht ablesen.

Behalten Sie Ihr Kampf-Log und Ihr Charakter-Porträt gut im Auge, um über Ihren Status im Kampf auf dem Laufenden zu sein. Heilen Sie sich selbst oder ändern Sie Ihre Strategie, falls notwendig, um am Leben zu bleiben und den Sieg zu erringen.

## Feinde plündern

Nachdem Sie ein Monster ausgeschaltet haben, hinterlässt es einen Kadaver oder einen Haufen Beutestücke, die Sie plündern können. Wenn Sie den Mauszeiger über einen zu plündernden Kadaver oder liegen gelassene Gegenstände schieben, nimmt er die Form einer Börse an. Rechtsklicken Sie auf den Kadaver bzw. die Hinterlassenschaften, um das Plündern-Fenster zu öffnen.

### Plündern-Fenster

Das Plündern-Fenster zeigt alle Schätze oder Beutestücke, die ein Kadaver zu bieten hat. In diesem Fenster ist Platz für vier Gegenstände. Falls der Kadaver mehr als vier Gegenstände zu bieten hat, können Sie zur jeweils nächsten Seite blättern, um weitere Schätze zu begutachten. Klicken Sie im Plündern-Fenster auf einen Gegenstand, um den Kadaver auszuplündern und den Gegenstand automatisch in Ihr Inventar umsetzen zu lassen. Auch Münzen, auf die Sie klicken, werden Ihrem Rucksack hinzugefügt. Nachdem alle Gegenstände geplündert worden sind, schließt sich das Plündern-Fenster und der Kadaver kann jetzt nicht mehr geplündert werden. Falls Sie einen Gegenstand beim Kadaver zurücklassen, können Sie später zurückkehren, um ihn zu plündern. Sie können nur Kadaver plündern, die Sie gekennzeichnet und ausgeschaltet haben. Falls Sie Mitglied einer Gruppe sind, hängt alles vom Plündern-System ab, das der Anführer Ihrer Gruppe festgelegt hat. Sie müssen unter Umständen warten, bis Sie mit Plündern an der Reihe sind, oder möglicherweise können Sie auch alle Monster plündern, die von beliebigen Mitgliedern Ihrer Gruppe ausgeschaltet worden sind. Weitere Informationen über das Plündern in Gruppen finden Sie im Kapitel „Gemeinschaft“.



## Kadaververfall

Ein Kadaver verfällt mit der Zeit. Sie sollten Kadaver daher sofort ausplündern. Wenn Sie zu lange warten, ist ein Kadaver irgendwann verschwunden, auch wenn er noch Schätze bei sich hatte.

### Questbezogene Feinde

Viele Quests stellen Sie vor die Aufgabe, eine bestimmte Anzahl von Feinden auszuschalten. Es reicht vollkommen, sie zu töten, um den jeweiligen Quest zu erfüllen. Andere Quests verlangen, dass Sie Gegenstände von den Kadavern bestimmter Monster plündern. In einem solchen Fall hinterlassen ausgeschaltete Monster diese Gegenstände, falls Sie einen entsprechenden Quest übernommen haben. Wenn Sie sich daraufhin daran machen, die entsprechenden Monster auszuplündern, erscheinen in ihren Plünderfenstern hin und wieder die benötigten Gegenstände neben den anderen Schätzen, die normalerweise zu finden sind. Falls Sie keinen Quest übernommen haben, hinterlassen die Monster einfach nur die üblichen Dinge.

Bestimmte Quests verlangen von Ihnen, einen Körperteil oder ein Besitztum eines einzigartigen Charakters zurückzubringen, zum Beispiel einen Arm, den Kopf, ein Buch oder einen Ring. In solchen Fällen taucht im Plünderfenster der entsprechende Körperteil oder das Besitztum auf, nachdem Sie den einzigartigen Charakter ausgeschaltet haben. Haben Sie sich mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammengetan, müssen Sie warten, bis Sie an der Reihe sind, um für einen Quest notwendige Gegenstände von einem Monster-Kadaver zu plündern. Wenn Sie aber auf einem Quest unterwegs sind, um den Körperteil oder das Besitztum eines einzigartigen Charakters zu holen, steht es allen Mitgliedern der Gruppe zum Plündern zur Verfügung. Der Kadaver des einzigartigen Charakters kann so lange ausgeplündert werden, bis alle Mitglieder der Gruppe den notwendigen Gegenstand aufgenommen haben oder bis der Kadaver auf dem normalen Weg verfallen ist. Wie unter normalen Gruppenregeln kann allerdings ein Gruppenmitglied den Kadaver des einzigartigen Charakters nicht ausplündern, falls es sich nicht in der Nähe dieses Charakters aufgehalten und zum Ausschalten beigetragen hat.

# Kapitel 11

## PvP ~ Horde gegen Allianz

Der Krieg zwischen Horde und Allianz ist schon seit langem die Hauptantriebsfeder des Warcraft-Mythos. In jüngster Zeit konnte zwar auf Bemühen des Hordehüptlings Thrall und der Allianzführerin Jaina Proudmoore ein Waffenstillstand erzielt werden, aber es bleibt eine Tatsache, dass die beiden Fraktionen sich immer noch nicht grün sind. An einigen Plätzen ist diese unterschwellige Feindschaft schon wieder in offene Kampfhandlungen ausgebrochen.

In World of Warcraft spiegelt sich die Spannung zwischen den Fraktionen im Spielsystem Spieler gegen Spieler (PvP). Das heißt, Spieler verschiedener Fraktionen können sich gegenseitig angreifen und den Völkerstreit zwischen Horde und Allianz mit ihren Scharmützeln im Spiel fortsetzen.

### Spieler gegen Spieler (PvP) - Kampf

Unter bestimmten Voraussetzungen können Sie gegen Spieler der gegnerischen Fraktion kämpfen. Dagegen können Sie nicht gegen Spieler Ihrer eigenen Fraktion kämpfen, es sei denn, in Duellen. Duelle werden später in diesem Kapitel noch erklärt. Der Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) ähnelt dem normalen Kampf gegen Monster. Allerdings gibt es auch wichtige Unterschiede. Sie können andere Spieler zum Beispiel nicht nach Belieben angreifen. Zuerst müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein, damit Sie in einen PvP-Kampf eintreten können. Diese Bedingungen sind auf Servern, die als PvP-Server ausgewiesen sind, einfacher zu erfüllen als auf PvE-Servern (Spieler gegen Spiel).

Die Stufenunterschiede sind nämlich weniger wichtig. Obwohl Ihr Schaden pro Sekunde, Ihre Gesundheit, Ihr Mana sowie verfügbare Fähigkeiten auf höheren Stufen größer sind, sind alle anderen Kampf-Faktoren gleich, wenn Sie mit anderen Spielern spielen. Ihre Chancen zum Ausweichen, Blocken oder Widerstehen gegen Zauber bleiben gleich, ob Sie nun gegen einen Spieler auf Stufe 1 oder einen auf Stufe 60 kämpfen. So wird das Spielfeld für Spieler verschiedener Stufen fairer, obwohl für Spieler mit erheblichem Stufenvorsprung auch immer noch ein erheblicher Vorteil verbleibt.

Zauber gegen andere Spieler stehen nur begrenzt zur Verfügung. Gegen Monster funktionieren Ihre Massenkonzellzauber normal – diejenigen Zauber also, die das Ziel lähmen oder unter Ihre Kontrolle bringen. Gegen andere Spieler dagegen unterliegen Ihre Zauber einem Schwund bei Verwendung. Beim ersten Wirken erzielen diese Zauber 100 Prozent ihrer Wirkung, beim erneuten Wirken nur noch 75 Prozent, dann 50 Prozent und zum Schluss erzielen sie keinerlei Wirkung mehr. Zu den Zaubern, für die diese Regel gilt, gehören all jene, mit denen andere Spieler kontrolliert oder beeinträchtigt werden können, zum Beispiel „Verwandlung“, „Furcht“ oder „Betäuben“.

### Server-Typen

Es gibt zwei verschiedene Arten von Servern: normale Server und PvP-Server. Bevor Sie einen Charakter erstellen, müssen Sie zunächst entscheiden, auf welchem Server-Typ Sie spielen möchten. Diese Entscheidung bestimmt darüber, wie schwer oder wie einfach es sein wird, gegen andere Spieler im Spiel zu kämpfen. Die Bedingungen für das Zulassen von Spielern gegen Spieler (PvP)-Kämpfen fallen unterschiedlich aus, je nachdem, wo Sie spielen.

### Einen Server auswählen

Wenn Sie die Spannung im Kampf gegen andere Spieler suchen und die Herausforderung durch spielergeführte Gegner der durch Computergegner vorziehen, ist ein PvP-Server für Sie genau das Richtige. Bei der Wahl eines solchen Servers sollten Sie sich allerdings darüber im Klaren sein, dass Sie in den meisten Teilen der Welt das Risiko eingehen, dass feindliche Spieler auf höheren Stufen über Sie herfallen, wenn Sie am wenigsten damit rechnen. Nicht nur könnten die sich als zu stark für Sie erweisen, sie könnten auch dann zuschlagen, wenn Sie am verwundbarsten sind. Zum Beispiel könnten Sie sie angreifen, wenn Sie mitten in einem Quest oder in einem Kampf gegen ein Monster stecken. Die Einmischung gegnerischer Spieler ist eine dauernde Realität, mit der Sie sich auf einem PvP-Server abfinden müssen.

Falls Sie Ihr Spiel dagegen auf durch den Computer gesteuerte Herausforderungen beschränken und nur auf eigenen Wunsch in den PvP-Modus umschalten wollen, ist ein SgC-Server das Richtige für Sie.

## NORMALER SERVER

Auf einem normalen Server ist der PvP-Modus automatisch deaktiviert. Im Fall eines Falles müssen Sie ihn erst durch eigene Aktionen aktivieren. Wenn Sie den PvP-Modus einschalten, setzen Sie damit ein Flag, das andere Spieler sehen können. In Ihrem eigenen Charakter-Porträt sehen Sie neben Ihrem Gesicht ein PvP-Flag, das wie ein Schild Ihrer Fraktion aussieht. Andere Spieler sehen es ebenfalls und können Sie ungehindert angreifen. Sie können dieses Flag auf verschiedene Weise aktivieren:

- ◆ Greifen Sie einen NSC der gegnerischen Fraktion an, zum Beispiel einen Luftreitmeister, eine Wache, einen Quest-Geber, Verkäufer oder ähnlichen NSC.
- ◆ Greifen Sie einen gegnerischen Spieler an, der seinerseits vorher einen verbündeten NSC angegriffen hat. Indem Sie einen Gegenangriff unternehmen, aktivieren Sie den PvP-Modus. Danach können gegnerische Spieler Sie angreifen.
- ◆ Helfen Sie einem in einen PvP-Kampf verwickelten Spieler.
- ◆ Begeben Sie sich in eine feindliche Hauptstadt.

Neben diesen vier Methoden ist es zudem möglich, am Chat-Prompt „/pvp“ (ohne die Anführungszeichen) einzugeben, um den PvP-Modus einzuschalten. Aber welche Methode Sie auch immer wählen: Andere Spieler können Sie nur angreifen, nachdem Sie das PvP-Flag durch Ihre eigenen Aktionen aktiviert haben. Auf einem SgC-Server haben Sie stets die Wahl, ob Sie es möglich machen oder nicht, dass andere Spieler Sie angreifen. Das heißt, der PvP-Modus findet auf normalen Servern nur auf gemeinsamen Wunsch statt.

## Den PvP-Modus ausschalten

Auf einem normalen Server bleibt der PvP-Modus fünf Minuten lang aktiv. Ist diese Zeit abgelaufen, wird automatisch in den Standard-Nicht-PvP-Modus zurückgeschaltet. Und wann immer Sie eine der oben genannten PvP-aktivierenden Aktionen ausführen, wird der Timer wieder auf 5 Minuten zurückgesetzt.

## SPIELER GEGEN SPIELER (PvP)-SERVER

Auf einem Spieler gegen Spieler (PvP)-Server gibt es zusätzliche Bedingungen, die den PvP-Modus aktivieren. Mit folgenden Methoden können Sie den PvP-Modus aktivieren:

- ◆ Sie dringen in feindliches Territorium vor.
- ◆ Sie dringen in umkämpftes Territorium vor.
- ◆ Sie greifen einen anderen Spieler an.
- ◆ Sie greifen einen gegnerischen NSC an.
- ◆ Helfen Sie einem in einen PvP-Kampf verwickelten Spieler.

## Territoriumskontrolle

Auf einem PvP-Server sind alle Zonen in drei Kategorien untergliedert: in freundliche, umkämpfte und feindliche Zonen. Das Konzept der Territoriumskontrolle ermöglicht es Spielern auf niedrigerer Stufe, in ihren Heimatzonen ein gewisses Maß an Sicherheit zu genießen. Gleichzeitig steigen Risiko und Gefahr, wenn man in weiter entfernte Gebiete jenseits des Schutzes der eigenen Fraktionswachen vordringt.

**Freundliche Territorien:** Wenn Sie sich in einem freundlich gesinnten Territorium aufhalten, sind Sie vor gegnerischen Spielern sicher, solange Sie diese Spieler nicht angreifen. Aber vergessen Sie nicht: Für Sie mag das Territorium ein freundliches sein, der gegnerische Spieler allerdings betrachtet es als feindliches Territorium. Den PvP-Regeln entsprechend können Sie feindliche Spieler angreifen, die in Ihre freundlichen Zonen eindringen, allerdings ist das möglicherweise keine gute Idee, weil die feindlichen Spieler zurückschlagen können, nachdem Sie selbst zuerst angegriffen haben.

**Umkämpfte Territorien:** Umkämpfte Territorien sind neutraler Boden. Das heißt, jeder Spieler in diesen Gebieten kann von beliebigen gegnerischen Spielern angegriffen werden. Per Definition sind umkämpfte Territorien gefährlich und alle Spieler sind potenzielle Opfer, solange sie sich hier aufhalten.

**Feindliche Territorien:** In feindlichen Territorien können gegnerische Spieler Sie nach Belieben angreifen, während Sie diese Möglichkeit erst dann haben, nachdem Sie zuerst angegriffen worden sind oder den PvP-Modus auf eine andere Art aktiviert haben.

## Schlachtfelder

Schlachtfelder sind besondere Formen von Zonen, in denen einzigartige Spieler gegen Spieler (PvP)-Herausforderungen zu finden sind. Es gibt sie sowohl auf SgC- als auch auf PvP-Servern und sie bieten interfraktionelles Spiel auf einem Level, wie er nirgendwo anders zu finden ist. Schlachtfelder sind besondere Bereiche, die sich durch ein rotes Instanz-Portal von anderen unterscheiden. Wenn Sie zum ersten Mal auf ein Schlachtfeld stoßen, müssen Sie durch dieses rote Portal treten, um auf das Schlachtfeld zu gelangen. Später können Sie es auch mit einem fliegenden Reittier erreichen, nachdem Sie eine Flugroute dorthin freigeschaltet haben.

Auf dem Schlachtfeld ist der Spieler gegen Spieler (PvP)-Modus dauerhaft aktiv, und zwar unabhängig vom Server-Typ. So haben Spieler auf SgC-Servern, die einen Vorgeschmack von der Spielweise im PvP-Modus bekommen wollen, hier Gelegenheit, das Ganze einmal unter kontrollierbaren Bedingungen auszuprobieren.

In einem Schlachtfeld-Bereich können Sie sich mit freundlich gesinnten Spielern zusammenschließen und gemeinsam Quests übernehmen, bei denen Sie gegen Spieler der gegnerischen Fraktion ins Feld geschickt werden. Sie können ein Schlachtfeld ohne weiteres verlassen und in die normale Welt zurückkehren, indem Sie mit einem anderen freundlich gesinnten NSC auf dem Schlachtfeld sprechen.

## PvP-Nachrichten

Über die Chat-Channels „Lokale Verteidigung“ und „Welt-Verteidigung“ können Sie auf dem Laufenden bleiben, was die aktuellen Spieler gegen Spieler (PvP)-Aktionen in einem lokalen und einem globalen Zusammenhang angeht. Standardmäßig sind diese Chat-Channels ausgeschaltet, aber Sie können sie einschalten, indem Sie am Chat-Prompt den Befehl „/join localdefense“ bzw. „/join worlddefense“ (jeweils ohne die Anführungszeichen) eingeben. Ebenso können Sie diese Channels mit den Befehlen „/leave localdefense“ und „/leave worlddefense“ (jeweils ohne die Anführungszeichen) wieder ausschalten.

Solange diese Channels eingeschaltet sind, wird in Ihrem Chat-Log jedes Mal eine „Zone wird angegriffen“-Nachricht eingeblendet, wenn ein gegnerischer Spieler in der angegebenen Zone einen freundlich gesinnten NSC angreift.

So erfahren Sie, wo gegnerische Spieler in Erscheinung treten und wo Sie sie auf Wunsch stellen können.

# SPIELER GEGEN SPIELER (PvP)-

## BEHLOHNUNGEN

Die Spannung und Herausforderung beim Kampf gegen andere Spieler sind in aller Regel für die ersten paar Kämpfe Belohnung genug, aber es gibt noch lockendere Anreize, um wiederholte PvP-Kämpfe erstrebenswert zu machen.

### EHRENPUNKTE

Wenn Sie gegnerische Spieler oder spezielle PvP-aktivierende Nichtspielercharaktere ausschalten, bekommen Sie dafür Ehrenpunkte. Außerdem bekommen Sie Ehrenpunkte auch für die Eroberung umkämpfter Schlachtfelder und für das Ausschalten wichtiger NSCs, zum Beispiel Anführer oder Generäle der gegnerischen Fraktion. Am Ende jedes Tages werden diese Ehrenpunkte unter allen Spielern verteilt, die am PvP-Spiel teilgenommen haben. Wer für seine Seite die meisten Gegner ausgeschaltet hat, gewinnt die meisten Punkte. Diese Ehrenpunkte werden zu Ihrem PvP-Rang zusammengezählt, der je nach Häufigkeit Ihrer Teilnahme und Ihrem Erfolg im PvP-Spiel wechselt.

### SCHANDEPUNKTE

Sogar unter erbitterten Feinden wie der Horde und der Allianz gibt es Ehre. Wenn Sie diesen Ehrenkodex verletzen und ablehnungswürdige PvP-Handlungen begehen – wenn Sie zum Beispiel einen neuen Spieler ausschalten, der viele Stufen unter Ihnen steht, oder wenn Sie wichtige nicht-kämpfende NSCs wie Flugmeister oder Quest-Geber ausschalten –, bekommen Sie dafür Schandepunkte. Falls Sie mit Ihren verbrecherischen Aktionen genug Schande angesammelt haben, werden Sie als Gesetzloser gebrandmarkt. Als Folge davon müssen Sie Erfahrungsabzüge hinnehmen, Sie verlieren das Zugangsrecht für die Städte Ihrer eigenen Fraktion und Sie werden Ihren eigenen Leuten so verhasst, dass Sie von NSCs beider Fraktionen angegriffen werden, sobald diese Sie erblicken.

### SCHANDE WIEDERGUTMACHEN

World of Warcraft ist bereit, Verstöße auch zu vergeben: Sofern Sie nur lange genug auf unehrenhafte Handlungen verzichten, gewinnen Sie irgendwann die Gunst Ihrer Fraktion zurück und legen Ihre Kennzeichnung als krimineller Charakter wieder ab.

### BELOHNUNGEN

Zusätzlich zu den Ehrenpunkten ermöglichen es Ihnen Ihre PvP-Erfolge unter Umständen auch, einen hohen Rang und einen Titel zu gewinnen, sich spezielle Belohnungsgegenstände zu verdienen und Zugang zu besonderen Gebäuden und Händlern zu bekommen. Auch können Sie die Gunst der Führung Ihrer Fraktion gewinnen und sich andere Belohnungen verdienen, die anderen Spielern, die das PvP-Spiel meiden, nicht zur Verfügung stehen. Das Ehrensystem und die PvP-Belohnungen gibt es sowohl auf normalen als auch auf PvP-Servern, aber die Anreize für das Spieler gegen Spieler (PvP)-Gameplay auf PvP-Servern fallen aufgrund eben dieser Ausrichtung der Server höher aus. Ausführlichere Informationen zu den Risiken, Belohnungen und Folgen des Spieler gegen Spieler (PvP)-Gameplay finden Sie auf der World of Warcraft-Strategie-Seite im Internet unter <http://www.wow-europe.com>.

## DUELLE

Das Spieler gegen Spieler (PvP)-Gameplay an sich ist zwar schon interessant und lohnenswert, aber es gibt auch noch eine Möglichkeit zum freundschaftlicheren Wettkampf, die nicht ganz so folgenreich ist wie die gewaltsame Auseinandersetzung zwischen den Fraktionen. Wenn Sie Ihr Geschick gegen andere Spieler auf die Probe stellen wollen, können Sie sie auch zum Duell herausfordern.

### EINE HERAUSFORDERUNG AUSSPRECHEN

Eine Forderung zum Duell kann sowohl auf einem PvP- als auch auf einem Nicht-PvP-Server ausgesprochen werden. Wählen Sie den Spieler an, den Sie zum Duell herausfordern möchten, und rechtsklicken Sie anschließend auf das Spieler-Porträt dieses Spielers. Jetzt können Sie die Duell-Option anwählen. Daraufhin hat der andere Spieler Gelegenheit, die Herausforderung entweder anzunehmen oder abzulehnen.

Nachdem eine Forderung erstmals ausgesprochen worden ist, fällt zwischen beiden Spielern eine Duell-Flagge, die andere Spieler darauf hinweist, dass gleich ein Duell stattfinden wird. Lehnt der andere Spieler das Duell ab, verschwindet auch die Duell-Flagge wieder. Nimmt der andere Spieler dagegen das Duell an, gilt es als vereinbart und die Flagge weht weiter, bis ein Sieger feststeht.

Sobald der andere Spieler zugestimmt hat, können Sie beide sich gegenseitig angreifen und dabei die gleichen Fähigkeiten, Zauber und Taktiken anwenden, die Sie auch gegen die Monster einsetzen, mit denen Sie es normalerweise zu tun haben.

### Hinweis

Sinkt die Gesundheit eines Spielers auf Null, ist das Duell vorbei. Es gewinnt der überlebende Spieler. Außerdem gewinnen Sie das Duell auch, falls der andere Spieler sich zu weit von der Duell-Flagge entfernt und damit den Wettkampf verloren gibt.

### EIN DUEL ABSCHLIESSEN

Sie müssen bei einem verlorenen Duell nicht fürchten, dass Sie Erfahrung verlieren, umkommen oder ausgeplündert würden. Allerdings können Sie bei einem Sieg im Duell auch weder Erfahrung noch Schätze gewinnen. Vielmehr ist ein Duell ein freundliches Kräftemessen. Sie können Duelle sowohl gegen Mitglieder der eigenen als auch gegen Mitglieder der gegnerischen Fraktion bestreiten.

# Kapitel 12

## Gemeinschaft

In World of Warcraft dreht sich alles um Gemeinschaft. Es gibt Hunderte anderer Spieler aus der ganzen Welt, die neben Ihnen dieses Spiel spielen, und die Interaktion mit diesen Spielern gehört ebenso dazu wie das Jagen von Monstern und das Auffinden von Schätzen. Sie können sich per Chat oder über das spieleigene Postsystem mit anderen Spielern unterhalten. Über die Handels-Channels und die Auktionshäuser können Sie auch mit anderen Spielern Handel treiben. Es ist ebenfalls möglich, dass Sie sich mit anderen Spielern zusammenschließen, um sich gegenseitig zu helfen und bei den Quests in Gesellschaft zu sein.

Des Weiteren sind dauerhaftere Beziehungen innerhalb der Gemeinschaft möglich: Sie können nämlich im Spiel auch Freundschaften schließen oder in eine Gilde eintreten.

Weitere Informationen dazu finden Sie auf der World of Warcraft-Gemeinschaftsseite im Internet unter <http://www.wow-europe.com>.

## CHATTEN

Das für den Chat zuständige Fenster ist Ihr Chat-Log. Es befindet sich auf Ihrem Bildschirm links unten, oberhalb der Aktionsleiste. In Kapitel 3, „So geht's los“, finden Sie Informationen zur grundlegenden Steuerung innerhalb des Chat-Logs. Dieser Abschnitt erläutert weitere Einzelheiten in Bezug auf den Chat zur Kommunikation mit anderen Spielern im Spiel.

### Channels

Die in Ihrem Chat-Log angezeigten Nachrichten stammen aus allen Chat-Channels der aktuellen Zone, in die Sie sich eingeklinkt haben. Jeder einzelnen Chat-Nachricht gehen eine Zahl und der jeweilige Channel-Name in Klammern voraus. Der Name entspricht dem Chat-Channel, aus dem die Nachricht stammt, die Zahl steht für das Tastaturkürzel, das zu diesem Chat-Channel gehört. Standardmäßig klicken Sie sich jedes Mal, wenn Sie eine Zone betreten, automatisch in den allgemeinen Channel und den Handels-Channel dieser Zone ein. Geben Sie im Chat-Log den Befehl `„/chatlist“` (ohne die Anführungszeichen) ein, damit eine Liste aller Channels der jeweiligen Zone eingeblendet wird.

### IN CHANNELS EINKLINKEN/CHANNELS VERLASSEN

Geben Sie im Chat-Log den Befehl `„/join“` (ohne die Anführungszeichen) gefolgt vom Namen des gewünschten Chat-Channels ein, wenn Sie sich in einen Chat-Channel einklinken möchten (zum Beispiel: `/join trade`).

Geben Sie im Chat-Log den Befehl `„/leave“` (ohne die Anführungszeichen) gefolgt vom Namen des gewünschten Chat-Channels ein, wenn Sie einen Chat-Channel verlassen möchten (zum Beispiel: `/leave general`).

### EINEN CHANNEL ERSTELLEN

Wenn Sie einen Channel erstellen möchten, geben Sie im Chat-Log den Befehl `„/join“` (ohne die Anführungszeichen) gefolgt vom Namen des zu erstellenden Channels ein. Falls ein Channel dieses Namens noch nicht existiert, wird er für Sie angelegt. Mit Hilfe des `„/join“`-Befehls können sich andere in Ihren Channel einklinken.

## Chat-Modi

Es gibt unterschiedliche Chat-Typen. Sie können sich diese unterschiedlichen Möglichkeiten ansehen, indem Sie neben dem Chat-Log auf den Chat-Button klicken. Danach müssen Sie einfach nur auf den jeweils gewünschten Chat-Typ klicken, um fortan in der entsprechenden Weise zu chatten und zum Beispiel zu „rufen“, im „Gilde-Chat“ zu sprechen oder zu „flüstern“. Das Gleiche können Sie auch erreichen, ohne den Chat-Button zu bemühen. Drücken Sie die Eingabetaste, damit der Chat-Prompt geöffnet wird, und geben Sie `„/“` (ohne die Anführungszeichen) gefolgt vom jeweils gewünschten Chat-Befehl oder Tastaturkürzel ein.

### /SAY

Mit `„/say“` senden Sie Ihre Chat-Nachricht an alle Spieler in Ihrer Umgebung. Es handelt sich um den Standard-Chat-Modus. Sie können am Chat-Prompt auch `„/s“` (ohne die Anführungszeichen) eingeben, um eine „gesprochene“ Nachricht einzuleiten, falls Ihr Chat-Prompt gerade auf einen anderen Chat-Typ eingestellt ist.

### /PARTY

Damit wird eine Nachricht ausschließlich an Mitglieder Ihrer Gruppe übertragen. So können Sie mit Gruppenmitgliedern sprechen, ohne die Chat-Fenster anderer Spieler mit Nachrichten zu verstopfen. Alternativ können Sie Ihre Gruppennachricht mit `„/p“` (ohne die Anführungszeichen) einleiten.

### /GUILD

Damit übermitteln Sie eine Nachricht an alle Leute in Ihrer Gilde, unabhängig davon, wo die sich gerade aufhalten. Alternativ können Sie Ihre Gildennachricht mit `„/g“` (ohne die Anführungszeichen) einleiten.

### /YELL

Damit senden Sie Ihre Chat-Nachricht an alle Spieler in Ihrer Zone. Standardmäßig wird diese Chat-Nachricht in den Chat-Fenstern der anderen rot dargestellt und damit deutlich hervorgehoben. Alternativ können Sie Ihre „gerufene“ Gruppennachricht mit `„/y“` (ohne die Anführungszeichen) einleiten.

### /WHISPER

Im Flüster-Modus schicken Sie eine private Nachricht an einen einzelnen Spieler. Anders als bei anderen Chat-Typen müssen Sie auch den Empfänger der Flüster-Nachricht angeben. Nachdem Sie den `„/whisper“-Befehl` angeklickt oder am Chat-Prompt `„/w“` (ohne die Anführungszeichen) eingegeben haben, tragen Sie den Namen des Spielers ein, der Ihre Flüster-Nachricht erhalten soll. Dahinter schreiben Sie Ihre Nachricht. Flüster-Nachrichten können nicht an Spieler der gegnerischen Fraktion geschickt werden.

### /TELL

Diese Form der Chat-Nachricht ist von der Funktion her vergleichbar mit einer Flüster-Nachricht. In beiden Fällen wird eine private Mitteilung an einen einzelnen Spieler übermittelt. Sie können auch am Chat-Prompt `„/t“` (ohne die Anführungszeichen) gefolgt von Ihrer Nachricht eingeben. Auch solche Nachrichten können nicht an Spieler der gegnerischen Fraktion geschickt werden.

### /REPLY

Wenn ein Spieler Ihnen mit `„/whisper“` oder `„/tell“` eine Nachricht übermittelt, können Sie diesem Spieler eine Antwort schicken, indem Sie entweder über das Chat-Button-Menü den Befehl `„/reply“` anwählen oder das Tastaturkürzel R drücken.

## Chat-Speicher

Wenn Sie die Eingabetaste drücken, um den Chat-Prompt zu öffnen, sind die eingegebenen Nachrichten standardmäßig „say“-Nachrichten. Wenn Sie jedoch eine andere Form des Chats verwenden, um zum Beispiel mit „party“ Gruppennachrichten zu verschicken, ist beim nächsten Mal, wenn Sie Ihren Chat-Prompt öffnen, immer noch der Modus für den Gruppen-Chat eingeschaltet. Der Chat-Prompt speichert Ihren zuletzt eingestellten Chat-Modus und belässt ihn aktiv, bis Sie einen neuen festlegen.

## Andere Chat-Befehle

Der Begriff „Chat“ bezieht sich in der Regel auf geschriebene Nachrichten, aber Sie können über den Chat-Prompt auch auf andere Art kommunizieren.

### SUCHE NACH SPIELERN:/WHO

Der „/who“-Befehl lässt Sie nach anderen Spielern suchen, die online sind. Um ihn zu benutzen, öffnen Sie den Chat-Prompt und tragen den Befehl „/who [Spielername]“ (ohne die Anführungszeichen) ein. Falls der Spieler online ist, führt der Befehl zur Anzeige des Charakter-Namens, der Stufe, des Volks, der Klasse, der Gildenzugehörigkeit und der aktuellen Zone des gesuchten Spielers in Ihrem Chat-Log. Anderenfalls taucht dort eine „0 Spieler gesamt“-Nachricht auf.

Sie können den „/who“-Befehl auch benutzen, um in einer Zone oder Gilde nach mehreren Spielern zu suchen. Falls zum Beispiel Ihr Gildename „Blizzard“ ist, führt die Eingabe von „/who Blizzard“ dazu, dass alle Spieler mit „Blizzard“ in ihrem Namen oder Gildennamen angezeigt werden. Und Sie können alle Spieler sehen, die sich augenblicklich in einer Zone aufhalten, indem Sie „/who [Name der Zone]“ eingeben.

Sind in der Liste mehr als acht Spieler enthalten, wird auf den „/who“-Befehl hin zur Anzeige statt des Chat-Logs das Geselligkeit-Fenster geöffnet.

### /EMOTE

Das Umgehen mit Emoticons und Gefühlsausdrücken ist technisch gesehen kein eigener Chat-Typ. Vielmehr handelt es sich um eine Methode, mit der Sie Ihren Charakter bestimmte Aktionen ausführen oder im Chat-Log Gefühle ausdrücken lassen. Öffnen Sie dazu Ihren Chat-Prompt und tragen Sie dort das gewünschte Emoticon ein, zum Beispiel „/thank“ (Danke), „/cheer“ (Jubel) oder „/dance“ (Tanzen). Daraufhin erscheint in Ihrem Chat-Log und im Chat-Log von in der Nähe befindlichen Spielern eine Textnachricht, die ausdrückt, welche Art von Emoticon Sie ausdrücken.

Viele Emoticons werden außerdem von einer Animation begleitet, die Ihr Charakter ausführt. Wenn Sie zum Beispiel das „/cheer“-Emoticon ausführen, während Sie einen Orc-Charakter spielen, heißt es im Chat-Log: „[Spieler-Name] jubelt.“ Gleichzeitig streckt Ihr Charakter beide Fäuste jubelnd in die Höhe. Andere Völker jubeln vielleicht anders, aber Ihr Charakter wird auf jeden Fall im Spiel entsprechend handeln.

Sie können beim Ausführen eines Emoticons einen anderen Spieler oder einen NSC auswählen. In diesem Fall ist das angewählte Ziel Adressat der jeweiligen Gefühlsäußerung, vorausgesetzt, dass sie einen Empfänger haben kann. Das heißt, wenn Sie nichts angewählt haben oder wenn das jeweilige Emoticon ein Ziel nicht zulässt, wird die Gefühlsäußerung an das Publikum allgemein gerichtet. Eine teilweise Liste mit über 100 Emoticons finden Sie im Internet unter der Adresse

<http://www.wow-europe.com>.

## Sprachausgabe

„Sprachausgabe“ ist eine Liste häufig benutzter Äußerungen, die Sie im Laufe Ihrer Abenteuer von sich geben können. Damit sie bequem angewählt werden können, sind diese Äußerungen auf einzelne Sprachbefehle reduziert worden, die Ihr Charakter im Spiel tatsächlich ausspricht. Es gibt mehr als ein Dutzend voreingestellte Sprachausgabe-Bemerkungen. Wählen Sie über den Chat-Button Sprachausgabe an und klicken Sie auf die gewünschte Sprachausgabe-Bemerkung, um sie zu verwenden. Alternativ können Sie am Chat-Prompt „/v“ (ohne die Anführungszeichen) gefolgt vom gewünschten Sprachbefehl eingeben. Die Sprachausgabe bietet eine Möglichkeit, in komplexen Situationen schnell mit anderen zu kommunizieren, ohne erst eine lange Nachricht eingeben zu müssen. Brauchen Sie zum Beispiel schnell Heilung, tippen Sie einfach „/v heal“ (ohne die Anführungszeichen) ein, damit Ihr Charakter um Hilfe für eine Heilung ruft.

## Sprache

Standardmäßig unterhalten sich alle Völker der Allianz in der Gemeinsprache, während die Horde-Völker Orcisch sprechen. Sie können aber beim Chatten zur Sprache Ihres eigenen Volks umschalten, indem Sie über den Chat-Button Sprache anwählen und eine andere Sprache festlegen. Solange Sie die Standardsprache Ihrer Fraktion sprechen, zum Beispiel Orcisch im Falle von Horde-Spielern, können nur Mitglieder Ihrer eigenen Fraktion lesen, was Sie zu sagen haben. Sprache ist ein Umschalter und muss nicht bei jeder Nachricht neu festgelegt werden.

## Spieler ignorieren

Wie in jeder Gemeinschaft gibt es hier und da unhöfliche und störende Menschen. Falls Sie die Chat-Nachrichten einer Person als nervig empfinden, können Sie den entsprechenden Spieler auf eine Ignorieren-Liste setzen, damit Nachrichten dieses Spielers in Ihrem Chat-Log nicht mehr angezeigt werden. Solange eine Person in Ihre Ignorieren-Liste eingetragen ist, werden Sie keine einzige ihrer Nachrichten zu sehen bekommen, weder im allgemeinen Chat noch per Brief oder gar unter Ihren privaten Mitteilungen. Tragen Sie am Chat-Prompt einfach den Befehl „/ignore [Spieler-Name]“ (ohne die Anführungszeichen) ein, um eine Person zu ignorieren. Alternativ können Sie in Ihrem Geselligkeit-Fenster (Tastaturkürzel: O) die Ignorieren-Liste öffnen und auf den Spieler ignorieren-Button klicken. Daraufhin werden Sie aufgefordert, den Namen des entsprechenden Spielers einzutragen. Sie können einen Spieler auch aus Ihrer Ignorieren-Liste löschen. Geben Sie dazu am Chat-Prompt den Befehl „/ignore [Spieler-Name]“ (ohne die Anführungszeichen) ein zweites Mal ein oder wählen Sie den Spieler an und klicken Sie in der Ignorieren-Liste auf den Spieler entfernen-Button.

## Spieler betrachten

Wählen Sie einen anderen Spieler an, um mehr über ihn herauszufinden, rechtsklicken Sie auf sein Porträt und wählen Sie anschließend die Betrachten-Aktion an. Daraufhin wird für den angewählten Spieler ein Charakterfenster geöffnet. Dort können Sie sich diesen Charakter ansehen und feststellen, welche Gegenstände er mit sich führt und welche er verwendet. Wenn Sie in diesem Fenster den Mauszeiger auf ein Objekt schieben, wird ein Info-Fenster mit Informationen über den jeweiligen Gegenstand geöffnet.

# GRUPPIEREN

In World of Warcraft müssen Sie die Abenteuer nicht zwangsläufig allein meistern. Tatsächlich kann das Spiel sogar viel mehr Spaß machen, wenn Sie sich mit anderen Spielern zusammenschließen. Quests, die allein zu schwierig wären, können überraschend leicht zu erfüllen sein, wenn man sich mit anderen Spielern verbündet. Falls Sie sich häufiger mit anderen Spielern zusammentun, wird daraus möglicherweise sogar eine feste Abenteurergruppe von Freunden.

## So erstellen Sie eine Gruppe

Eine Gruppe von Abenteurern kann aus maximal fünf Spielern bestehen. Sobald sich Ihnen ein anderer Spieler anschließt, ist das schon eine Gruppe. Es gibt drei Möglichkeiten, einen Spieler aufzufordern, sich Ihrer Gruppe anzuschließen.

- ◆ Sie können den Spieler anwählen, auf sein Porträt rechtsklicken und im Dropdown-Menü, das sich öffnet, den Befehl „invite“ (einladen) anwählen.
- ◆ Sie können am Chat-Prompt „/invite“ (ohne die Anführungszeichen) gefolgt vom Namen des Spielers eingeben.
- ◆ Sie können den Spieler Ihrer Freunde-Liste hinzufügen, ihn anschließend im Geselligkeit-Fenster in dieser Liste anwählen und auf den Gruppeneinladung-Button klicken.

Spieler, die Sie in Ihrer Nähe sehen können, können Sie mit jeder der drei Methoden einladen. Dagegen können Spieler, die nicht zu sehen sind (in der Regel, weil sie zu weit entfernt sind oder sich in einer anderen Zone aufhalten), nur mit dem „/invite“-Befehl oder über den Gruppeneinladung-Button in der Freunde-Liste eingeladen werden.

Ein Spieler, der bereits in einer anderen Gruppe ist, kann sich Ihnen nicht anschließen. Falls Sie einen solchen Spieler einladen, erhalten Sie eine Nachricht, dass diese Person bereits in einer anderen Gruppe ist.

## Sich einer Gruppe anschließen

Falls Sie allein auf Abenteuersuche sind und in eine Gruppe eingeladen werden, können Sie diese Einladung annehmen oder ablehnen. Falls Sie aber bereits in einer Gruppe sind, können Sie sich einer anderen Gruppe nur dann anschließen, wenn Sie Ihre aktuelle Gruppe verlassen.

## Gruppenanführer

Standardmäßig führt die Person eine Gruppe, die die erste Einladung ausgesprochen hat. Nur der Gruppenanführer kann weitere Einladungen an andere Spieler aussprechen, um die verbleibenden Plätze in der Gruppe zu füllen. Außerdem ist der Gruppenanführer als einziges Gruppenmitglied in der Lage, das Plündern-System zu ändern, Spieler aus der Gruppe zu entfernen oder einen neuen Anführer zu bestimmen.

## Ein Mitglied aus der Gruppe entfernen

Der Gruppenanführer muss ein Gruppenmitglied anwählen und anschließend auf das Porträt dieses Spielers rechtsklicken, wenn er ihn aus der Gruppe entfernen möchte. Anschließend kann er die Einladung rückgängig machen-Option benutzen, um den Spieler aus der Gruppe zu entfernen. Ein Gruppenanführer sollte von dieser Möglichkeit nicht willkürlich Gebrauch machen. Im Allgemeinen sollte man sich zunächst bemühen, Uneinigkeiten in einer Gruppe im Rahmen zivilisierter Gespräche zu klären. Das Entfernen eines Spielers sollte die allerletzte Möglichkeit sein. Sollten Sie allerdings in einer Gruppe mit einem Spieler sein, der beleidigend auftritt und gegen die Benutzervereinbarung verstößt, sollten Sie ihn aus Ihrer Gruppe entfernen und das zu missbilligende Verhalten einem GM melden.

## Einen neuen Gruppenanführer wählen

Sollten Sie Ihre Anführerrolle aufgeben und ein anderes Gruppenmitglied zum Anführer erklären wollen, wählen Sie den gewünschten Spieler an und rechtsklicken auf sein Spieler-Porträt. Anschließend können Sie ihn über die Zum Anführer befördern-Option zum Gruppenanführer machen. Falls der aktuelle Gruppenanführer die Gruppe verlässt, rückt automatisch der Nächste in der Reihe auf und wird zum Anführer.

## Regeln in der Gruppe

Wenn Sie sich einer Gruppe anschließen, ändern sich für Ihren Charakter mehrere Aspekte des Abenteuerlebens. So müssen zum Beispiel Beute und Erfahrung unter den Gruppenmitgliedern verteilt werden.

## Geteilte Erfahrung

In der Regel wird Erfahrung zu gleichen Teilen unter den Spielern in einer Gruppe aufgeteilt. Gibt es Stufenunterschiede zwischen den Gruppenmitgliedern, erhalten einzelne Mitglieder unter Umständen unterschiedliche Mengen Erfahrung abhängig von ihrer individuellen Stufe. Die Erfahrung wird jedoch unabhängig von der individuellen Leistung der Gruppenmitglieder aufgeteilt. Eine Ausnahme vom Prinzip der zu gleichen Teilen aufgeteilten Erfahrung gibt es, wenn ein Gruppenmitglied sich nicht in der Nähe seiner Gruppe aufhält. Sollte die Gruppe ein Monster angreifen und ausschalten, gewinnen alle in der Nähe befindlichen Gruppenmitglieder Erfahrung. Alle Gruppenmitglieder jedoch, die zu weit entfernt waren, um den Angriff zu sehen, bekommen keine Erfahrung.

## Stufenunterschiede

Belohnungen in Form von Erfahrung für das Ausschalten eines Monsters werden zu gleichen Teilen verteilt, wenn alle Gruppenmitglieder auf derselben Stufe sind. Bei einem Unterschied zwischen den Stufen werden allerdings unterschiedliche Mengen Erfahrung verteilt.

World of Warcraft berechnet Ihre Erfahrung aufgrund einer Vielfalt von Faktoren, zu denen Ihre Stufe, die Stufe des Monsters und Ihre Stufe im Vergleich zu den Stufen der anderen Gruppenmitglieder und des ausgeschalteten Monsters gehören.

Die Gesamterfahrung für das Ausschalten wird anschließend unter den Gruppenmitgliedern aufgeteilt: je höher die Stufe eines Mitglieds, desto höher ist sein Anteil an der Erfahrung. Sind die Stufenunterschiede allerdings klein, ist der Unterschied zwischen den Erfahrung-Belohnungen minimal.

Für den Fall, dass das Gruppenmitglied mit der höchsten Stufe eine viel höhere Stufe als das ausgeschaltete Monster aufweist, erhält dieses Mitglied hingegen gar keine Erfahrung, und dementsprechend bekommen auch die anderen Gruppenmitglieder keine Erfahrung.

Das heißt, es kann manchmal zwar vorteilhaft sein, Spieler auf höheren Stufen in Ihrer Gruppe zu haben, die beim Kampf gegen Monster helfen, aber genau das schränkt auch Ihre Erfahrung-Belohnung wiederum ein. Deshalb sollten Sie eine Gruppe mit Spielern bilden, die auf möglichst ähnlicher Stufe wie Sie selbst sind.

## Plündern als Gruppe

Es gibt drei verschiedene Methoden für das Plündern in einer Gruppe. Das Standard-system nennt sich „Reihum“. Nur der Gruppenanführer kann das Plündern-System ändern.

**Reihum:** Dabei wechseln sich Spieler beim Plündern von Monstern ab, die von der Gruppe ausgeschaltet worden sind. Nachdem ein Monster ausgeschaltet worden ist, darf jeweils ein Spieler in der Gruppe dieses Monster ausplündern. Wird das nächste Monster ausgeschaltet, kommt der nächste Spieler mit dem Plündern an die Reihe. Das geht so weiter, bis schließlich der erste Spieler wieder an die Reihe kommt und das Ganze von vorn losgeht.

**Jeder gegen Jeden:** Es gibt keinen Wechsel und kein Warten. Nachdem ein Monster ausgeschaltet worden ist, kann es von jedem beliebigen Gruppenmitglied ausgeplündert werden. Hier gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

**Plündermeister:** Im Rahmen dieses Plündern-Systems kann nur der Gruppenanführer ausgeschaltete Monster ausplündern. Anschließend liegt es ebenfalls in der Verantwortung des Gruppenanführers, die Beute unter den restlichen Gruppenmitgliedern gerecht zu verteilen.

## Quest-Gegenstände plündern

Einige Quests sind Sammel-Quests, bei denen es darauf ankommt, bestimmte Quest-Gegenstände von Kadavern ausgeschalteter Monster zu bekommen. Diese Gegenstände gelten als normale Beute, das heißt, Sie müssen warten, bis Sie an der Reihe sind, falls das „Reihum“-System gilt. Dieser Typ von Quest-Gegenständen wird oft als „Einzelbeute“ bezeichnet, weil so ein Gegenstand nur von einem Spieler geplündert werden kann.

Allerdings gibt es auch einige Quests, die von Ihnen verlangen, einen bestimmten Gegenstand von einem einzigartigen Charakter zurückzubringen, zum Beispiel den Kopf eines NSCs oder einen gestohlenen Gegenstand. Dabei handelt es sich um Kopfgeld-Quests und der fragliche Quest-Gegenstand, den Sie brauchen, ist eine so genannte Gruppenbeute; das heißt, es werden mehrere Kopien des Gegenstands generiert, damit jedes Gruppenmitglied ein Exemplar erhalten kann. Beim „Reihum“ bedeutet das, Sie können diesen Gegenstand auch dann plündern, wenn Sie nicht an der Reihe sind. Unabhängig vom aktuell wirksamen Plündern-System bleiben Kadaver und Gruppenbeute erhalten, sodass jedes Gruppenmitglied Gelegenheit zum Plündern bekommt. Die Ausnahme von dieser Regel kommt zum Tragen, falls Sie nicht in der Nähe waren, als das Monster ausgeschaltet wurde. In diesem Fall können Sie den für den Quest benötigten Gegenstand nicht als Gruppenbeute plündern.

Das Spiel gibt Ihnen keine Hinweise, welche Quest-Gegenstände als Gruppenbeute existieren und welche nicht. Im Allgemeinen allerdings sind Quest-Gegenstände von einzigartigen gegnerischen Charakteren Gruppenbeute, während ein Quest-Gegenstand von einem nicht-einzigartigen Monster in der Regel eine Einzelbeute ist. Der Kopf Edwin von Cleefs zum Beispiel ist eine Gruppenbeute, während die Ohren eines Bloodscalp-Trolls eine Einzelbeute darstellen. Der erstgenannte Gegenstand ist nämlich die Hinterlassenschaft eines einzigartigen NSCs, während der zweitgenannte von einem nicht-einzigartigen Monster zurückgelassen wird.

## Eine Gruppe verlassen

Das Verlassen einer Gruppe ist einfach. Sie müssen dazu nur auf Ihr Charakter-Porträt rechtsklicken und in den Menü-Optionen den Befehl Gruppe verlassen anwählen. Ferner ist es möglich, dass Sie eine Gruppe verlassen, weil der Gruppenanführer Sie aus der Gruppe entfernt hat. Wenn das passiert, sollten Sie eine private Mitteilung an den Gruppenanführer schicken. Möglicherweise sind Sie irrtümlich entfernt worden. Wenn aber nicht, ist es meistens nicht der Anstrengung wert, um eine neue Einladung zu bitten. Sie sollten sich aber den Spieler, der Sie gefeuert hat, gut merken, damit Sie in Zukunft darauf verzichten können, sich mit ihm zusammenzutun.

## Vorteilhafte Gruppenverbindungen

Schließen Sie sich mit Spielern zu einer Gruppe zusammen, die auf ähnlicher Stufe stehen und die gleichen Quests wie Sie verfolgen. Sie können zwar mit jedem Spieler eine Gruppe bilden, aber wenn zum Beispiel der Stufenunterschied innerhalb der Gruppe zu groß ist, wird damit die Erfahrung verringert, die Sie durch das Ausschalten von Monstern verdienen können. Ebenso ist es unter Umständen nicht besonders praktisch, in einer Gruppe zu sein, wenn nicht alle Mitglieder die gleichen Quest-Ziele anstreben. Merken Sie sich, mit welchen Spielern Sie schon in einer Gruppe zusammengearbeitet haben. Wenn es Spaß gemacht hat und wenn Sie den oder die anderen als nette Gesellschaft empfunden haben, wollen Sie vielleicht wieder einmal in derselben Zusammensetzung auf Abenteuer ausgehen, besonders, wenn es auch beim Verteilen der Schätze gerecht zugeht und wenn demokratisch darüber entschieden wurde, welche Quests als Nächstes übernommen werden sollten.

Falls Sie den Wunsch verspüren, mit denselben Spielern wieder einmal eine Gruppe zu bilden, fügen Sie sie Ihrer Freunde-Liste hinzu, damit Sie feststellen können, ob und wann sie online sind.

Falls Sie umgekehrt Leute in Ihrer Gruppe nicht mochten, sollten Sie sie in Zukunft vielleicht meiden. Besonders unangenehme Spieler können Sie auch Ihrer Ignorieren-Liste hinzufügen, damit Sie von ihnen nicht mehr belästigt werden können.

## HANDEL

Im Lauf des Spiels haben Sie unter Umständen Gelegenheit, mit anderen Spielern zu handeln. Dabei können Sie Gegenstände an Freunde weitergeben, auf dieselbe Weise Gegenstände erhalten oder Gegenstände an andere Spieler verkaufen bzw. von ihnen kaufen. Der Handel zwischen zwei Spielern funktioniert sehr einfach. Rechtsklicken Sie auf einen anderen Spieler, wenn Sie handeln möchten, und wählen Sie im Menü den Befehl Handel. Alternativ können Sie den Gegenstand nehmen, mit dem Sie handeln möchten, und ihn mit gedrückter Maustaste zum anderen Spieler hinüberziehen. Daraufhin erscheint ein Handelfenster auf dem Bildschirm.

## Handelfenster

Das Handelfenster besteht aus zwei Hälften – je eine für jeden Spieler –, die in jeweils sieben Plätze unterteilt sind. Sechs Plätze sind für den Handel reserviert. Sie können auf jedem Platz einen Gegenstand oder eine Reihe gleichartiger Gegenstände unterbringen. Das heißt, Sie können einem anderen Spieler insgesamt sechs Plätze voller Gegenstände zum Tausch anbieten. Um einen Gegenstand anzubieten, ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste auf einen leeren Platz Ihrer Hälfte. Der siebte Platz ist für Gegenstände, die nicht gehandelt werden, mit denen der andere Spieler aber vielleicht interagieren kann. Zum Beispiel könnten Sie eine Schließkassette finden und hoffen, dass ein befreundeter Schurke sie für Sie aufschließt. In diesem Fall platzieren Sie die Schließkassette auf dem siebten Platz, und dort kann sie vom Schurken gegebenenfalls geöffnet werden. So sparen Sie sich den Umweg, die Schließkassette zuerst tauschen und anschließend vom Schurken zurücktauschen zu müssen.

## Geld für Handelsware anbieten

Linksklicken Sie auf das Bargeld in Ihrem Rucksack (Tastaturkürzel: B oder F12), um von dort aus Geld in das Handelfenster zu ziehen. Klicken Sie auf Gold, um Gold aufzunehmen, auf Silber, um Silber aufzunehmen, oder auf Kupfer, um Kupfer aufzunehmen. Daraufhin öffnet sich ein kleines Fenster, in das Sie die Geldmenge eintragen können, die Sie zum Handeln verwenden möchten. Anschließend verwandelt sich Ihr Mauszeiger in das Symbol einer Münze, die für den angegebenen Bargeldbetrag steht. Ziehen Sie diesen Betrag mit gedrückter Maustaste auf einen leeren Platz im Handelfenster. Daraufhin wird es im Geldfeld unmittelbar über Ihren sechs Plätzen angezeigt.

## Einen Handel abschließen

Wenn sowohl Käufer als auch Verkäufer mit den angebotenen Gegenständen und Geldbeträgen im Handelfenster zufrieden sind, müssen beide auf den Handel-Button klicken, um den Handel abzuschließen.

## Einen Handel abbrechen

Klicken Sie im Handelfenster auf den Abbrechen-Button oder drücken Sie die ESC-Taste, um einen Handel abbrechen.



## FREUNDE

Irgendwann stoßen Sie auf Spieler, mit denen Sie sich gern unterhalten und in einer Gruppe zusammenschließen. Aus derartigen Spielern können Sie „Freunde“ machen, damit es einfacher wird, sich online mit ihnen zu treffen. Die Freunde-Liste in Ihrem Geselligkeit-Fenster (Tastaturkürzel: O) zeigt Ihnen eine Liste aller Ihrer Freunde im Spiel. Sie können Ihren Freunde-Liste einen Freund hinzufügen, indem Sie den Chat-Prompt öffnen und den Befehl „/invite [Spielername]“ (ohne die Anführungszeichen) eingeben. Alternativ können Sie in der Freunde-Liste auf den Freund hinzufügen-Button klicken und anschließend den Namen des Spielers eingeben.

Alle Ihre Freunde werden auf Ihrer Freunde-Seite aufgeführt. Der Eintrag für jeden einzelnen Freund zeigt, ob dieser Freund online ist oder nicht, und führt den Namen, die Stufe, die Klasse und den aktuellen Aufenthaltsort des Freundes auf.

Jedes Mal, wenn sich ein Freund ins Spiel ein- oder aus dem Spiel ausloggt, erhalten Sie über Ihr Chat-Log eine Nachricht, dass Ihr Freund jetzt online oder offline ist. Außerdem können Sie Ihre Freunde leicht in eine Gruppe einladen. Unabhängig davon, wo sie sich gerade aufhalten, müssen Sie dazu nur in der Freunde-Liste auf den Gruppeneinladung-Button klicken.

## GILDEN

Eine Gilde ist eine Vereinigung von Spielern, die sich zusammengeschlossen haben, um zum gegenseitigen Vorteil Beziehungen untereinander zu pflegen. Viele Gilden werden von Freunden gegründet, die außerhalb des Spiels befreundet sind. Aber es gibt auch Gilden von Spielern, die sich im Spiel angefreundet und beschlossen haben, ihre Möglichkeiten gemeinsam zu nutzen.

## Vorteile einer Gilde

Es bringt viele Vorteile, Mitglied einer Gilde zu sein. Nur wenige dieser Vorteile ergeben sich unmittelbar aus dem Spiel; vielmehr entstehen die meisten, weil Freunde in einer Gilde bereits fest entschlossen sind, sich gegenseitig zu helfen.

Mitglieder einer Gilde unterstützen sich zum Beispiel gegenseitig, indem sie untereinander Bargeld verleihen oder verschenken, indem sie Gegenstände innerhalb der Gilde für einen geringen Preis oder gar kostenlos abgeben oder indem sie Ausrüstung an andere Mitglieder der Gilde weitergeben.

Viele Gilden schaffen auch effektive Strukturen zur besseren Nutzung von Handwerk-Fertigkeiten. Einige Mitglieder werden zum Beispiel zu Sammlern, während andere sich in einer Handwerk-Fertigkeit spezialisieren.



Die Sammler führen anschließend diesen Spezialisten Rohmaterialien zu, damit sie ihre Handwerk-Fertigkeit schneller als normal entwickeln und somit bessere Ausrüstung für die gesamte Gilde produzieren können.

Die Mitgliedschaft in einer Gilde verschafft Ihnen außerdem den Vorteil, dass Sie stets Verbündete parat haben, die sich gern mit Ihnen zu einer Gruppe zusammenschließen, wenn Sie bei irgendwelchen Quests Hilfe brauchen.

## Gildenwams

Ein direkt greifbarer Vorteil der Mitgliedschaft in einer Gilde ist, dass Sie damit die Möglichkeit erhalten, ein Gildenwams zu tragen. Dagegen können Spieler, die nicht in einer Gilde sind, keine Gegenstände auf dem Wams-Platz ihres Charakters unterbringen.

Der Gildeanführer muss zunächst einen Wappenentwurf für das Wams entwickeln. Zu diesem Zweck sprechen Sie mit einem Gildemeister-NSC. Die meisten Gildeanführer erbitten von den Gildeoffizieren oder von der gesamten Gilde Vorschläge für die Gestaltung des Wamses. Sobald ein Wappenentwurf nämlich angefertigt ist, kann er nicht mehr verändert werden.

Nachdem ein Gildeanführer einen Wappenentwurf für das Gildenwams angefertigt hat, muss er zehn Einheiten Gold zahlen, um seinen Entwurf umsetzen zu lassen und das Wams zum Kauf für alle Gildemitglieder verfügbar zu machen. Das ist zwar eine Menge Geld, aber viele Gilden nehmen Spenden aller Gildemitglieder entgegen, um für die Kosten aufzukommen.

Nachdem ein Wappen entworfen und bezahlt worden ist, kann jedes Gildemitglied einen Gildenwamsverkäufer-NSC aufsuchen und sich ein Wams kaufen. Ein Wams kostet zwar ein Goldstück, aber für diesen Preis bekommen Sie ein prestigeträchtiges Symbol Ihrer Gildezugehörigkeit.

## Eine Gilde gründen

Wenn Sie selbst eine Gilde gründen wollen, brauchen Sie dafür mindestens zehn Gründungsmitglieder. Einer dieser Spieler muss Gildeanführer werden. Der Gildeanführer muss in einer Stadt einen Gildemeister-NSC finden und von ihm für 10 Einheiten Silber eine Gildensatzung erwerben. Anschließend muss der Gildeanführer diese Satzung von neun anderen Spielern unterschreiben lassen. Sobald zehn Personen die Gildensatzung unterzeichnet haben, muss sie wieder beim Gildemeister-NSC abgegeben und registriert werden.

## Ihrer Gilde einen Namen geben

Beim Kauf einer Gildensatzung müssen Sie Ihrer Gilde einen Namen geben. Sie sollten sich dafür mehrere Alternativen bereitgelegt haben, denn möglicherweise ist der Name bereits vergeben, den Sie am liebsten führen würden. Für Gilden gelten die gleichen Namensregeln wie für Spielercharaktere. Das heißt, der Gildename muss passend und angemessen sein und darf auf keine Weise anstößig wirken. Gildennamen, die in irgendeiner Weise Völker, Volksgruppen, religiöse Gemeinschaften oder Geschlechter diskriminieren, werden nicht zugelassen. Auch Namen, die einen Zusammenhang mit übermäßiger Gewalt, Obszönitäten oder Drogengebrauch andeuten oder bestimmte Spieler oder andere Menschen beleidigen, können unangemessen sein.

Ein GM setzt sich mit jeder Gilde in Verbindung, deren Name als unangemessen eingestuft worden ist. In einigen Fällen wird die jeweilige Gilde aufgefordert, ihren Namen zu ändern. Im äußersten Fall wird die Gilde aufgelöst.

## Gildenränge

Innerhalb einer Gilde gibt es verschiedene Ränge. Es handelt sich um die Rangstufen (von der geringsten bis zur höchsten) Initiant, Mitglied, Veteran, Offizier und Anführer. Es kann immer nur jeweils einen Gildeanführer geben.

Gildeanführer und Gildeoffiziere können weitere Spieler in die Gilde aufnehmen oder aus ihr entfernen. Nur der Gildeanführer kann die Gilde auflösen oder Gildemitglieder zu Offizieren ernennen.

Beim Beitritt zu einer Gilde werden Sie automatisch als Initiant aufgenommen. Um höhere Rangstufen zu erreichen, müssen Sie vom Gildeanführer befördert werden.

Jede einzelne Gilde hat eigene Methoden der Entscheidung, wann und wie Mitglieder befördert werden. Technisch gesehen allerdings, muss der Gildeanführer einfach nur im Geselligkeit-Fenster auf der Gilde-Seite auf den Befördern-Button klicken.

Im Geselligkeit-Fenster (Tastaturkürzel: O) gibt es ein Gilde-Register. Sie können auf dieses Register klicken, um die Gilde-Seite zu öffnen, wenn Sie zu einer Gilde gehören. Dort haben der Gildeanführer und die Offiziere die Möglichkeit, ihre Gilde zu verwalten. Außerdem finden andere Mitglieder dort Informationen über die Gilde.

## Mitgliederliste

Die Gilde-Seite wird von der Mitgliederliste beherrscht. Sie führt die Namen aller Gildemitglieder auf, außerdem ihre aktuelle Zone, Stufe und Klasse. Unterhalb dieser Liste finden Sie einen Button, den Sie anklicken können, wenn Sie sich über den Gilde-Status informieren möchten. Nachdem Sie auf diesen Button geklickt haben, wird die Liste umgestellt und zeigt jetzt an Stelle von Stufe und Klasse den Rang jedes Mitglieds sowie das Datum, wann es zuletzt online gewesen ist. Unten in der Mitgliederliste können Sie außerdem ablesen, wie viele Gildemitglieder augenblicklich online sind.

## Gildenverwaltung

Unten auf der Gilde-Seite befinden sich Buttons, um Gildemitglieder zu befördern, zu degradieren, zu entfernen oder hinzuzufügen. Nur Offiziere und Anführer können diese Buttons benutzen. Für alle anderen Mitglieder der Gilde sind sie „abgegraut“ (inaktiv).

## Zusätzliche Gildeninformationen

Näheres über die Verwaltung einer Gilde finden Sie auf der World of Warcraft-Strategieseite im Internet unter <http://www.wow-europe.com>.

# Postbetrieb

Die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ist die bevorzugte Art des Kommunizierens, aber wenn Ihr Freund, Gildefreund oder ein anderer Spieler nicht in der Nähe ist, um ein direktes Gespräch zu führen, können Sie auf den World of Warcraft-Postbetrieb zurückgreifen. Mit seiner Hilfe können Sie E-Mails, Geld und Pakete an andere Spieler senden. Briefe und Pakete allerdings lassen sich nur an Spieler Ihrer eigenen Fraktion versenden. Wenn Sie einen Brief oder Pakete verschicken wollen, müssen Sie einen Briefkasten suchen und auf ihn rechtsklicken. In der Regel sind Briefkästen im Spiel in der Nähe von Gasthäusern zu finden, manchmal auch in der Nachbarschaft von Banken. Per Klick auf den Briefkasten öffnen Sie das Post-Fenster.



## Posteingang

Ihr Post-Fenster besteht aus zwei Seiten. Die erste Seite ist Ihr Posteingang, in dem alle erhaltenen Nachrichten und Pakete für Sie aufbewahrt werden. Die Zahl der Nachrichten und Pakete, die in Ihrem Posteingang aufbewahrt werden können, ist unbegrenzt. Allerdings werden Nachrichten gelöscht, wenn sie sich über eine bestimmte Zeit hinaus in Ihrem Posteingang befinden.

## Post öffnen

Um Post zu öffnen, müssen Sie nur auf die gewünschte Nachricht linksklicken. Der Brief öffnet sich daraufhin auf Ihrem Bildschirm und dort werden auch alle Gegenstände und Geldbeträge gezeigt, die mit der Nachricht gemeinsam empfangen worden sind.

## Auf Post antworten

Klicken Sie auf den Antworten-Button, wenn Sie eine Nachricht beantworten möchten. Damit wird automatisch die Senden-Seite geöffnet, und der Name des Absenders sowie der Empfänger Ihrer Antwort werden automatisch eingetragen.

## Nachricht versenden

Die zweite Seite in Ihrem Post-Fenster ist die Nachricht versenden-Seite. Sie können zwischen den Seiten hin und her wechseln, indem Sie unten im Post-Fenster auf die entsprechenden Register klicken.

Wie Sie sehen, gibt es drei Arten von Postsendungen: normale Briefe, Pakete und Nachnahmesendungen. Klicken Sie unten auf der Nachricht versenden-Seite auf den jeweils gewünschten Kreis, um festzulegen, welche Art von Postsendung Sie verschicken möchten. Unabhängig vom gewählten Typ kostet der Versand jeder Nachricht 30 Einheiten Kupfer.

## Normale Briefe

Normale Briefe enthalten eine Textmitteilung. In das An-Feld müssen Sie den Namen des Spielers eintragen, der den Brief erhalten soll. Ihr normaler Brief kann aus einem Betreff und einer schriftlichen Nachricht bestehen. Außerdem können Sie mit Ihrem normalen Brief Geld versenden. Normale Briefe werden dem jeweiligen Empfänger auf der Stelle zugestellt.

## Pakete

Wenn Sie ein Paket verschicken wollen, ziehen Sie einfach mit gedrückter Maustaste einen Gegenstand aus Ihrem Inventar unten im Senden-Fenster auf den Paket-Platz. Damit verändert sich der Brieftyp automatisch vom normalen Brief zu einer Paketsendung. Es dauert eine Stunde, bis ein Paket nach Versand im Posteingang des Empfängers angekommen ist. Pro Nachricht können Sie jeweils nur einen Gegenstand anhängen. Wenn Sie also mehrere Gegenstände verschicken wollen, müssen Sie mehrere Nachrichten versenden.

## Nachnahmesendungen

Für Nachnahmesendungen muss der jeweilige Empfänger zahlen. Nimmt der Empfänger eine solche Sendung an, indem er die Zahlung leistet, kann er daraufhin die Nachricht öffnen und den Gegenstand entnehmen wie bei einer normalen Sendung. Der Empfänger kann Annahme und Zahlung aber auch verweigern. Dazu klickt er auf den Rücksendung-Button, und der jeweilige Gegenstand wird dem Absender wieder zugestellt. Außerdem kann der Empfänger die Zahlung auf einen späteren Zeitpunkt verschieben. Allerdings kann er unter diesen Umständen auch den Gegenstand erst entnehmen, wenn die Zahlung geleistet worden ist.

## Verfall von Postsendungen

In Ihrem Posteingang wartende Post erreicht irgendwann das Verfallsdatum. Normale Briefe und Pakete werden 30 Tage lang in Ihrem Posteingang aufbewahrt und anschließend gelöscht. Nachnahmesendungen werden maximal drei Tage lang aufbewahrt. Nach drei Tagen verfällt die entsprechende Nachricht und der Gegenstand wird an den Absender zurückgeschickt.

# Northern Kalimdor



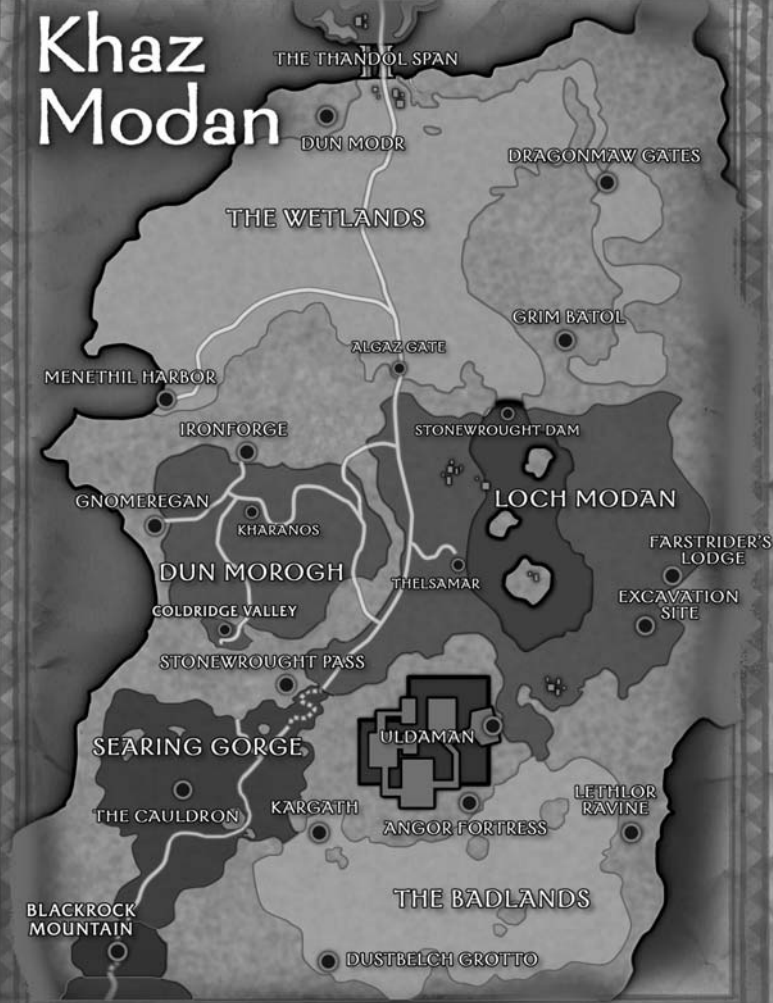
# Southern Kalimdor



# Lordaeron



# Khaz Modan





# Azeroth





## I. Geschichte

Ein kurzer Überblick über den Driften Krieg ...  
und die Entstehung des Neuen Zeitalters.

Wiewohl die Geschichte von Azeroth nicht arm ist  
an Geschichten über Kriege und endlose Gefechte,  
darf die Invasion der dämonischen Brennenden  
Legion doch als verheerendster aller Konflikte  
angesehen werden. Die Legion plante ihre  
Rückkehr in die Welt der Sterblichen über  
Jahrhunderte hinweg bis ins kleinste Detail.

Vor vier Jahren dann frag der große Plan endlich  
Früchte.

## Die Geißel von Lordaeron

Vor einer Generation versuchten die Lords der Brennenden Legion, die Königreiche von Azeroth zu vernichten, indem sie die Orc-Horde auf die Welt losließen. Doch ihre Pläne wurden vereitelt, als die verderbte Horde auf Grund unablässiger innerer Zwistigkeiten zerbrach. Die Dämonen ließen sich davon jedoch nicht entmutigen. Sie gelangten zu der Überzeugung, dass eine neue, homogenere Kraft erforderlich wäre, um Chaos und Unordnung in die Welt der Sterblichen zu bringen.

Aus diesem Grund schuf der Dämon Kil'jaeden die Geißel – eine gewaltige Armee untoter Krieger, die alle der einzigartigen Willenskraft des grauenvollen Lich-Königs unterworfen waren. Mit dem Lich-König als Marionette konnte Kil'jaeden die Geißel mobilisieren und darauf vorbereiten, der menschlichen Zivilisation ein für alle Male ein Ende zu bereiten. Der Lich-König und sein sterblicher Diener Kel'Thuzad fassten den Plan, eine schreckliche Seuche in den Ländern der Menschen zu verbreiten und so neu auferstandene untote Krieger für die Legion zu bekommen. Als die Vorbereitungen abgeschlossen waren, wagten Kel'Thuzad und sein Kult der Verdammten den ersten Schlag, indem sie die Seuche im nördlichen Lordaeron freisetzen.

Uther Lightbringer, einer der berühmtesten Helden der Menschheit, untersuchte die infizierten Regionen in der Hoffnung, eine Möglichkeit zu finden, wie die Seuche einzudämmen sei. Doch die Seuche breitete sich seinen Anstrengungen zum Trotz weiter aus und wurde zur Zerreißprobe für die Allianz. Während die Reihen der Untoten Lordaeron heimsuchten, nahm Prinz Arthas, der einzige Sohn des Königs, den Kampf gegen die Geißel auf. Arthas gelang es zwar, Kel'Thuzad zu töten, aber die Streitmacht des Lich-Königs schwoll dennoch mit jedem Soldaten an, der im Kampf fiel. In seiner ohnmächtigen Wut auf diesen scheinbar unaufhaltbaren Feind griff Arthas zu immer extremeren Maßnahmen, um dem Vormarsch Einhalt zu gebieten. Schließlich warnte Uther Arthas, dass er im Begriff wäre, seine Menschlichkeit aufzugeben.

Arthas' Furcht und Entschlossenheit wurden ihm zuletzt zum Verhängnis. Er spürte dem Ursprung der Seuche bis ins arktische Northrend nach, um der Gefahr für immer ein Ende zu machen. Stattdessen tappte er in die Falle des Lich-Königs, als er im Glauben, er könne sein Volk damit retten, die verfluchte Runenklinge Frostmourne nahm. Das Schwert gewährte ihm tatsächlich unauslotbare Macht ... aber es stahl auch seine Seele. Als es um Arthas' Seele geschehen und sein Geist zerrüttet war, wurde er zum größten Todesritter des Lich-Königs. Er führte die Geißel bereitwillig gegen sein eigenes Königreich, tötete Uther im Kampf und ermordete König Terenas, seinen eigenen Vater. Lordaeron wurde, von Arthas' unvorstellbaren Verbrechen völlig überrascht, unter den eisernen Absätzen des Lich-Königs zertreten.

## Sonnenbrunnen – Der Fall von Quel'Thalas

Obwohl Arthas nunmehr alle Menschen getötet hatte, die er jetzt als seine Feinde betrachtete, quälte ihn der Geist von Kel'Thuzad. Der Geist sagte Arthas, er müsse Kel'Thuzads Überreste zum mystischen Sonnenbrunnen bringen, der in Quel'Thalas, dem Königreich der Hochelfen, verborgen lag.

In der Folge erstürmten Arthas und seine Geißel Quel'Thalas und belagerten die Hochelfen, deren Verteidigung immer schwächer wurde. Sylvanas Windrunner, Waldläufer-General von Silvermoon, kämpfte tapfer, aber Arthas radierte die Armee der Hochelfen letztlich dennoch aus und eroberte den Sonnenbrunnen. Als grausame Geste seiner Überlegenheit erweckte er sogar Sylvanas' besiegten Leichnam wieder als Banshee, verflucht, im hirnlosen Untod in den Diensten der Eroberer von Quel'Thalas zu stehen.

Dann tauchte Arthas Kel'Thuzads Überreste in das heilige Wasser des Sonnenbrunnens. Die starken Wasser der Ewigkeit wurden zwar durch diese Tat verunreinigt, Kel'Thuzad jedoch als zauberkundiger Lich wiedergeboren. Nachdem er als Wesen mit jetzt weitaus größerer Macht wiederauferstanden war, erläuterte Kel'Thuzad die nächste Phase der Pläne des Lich-Königs. Als Arthas und seine Armee der Toten endlich südwärts zogen, war kein einziger Elf in Quel'Thalas mehr am Leben. Das ruhmreiche Heimatland der Hochelfen, das mehr als neuntausend Jahre überdauert hatte, existierte nicht mehr.

## Archimondes Rückkehr und die Flucht nach Kalimdor

Als Kel'Thuzad wieder geheilt war, führte Arthas die Geißel südwärts gen Dalaran. Dort fiel dem Lich das mächtige Zauberbuch von Medivh in die Hände, mit dessen Hilfe er den Dämonenlord Archimonde zurück in die Welt holte. Von diesem Moment an befahl Archimonde höchstselbst die letzte Invasion der Legion. Nicht einmal die Hexer der Kirin Tor konnten verhindern, dass Arthas' Streitkräfte Medivhs Buch stahlen, und so hatte Kel-Thuzad bald alles, was er brauchte, um die Beschwörung auszuführen. Nach zehntausend Jahren erschienen der mächtige Dämon Archimonde und sein Wirtskörper erneut auf der Welt Azeroth. Doch Dalaran war nicht ihr letztes Ziel. Auf persönliches Geheiß von Kil'jaeden folgten Archimonde und seine Dämonen der untoten Geißel nach Kalimdor, um den Weltbaum Nordrassil zu vernichten. Inmitten dieses Chaos erschien ein mysteriöser Prophet auf der Bildfläche und bot den sterblichen Völkern seine Unterstützung an. Dieser Prophet war kein anderer als Medivh, der letzte Wächter, der auf wundersame Weise aus dem Jenseits zurückgekehrt war, um sich von früheren Sünden reinzuwaschen. Medivh erzählte der Horde und der Allianz von den drohenden Gefahren und beschwor sie zur Zusammenarbeit. Nach Generationen voller Hass wollten die Orcs und Menschen davon nichts wissen. Medivh musste sich um jedes Volk einzeln kümmern und es mit Prophezeiungen und Tricks über das Meer ins legendäre Land Kalimdor locken. Bald stießen Orcs und Menschen auf die lange verborgene Zivilisation der Nachtelfen.

Unter Führung ihres jungen Kriegshäuptlings Thrall mussten die Orcs auf ihrem Trek durch das Ödland von Kalimdor eine Reihe von Rückschlägen hinnehmen. Sie schlossen zwar Freundschaft mit Cairne Bloodhoof und seinen mächtigen Taurenkriegeren, aber viele Orcs erlagen dem dämonischen Kampfrausch, der sie schon seit Jahren verseuchte. Sogar Grom Hellscream, Thralls größter Offizier, verriet die Horde, indem er seinen niederen Instinkten gehorchte. Als Hellscream und seine loyalen Warsong-Krieger durch die Wälder von Ashenvale schlichen, stießen sie auf die Schildwachen der Nachtelfen. In der Überzeugung, dass die Orcs zu ihrer kriegerischen Lebensweise zurückgekehrt waren, kam der Halbrott Cenarius herfür, um Hellscream und seine Orcs zu vertreiben. Doch im Banne von übernatürlichem Hass und Wut konnten Hellscream und seine Orcs Cenarius töten und den alten Wald verderben. Später stellte Hellscream seine Ehre wieder her, indem er Thrall half, Mannoroth zu besiegen, jenen Dämonenlord, der die Orcs ursprünglich mit dem Fluch seines Hasses und seiner Wut belegt hatte. Durch Mannoroths Tod wurde der Blutfluch der Orcs schließlich beendet. Während Medivh noch die Orcs und Menschen von der Notwendigkeit einer Allianz zu überzeugen versuchte, kämpften die Nachtelfen auf ihre eigene heimliche Weise gegen die Legion. Tyrande Whisperwind, die unsterbliche Hohepriesterin der Nachtelfen-Schildwachen, kämpfte verzweifelt, um zu verhindern, dass die Dämonen und Untoten die Wälder von Ashenvale überrannten. Tyrande wurde klar, dass sie Hilfe brauchte, daher zog sie aus, die Druiden der Nachtelfen aus ihrem tausendjährigen Schlummer zu wecken. Tyrande rief ihren Geliebten Malfurion Stormrage und schaffte es, ihre Verteidigung zu stärken und die Legion zurückzuschlagen. Mit Malfurions Hilfe erhob sich die Natur selbst und wehrte sich gegen die Legion und die verbündete Geißel.

Auf der Suche nach weiteren Druiden im Großen Schlaf fand Malfurion das Gefängnis im Grabhügel, wo er seinen Bruder Illidan angekettet hatte. Überzeugt, dass Illidan ihnen gegen die Legion beistehen würde, befreite Tyrande den Bruder ihres Geliebten. Tatsächlich unterstützte Illidan sie eine Zeit lang, doch dann floh er, um seine eigenen Pläne zu verfolgen. Die Nachtelfen wappneten sich und kämpften voll grimmiger Entschlossenheit gegen die Brennende Legion. Die Legion suchte noch immer nach dem Brunnen der Ewigkeit, seit langem Quell der Stärke des Weltbaums und Herz des Königreichs der Nachtelfen. Sollte ihr geplanter Angriff auf den Weltbaum von Erfolg gekrönt sein, würden die Dämonen die Welt buchstäblich in Stücke reißen.

## Die Schlacht am Berg Hyjal

Unter Medivhs Führung begriffen Thrall und Jaina Proudmoore – die Anführer der menschlichen Streitkräfte in Kalimdor –, dass sie ihre Differenzen belegen mussten. Ebenso stimmten die von Malfurion und Tyrande geführten Nachtelfen darin überein, dass sie sich zusammentun mussten, wenn sie den Weltbaum verteidigen wollten. Mit dem gemeinsamen Ziel vor Augen arbeiteten die Völker von Azeroth Hand in Hand, um die Energien des Weltbaums aufs Äußerste zu stärken. Es gelang dem mit der ureigenen Kraft der Welt ausgestatteten Malfurion, die Urgewalt von Nordrassils Wut zu entfesseln, damit Archimonde zu vernichten und die Verbindung der Legion zum Brunnen der Ewigkeit zu durchtrennen. Die letzte Schlacht erschütterte den Kontinent Kalimdor bis ins Mark. Da die Brennende Legion keine Macht mehr aus dem Brunnen beziehen konnte, zerbrach sie unter den vereinten Kräften der Armeen der Sterblichen.

### Der aufstrebende Verräter

Als die Legion Ashenvale erstürmte, wurde Illidan von Tyrande aus seinem Gefängnis im Grabhügel befreit, wo er zehntausend Jahre in Gefangenschaft verbracht hatte. Zunächst versuchte er zwar, den Wünschen seiner Begleiter zu entsprechen, nahm jedoch alsbald seine wahre Gestalt wieder an und verliebte sich die Energie eines mächtigen Hexenmeisterartefakts ein, das „Schädel des Gul’dan“ hieß. Damit entwickelte Illidan dämonische Eigenschaften und eine dramatisch höhere Macht. Überdies wurden ihm ein Teil von Gul’dans alten Erinnerungen zuteil – speziell die an das Grabmal von Sargeras, dem Insel-Dungeon, wo sich Gerüchten zufolge die Überreste des dunklen Titanen Sargeras befinden sollten. Illidan, der vor Macht brodelte und wieder frei durch die Welt streifen konnte, suchte nach seinem eigenen Platz im Plan des Lebens. Doch dann wandte sich Kil’jaeden an Illidan und machte ihm ein Angebot, das er nicht ausschlagen konnte. Kil’jaeden war zwar wütend über Archimondes Niederlage am Berg Hyjal, doch stand sein Rachdurst hinter wichtigeren Dingen an. Kil’jaeden spürte, dass der Lich-König, seine eigene Schöpfung, so mächtig wurde, dass er ihn nicht mehr kontrollieren konnte, und befahl Illidan, Ner’zhul zu vernichten und der Geißel der Untoten ein für alle Male ein Ende zu machen. Als Gegenleistung sollte Illidan unerhörte Macht und einen gleichberechtigten Platz unter den verbliebenen Lords der Brennenden Legion erhalten.

Illidan willigte ein und machte sich unverzüglich daran, den Frost-Thron zu zerstören, jenen eisigen Kristallsarg, in dem der Geist des Lich-Königs residierte. Illidan wusste, er würde ein mächtiges Artefakt benötigen, um den Frost-Thron zu vernichten. So nutzte er das Wissen, das ihm aus Gul’dans Erinnerungen zuteil geworden war, um das Grabmal von Sargeras zu suchen und sich die Überreste des dunklen Titanen zu sichern. Er forderte einige alte Schulden bei den Hochgeborenen ein und rief die Naga aus ihren dunklen unterseeischen Unterschlüpfen. Angeführt von der verschlagenen Meerhexe Lady Vashj halfen die Naga Illidan, zu den verheerten Inseln vorzustoßen, wo sich das Grabmal von Sargeras angeblich befinden sollte. Als Illidan mit den Naga aufbrach, eröffnete Aufseherin Maiev Shadowsong die Jagd auf ihn. Maiev war zehntausend Jahre lang Illidans Kerkermeisterin gewesen und berauschte sich an der Aussicht, ihn wieder zu fassen zu bekommen. Doch Illidan überlistete Maiev und ihre Behüter und konnte das Auge von Sargeras all ihren Bemühungen zum Trotz erobern. Nachdem er das mächtige Auge in seinem Besitz hatte, begab sich Illidan zur einstigen Hexerstadt Dalaran. Illidan, dem die Ley-Energienlinien der Stadt zusätzliche Kraft spendeten, benutzte das Auge für einen zerstörerischen Zauber gegen Eiskrone, die Zitadelle des Lich-Königs im fernen Northrend. Illidans Angriff zerschmetterte die Verteidigung des Lich-Königs und riss das Dach der Welt entzwei. Erst im letzten Augenblick wurde Illidans zerstörerischer Zauber gestoppt, als sein Bruder Malfurion und Priesterin Tyrande eintrafen und Maiev unterstützten.

Illidan wusste wohl, dass Kil’jaeden höchst unzufrieden sein würde ob seines Versagens, und floh in die öde Dimension, die als das Fremdland bekannt ist: die letzten Überreste von Draenor, der einstigen Heimat der Orcs. Er hatte die Absicht, Kil’jaedens Zorn auf diese Weise zu entgehen und sein weiteres Vorgehen zu planen. Nachdem Tyrande und Malfurion Illidan erfolgreich aufgehalten hatten, kehrten sie nach Ashenvale zurück, um über ihr Volk zu wachen. Maiev indessen wollte nicht so einfach aufgeben und folgte Illidan ins Fremdland, fest entschlossen, ihn der Gerechtigkeit zu übergeben.

## Aufstieg der Blutelfen

Zu diesem Zeitpunkt hatte die Geißel der Untoten Lordaeron und Quel'Thalas schon weitgehend in die toxischen Pestländer verwandelt. Nur noch wenige Enklaven existierten, in denen die Allianz Widerstand leistete. Eine der Gruppen, die fast ausnahmslos aus Hochelfen bestand, wurde vom letzten Spross der Sunstrider-Dynastie angeführt: Prinz Kael'thas. Kael, selbst ein fähiger Hexer, wurde der schwindenden Allianz überdrüssig, die den verbündeten Elfen voll Misstrauen und Feindseligkeit begegnete. Die Hochelfen trauerten ob des Verlustes ihrer Heimat und beschloßen, sich ihrem gefallenen Volk zu Ehren Blutelfen zu nennen. Doch während sie versuchten, die Geißel in Schach zu halten, litten sie schwer darunter, vom Sonnenbrunnen, der Quelle ihrer Macht, abgeschnitten zu sein. Als die Allianz den Blutelfen einen so gut wie aussichtslosen Kampf befahl, boten die Naga ihre Unterstützung an und konnten so das Blatt in der Schlacht wenden. Leider erfuhr die Allianz von Kael's Bündnis mit den Naga und verurteilte ihn und sein Volk als Verräter. Die daraufhin eingekerkerten und zum Tode verurteilten Blutelfen wurden von Lady Vashj gerettet.

Kael und seine Blutelfen sahen keinen anderen Ausweg mehr, als Lady Vashj ins Fremdland zu folgen. Gemeinsam suchten sie nach der Aufseherin Maiev Shadowson, die Illidan wieder gefangen genommen hatte. Es war nur eine Frage der Zeit, bis es den vereinigten Naga- und Blutelfenheeren gelang, sie zu besiegen und Illidan aus ihrem Griff zu befreien. Laut Illidan gab es kein Heilmittel gegen die erblich bedingte Sucht der Blutelfen nach Magie. Illidan hatte einen anderen Vorschlag im Sinn: Als Gegenleistung für die Loyalität der Blutelfen gewährte er ihnen so viel Magie, wie sie begehrten. Das war ein Angebot, das Kael einfach annehmen musste: Er war sicher, ohne ein Heilmittel oder eine neue Quelle der Magie würde sein Volk aussterben. Kael bekannte sich zu den Vorfahren seines Volkes, den Hochgeborenen, und schloss sich den Naga an. Im Fremdland scharte Illidan daraufhin seine Streitkräfte in doppelter Stärke für einen zweiten Schlag gegen den Lich-König und dessen Festung Eiskrone um sich.

## Bürgerkrieg in den Pestländern

Ner'zhul, der Lich-König, wusste genau, wie knapp bemessen seine Zeit war. In seinem Gefängnis im Frost-Thron argwöhnte er, dass Kil'jaeden seine Agenten herschicken würde, um ihn zu vernichten. Der Schaden, den Illidans Zauber verursachte, hatte den Frost-Thron entzwei gerissen, und dadurch verlor der Lich-König Tag für Tag an Macht. Im verzweifelten Bemühen, sich zu retten, rief er nach seinem größten sterblichen Diener: dem Todesritter, der sich jetzt König Arthas nannte.

Derweil war Arthas in Lordaeron in einen Bürgerkrieg hineingezogen worden. Die Hälfte der stehenden Streitmacht der Untoten putschte unter Führung der Banshee Sylvanas Windrunner, um die Herrschaft über das Reich der Untoten an sich zu reißen. Die Kraft des Lich-Königs schwand ebenso wie Arthas' Macht. Als Arthas sich der Gefahr bewusst wurde, in der der Lich-König schwebte, brach er nach Norden auf und ließ die Geißel in den Händen seines Offiziers Kel'Thuzad zurück, während der Krieg in den Pestländern eskalierte. Schließlich und endlich übernahmen Sylvanas und ihre rebellischen Untoten (die „Verlassene“ genannt wurden) die zerstörte Hauptstadt von Lordaeron. Die Verlassenen errichteten ihre eigene Bastion tief unter der verwüsteten Stadt und schworen, dass sie die Geißel besiegen und Kel'Thuzad sowie seine Diener aus dem Land jagen würden.

Geschwächt, aber fest entschlossen, seinen Meister zu retten, traf Arthas in Northrend ein, wo er bereits von den Naga und Blutelfen erwartet wurde. Arthas lieferte sich nebst den verbündeten Nerubern einen Wettlauf mit Illidans Truppen zum Eiskrone-Gletscher, um den Frost-Thron zu verteidigen.



## Der Triumph des Lich-Königs

Es gelang Arthas trotz seiner Schwäche, Illidan auszumanövrieren und den Frost-Thron als Erster zu erreichen. Mit seiner Runenklinge Frostmourne zerschmetterte Arthas das eisige Gefängnis des Lich-Königs und gab damit Ner'zhuls verzauberten Helm und Brustpanzer frei. Arthas setzte sich den unvorstellbar mächtigen Helm auf den Kopf, worauf sein Geist und der von Ner'zhul zu einem einzigen mächtigen Wesen verschmolzen, wie es Ner'zhul die ganze Zeit geplant gehabt hatte. Illidan und seine Truppen mussten entehrt zurück ins Fremdland fliehen und Arthas wurde zu einer der mächtigsten Wesenheiten, die die Welt je gesehen hatte.

Derzeit residiert Arthas, der neue und unsterbliche Lich-König, in Northrend; man munkelt, dass er die Zitadelle Eiskrone neu aufbauen lässt. Kel'Thuzad, der Offizier seines Vertrauens, befehligt die Geißel in den Pestländern. Sylvanas und ihre rebellischen Untoten halten lediglich Tirisfal, einen kleinen Teil des von Kriegen gebeutelten Königreichs.

## Alter Hass – Die Kolonialisierung von Kalimdor

Die sterblichen Völker errangen zwar den Sieg, doch ihre Welt war vom Krieg verwüstet. Die Geißel und die Brennende Legion hatten Lordaeron so gut wie vernichtet und ihr Werk der Zerstörung war auch in Kalimdor fast gelungen. Nun galt es, Wälder zu heilen, Zwistigkeiten beizulegen und neue Heimatländer zu besiedeln. Der Krieg hatte tiefe Wunden bei allen Völkern hinterlassen, doch sie verbündeten sich selbstlos und versuchten einen Neuanfang, dessen ersten Schritt der brüchige Waffenstillstand zwischen der Allianz und der Horde bildete.

Thrall führte die Orcs zum Kontinent Kalimdor, wo sie mit Hilfe ihrer Taurenbrüder eine neue Heimat schufen. Die Orcs ließen sich in dem neuen Land nieder, das sie Thralls ermordetem Vater zu Ehren Durotar nannten, und begannen mit dem Wiederaufbau ihrer einst ruhmreichen Gesellschaft. Nach dem Ende des dämonischen Fluchs wandelte sich die Horde von einem kriegerischen Moloch zu einem lockeren Verbund, in dem Überleben und Wohlstand höher geschätzt wurden als Eroberungen. Mit Unterstützung der edlen Tauren und der listenreichen Trolle des Darkspear-Stammes sahen die Orcs einer neuen Ära des Friedens in ihrem Land entgegen.

Die verbliebenen Streitkräfte der Allianz unter Jaina Proudmoore ließen sich im Süden von Kalimdor nieder. An der Küste der Dustwallowmarschen errichteten sie die Hafenstadt Theramore. Dort bemühten sich die Menschen und die mit ihnen verbündeten Zwerge, in einem Land zu überleben, das stets feindselig für sie bleiben sollte. Die Verteidiger von Durotar und Theramore wahrten zwar den nervösen Waffenstillstand untereinander, doch die Brüderlichkeit der Kolonien sollte nicht von langer Dauer sein.

Der Frieden zwischen Orcs und Menschen fand ein jähes Ende, als eine gewaltige Flotte der Allianz in Kalimdor eintraf. Die mächtige Flotte unter dem Befehl von Großadmiral Daelin Proudmoore (Jainas Vater) hatte Lordaeron verlassen, bevor Arthas das Königreich zerstörte. Admiral Proudmoore suchte nach Monaten der Entbehrung auf See nach Überlebenden der Allianz. Proudmoores Armada stellt eine schwere Bedrohung für die Stabilität der Region dar. Als gefeierter Held des Zweiten Krieges war Jainas Vater ein unerbittlicher Gegner der Horde und fest entschlossen, Durotar dem Erdboden gleichzumachen, bevor die Orcs in dem Land Fuß fassen konnten.

Der Großadmiral stellte Jaina vor eine schreckliche Wahl: ihn im Kampf gegen die Orcs zu unterstützen und ihre neuen Verbündeten zu verraten oder den eigenen Vater zu bekämpfen und den brüchigen Frieden zu erhalten, den Allianz und Horde endlich erreicht hatten. Nach langem und gründlichem Nachdenken entschied sich Jaina für Letzteres und half Thrall, ihren hasserfüllten Vater zu besiegen. Leider fiel Admiral Proudmoore im Kampf, bevor Jaina sich mit ihm aussöhnen oder beweisen konnte, dass die Orcs keine blutgierigen Monster mehr waren. Als Dank für ihre Loyalität ließen die Orcs Jainas Streitmacht unbehelligt nach Theramore zurückkehren.

## II. Konflikt der Völker

### MENSCHEN

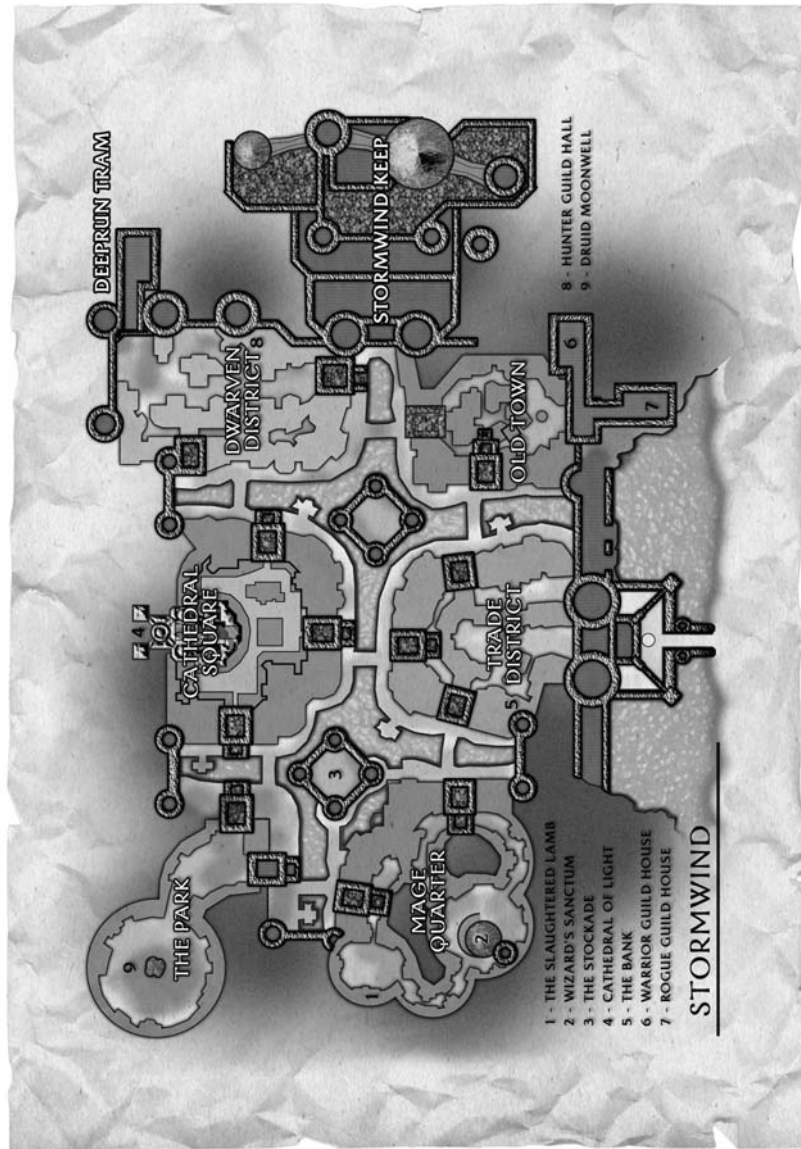
Die edlen Menschen von Stormwind sind ein stolzes, zähes Volk. Als Schutzherren der Großen Allianz kämpften sie über Generationen tapfer gegen die orcische Horde. Doch als es endlich schien, als sei Frieden über ihre vom Krieg zerrissenen Reiche gekommen, senkte sich ein noch dunklerer Schatten über die Welt. Die Untoten-Geißel suchte die Menschheit mit einer üblen Seuche des Todes heim und schaffte es, das nördliche Menschenkönigreich Lordaeron zu dezimieren. Die wenigen überlebenden Menschen flohen nach Süden in den Schutz von Stormwind. Kaum hatten die Untoten zugeschlagen, da begann die Brennende Legion ihre katastrophale Invasion der Welt. Die Krieger der Menschen blieben standhaft gegen die Legion und leisteten ihren Teil, um die Welt vor der drohenden Vernichtung zu retten.

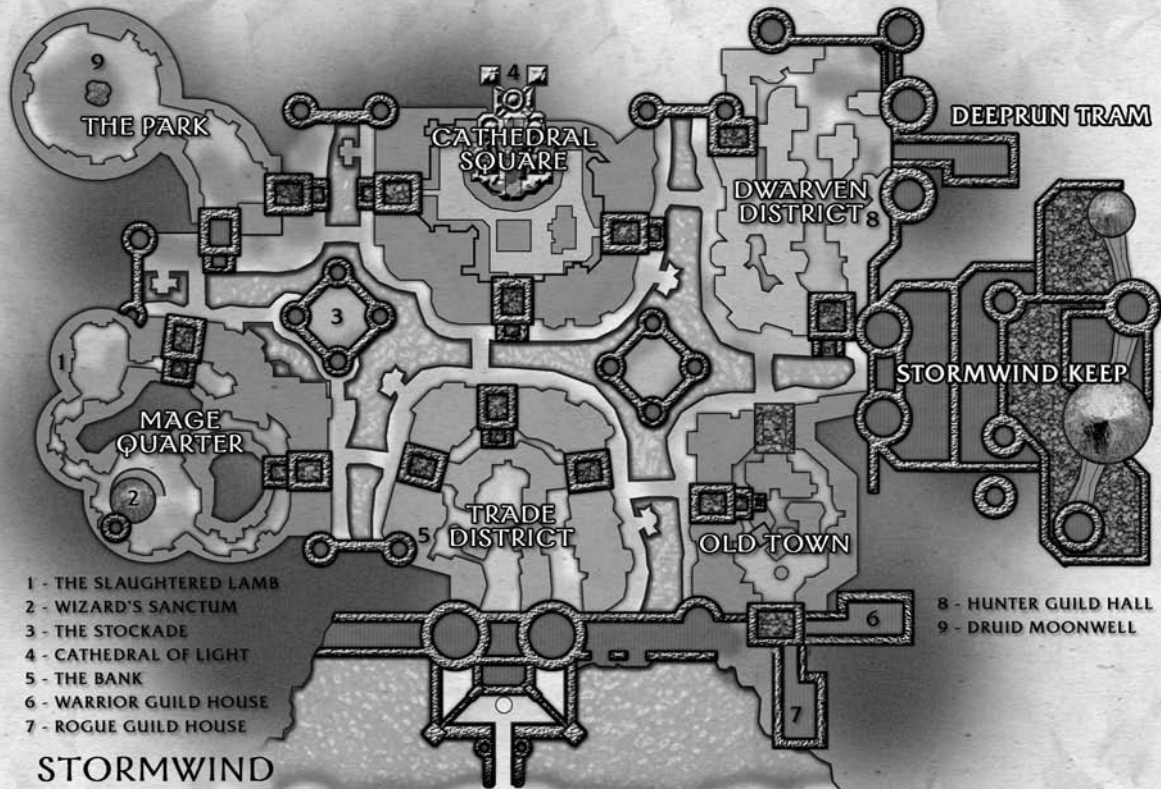
Fast vier Jahre später stellen sich die Verteidiger von Stormwind noch immer fest gegen alle, die das Wohl ihres Landes bedrohen. Die Stadt Stormwind, im Vorgebirge des Elwynnwaldes gelegen, ist eine der letzten Bastionen der Menschen auf der Welt. Unter der Herrschaft des Kind-Königs Anduin Wrynn ist das Volk von Stormwind der Großen Allianz treu ergeben. Mit Unterstützung ihrer Verbündeten wurden die Armeen von Stormwind abberufen, um auf fernen Schlachtfeldern abermals gegen die wilde Horde zu kämpfen. In Abwesenheit der Armee müssen die stolzen Bewohner Stormwind verteidigen.

Und Ihr müsst das Königreich gegen diejenigen verteidigen, die es bedrängen, sowie die subversiven Verräter jagen, die es von innen zerstören wollen. Die Zeit für Helden ist gekommen. Das größte Kapitel der Menschheitsgeschichte kann beginnen.

#### STORMWIND

Die Stadt Stormwind ist die letzte Bastion menschlicher Macht von Azeroth. Die nach dem Zweiten Krieg wieder aufgebaute Metropole ist ein Kleinod menschlicher Architektur und Baukunst. Stormwinds Wachen sorgen für Frieden innerhalb der Stadtmauern, Anduin Wrynn, der junge König, regiert von seiner mächtigen Burg aus. Im Handwerksdistrikt blühen und gedeihen Gewerbe aus allen Ecken des Kontinents und weiter, während man auf den Straßen der Altstadt Abenteurer jeder Couleur sehen kann. Stormwind blieb vom Wüten der Geißel im Norden verschont, sieht sich jedoch eigenen Bedrohungen gegenüber, von außen wie von innen.





- 1 - THE SLAUGHTERED LAMB
- 2 - WIZARD'S SANCTUM
- 3 - THE STOCKADE
- 4 - CATHEDRAL OF LIGHT
- 5 - THE BANK
- 6 - WARRIOR GUILD HOUSE
- 7 - ROGUE GUILD HOUSE

- 8 - HUNTER GUILD HALL
- 9 - DRUID MOONWELL

**STORMWIND**

## BEMERKENSWERTE MENSCHEN

**König Anduin Wrynn** – König Anduin ist als Herrscher so weise, wie es ein Zehnjähriger nur sein kann. Vor kurzem verschwand sein Vater König Varian Wrynn unter mysteriösen Umständen auf dem Weg zu einem diplomatischen Gipfeltreffen auf der Insel Theramore. Auf Geheiß der königlichen Ratgeberin Lady Prestor wurde der junge Anduin gekrönt, damit die Ordnung im Königreich Stormwind aufrechterhalten werden konnte. Nur wenige Bürger wissen, dass der wahre König schon so lange vermisst wird, und Anduin gibt sich größte Mühe, ihre Ängste zu beschwichtigen. Alle sind sich darin einig, dass der Knabe dereinst ein begnadeter Herrscher werden wird.

**Erzbischof Benedictus** – In seiner Jugend war der sanftmütige Benedictus Schüler von Lordaerons religiösem Oberhaupt, Erzbischof Alonsus Faol. Benedictus verbrachte viele Jahre damit, von seinem frommen Herrn zu lernen, und half der Kirche des Lichts, ihr atemberaubendstes Monument zu errichten, die Kathedrale von Stormwind. Nach Faols Tod wurde Benedictus zum Oberhaupt der Kirche und schwor, er würde das gute Werk fortführen, das sein Mentor vor so vielen Jahren begonnen hatte.

**Jaina Proudmoore** – Jaina Proudmoore ist die mächtigste zurzeit lebende Zauberhexerin. Als einstige Verbündete von Prinz Arthas erlebte sie den Untergang Lordaerons aus erster Hand. Jaina reiste nach Kalimdor und schwor, die Brennende Legion und ihre finsternen Agenten auf jede erdenkliche Weise zu besiegen. Mit den Nachtelfen und sogar der orcischen Horde als Verbündete trug Jaina mit dazu bei, dass der Dämon Archimonde besiegt und die Legion für immer verbannt werden konnten. Dann scharte sie die überlebenden Menschen in Kalimdor um sich und gründete die Hafenstadt Theramore. Dort herrscht sie über die dezimierten Überreste der Allianz und hofft, dass ihr einst die Wiedervereinigung der fernen Menschenkönigreiche gelingen wird.

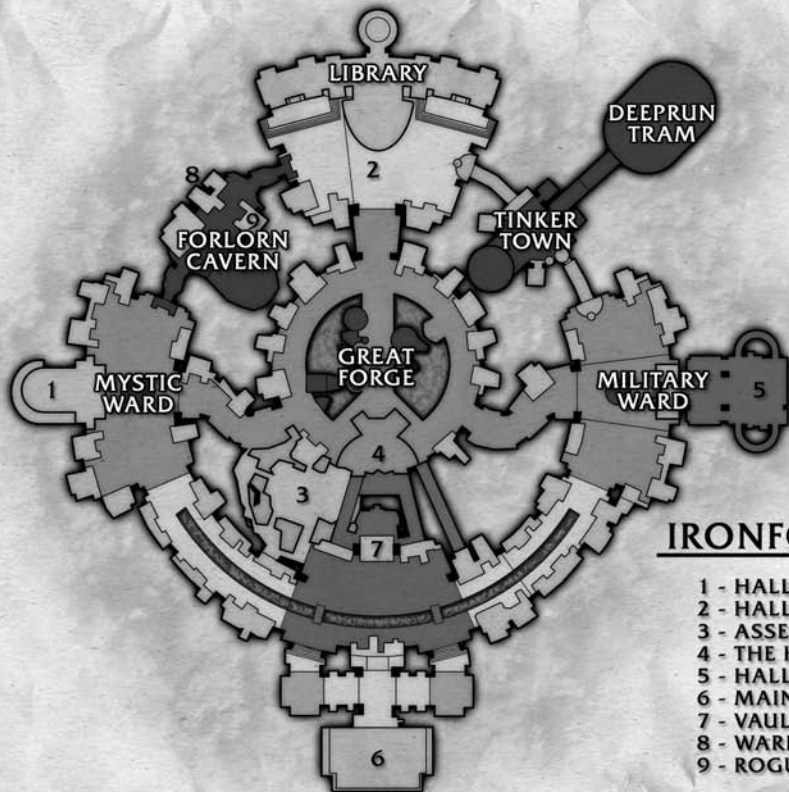
## ZWERGE

Die stoischen Zwerge von Ironforge bauten zahllose Generationen lang die Schätze tief im Inneren der Erde ab. Sie verschanzten sich in ihrer uneinnehmbaren Bergfestung Ironforge und wanderten selten über die verschneiten Gipfel von Dun Morogh hinaus. Doch als die Orcs in Azeroth einfielen und die Länder der Menschen, Elfen und Zwerge zu unterwerfen trachteten, erboten sich die Zwerge, der Großen Allianz beizutreten. Die widerstandsfähigen und erfindungsreichen Zwerge erwiesen sich als Rückgrat der Streitkräfte der Allianz und zogen mit ihr von Sieg zu Sieg. Jüngst legten die Zwerge nun Ruinen frei, die den Schlüssel zu den Geheimnissen ihrer vergessenen Herkunft bargen. Vom Wunsch besessen, die Wahrheit über den sagenumwobenen Ursprung seines Volkes zu erfahren, befahl König Magni Bronzebeard den Wechsel vom Bergbau zur Archäologie. Magni gehörte zu den Mitbegründern der berühmten Forschergilde von Ironforge, einer Gruppe, die sich ganz der Erforschung der Rätsel der Antike verschrieben hatte und die Wahrheit über die sagenumwitterte Herkunft der Zwerge ergründen wollte.

Als integrales Mitglied der Großen Allianz wurden die unermüdlichen Zwergenarmeen abberufen, um in fernen Landen gegen die unbarmherzige Horde zu kämpfen. In diesen gefährlichen Zeiten obliegt tapferen Zwergen wie Euch die Verteidigung des Bergkönigreichs. Die Geister der Zwergenkönige wachen über Euch, und die Berge selbst sind Eure Kraft. Die Zukunft Eures Volkes liegt in Euren Händen.

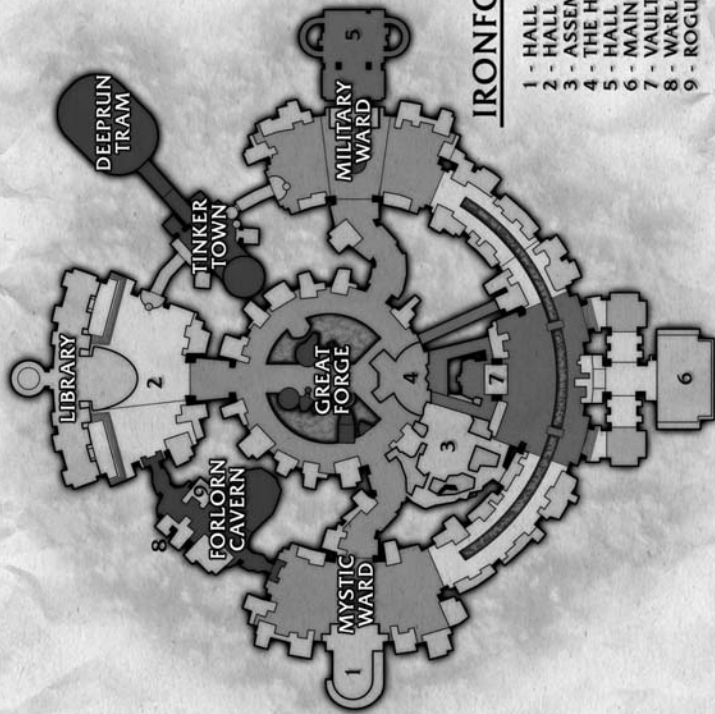
### IRONFORGE

Im Verlauf des Zweiten Krieges fielen zahlreiche Zwergenfestungen, doch die mächtige Stadt Ironforge in den verschneiten Gipfeln von Dun Morogh blieb für die anstürmende Horde unbezwingbar. Ironforge wurde im Herzen des Berges geschaffen und legt beredtes Zeugnis vom unvergleichlichen Geschick der Zwerge im Umgang mit Fels und Stein ab: eine ausgedehnte unterirdische Stadt der Forscher, Bergleute und Krieger. Während die Allianz nach den jüngsten Ereignissen geschwächt ist, schmiedet die Zwerge von Ironforge unter König Magni Bronzebeard eine neue Zukunft für ihre Welt.



## IRONFORGE CITY

- 1 - HALL OF MYSTERIES
- 2 - HALL OF EXPLORERS
- 3 - ASSEMBLY OF THANES
- 4 - THE HIGH SEAT
- 5 - HALL OF ARMS
- 6 - MAIN GATE
- 7 - VAULT OF IRONFORGE
- 8 - WARLOCK GUILD HALL
- 9 - ROGUE GUILD HALL



## IRONFORGE CITY

- 1 - HALL OF MYSTERIES
- 2 - HALL OF EXPLORERS
- 3 - ASSEMBLY OF THANES
- 4 - THE HIGH SEAT
- 5 - HALL OF ARMS
- 6 - MAIN GATE
- 7 - VAULT OF IRONFORGE
- 8 - WARLOCK GUILD HALL
- 9 - ROGUE GUILD HALL

### BEMERKENSWERTE ZWERGE

**König Magni Bronzebeard** – Magni, dem ältesten der drei Bronzebeard-Brüder, war es vorherbestimmt, König unter dem Berg zu werden. Der starke und kluge Magni liebte seine beiden Brüder mehr als alles andere auf der Welt. Jüngst wurde sein mittlerer Bruder Muradin während der Eroberung Lordaerons vom Todesritter Prinz Arthas getötet. Als Magni von Muradins Tod erfuhr, überkam ihn große Traurigkeit, doch er und Brann, der jüngste Bruder, liebten festen Willens, dem Zwergenvolk auch weiterhin zu dienen. Brann, ein angesehener Forscher, wird nun bereits seit einigen Monaten vermisst; König Magni hat die Hoffnung aufgegeben, dass Brann noch lebt. Wiewohl er nach wie vor ein weiser und starker Anführer ist, liegen ihm Schmerz und Kummer doch schwer auf der Seele. Viele Zwerge fragen sich, ob das Königreich jemals einen weiteren Bronzebeard sehen wird, der auf dem Hohen Thron von Ironforge sitzt.

**Brann Bronzebeard** – Brann Bronzebeard, einer der größten Forscher, die je durch die Länder von Azeroth zogen, war auf der ganzen Welt ein bekannter und gern gesehener Gast. Der warmherzige, tapfere Zwerg hatte Freunde in fast jedem erforschten Land – und in den unerforschten vermutlich auch. Brann kartografierte viele Jahre lang die entlegenen Ecken und Winkel der östlichen Königreiche für seine geliebte Forschergilde. Nach der Entdeckung Kalimdors gehörte Brann zu den ersten Zwerge, die auf den unbekanntenen Pfaden der Vorfahren wandelten. Über Branns jüngstes Verschwinden weiß man wenig, abgesehen von der Tatsache, dass er zum Kontinent Northrend unterwegs war, um den Tod seines Bruders Mudradin aufzuklären. Es ist unbekannt, ob er die eisige Küste dieses Landes jemals erreichte.

**Hochforscher Magellas** – Muninn Magellas empfand seit seiner Kindheit eine unstillbare Neugier nach dem Historischen und Arkanen. Als Schutzherr der Forschergilde ging sein Kindheitswunsch in Erfüllung. Magellas kartografierte die Welt und katalogisierte die verschiedenen Spezies, Relikte und Schätze für künftige Generationen. Zusammen mit einer kleinen Armee von Ausgrabungsleitern schickte Magellas seine Leute in die weite Welt, auf dass sie Wissen und Erkenntnis für sein Volk mehren sollten. Magellas war, genau wie König Magni, untröstlich, als er von Branns Verschwinden erfuhr. Dennoch ist er fest entschlossen, die Forschergilde weiterhin zu leiten und wertvolle Einblicke in die Fehler der Vergangenheit zu erhalten.

# GNOME

Die exzentrischen, oftmals brillanten Gnome gelten als eines der sonderbarsten Völker der Welt. Die Gnome sind so versessen darauf, radikal neue Technologien zu entwickeln und Wunderwerke kniffliger Ingenieurskunst zu erfinden, dass ihr Überleben an ein Wunder grenzt. Im Lauf der Jahre haben die Gnome geniale Waffen für den Kampf der Großen Allianz gegen die Horde beigesteuert.

Die Gnome lebten und gediehen in ihrer wundersamen Technostadt Gnomeregan und teilten sich die Rohstoffe der bewaldeten Gipfel von Dun Morogh mit ihren Zwergenvettern. Doch jüngst erhob sich eine barbarische Bedrohung aus dem Erdinneren und erstürmte Gnomeregan. Die Troggs, die nach allgemeiner Überzeugung durch die Ausgrabungen von Uldaman ans Licht gekommen waren, erstürmten Gnomeregan von unten und schlachteten jeden Gnom in der Stadt ab. Obwohl sich die gnomischen Verteidigungskräfte mit aller Macht in den Kampf stürzten, konnten sie ihre wundersame Stadt nicht retten.

Auf Befehl von Hochtüftler Mekkatorque öffneten die Gnome die Druckventile ihrer riesigen malmenden Maschinen und setzten in der ganzen Stadt toxische Strahlung frei. Diese Strahlung brachte den Troggs ein schnelles Ende, doch zu ihrem Entsetzen mussten die Gnome sehr bald feststellen, dass auch ihr eigenes Volk nicht dagegen immun war. Binnen weniger Tage starben fast achtzig Prozent des Gnomenvolkes. Die Überlebenden verließen die großartige Stadt und suchten Schutz bei ihren Zwergenvettern in Ironforge. Dort halten sie sich noch immer auf und ersinnen radikale Strategien, wie ihre geliebte Stadt um jeden Preis zurückzuerobert sei. Als Gnom edler Herkunft ist es an Euch, die Herausforderung anzunehmen und Euer ungewöhnliches Volk in eine bessere Zukunft zu führen.



## BEMERKENSWERTE GNOME

**Hochtüftler Mekkatorque** – Bei den Gnomen gibt es seit über vierhundert Jahren keinen König und auch keine Königin mehr. Sie ziehen es vor, ihre höchsten Staatsdiener für eine befristete Amtszeit zu wählen. Das höchste Amt in Gnomeregan, Hochtüftler, hat seit sieben Jahren der mit allen Wassern gewaschene Gelbin Mekkatorque inne. Gelbin zählt zu den berühmtesten Erfindern aller Zeiten und wird als gleichermaßen geschickter Anführer geehrt. Als jedoch die Troggs ihre Invasion von Gnomeregan begannen, war Gelbin auf eine solche Situation nicht vorbereitet. Auf Drängen von Robogenieur Thermaplugg, seinem obersten Ratgeber, ließ er die Stadt mit toxischer Strahlung fluten. Die Strahlung brachte das Vorrücken der Invasoren zwar zum Stillstand, tötete letztendlich aber mehr Gnome als Troggs. Nun trägt der Hochtüftler die Last der Toten auf den Schultern und sucht Rache für sein Volk, indem er die verlorene Stadt zurückerobern will.

**Robogenieur Thermaplugg** – Sicco Thermaplugg diente viele Jahre als oberster Berater von Hochtüftler Mekkatorque. Thermaplugg, ein schwermütiger, aber erfindungsreicher Ingenieur, strebte insgeheim selbst das Amt des Hochtüftlers an. Man munkelt, dass Thermaplugg schon vorab über die Invasion der Troggs informiert gewesen sein soll und selbst die schrecklichen Ereignisse ins Rollen brachte, die über das Volk der Gnome hereinbrachen. Zwar wurden diese Gerüchte niemals bewiesen, doch hält Mekkatorque es für durchaus möglich, dass etwas Wahres dran ist. Robogenieur Thermaplugg verschwand kurz nach der Evakuierung der bestrahlten Stadt. Niemand vermag zu sagen, ob er noch in den toxischen Hallen von Gnomeregan haust oder nicht.

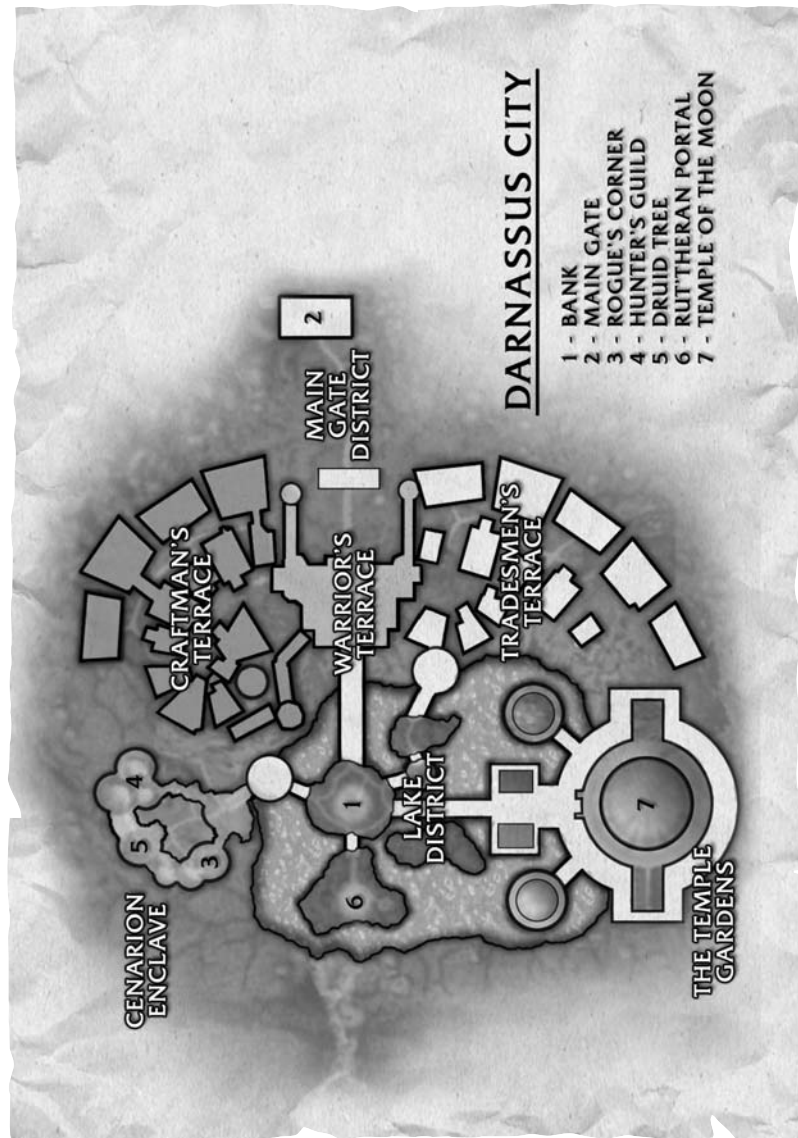


## NACHTELFEN

Zehntausend Jahre lang kultivierten die unsterblichen Nachtelfen eine Druidengesellschaft in den schattigen Nischen des Waldes von Ashenvale. Dann zerstörte die katastrophale Invasion der Brennenden Legion die Ruhe ihrer uralten Zivilisation. Unter Führung des Erzdruiden Malfurion Stormrage und der Priesterin Tyrande Whisperwind stellten sich die mächtigen Nachtelfen dem Ansturm der Dämonen. Mit Unterstützung der kürzlich eingetroffenen Orcs und Menschen konnten die Nachtelfen den Ansturm der Legion und ihres Meisters, des Dämonenlords Archimonde, aufhalten. Die Nachtelfen obsiegt zwar, mussten jedoch ihre kostbare Unsterblichkeit opfern und ihre geliebten Wälder brennen sehen.

Nach dem schrecklichen Konflikt halfen Malfurion und Tyrande ihrem Volk, die verheerten Dörfer wieder aufzubauen. Die Nachtelfen gewöhnten sich langsam an ihre sterbliche Existenz. Diese Anpassung war alles andere als leicht; viele Nachtelfen wurden nicht mit dem Gedanken fertig, dass sie fortan Alter, Krankheit und Gebrechlichkeit ausgesetzt sein würden. Um die Unsterblichkeit zurückzuerlangen, beschlossen einige abtrünnige Druiden, einen ganz besonderen Baum zu pflanzen, der ihre Geister wieder mit der ewigen Welt verbinden sollte. Als Malfurion von diesem Plan erfuhr, mahnte er, dass die Natur eine derart egoistische Tat nie und nimmer gutheißen würde. Kurz danach verlor sich Malfurions Geist in den Tiefen des Smaragdgrünen Traums. Seine Druidengefährten versuchten zwar, seinen wandernden Geist zu finden, doch sein Körper verhartete schlafend im Grabhügel.

In Malfurions Abwesenheit wurde Fandral Staghelm – Wortführer derer, die den neuen Weltbaum pflanzen wollten – zum neuen Erzdruiden. Im Handumdrehen setzten er und seine Druidengefährten den Plan in die Tat um und pflanzten den großen Baum Teldrassil an der stürmischen Küste des nördlichen Kalimdor. Dank ihrer Fürsorge wuchs der Baum bald über die Wolken. Im vom Zwilicht umspielten Geist des riesigen Baumes entstand die wundersame Stadt Darnassus. Doch der Baum war nicht vom Segen der Natur berührt und wurde bald Opfer der Verderbnis der Brennenden Legion. Jetzt sind die wilden Tiere und selbst die Äste Teldrassils durch wachsende Dunkelheit besudelt. Als einer der wenigen noch lebenden Nachtelfen müsst Ihr Darnassus und die wilden Kinder der Natur gegen die schleichende Verderbnis der Legion verteidigen.





## DARNASSUS CITY

- 1 - BANK
- 2 - MAIN GATE
- 3 - ROGUE'S CORNER
- 4 - HUNTER'S GUILD
- 5 - DRUID TREE
- 6 - RUT'THERAN PORTAL
- 7 - TEMPLE OF THE MOON

## DARNASSUS

Hoch im Geäst des riesigen Baumes Teldrassil liegt die wundersame Stadt Darnassus, das neue Refugium der scheuen Nachtelfen. Druiden, Jäger und Krieger fühlen sich unter den Dächern aus Holz gebauter Lodges und sorgsam angelegter Haine gleichermaßen heimisch. Der Tempel des Mondes ragt wie ein leuchtendes Fanal über den Bäumen auf und wird von den Säulen des Gerichtssaales flankiert, wo sich die wachsamen Schildwachen versammeln, um das Land zu beschirmen. Unter der Herrschaft der Hohepriesterin Tyrande Whisperwind ist Darnassus ein verklärtes Zeugnis für alles, was den Nachtelfen heilig ist. Als eine Stadt im Einklang mit dem Auf und Ab der Natur wurde Darnassus an den Ufern eines großen Sees angelegt, dessen kristallklares Wasser elegante Brücken überspannen. Anderenorts bedeckt das abgefallene Laub des Waldes die weich federnden Wege der Stadt.

## BEMERKENSWERTE NACHTELFEN

**Tyrande Whisperwind** – Tyrande ist die Hohepriesterin der Mondgöttin Elune. Seit fast zehntausend Jahren ist sie die Anführerin der Nachtelfen-Schildwachen, doch nach dieser langen Zeit kennt sie kaum noch Erbarmen mit jenen, die sie als ihre Feinde betrachtet. Die außergewöhnliche und furchtlose Kriegerin gilt als eine der größten Heldinnen der Geschichte. Nach der katastrophalen Invasion der Brennenden Legion herrschte Tyrande an der Seite ihres Gefährten, des Erzdruiden Malfurion Stormrage, bis dieser im mystischen Smaragdgrünen Traum verschwand. Nach Malfurions Verschwinden ist Tyrande wieder Alleinherrscherin über ihr stolzes Volk. Obwohl Malfurions Schicksal sie bekümmert, setzt sie dennoch alles daran, damit die Nachtelfen die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholen.

**Malfurion Stormrage** – Der größte Druide aller Zeiten und möglicherweise eines der mächtigsten Wesen der Geschichte gilt seinem Volk als Prophet und Erlöser zugleich. Unter Führung von Tyrande und Malfurion besiegten die Nachtelfen die Brennende Legion nicht nur einmal, sondern gleich zweimal. Um seine Kräfte wieder aufzufüllen versinkt Malfurion regelmäßig in den Großen Schlaf der Geisterwelt, der als Smaragdgrüner Traum bekannt ist. Doch vor kurzem geschah etwas Unerklärliches in Malfurions Traumzustand. Jetzt ist er irgendwo in dem Traum gefangen, und nicht einmal die grünen Großdrachen, deren Welt es ist, können ihn erreichen. Ohne Malfurion werden die Nachtelfen ganz gewiss in Dunkelheit verfallen, wie es seit undenklichen Zeiten immer wieder geschah.

**Fandral Staghelm** – Einer von Malfurions ranghöchsten Offizieren. Er ist ein kluger Druide, der zahlreiche Mitglieder der neuesten Generation von Wildnis-Druiden ausgebildet hat. Aufgrund seines aufbrausenden Temperaments hatte er häufig Streit mit dem bedächtigeren Malfurion. Fandral glaubt, dass die Zukunft der Nachtelfen mehr Expansionismus und militärische Planung erfordert. Seine radikalen Überzeugungen und das aggressive Gebaren arten nicht selten in offenen Streit mit der Hohepriesterin Tyrande aus. Dennoch erwies sich Fandral bis auf den heutigen Tag als vollwertiger Ersatz für den vermissten Malfurion.



# ORCS

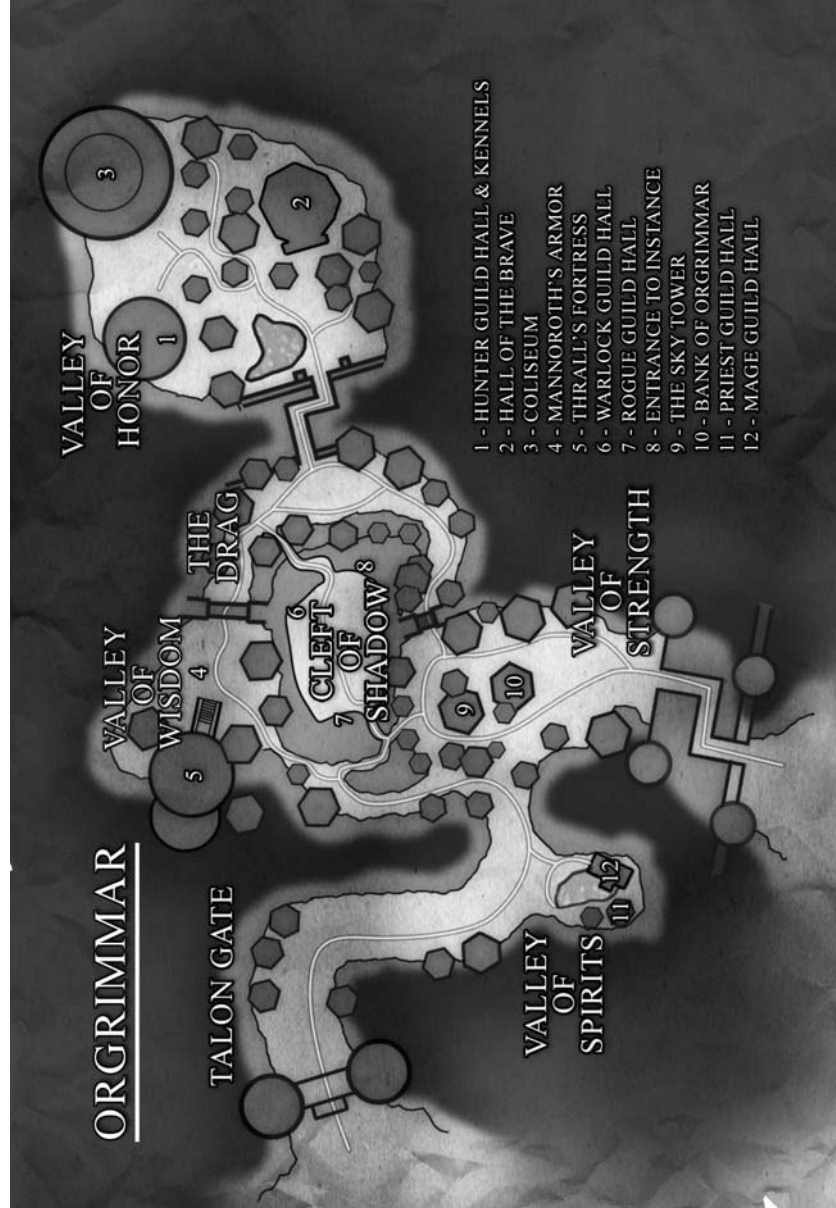
Vor langer Zeit wurde das edle Volk der Orcs von der Brennenden Legion verderbt und in die gnadenlose, zerstörerische Horde verwandelt. Die Orcs wurden auf die Welt Azeroth gelockt und gezwungen, Krieg gegen die Menschenkönigreiche Stormwind und Lordaeron zu führen. Zwar gelang es der Horde um ein Haar, die Menschheit auszurotten, aber letztendlich wurde sie von innen zersetzt und zerbrach. Die besiegten Orcs verbrachten viele Jahre in bewachten Internierungslagern, wo sie, ohne jegliche Aussicht auf Kriege und Eroberungen, dahinvegetierten. Nach vielen Jahren begab es sich, dass ein visionärer junger Kriegshäuptling namens Thrall die Führung seines Volkes in dunkelster Stunde übernahm. Der Name des jungen Orcs war Thrall. Unter seiner Herrschaft lösten sich die Orcs von der dämonischen Verderbnis und akzeptierten ihr schamanistisches Erbe.

Auf Geheiß eines seltsamen Propheten führte Thrall sein Volk in das alte Land Kalimdor. Dort stießen Thrall und die Horde auf ihren alten Unterdrücker, die Brennende Legion. Mit Unterstützung der Menschen und Nachtelfen besiegten die Orcs die Legion und versuchten, in der neuen Heimat ihren eigenen Weg zu finden. Die Orcs beanspruchten die karge Einöde von Durotar als ihr Königreich in Kalimdor.

In der Kriegerstadt Orgrimmar als Basis sehen die Orcs jetzt in eine strahlende Zukunft für ihr Volk. Auch wenn keine Träume von Eroberungen mehr ihr Denken beherrschen, sind sie bereit, alle zu vernichten, die ihre Souveränität oder Herrschaft in Frage stellen. Es ist Eure Pflicht, die sichtbaren wie die unsichtbaren Feinde Durotars zu zerschmettern, denn die Agenten der Brennenden Legion ziehen immer noch durch das Land.

## ORGRIMMAR

Orgrimmar, das zu Ehren des legendären Orgrim Doomhammer so genannt wurde, sollte die Hauptstadt des neuen Heimatlands der Orcs sein. Die in einem gewaltigen, gewundenen Tal im kargen Land Durotar erbaute Metropole gilt als eine der mächtigsten Kriegerstädte der Welt. Hinter den massiven Mauern von Orgrimmar geben ältere Schamanen ihr Wissen an die jüngste Generation von Anführern der Horde weiter, während Krieger in der Gladiatorenarena kämpfen und ihre Fertigkeiten im Hinblick auf die Prüfungen stählen, die sie in diesem lebensfeindlichen Land erwarten könnten.



# ORGRIMMAR

TALON GATE

VALLEY  
OF  
WISDOM

THE  
DRAG

VALLEY  
OF  
HONOR

CLEFT  
OF  
SHADOW

VALLEY  
OF  
SPIRITS

VALLEY  
OF  
STRENGTH

- 1 - HUNTER GUILD HALL & KENNELS
- 2 - HALL OF THE BRAVE
- 3 - COLISEUM
- 4 - MANNOROTH'S ARMOR
- 5 - THRALL'S FORTRESS
- 6 - WARLOCK GUILD HALL
- 7 - ROGUE GUILD HALL
- 8 - ENTRANCE TO INSTANCE
- 9 - THE SKY TOWER
- 10 - BANK OF ORGRIMMAR
- 11 - PRIEST GUILD HALL
- 12 - MAGE GUILD HALL

## BEMERKENSWERTE ORCS

**Thrall** – Thrall, der Sohn von Durotan, ist wahrscheinlich der mächtigste lebende Orc. Mit dem wuchtigen Doomhammer bewaffnet gilt Thrall als unvergleichlicher Krieger und mächtiger Schamane. Er ist der Kriegshäuptling der gesamten Horde und herrscht auch über die Darkspear-Trolle und Tauren-Stämme. Seine Ehre, Klugheit und Hingabe haben ihm im Lauf der Jahre viele Verbündete beschert, selbst unter den Menschen und Nachtelfen. Thrall setzt alles daran, die Freiheit seines Volkes zu verteidigen und die Sicherheit der großen Horde zu gewährleisten.

**Nazgrel** – Nazgrel war der hervorstechendste Krieger des Frostwolf-Clans, über den einst Thralls Vater geherrscht hatte. Als Thrall sich dem Clan anschloss, wollte Nazgrel ihn zunächst nicht akzeptieren, doch nachdem Thrall sich im Kampf behauptet hatte, lernte Nazgrel, den jüngeren Orc zu respektieren. Seither dient Nazgrel als Thralls General und Befehlshaber der Leibwache. Nazgrel hat die Pflicht, Durotan vor inneren Konflikten und Anarchie zu bewahren. Er ist ein grimmiger, furchteinflößender Orc, seinem Kriegshäuptling treu ergeben und dem Ruhm der Horde verpflichtet.

**Drek'Thar** – Der Schamanenälteste des Frostwolf-Clans diente vor vielen Jahren als Thralls Tutor. Seit seiner Geburt blind, musste Drek'Thar seinen Wert in der dunkelsten Ära der Horde unter Beweis stellen. Er stellte fest, dass die Geister der Elemente enge Gefährten waren, und so wurde der Schamanismus für ihn der Weg zur Macht. Obwohl Drek'Thar über die Elemente gebietet, blieb er doch stets bescheiden und weise. Er unterrichtet die jüngeren Schamanen der Horde in den alten Traditionen seines Volkes.

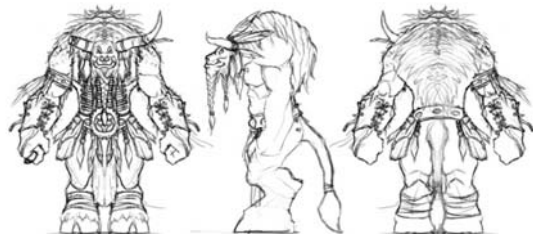


## TAUREN

Seit unzähligen Generationen durchstreiften die Tauren die Ebenen des Brachlandes, jagten die mächtigen Kodos und strebten nach der Weisheit ihrer ewigen Göttin, der Erdenmutter. Die über das ganze Land verstreuten Stämme vereinte lediglich der Hass auf den gemeinsamen Feind, die marodierenden Zentauren. Auf der Suche nach Verbündeten schloss der große Häuptling Cairne Bloodhoof Freundschaft mit dem Kriegshäuptling Thrall und den anderen Orcs, die nach Kalimdor gekommen waren.

Mit Hilfe der Orcs konnten Cairne und sein Bloodhoof-Stamm die Zentauren vertreiben und das Grasland von Mulgore für sich erobern. Zum ersten Mal seit Jahrhunderten konnten die Tauren ein Land ihr Eigen nennen. Auf der windumtosten Ebene von Thunderbluff schuf Cairne eine Zuflucht für sein Volk, wo Tauren jedes Stammes willkommen sind. Mit der Zeit vereinigten sich die verstreuten Stämme unter Cairnes Herrschaft. Einige Stämme sind anderer Ansicht, welchen Weg ihre neue Nation einschlagen sollte, doch alle sind sich darin einig, dass Cairne der Weiseste und Beste ist, sie in die Zukunft zu führen.

Die edlen Tauren sind zwar von Natur aus friedfertig, doch die Rituale der Großen Jagd gelten als Herz ihrer spirituellen Kultur. Jeder Tauren, sei er nun Krieger oder nicht, sucht Erfüllung sowohl als Jäger als auch als Kind der Erdenmutter. Nachdem Ihr das Alter der Reife erreicht habt, müsst Ihr Eure Fähigkeiten in der Wildnis einer Prüfung unterziehen und Euch bei der Großen Jagd beweisen.



### THUNDERBLUFF

Die Stadt Thunderbluff liegt auf einer Reihe von Hochebenen mit Blick auf die tiefgrünen Grasländer von Mulgore. Die Tauren, einst ein Nomadenvolk, gründeten erst vor kurzem eine Stadt als Zentrum für Handelskarawanen, reisende Handwerker und Erfinder jeglicher Art. Die stolze Stadt bildet auch eine Zuflucht für die vielen Jäger, die im Brachland und dessen Umgegend ihre gefährliche Beute jagen. Lange Brücken aus Holz und Seilen überspannen die Klüfte zwischen den Mesas, wo Zelte, Langhäuser, bunt bemalte Totems und Geister-Lodges stehen. Cairne Bloodhoof, der mächtige Häuptling, herrscht über die blühende Stadt und sorgt dafür, dass die vereinigten Stämme der Tauren in Frieden und Sicherheit leben.

SPIRIT RISE

1

2

ELDER RISE

3

## THUNDER BLUFF

---

6

5

HUNTER RISE

4

- 1 - SHAMAN GUILD HALL
- 2 - POOLS OF VISION
- 3 - DRUID GUILD HALL
- 4 - HUNTER & WARRIOR GUILD HALL
- 5 - CHIEFTAN'S TENT
- 6 - BANK OF THUNDER BLUFF



## THUNDER BLUFF

- 1 - SHAMAN GUILD HALL
- 2 - POOLS OF VISION
- 3 - DRUID GUILD HALL
- 4 - HUNTER & WARRIOR  
GUILD HALL
- 5 - CHIEFTAIN'S TENT
- 6 - BANK OF THUNDER BLUFF

### BEMERKENSWERTE TAUREN

**Cairne Bloodhoof** – Cairne ist fest entschlossen, in einer Welt zunehmender Finsternis für die Sicherheit seines Volkes zu sorgen und ihm zu dienen. Er ist ein herausragender Krieger und gilt als eines der gefährlichsten lebenden Geschöpfe überhaupt. Doch ungeachtet seiner Kraft und Tapferkeit ist er eine sanfte Seele, deren ganze Sehnsucht dem Frieden und der Ruhe der weiten Ebenen gilt. Hinter vorgehaltener Hand wird gemutmaßt, dass Cairne Thunderbluff sofort verlassen und sich in die Wildnis zurückziehen würde, wenn er die Häuptlingsbürde einem anderen übergeben könnte. Viele sind überzeugt, dass er seinen Sohn Baine ausbildet, damit er eines schicksalsschweren Tages seine Stelle als Häuptling einnehmen kann.

**Magatha Grimtotem** – Magatha ist die Ältestengreisin des mächtigen Grimtotem-Clans. Schon als blutjunges Mädchen mit schamanischen Kräften gesegnet, hat Magatha fast ihr ganzes Leben lang nach Prestige und Macht gestrebt. Durch eine eingefädelte Heirat – viele glauben, dass sie sie selbst eingefädelt hat – wurde sie die Matriarchin des Grimtotem-Clans, verlor ihren Gefährten jedoch durch einen Unfall beim Bergsteigen. Seit dem Tod ihres Partners hat Magatha die ungestümen Grimtotem-Krieger befehligt. Die Grimtotems sind überzeugt, dass sie unter Magathas Führung die geringeren Völker Kalimdors auslöschen und die angestammten Gebiete der Tauren anderenorts zurückerobern werden. Magatha liegt mit Cairne Bloodhoof in ständigem Streit über die Zukunft der Tauren und ist überzeugt, dass nur sie allein ihr Volk regieren kann.

**Hamuul Runetotem** – Als Freund von Cairne Bloodhoof seit Kindertagen fungiert Hamuul Runetotem als der Druidenälteste von Thunderbluff. Hamuul schloss während der letzten Invasion der Brennenden Legion Freundschaft mit dem mächtigen Nachtelfen Malfurion Stormrage. Der große Druidenlehrte Hamuul viele Geheimnisse der Wildnis und segnete ihn mit der Berührung der Natur. Seit dieser Zeit ist Hamuul ein hoch geehrtes Mitglied des (vorwiegend von Nachtelfen beherrschten) Cenarion-Zirkels und gilt als der erste Tauren-Druide seit fast zwanzig Generationen. Hamuul ist ein überzeugter Unterstützer von Cairne Bloodhoof und weihet seine geehrten Brüder in die Lehren der Druiden ein.

## TROLLE

Die heimtückischen Trolle der zahllosen Dschungelinseln der Südsee sind bekannt für Grausamkeit und dunklen Mystizismus. Sie sind barbarisch und abergläubisch und hassen alle anderen Völker. Während der Blüte des Gurubashi-Reichs beherrschten die Dschungeltrolle das Land vom Stranglethornthal in Azeroth bis zu den Echo-Inseln von Kalimdor. Doch auf dem Gipfel seiner Herrschaft brach das Gurubashi-Volk in eine Hand voll rivalisierender Stämme auseinander. Einer dieser Stämme, die Darkspear, wurde aus seinem Land vertrieben und gezwungen, unter den tödlichen Dschungelvölkern von Stranglethorn zu leben.

Nach Generationen der Verluste und der Knechtschaft unter größeren, aber nicht so ehrenvollen Stämmen standen die Darkspear fast vor dem Aussterben. Ihre Krieger gehörten zwar zu den tapfersten aller Zeiten, doch das politische Ränkespiel der Gurubashi-Stämme stellte eine Bedrohung für die Lebensweise der Darkspear dar. Schlimmer war, dass nun auch die Menschen Siedlungen in Stranglethorn gründeten. Während dieser trostlosen Zeit trafen die Darkspear Kriegshauptling Thrall und die Krieger der orcischen Horde. Unter Führung des greisen Hexendoktors Sen'jin baten die Darkspear Thrall und seine Horde um Hilfe gegen die menschlichen Invasoren. Gemeinsam trugen die Trolle und Orcs den Sieg davon, doch es sollte ein kurzlebiger Triumph bleiben. Die ansässigen Murlocs nahmen viele der Sieger gefangen und wollten sie einer Meerhexe als Opfer darbringen. Die Darkspear kämpften mutig an der Seite der Horde, doch der edle Sen'jin fiel in der letzten Schlacht gegen die Murlocs.

Um Sen'jins Opfer zu ehren, schwor Thrall, dass die Darkspear immer einen Platz in der Horde haben würden. Er bot den Trollen eine Zuflucht in dem neuen Königreich an, das er und seine Orcs jenseits des Meeres gründen wollten. Vol'jin, der Sohn von Sen'jin, übernahm die Herrschaft über den Stamm der Darkspear und sagte Thrall Lebewohl. Fast ein Jahr später führte er sein Volk schließlich nach Kalimdor und gab ihm eine Heimat auf den Echo-Inseln vor der zerklüfteten purpurroten Küste von Durotar. Als einem der wenigen Überlebenden der Darkspear obliegt es Euch, den Ruhm des Stammes wiederherzustellen.

Die Darkspear ließen sich zwar ursprünglich auf den Echo-Inseln nieder, wurden aber von einem aus ihren eigenen Reihen verraten, einem wahnsinnigen Zauberhexer namens Zalazane. Die Darkspear mussten aus ihren Inselfestungen fliehen und gründeten an der Küste von Durotar das Dorf Sen'jin. Von diesem improvisierten Dorf aus führen die Darkspear und ihre Verbündeten Feldzüge gegen Zalazanes Festungen auf den Echo-Inseln, da sie ihre Dschungelheimat um jeden Preis zurückerobern wollen.

### BEMERKENSWERTE TROLLE

**Vol'jin** – Vol'jin ist ein mächtiger Schattenjäger und einer der listenreichsten lebenden Trolle. Sein Vater Sen'jin fiel im Kampf, als er Thrall und der Horde beistand, und Vol'jin hat geschworen, seinen Stamm mit aller ihm zur Verfügung stehenden Macht und Weisheit zu führen, genau wie sein Vater. Vol'jins geschickte Strategien und seine schnelle Auffassungsgabe haben Thrall über die Jahre gute Dienste geleistet. Die meiste Zeit verbringt er in der Orc-Stadt Orgrimmar, wo er sich mit Thrall berät und hilft, Sicherheit und Einfluss der Horde in Kalimdor auszubauen.

**Meister Gadrin** – Gadrin ist einer der vertrauenswürdigsten Ratgeber von Vol'jin. Zusammen mit einem jungen Hexendoktor namens Zalazane beaufsichtigte Gadrin die mystische Ausbildung zahlreicher Priester und Magier der Darkspear. Doch Zalazane verlor über den mystischen Kräften, die er entfesselt hatte, den Verstand. Der wahnsinnige Hexendoktor belegte die Echo-Inseln mit einem Fluch und vertrieb Gadrin und seine Brüder.

Jetzt möchte Gadrin Zalazanes Amoklauf ein Ende bereiten und den Seelen seiner verfluchten Brüder Ruhe geben.



## UNTOTE (VERLASSENE)

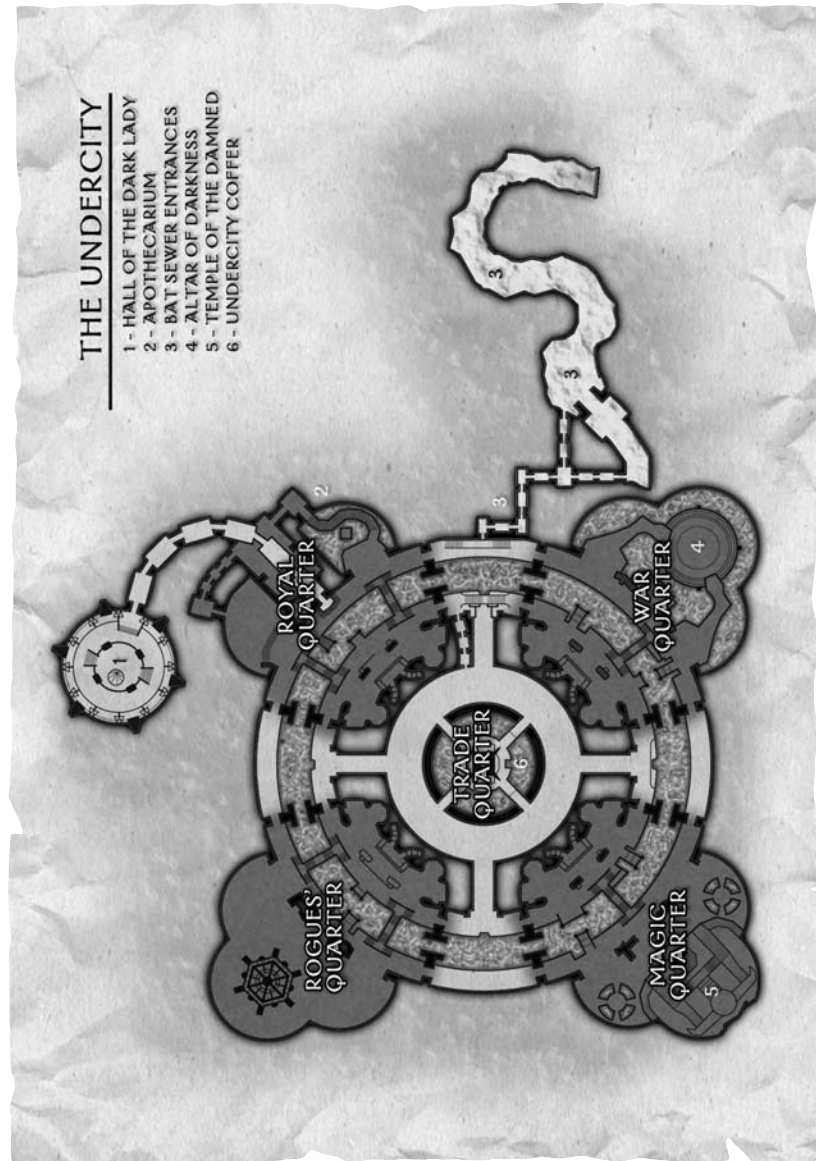
Die untoten Heerscharen der Geißel, die dem eisernen Willen des Lich-Königs unterworfen sind, wollen alles Leben auf Azeroth auslöschen. Unter Führung der Banshee Sylvanas Windrunner trennte sich eine Gruppe Untoter von der Geißel und warf das Joch des Lich-Königs ab. Diese Abtrünnigen bezeichnen sich selbst als Verlassenen. Sie kämpfen unablässig um ihre Unabhängigkeit von der Geißel, aber auch gegen alle, die sie als Monster jagen.

Mit Sylvanas als ihrer Bansheekönigin haben die Verlassenen eine dunkle Festung unter den Ruinen der einstigen Hauptstadt Lordaerons errichtet. Diese verborgene „Undercity“ bildet ein ausgedehntes Labyrinth, das sich bis unter den verhexten Wald von Tirisfal erstreckt. Von dieser Bastion aus führen die Verlassenen einen endlosen Krieg gegen die Geißel, aber auch gegen die verbliebenen Menschen, die ihre Länder immer noch zurückerobern wollen. Obschon das Land selbst verflucht ist, klammern sich die verbissenen Menschen des Scharlachroten Kreuzzuges an ihre verstreuten Heimstätten und trachten danach, die Untoten auszurotten und die einst wunderschöne Heimat zurückzuerobern.

In der Überzeugung, dass die primitiven Völker der Horde ihnen zum Sieg verhelfen können, sind die Verlassenen ein Zweckbündnis mit den wilden Orcs und stolzen Tauren eingegangen. Da sie aber keine echte Loyalität für ihre neuen Verbündeten hegen, werden sie alles tun, damit ihre finsternen Pläne aufgehen. Als einer der Verlassenen müsst Ihr jeden eliminieren, der die neue Ordnung bedroht – Menschen, Untote, wen auch immer.

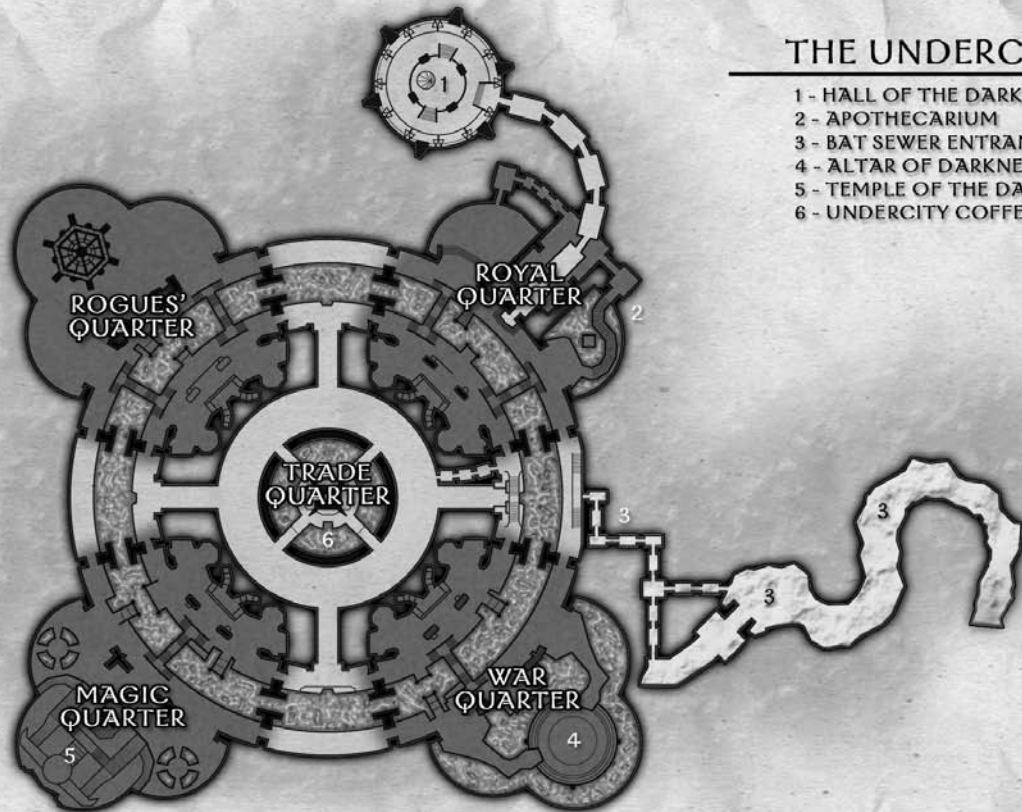
### UNDERCITY

Tief unter der verfallenen Hauptstadt Lordaeron wurden die königlichen Gräfte in eine Bastion des Bösen und der Untoten verwandelt. Ursprünglich wollte Arthas, dass die Undercity das Machtzentrum der Geißel werden sollte, doch die aufstrebende Stadt wurde aufgegeben, als er zur Unterstützung des Lich-Königs ins ferne Northrend gerufen wurde. In Arthas' Abwesenheit führte die Dunkle Fürstin Sylvanas Windrunner die Verlassenen in die Undercity und beanspruchte sie für sich. Seit sie sich dort häuslich eingerichtet haben, setzten die Verlassenen den Ausbau der Undercity fort, indem sie das von Arthas begonnene Labyrinth von Katakomben, Gräbern und Dungeons erweiterten.



## THE UNDERCITY


- 1 - HALL OF THE DARK LADY
- 2 - APOTHECARIUM
- 3 - BAT SEWER ENTRANCES
- 4 - ALTAR OF DARKNESS
- 5 - TEMPLE OF THE DAMNED
- 6 - UNDERCITY COFFER



#### BEMERKENSWERTE VERLASSENE

**Sylvanas Windrunner** – Vor dem Ausbruch der Seuche war Sylvanas Windrunner der tapfere Waldläufer-General von Silvermoon. Während des Dritten Krieges erstürmte Prinz Arthas das Elfenkönigreich Quel'Thalas. Sylvanas führte ihre Streitmacht in einen verzweifelten Kampf gegen die Untoten-Geißel, aber Arthas besiegte die Hochelfen letztlich doch und machte Sylvanas zu einer seiner Bansheesklavinnen. Die zu einem hirnlosen Untod verdammte Sylvanas erlangte ihren freien Willen erst wieder zurück, als die Kräfte des Lich-Königs nachließen. Schließlich überlistete sie die Geißel und machte sich mit ihren aufständischen Mitstreitern, die als die Verlassenen bekannt wurden, selbständig. Jetzt herrscht sie in der Undercity von Lordaeron über die Verlassenen. Ihr Ziel ist, eines Tages Rache an Arthas zu nehmen und ihrem verfluchten Volk immerwährende Freiheit zu schenken.

**Varimathras** – Der Schreckenslord Varimathras war einer von drei Dämonen, die im Namen der Brennenden Legion über die Pestländer herrschen sollten. Diese Schreckenslords wollten den Todesritter Arthas stürzen und die Macht der Untoten-Geißel brechen. Varimathras und seine Brüder stimmten ihre Anstrengungen mit denen der Banshee Sylvanas Windrunner ab, um Arthas zu besiegen und Lordaeron für sich zu beanspruchen. Zwar ging die Rechnung zunächst wie geplant auf, doch



danach wandte sich Sylvanas gegen die Schreckenslords. Um sein eigenes Leben zu retten, war Varimathras gezwungen, Sylvanas und den Kriegern der Verlassenen Treue zu schwören. Jetzt dient er als ihr Majordomus und arbeitet fieberhaft daran, die Undercity vor allen Fährnissen zu behüten.

**Apothekermeister Faranell** – Zu Lebzeiten war Faranell ein bekannter Alchimist und studierte fast sein ganzes Leben lang bei den gelehrten Hexern von Dalaran. Nichts bereitete ihm mehr Vergnügen, als mit Gebräuen aller Art zu experimentieren, da er stets auf der Suche nach einem Serum für dies und einem Gegengift für das war. Nachdem er an der Seuche gestorben und als einer der Verlassenen wiederauferstanden war, entstellte ein unvorstellbarer Sadismus seine grenzenlose Neugier. Jetzt stellt Faranell seine Fertigkeiten Königin Sylvanas zur Verfügung, erzeugt alchimistische Monstrositäten und entwirft immer neue, noch verheerendere Seuchen und Toxine.



### III. Glossar

Die folgenden allgemeinen Begriffe und Abkürzungen werden in World of Warcraft sehr häufig benutzt.

#### Allgemeine Begriffe

Add	Ein weiteres Monster hat sich in einen Kampf eingemischt. Häufig wird der Begriff durch ein Gruppenmitglied als Warnung benutzt: „Add!“
Alt	Andere Charaktere in Ihrem Account neben dem Charakter, den Sie augenblicklich spielen. Es handelt sich um eine Abkürzung für „Alternativer Charakter“. In der Regel werden damit alle Ihre Charaktere mit Ausnahme des Charakters auf der höchsten Stufe bezeichnet.
Aggro	Damit wird der Zustandswechsel bezeichnet, wenn ein Monster feindselig wird und Sie angreift. Häufig kommt das vor, wenn ein Spieler sich zu dicht an ein Monster heranwagt und versehentlich einen Angriff provoziert. Mit „Aggro“ wird aber auch die Aggressionsstufe eines Monsters gegen Ihren Charakter bezeichnet.
Aggro-Radius	Das ist der Radius um ein Monster herum, dessen Verletzung das Monster dazu bringt, Sie anzugreifen. Der Aggro-Radius hängt von Ihrer und der Stufe des Monsters ab.
Bew	Das ist eine Abkürzung für Beweglichkeit.
Avatar	Ihr Charakter.
Verstärkungszauber (Buff)	Ein Verstärkungszauber (Buff), der auf ein Monster oder einen Spieler gewirkt wird. Ein Beispiel für einen Verstärkungszauber (Buff) ist „Arkaner Intellekt“ von Magiern.
Carebear	Das ist ein herabsetzender Begriff für einen Spieler, der lieber anderen Spielern hilft, Monster anzugreifen, als gegen andere Spieler in einer Spieler gegen Spieler (PvP)-Umgebung anzutreten. Meistens wird der Begriff von Spielern verwendet, die den PvP-Kampf bevorzugen.
Zaubernder	Das ist ein Charakter, der bei einem Kampf hauptsächlich im Hintergrund verbleibt, um von dort aus hilfreiche Zauber auf Verbündete und beschädigende Zauber auf Feinde zu wirken. Zwei Beispiele für Zaubernde bzw. Zauberkundige sind Magier und Priester.
Kampftier	Das ist ein von einem Spieler gesteuerter NSC, der Monster bekämpfen und dem Spieler sowie Mitgliedern seiner Gruppe helfen kann.
Abklingen	Mit „Abklingen“ oder „Abklingzeit“ wird die Wartezeit bezeichnet, die verstreicht, bevor eine Fähigkeit, eine Fertigkeit oder ein Zauber erneut verwendet werden kann.
Creep	Ein Monster.
Tier	Das ist eine Kreatur, die Angriffe nicht erwidert, zum Beispiel ein Häschen oder ein Reh.
Zauberabschwächer (Debuff)	Ein negativer Zauber, der auf ein Monster oder einen Spieler gewirkt wird und sich schwächend auswirkt. Ein Beispiel für einen Zauberabschwächer ist der „Fluch der Schwäche“ von Hexenmeistern.

Beute	Das sind die von einem Monster zurückgelassenen Schätze, nachdem Sie es ausgeschaltet haben. In diesem Kontext bezeichnet der Begriff dasselbe wie „Beute“. Gegebenenfalls wird auch davon gesprochen, dass ein Monster Schätze „hinterlässt“.
Griefer	Damit wird eine Person bezeichnet, die absichtlich versucht, andere Spieler zu ärgern oder zu belästigen.
Grinding	Damit wird das Verhalten von Spielern bezeichnet, die über sehr lange Zeit in einem Bereich bleiben und immer wieder gegen dieselben Monstertypen kämpfen.
Hass	Damit wird die Aggressionsmenge („Aggro“) bezeichnet, die ein Monster gegen Sie aufgestaut hat. Falls ein Monster mehr Hass auf Sie als auf andere Spieler in der Nähe hat, wird es Sie angreifen. Verschiedene Aktionen, zum Beispiel das Heilen von Spielern oder wenn dem Monster Schaden zugefügt wird, erzeugen unterschiedlich viel Hass. Hass ist gleichbedeutend mit Bedrohung.
Angriff	Das heißt, dass ein Angriff bevorsteht. Manchmal wird auch nur kurz von „Ang“ oder „Inc“ (kurz für „Incoming“) gesprochen.
Instanz	Das ist eine einzigartige Version eines Dungeons, die erschaffen wird, nachdem Sie und Ihre Gruppe den entsprechenden Dungeon betreten haben. Nur Sie und Ihre Gruppe befinden sich in dieser Version des Dungeons. Andere Gruppen, die dieses Gebiet ebenfalls aufsuchen, bekommen eine eigene Version des Dungeons.
Int	Das ist eine Abkürzung für Intelligenz.
Kiting	Das ist ein Kampfstil, bei dem ein Spieler durch kontinuierliches Weglaufen außer Reichweite eines Feindes bleibt, während er ihm gleichzeitig Schaden zufügt.
Loggen	Ins Spiel einloggen oder aus dem Spiel ausloggen.
Plündern (Loot)	Schätze vom Kadaver eines Monsters oder aus einem Objekt nehmen, zum Beispiel aus einer Truhe oder einem Kasten. Der geplünderte Schatz selbst wird häufig als Beute oder Hinterlassenschaft bezeichnet.
Stufe	Damit wird eine Entwicklungs- oder Rangstufe bezeichnet.
Mes	Damit wird jeder Zauber bezeichnet, der ein Ziel zeitweilig handlungsunfähig macht. Manchmal wird damit auch die Aktion bezeichnet, wenn ein Ziel handlungsunfähig gemacht wird. Eigentlich handelt es sich um eine Abkürzung für „Mesmerisieren“.
Mob	Damit wird jeder computergesteuerte Charakter bezeichnet, sei er feindselig oder nicht. Ursprünglich ist es eine Abkürzung für „Mobil“.
Newbie	Damit werden Neulinge im Spiel bezeichnet. Manchmal wird der Begriff auch zu „Newb“ abgekürzt. Einige Spieler betrachten die Bezeichnung als beleidigend.
Tier	Das sind nicht-kämpfende NSCs wie Papageien, Hunde oder Katzen, die von einem Spieler gesteuert werden.
Pop	Plötzlicher Respawn.
Port	Damit wird der Transport Ihres Charakters oder anderer Spieler zu anderen Orten in der Welt mit Hilfe von Zaubern oder der Anwendung einer Fähigkeit bezeichnet. Es handelt sich um eine Abkürzung für „Teleportation“.

# Abkürzungen

Anlocken (Pull)	Ein Monster von seinem aktuellen Aufenthaltsort weg und hin zur Gruppe locken. Angelockt wird, damit die Gruppe gegen einzelne Monster kämpfen kann und es nicht gleich mit ganzen Gruppen zu tun bekommt.	RK	Rüstungsklasse	MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel)
Lockvogel	Das ist ein Spieler, der für eine Gruppe Monster anlockt.	AoE	Wirkungsbereich		
Raid	Ein Raid ist ein groß angelegter Angriff auf einen Bereich durch eine ganze Reihe von Gruppen oder Spielern.	GE	Gebietseffekt		
Res	Das ist eine Abkürzung für das Wiederbeleben (Resurrect) von Spielern	AFK	Away From Keyboard (Nicht an der Tastatur)	MT	Mistell (Falschmeldung)
Respawn	Damit wird das Geschehen bezeichnet, wenn ein Monster aufersteht oder neu wieder erscheint.	BRB	Be Right Back (Bin gleich zurück)	NM	Never Mind (Vergiss es!)
Spawn	Das ist der Ort oder Vorgang, bei dem Monster nach ihrer Generierung in der Welt erscheinen.	DD	Direct Damage (Direktschaden)	NP	Null Problemo
Spi	Das ist eine Abkürzung spirituelle Energie.	DOT	Damage over time (Schaden über einen Zeitraum hinweg)	NSC	Nichtspielercharakter
Sta	Das ist eine Abkürzung für Stamina (Ausdauer).	DPS	Damage per second (Schaden pro Sekunde)	OOM	Out Of Mana (Kein Mana mehr vorhanden)
Stapel	Eine Stapel besteht aus einer Zahl identischer Gegenstände, die in einem einzelnen Inventar-Platz aufbewahrt werden, um Platz zu sparen. Nur ganz bestimmte Gegenstände können gestapelt werden.	VG	Volle Gesundheit	PP	Preisprüfung
STR	Das ist eine Abkürzung für Stärke	VM	Volles Mana	SC	Spielercharakter
Brecher	Das ist ein Charakter, der sich in Nahkämpfe mit Feinden stürzt und eine Menge Schaden wegstecken kann. Krieger und Paladine sind zwei Beispiele für Brecher. Auch auch unter der Bezeichnung „Tank“ bekannt.	FgF	Fraktion gegen Fraktion	PK	Player Kill oder Player Killer (Spieler-Kill oder Spieler-Killer)
Spott (Taunt)	Mit Spott wird ein Monster provoziert, Ihren Charakter anzugreifen. Dadurch wird seine Aufmerksamkeit von seinem vorherigen Ziel abgelenkt.	GM	Game Master	PST	Please Send Tell (Bitte Meldung übermitteln)
Bedrohung	Siehe „Hass“.	GS	Goldshire	PvE	Player versus Environment (Spieler gegen Monster)
Train	Monster zu Spieler führen, damit sie den Spieler angreifen.	GTG	Good To Go (Kann losgehen!)	PvP	Player versus Player (Spieler gegen Spieler)
Twink	Das ist ein Charakter geringer Stufe, der durch Charaktere höherer Stufe mächtiger gemacht wurde, meistens durch Schenkung besserer Rüstung und Waffen als der, die er bei dieser geringen Stufe sonst hätte. Auch die Übergabe von mächtigen Gegenständen an Charaktere auf niedriger Stufe wird manchmal so genannt.	HP	Hitpoints (Lebensenergie, Trefferpunkte)	RH	Razor Hill
EP	Erfahrungspunkte. Auch die Bezeichnung „XP“ ist üblich.	IF	Ironforge	RR	Redridge
		KS	Kill Stealing (Kill-Diebstahl, Kill-Dieb)	SW	Stormwind
		LFG	Looking For Group (Suche nach einer Gruppe)	TB	Thunderbluff
		LFM	Looking for more (Suchen noch mehr Leute!)	TY	Thank You (Danke)
		LOL	Laugh Out Loud (Laut lachen)	UC	Undercity
		LOM	Low on Mana (Nur noch wenig Mana)	WF	Westfall
		MMO	Massen-Multiplayer-Online	WB	Welcome Back (Willkommen zurück!)
		MMOG	Massively Multiplayer Online Game (Massen-Multiplayer-Online-Spiel)	WoW	World of Warcraft
				WTB	Want To Buy (Will kaufen)
				WTS	Want To Sell (Will verkaufen)

## IV. Kundendienst

Sollten Sie beim Spielen von World of Warcraft auf ein Problem mit dem Spiel oder mit anderen Spielern stoßen, können Sie sich mit einem Game Master (GM) in Verbindung setzen. GMs sind Kundendienstbeauftragte, die rund um die Uhr und an jedem Tag der Woche online sind, um Ihnen bei allen Problemen zu helfen, die im Spiel auftreten.

### SO SETZEN SIE SICH MIT EINEM GM IN VERBINDUNG

Klicken Sie auf das Hilfeeinfordern-Symbol, das unten auf Ihrem Bildschirm als rotes Fragezeichen zu sehen ist, um Verbindung mit einem GM aufzunehmen.

Mit einem Klick auf den Hilfeeinfordern-Button öffnen Sie das Hilfe-Menü. Dort haben Sie drei Auswahlmöglichkeiten. Sie können einen Vorschlag einreichen, einen Bug melden oder Kontakt zu einem GM aufnehmen. Wählen Sie die letztgenannte Möglichkeit, wenn Sie sich an einen GM wenden möchten.

Im folgenden Bildschirm sollten Sie die Kategorie auswählen, die am besten zu dem Problem passt, das Sie melden wollen.

Anschließend werden Sie aufgefordert, einen Betreff für Ihre Anfrage (Ticket) und eine Beschreibung Ihres Problems einzutragen. Sie sollten so genau wie möglich sein. Nachdem Sie eine Beschreibung eingetragen und auf den Senden-Button geklickt haben, erscheint rechts oben auf Ihrem Bildschirm ein Ticket. Es weist Sie darauf hin, dass eine Anfrage aktiv ist und dass ein GM deswegen mit Ihnen Kontakt aufnehmen wird. Erklären Sie dem GM Ihr Problem, sobald die Verbindung hergestellt worden ist. Der GM löscht das Ticket auf Ihrem Bildschirm, nachdem das Problem gelöst worden ist.

#### **Außerhalb des Spiels Verbindung mit einem GM aufnehmen**

Falls Sie sich nicht ins Spiel einloggen können, aber ein Anliegen mit dem GM-Personal besprechen möchten, können Sie eine E-Mail an <http://www.wow-europe.com/de/support> schicken, in der Sie Ihr Problem mit allen Einzelheiten beschreiben.

#### **Einen GM erkennen**

Spielmeister können am GM-Tag erkannt werden, das im Spiel Teil ihres Namens ist (zum Beispiel: <GM>Taredan).

Darüber hinaus wird auch jede von einem GM verschickte Nachricht sowohl im allgemeinen Chat als auch in privaten Mitteilungen mit dem <GM>-Tag eingeleitet (zum Beispiel: <GM> Junco flüstert: Hallo ...).

GMs haben überdies ein typisches Aussehen, denn sie tragen die einzigartige Spielmeisteruniform, einen dunkelblauen Umhang, den andere Spieler nicht bekommen können.

#### **Probleme mit GMs**

Supportformular verwenden bei Problemen mit GMs: [WoWConcernsEU@blizzard.com](mailto:WoWConcernsEU@blizzard.com).



### ACCOUNT-PROBLEME

Falls Sie ein Problem mit Ihrem Account haben, das Sie am Einloggen hindert, schreiben Sie bitte eine E-Mail an [wowaccountrevieweu@blizzard.com](mailto:wowaccountrevieweu@blizzard.com), in der Sie Ihr Problem genau beschreiben. Unter den Problemen, mit denen sich die Account-Verwaltung beschäftigt, sind Account-Streitigkeiten, Hacking und Account-Schließungen durch die GM-Abteilung. Geht es dagegen um Abrechnungsfragen, dann verwenden Sie bitte unser Webformular unter <http://www.wow-europe.com/de/support>.

### TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie im Spiel auf irgendwelche technischen Probleme stoßen, lesen Sie bitte zunächst den Abschnitt „Problemlösungen und technischer Kundendienst“ in Kapitel 1, „Installation“. Das GM-Personal ist nicht für die Lösung technischer Probleme ausgebildet; also wenden Sie sich bitte an das Personal des technischen Kundendiensts, falls Ihr Problem nicht mit den Lösungsschritten beseitigt werden kann, die in Kapitel 1 aufgeführt werden.



# Mitwirkende von World of Warcraft

## **Spiel-Design**

Blizzard Entertainment

## **Ausführender Produzent**

Mike Morhaime

## **Team-Leitung**

Mark Kern

## **Künstlerische Leitung**

William Petras

## **Kreative Leitung**

Chris Metzzen

## **Animation (Leitung)**

Kevin Beardslee

## **Grafik (Leitung)**

Justin Thavirat

## **Charaktergrafik (Leitung)**

Brandon Idol

## **Design (Leitung)**

Rob Pardo

Allen Adham

## **Programmierung (Leitung)**

John Cash

## **Technische Grafik (Leitung)**

Kyle Harrison

## **Produktion**

Shane Dabiri

Carlos Guerrero

## **Zusätzliche Produktion**

Chris Sigaty

## **Programmierung**

Jesse Blomberg

Dan Buckler

Robert Bridenbecker

Jeff Chow

Scott Hartin

Sam Lantinga

Twain Martin

Loren McQuade

Collin Murray

David Ray

Joe Rumsey

Derek Sakamoto

Tim Truesdale

Matthew Versluys

Jeremy Wood

## **Zusätzliche Programmierung**

James Anhalt III

Andy Bond

Bob Fitch

Don Grey

Monte Krol

Graham Madarasz

Jay Patel

Evelyn Smith

## **Programmierung Install-/Patch-/Vertriebs-**

Programme

Brian Fitzgerald

John Mikros

John Stiles

Tony Tribelli

Stephen C. Wong

## **Produktion Install-/Patch-/Vertriebs-Programme**

Derek Simmons

## **Programmierung Macintosh**

John Mikros

## **Zusätzliche Programmierung Macintosh**

Rob Barris

John Stiles

## **Animation**

Adam Byrne

Jay Hathaway

Eric Henze

Solomon Lee

## **Dungeon-/Stadt-Grafik**

Jose Aello, Jr.

Roger Eberhart

Dana Jan

Aaron Keller

Jimmy Lo

Matt MocarSKI

Brian Morrisroe

Jamin Shoulet

John Staats

## **Weltinhalte – Grafik**

Carlo Arellano

Sam Didier

Brian Hsu

Roman Kenney

Maxx Marshall

Matt Milizia

Dan Moore

Ted Park

Gary Platner

## **Technische Grafik**

Peter Underwood

## **Level-Design Außenwelt**

Bo Bell

James Chadwick

Mark Downie

Alen Lapidis

Matt Sanders

## **Zusätzliche Grafik**

Dave Berggren

Allen Dilling

Toph Gorham

Trevor Jacobs

Tom Jung

Cameron Lamprecht

Rob McNaughton

Mickey Nielson

Matt Oursbourn

## **Spiel-Design**

Tom Chilton

Eric Dodds

Michael Heiberg

Kevin Jordan

Jeffrey Kaplan

John Yoo

## **Quest-Design**

Alex Afrasiabi

Michael Backus

Suzanne Brownell

Shawn Carnes

Michael Chu

Jeffrey Kaplan

Pat Nagle

## **Welt-Design**

Geoff Goodman

Andy Kirton

Joshua Kurtz

Steven Pierce

## **Zusätzliches Design**

Tom Cadwell

Dave Fried

Dave Hale

Eric Maloof

Scott Mercer

Matt Morris

Jennifer Powell

Dean Shipley

## **Intro-Videosequenz, Buch und Regie**

Matt Samia

## **Trailer-Videosequenz, Buch und Regie**

Harley D. Huggins II

## **Produktion (Videosequenzen)**

Scott Abeyta

## **Videobearbeitung und Postproduktionsüberwachung**

Joeyray Hall

## **Grafik (Videosequenzen)**

Jonathan Berube

Nicholas S. Carpenter

Jeff Chamberlain

Aaron Chan

Ben Dai

Fausto DeMartini

Sheng Jin

Jeremiah Johnson

Jon Lanz

James McCoy

Matthew Mead

Joe Peterson

Dennis 'wiz' Price

Jarett Riva

Xin Wang

Kenson Yu

## **Technische Grafik (Videosequenzen)**

John Burnett

Joe Frayne

Steeg Haskell

Jared Keller

Hung Le

Nelson Wang

## **Render-Farm Überwachung**

Mike Kramer

## **Videosequenzen – Zusätzliche Grafik**

Dan Burke

John Chalfant

Ryan Duncan

Mark Skelton

Patrick Thomas

Seth Thompson

Ru Weerasuriya

Jason Wen

## **Audio-Überwachung (Videosequenzen)**

Glenn Stafford

## **Sound-Produktion**

Gloria Soto

## **Komposition (Leitung)**

Jason Hayes

## **Sound-Design (Leitung)**

Brian Farr

## **Musik**

Tracy W. Bush

Derek Duke

Jason Hayes

Glenn Stafford

## **Sound-Design**

Tracy W. Bush

Victor Crews

Brian Farr

## **Castingüberwachung/ Stimmenund**

Sound-Bearbeitung

(Originalversion)

Tami Donner Harrison

## **Regie (Original-Sprachaufnahme)**

Chris Metzzen

Micky Neilson

## **Sprecher (Originalversion)**

Michele Arko

Tracy W. Bush

Joey Cash

Johnny Cash

Victor Crews

Samwise Didier

Tami Donner Harrison

Derek Duke

Michelle Elbert

Brian Farr

Ron Frybarger

Manuel Gonzales

Carrie Gordon-Lowrey

Trula Hoosier

Harley Huggins

Timothy Ismay

Monte Krol

Ab Lasser

Jon Mankin

Twain Martin

Holly Matecki

Sean McCrea

Chris Metzzen

Kaeo Milker

Lani Minella

Mike Morhaime

Collin Murray

Gloria Neely

Mickey Neilson

Nicholas Pisani

Gary Platner

David Saunders

Evelyn Smith

Glenn Stafford

Snoopy Watkins

Sunda Zafrin

## **Weltweite Veröffentlichung (Ausf. Leitung)**

Paul Sams

## **Weltweite Veröffentlichung (Verwaltung)**

Itzik Ben-Bassat

Lisa Pearce

## **Handbuch-Layout**

Eli Catalan

## **Handbuch-Produktion**

Jason Hutchins

## **Handbucheentwicklung und -bearbeitung**

Eli Catalan

Elliott Chin

Jason Hutchins

Mark Kern

Denise Lopez

Jonathan Mankin

Chris Metzzen

Rob Pardo

Lisa Pearce

Evelyn Smith

## **Handbuchgrafik**

Carlo Arellano

Adam Byrne

Samwise Didier

Allen Dilling

Eric Henze

Brian Hsu

Brandon Idol

Semi Kim

Chris Metzzen

Ted Park

Bill Petras

Glenn Raine

John Staats

Justin Thavirat

Ru Weerasuriya

Vielen Dank an White Wolf

## **Qualitätssicherung (Management)**

John Lagrave

## **Qualitätssicherung (Managementassistentz)**

Sean McCrea

Mark Moser

## **QS – Nachtüberwachung**

Jonathan Mankin

## **QS (Testleitung)**

Robert Foote

Michael Murphy

## **QS (Leitungsassistenz)**

Kelly Chun

QS (Technik)

Jason Fader

Evelyn Smith

## **QS (Kompatibilität) Testing**

Omar Gonzalez

Danny Nguyen

Taylor Russ

## **QS-Team (Leitung)**

Michele Marie Arko

Scott N. Army

Ben Brode

Shane S. Cargilo

Jamie Chang

Michael Chen

Steven Chow

Dennis Crabtree

Les W. Douglas

Michelle Elbert

Ron Frybarger

Ed Kang

Jin Kim

Ray Laubach

Chris Manprin

Justin K. Parker

Lee Sparks

Craig Steele

Stan Wang

## **Spieltest**

Nicholas Betteker

Edward Bui

Jeff Chang

Jack Chen

James Cho

Aaron Contreras

Brandon Crumpler

Tim Daniels

Foster Michael Elmendorf

Mei Dean Francis

Jon Graves

Josh Hilborn

Timothy Ismay

Michael Maggard

Stuart Massie

Jeff McLean

Kurtis Paddock

RA Pearson

Nicholas M. Pisani

Anthony Reyes

Chuck Salzman

David Sanchez

Samuel Schrimsher

Michael Schwan

Anant Singh

Brian Stankowitz

Shawn Su

Michael Moothed Sun

Alex Tsang

Joseph Vales

Brandan Vanderpool

Sean Wang

Geoffrey Yeh

Tengying Yu

## **Zusätzlicher Spieltest**

Zach Allen

Zebulon Batke

Josh Bertram

Zach Callanan

Wesley Campbell

Greg Cucchissi

Dustin Chang

Yuan Cheng

Jack Cheung

Joel Clift

Matt Coalsan

Beni Elgueta

Dave Eliasberg

Brian Fattorini

Gary Gibson

Manuel Gonzales

Justin Hamilton

Jason Thor Hall

Patrick Henry

Lyno Hychong

Jeff Jones

Stephen Kim

Jason Liang

Richard Lin

Robert Lohaus

Brian Love

John Meyers

Brandon Norton

Haz Novoa

Wale Oyejide

David Potts

Emilio Segura

Kenneth Shaw

Steve Shin

Geordie Swainbank

Walter Takata

Joshua Tapley

Jeffrey Therrien

Christopher Van Der Westhuizen

David G. Wagner

Constance Wang

Ian Welke

Daniel Westmoreland

## **Technischer Support (Management)**

Thor Biafore

## **Technischer Support (Managementassistenz)**

Jason Stilwell

## **Account- und Abrechnungsdienste (Leitung)**

Doug Abel

## **Technischer Support (Programmierung)**

David Nguyen

## **Support im Spiel (Management)**

Eric Avila

## **Support im Spiel (Leitung)**

Mitchell Bricker

Chris Manley

Jason Park

John Schwartz

Max Whitaker

## **Lokalisierung (Produktion)**

Jason Hutchins

## **Lokalisierung (Externe Produktion)**

Jonas Laster

## **BLIZZARD EUROPA TEAM**

## **Blizzard Europa Management**

Itzik Ben Bassat

## **Blizzard Europa Management Team**

Cedric Marechal

Jean-Michel Courivaud

Benoit Dufour

Anne Berard

Julia Gastaldi

Frederic Menou

Benoit Mechineau

Delphine Le Corre

## **Administratives Team**

Elodie Dupuis

## **Entwickler Team**

Mathieu Chauvin

Laurent Bourcier

Fanny Hermant

Phillippe Peeters

## **Netzwerk Team**

Julien Mariani

Thierry Sudan

Jean-Claude Krijestorac

Mourad Kaci

## **Marketing und Online Marketing Team**

Eric Chauveau

Matthew Arthur

## **Web-Team**

Guillaume Sartre

Sebastien Garnault

Prune Moldawan

Yann Pallatier

Martin Leidenfrost

Pierre Rosenthal

## **Community Management**

Gernot 'Garry' Leusch

Jean-Baptiste Pennes

## **Technischer Support und Rechnungsabteilung**

Robert Ashby

Cedryck Poitelon

Alexandre Vallee

Lisa Cree

Christian Czubatinski

Marie-Helene Atienz

## **In-Game Support Team**

Christian William Scharling

Mark Clements

Gregory Bourgeois

Owen James Thomas

Sebastian Van Doornspeek

Kasper Giehm

Richard Barham

Sebastian Nachtigall

Rainer Mayer

Rinaldo Andreolli

Alexander Ipfelkofer

Clemens Krainer

Heiko Dieregsweiler

Christian Reshoeft

Emmanuel Obert

Sophie Bellegarde

Jean-Pierre Poulain

Romain Dijoux

Yann Dessauze

Nicolas Guion

Stephane Perroud

Gesine Fischer

## **VUG – LOKALISIERUNG**

## **Gesamt-Management**

Gerry Carty

## **Lokalisierungs-Management Europa**

Barry Kehoe

## **Projekt-Management (verantwort. Leitung)**

Eithne Hagan

## **Übersetzungs-Management**

Annette Lee

## **Projekt-Management – Linguistik**

Laura Casanellas

## **Linguistik-Koordination**

Corina Zaha

## **Technik-Management**

Lawrence Moran

## **Technik (verantwort. Leitung)**

David Doheny

## **QS-Management**

David Hickey

## **QS (verantwort. Leitung)**

Conor Harlow

## **QS-Test – Französisch**

Maurice Larkin

Russell Perin

Dimitry Renardet

## **QS-Test – Deutsch**

Sandra Rothig

Henry Ertner

Hugh Lawton

## **Grafik/Audio-Koordination**

Bill Sweeney

David Fleming

## **RTM-Validierung**

Philippe Gendreau

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

## **Geschäftsentwicklung und**

Geschäftsbetrieb

Paul Sans

## **Geschäftsentwicklung und -betrieb**

Elaïne Dilorio

Denise Lopez

Isaac Matarasso

Lisa Pearce

Sarah Tucker

## **Informations-Technologien (Management)**

Robert Van Dusen

## **Informations-Technologien**

Edward Hanes

Brian Hill

Mike Kramer

Hung Nguyen

Mike Pearce

Mike Schaefer

Jeremy Smith

Casey Suyeto

Stephen T. Wong

## **IT – Technik und Netzwerk-Design**

Adrian Luff

Jeff Berube

## **Datenarchivierung**

Kris Mackey

## **Büroverwaltung/**

## **Personal/ Einrichtungenverwaltung**

Kacy Dishon

Jeanette Gullock

Kaeo Milker

Jamie Neveaux

Hugh Todd

Talishia Thompson

## **Management Finanzen**

David Gee

Paul Sams

## **Öffentlichkeitsarbeit**

Lisa Bucek-Jensen

Elliott Chin

Gil Shif

George Wang

## **Web-Team**

Lisa Bucek-Jensen

Mathieu Chauvin

Geoff Fraizer

Mike Hein

Jon Jelinek

Gil Shif

Alex Sun

Blaine Whittle

## **Community Management**

Lisa Bucek-Jensen

Daniel Chin

Paul Della Bitta

Kristen DeMeza

Gil Shif

## **Rechtsberatung**

Kevin Crook

Terri Durham

Rod Rigole

Eric Roeder

Tracy Gibbs-Sargeant

James Shaw

## **Globales Marken-**

Management  
Neal Hubbard  
Marc Hutcheson  
Matt Kassan

## **Verkauf Nordamerika**

Phillip O'Neil  
Bruce Slywka  
Lowell Vaughan

## **Marketing und Kreativ- Dienste**

Kathy Carter-Humphreys  
Jessica Drossin  
Zachary Hubert  
Steve Parker  
Raul Ramirez  
Hayley Sumner  
Bill Watt

## **Personalabteilung**

Jack Sterling

## **Verpackungsgrafik Brom**

William Petras  
Justin Thavirat

## **Herstellung**

Tom Bryan  
Bob Wharton

## **Hosting-Partner**

AT&T  
DACOM/KIDC  
Telia

## **Dunsel-Entwicklung (allg. Leitung)**

Frank Pearce

## **Dunsel**

Alan Dabiri

## **Unser Dank gilt:**

Chris Sigaty  
Brad Mason  
Don Grey  
Huong Grey  
Kirk Mahony  
Jimmie Nelson  
Donna Anthony  
Beau Yarborough  
Ian Welke  
DJAMES Goddard  
Christophe Ramboz  
Michael Fuller  
Flavie Gufflet  
Stu Rose  
Duane Stinnett  
Brenda Perdion

## **Besonderer Dank gilt**

Blizzard North  
Bruce Hack  
Jean-Francois Grollemund  
Bob & Jan Davidson

## **Video-Sound-Erstellung**

David Farmer  
Paul Menichini  
Jeff Kurtenacker  
Michael Aarvold  
Robert Michael Sherlock  
Tom Brewer

Original-Chormusik vorgetragen  
vom University Choir und der  
California State University, Long  
Beach

Originalmusik aufgenommen im  
Citrus College, Glendora, CA

WIR MÖCHTEN

UNSEREN FAMILIEN EIN

BESONDERS

HERZLICHES

DANKESCHÖN SAGEN.

EURE UNENDLICHE

GEDULD UND EUER

VERSTÄNDNIS HABEN

ALL DAS ERST MÖGLICH

GEMACHT.

WIR LIEBEN EUCH!

## **Zusätzlicher Dank**

Michael Fuller  
Christophe Ramboz  
Yan Kahle  
Jean-Claude  
Allen Europäischen Gilden  
Allen unseren Familien  
Unseren Ehefrauen und  
Ehemännern  
Unseren Kindern  
Unseren armen roten Augen  
Den Eltern der einzigartigen  
"Berühmten"  
Der Kaffeemaschine  
"Mum and Dad"  
Dem Erfinder des Käsebrötchens  
"Mamie in the kitchen"  
Unseren neuen Stühlen  
Dem japanischen Restaurant  
Der Doppelgehirn Theorie  
"Zickouille"

"Boomshaker"  
"Pompounette"  
Den GfMs, die ihre Schuhe  
anlassen

"The Pitbull"

"Graou"

"Ricounet"

"Douds"

Uncle Scrooge

Le "Check"

Den "bobox" Schiebern

Allen Clowns

"\$%#% me, I am famous!"

Den sexy HR Mädchen

Allen "boulets"

The Galapagos Islands

Dem berühmten Dänischen

Humor

Dem heiligen Umzugsplan

"M" Fastfood Fütterung unserer

GM Teams

Parisien Vampire society

"Yes... But... No... Well..."

Basically... Hum... Honestly..."

Spygurl for the hooter

an Eric, für das Verlieren bei War

3 und Babyfoot

Cédric's Weinkeller

"Yes... soooooooooo" TM

William, dem Dänischen Ritter

Gali Mehl

The great city of Holon

"The Kibbutz"

Celeste Aviva, Tracy Farr, Amber

Ray, Tiffany und Taylor Hayes,

Andrea Lobo, den Idols und Pat

Morrison, Shane Hensley,

Michele Henze, Claudia und

Alanna Guerrero, meinem Bruder

Brad ... wir alle brauchen Helden,

Kim und Ashley Bridenbecker,

Alexander K. Lee, den Chosen

und Bill, Peter Millizia, der Familie

Petras, Rob Chacko, Kandice

Murray, Michelle Delgado, den

Thavirats und Corinna Lee,

Kayla Hong-Tim Nguyen,

Mike Phillips, Cathy Tsai und der

Familie Chow, Suzanne Di Piazza,

Pooka, Kerri Jaquith Simmons,

Patricia, Nate, Chris, Matt und

Jenna, Laura Szigeti, Sofia

Vergara, Sarah Arellano,

Olivia Lee Heiberg,

Nikita Mikros, April und

Sofia Metzen, den Mädchen von

Starbucks, Mary, Johnny und  
Joey Cash, Katherine und  
Penelope Jordan, Danna,  
Jessica, Tisa, Jade und Breanna,  
Gammaray Helen Mckenney,  
Bill und Kathie Blomberg,  
der Familie Sakamoto,  
Nick „Blood Angel“ Betteker,  
Angelista, Napoleon Dynamite,  
Joohyun Lee, April und  
Noah Beardslee,  
Dawn Marshall,

Mandilynn Weygandt,  
Stephanie Keefer, den netten  
Leuten vom Daily Blab, Ed, May  
und Sheryl Narahara,  
Arleen Powell,  
Andrew Thorson, Imelda und  
Alex Kern, Olivia Lee, Peter  
Jackson, Victoria, Garrett und  
Cassandra, Katherine Jordan,  
Gina MacGregor, Karen und  
Julia Barris, den Infamous  
Kitt3n, Hilary und F.C. Carnes,  
viel Glück zum 30. für RUSH,  
Lara Lee, Brenda Perdion,  
Tina und Melissa Maloof, der  
Familie Pearce, Smoove TB,  
Bandit, PUNisher, Leaky Faucet,  
T. Blave, Censor, Susan,  
Matthew und Michael Sams,  
Megan Wooley, Tina Chan,  
Stacey Frayne, Haibo Li,  
Katelynn Hassler, Lucianna  
Kochhoff, Shelly Mead,  
Debbie Lanz, Jessica Ellis, Khana  
Le, Brian Flora, Chen Bin Hua,  
der Familie Price,  
Deana Matarasso,  
Harminder Brar,  
der Familie McCoy,  
der Familie Yu,  
der Familie Wang,  
der Familie Samia,  
der Familie Chamberlain,  
der Familie Burnett,  
der Familie Haskell,  
der Familie Dai,  
der Familie Peterson,  
der Familie Carpenter,  
Joe „Vargen“ Biafore, Beverly  
und Shangreaux  
Lagrange, Dee Ann Fifer, Riley  
und der Familie Sigaty,  
Melissa Huggins, Laura Clifton,  
Jason und Damian Hall,

Koren Buckner, Gali Mehl,  
der Familie Ben-Bassat, David,  
Cameron und Brianna Di Iorio,  
Nicole Hamelin, Matt, Shaun  
und Amanda Smiley, Ty, Noel  
und Marge Williams, Silvia, Kai  
und Kiana van Dusen, Astrid  
und K.C. Ross, Janée Laster,  
allen bei Hewlett-Packard, allen  
bei Cisco.

Es wurden keine Pixel bei der  
Herstellung dieses Spiels  
verletzt oder anderweitig  
missbraucht.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



**BAD LANGUAGE**  
**LA FAMILIARITÉ**  
**DE LANGAGE**



**DISCRIMINATION**  
**LA DISCRIMINATION**



**DRUGS**  
**LES**  
**DROGUES**



**FEAR**  
**LA PEUR**



**SEXUAL CONTENT**  
**LE CONTENU**  
**SEXUEL**



**VIOLENCE**  
**LA**  
**VIOLENCE**

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**<http://www.pegi.info>**