

8.000 für Azeroth

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Auf ihrer Hausmesse Blizzcon ließen sich Blizzards Ausnahme-Designer mächtig in die Karten schauen – und verrieten neue Details zur WoW-Erweiterung. Wir waren vor Ort in Anaheim, Kalifornien.

Eine Diskussionsrunde besuchen? Die Blutelfen anschauen? Eine Runde Tischtennis? Sich in die einstündige Warteschlange einreihen, um ein Murloc-T-Shirt zu kaufen? Oder doch an die frische Luft verschwinden und mit den Gildekollegen über die besten Strategien fachsimpeln? Ein Besuch der Blizzard-Hausmesse BlizzCon verlangt fast so viele Entscheidungen wie das Aufleveln eines Rollenspiel-Charakters. Knapp 8.000 Fans besuchten am 28. und 29. Oktober die Messe im Anaheim Convention Center, gleich neben Disneyland. Im Angebot: **WarCraft 3**- und **StarCraft**-

Duelle, Tischtennis, eine Kletterwand, Ritterturniere mit Schaumstoffplanzen, viele Autogrammstunden mit Grafikern und Designern, ein Blizzard-Laden voller T-Shirts, Kappen und Poster sowie zehn rappende Diskussionsrunden zu **StarCraft: Ghost** und **World of Warcraft**.

Am ersten Abend wetteiferten Dutzende von Spielern in den vier Kategorien »Bestes Kostüm«, »Bestes Spiel-Video«, »Bester Tanz« sowie »Beste Stimmenimitation«. Am letzten Tag gab's Punk-Rock von und mit The Off-

spring, als Vorgruppe trat die Blizzard-Hausband Level 60 Elite Tauren Chieftain auf. Souvenir für jeden Teilnehmer: eine Plastiktüte mit Gimmicks, darunter Schlüsselanhänger, ein Kartenspiel und die Teilnahme-garantie an einem zukünftigen Blizzard-Betatest. Die Krönung: ein Baby-Murloc-Haustier für **World of Warcraft**, das derzeit auf Ebay für unglaubliche 200 Dollar angeboten wird.

Allianz sucht Partner

Inoffiziell verpassten viele Besucher der BlizzCon den Namen WoWCon – bis auf die Spiel-Turniere und einer Diskussionsrunde zu **StarCraft: Ghost** (Blizzards Action-Titel für Xbox und PlayStation2) beherrschten **World of**

WarCraft und dessen Erweiterung **Burning Crusade** das Geschehen. Mysterien ranken sich um die neue Allianz-Rasse. Natürlich machten die Pandaren einmal mehr die Runde, doch laut den Entwicklern soll die neue Rasse bereits im Spiel unterwegs sein. »Glaubt mir, ihr werdet erst ›Oh!‹ und dann ›Wow!‹ sagen, wenn ihr von unserer Wahl erfahrt«, orakelt Blizzards Kreativchef Chris Metzen – es bleibt spannend.

Eine Frage des Levels

Ein großes Thema: die Anhebung der Levelgrenze auf 70 – mit allen Folgen für Ausrüstung, Dungeons und Co. »Es ist schon lustig«, meint Tom Chilton, Lead Game Designer von **World of**



Im Startgebiet der Blutelfen jagen Sie magische Pumas. Quel'Thalas liegt nördlich der Pestländer auf dem östlichen Kontinent.



Die Blutelfen haben sich auf die Seite der Horde geschlagen.



Bronzedrachen bewachen die Höhlen der Zeit in der Wüste von Tanaris. Von dort reisen Sie in die Vergangenheit.



Am Totenwind-Pass droht schroff der Turm von Karazhan.

WarCraft: »Die gleichen Spieler, die ständig neue Inhalte und Dungeons fordern, jammern jetzt, dass sie nach Erscheinen des Addons nicht mehr die besten Waffen und Rüstungen im Spiel besitzen würden. Und klar: Molten Core und Blackwing Lair werden für Level-70-Charaktere einfacher, aber für die gibt es ja neue Herausforderungen.« Eigentlich logisch – schließlich rennen Sie auch nicht mehr mit einem Level-60-Helden durch die Todesminen. Mehr Level bieten überdies eine Chance zur feineren Charakterentwicklung: »Jede Klasse bekommt vier, fünf neue Fähigkeiten oder Zaubersprüche«, verrät Chilton und gibt zu: »Zwischen Level 40 und 60 gibt es meiner Meinung nach nicht genug neue Fähigkeiten, auf die man sich freuen kann.« Magier etwa sollen deshalb einen Unsichtbarkeitszauber bekommen. Die Talentbäume verästeln sich dabei in die Tiefe: Sie

können Ihrem Helden künftig eine bislang unmögliche 31-31-Talentpunkt-Kombo in zwei Unterbereichen verpassen. Für neue Top-Talente benötigen Sie jedoch bis zu 41 Punkte. Und: »Wir planen für die Erweiterung außerdem rassenspezifische Talente, damit sich die gleiche Klasse bei zwei verschiedenen Rassen mehr als nur optisch voneinander unterscheidet«, verspricht Tom Chilton.

Orcs bei Tiffany

»Es ist echt hart, es euch allen recht zu machen,« stöhnt Scott Mercer, oberster Waffen- und Rüstungs-Designer. Zwar sollen mehrere tausend Gegenstände in **Burning Crusade** auf Sie warten, doch manchen Leuten reicht das immer noch nicht. Daher führt Blizzard, wie im letzten Heft berichtet, aufrüstbare Waffen und Rüstungen ein. Wer dann den neuen Beruf des Juweliers ergreift, stellt Edelsteine her, die beispielsweise in ein Schwert eingesetzt dessen Eigenschaften verbessern. Dort endet die Kunst eines Juweliers noch lange nicht: »Ihr könnt auch Ringe, Ketten und Kronen mit maßgeschneiderten Eigenschaften anfertigen«, erklärt Mercer. Ebenfalls in Planung: Eine spezielle Seelensplitter-Tasche für Hexenmeister, die diesen mehr Platz im normalen Inventar lässt.

Vier Projekte

Lead World Designer Jeff Kaplan fragen wir, ob Instanzen für 60 bis 80 Spielern geplant sind. »Im Gegenteil! Wir drücken eher auch die maximale Kämpferzahl anderer Dungeons.« Blizzard-Präsident Mike Morhaime verrät uns, dass seine Mannen derzeit an vier Projekten arbeiten. Hm, **Burning Crusade**, **StarCraft: Ghost** – da fehlen noch zwei. **Diablo 3?** **StarCraft 2?** Oder eine ganz neue Welt? Morhaime druckst herum: »Sicher kommen uns laufend neue Ideen, doch wir prüfen immer, ob wir die in bestehende Universen

IN GAMESTAR 12/2001...



...haben wir zum ersten Mal ausführlich über World of War-Craft berichtet, nachdem es auf der Londoner Spielemesse ECTS vorgestellt wurde. Schon damals bescheinigte Gunnar Lott dem Titel das Potenzial, »das Genre der Online-Rollenspiele neu zu definieren.«

eingliedern können. Klappt das nicht, denken wir über neue Szenarien nach.« Dass sich Blizzard nur noch in Richtung Konsole orientiert, ist jedenfalls nicht zu befürchten: »Schließlich besitzt so gut wie jeder einen PC – das ist noch immer unser größtes Publikum.«

FLEISSIGE HANDWERKER

Blizzards Serverstatistiken sei Dank: In 24 Stunden erschaffen die Spieler von World of WarCraft Millionen von Gegenständen. Unter anderem:

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Kupferbarren | 1.604.838 |
| Schwere Runenstoffverbände | 1.238.037 |
| Arkanit-Barren | 13.157 |
| mechanische Eichhörnchen | 1.238 |
| Teufelssaurier-Handschuhe | 493 |
| Handschuhe der Zauberbherrschaft | 16 |
| Sulfuras, Hand des Ragnaros | 3 |



Drei der spektakulärsten Kostümträger auf der BlizzCon: Murloc, Nachtelphin und Zentaure.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 2006

Entwickler: Blizzard
Status: zu 30% fertig

Roland Austinat: »Burning Crusade wird klasse, keine Frage. Die Fakten von der BlizzCon zeigen außerdem, dass die Entwickler viele Vorschläge der Spieler aufgreifen. Mein Kritikpunkt: Auch mit dem Addon soll es für Level-60-Charaktere mit nur ein, zwei Stunden Zeit pro Tag herzlich wenig Sinnvolles zu tun geben. Ich bin gespannt, was Blizzard in dieser Hinsicht unternehmen wird.«

