

Noch mehr Feind, noch mehr Ehr'

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Das Monster-Addon zum Rollenspiel-Blockbuster lockt mit neuen Rassen, Ländern und Instanzen – und einer fantastischen Reise durch die Zeit.

INHALT

Mega-Preview	28
Besuch bei Blizzard	30
Blutelfen: Schon im Spiel	32
Höhlen der Zeit	33
Blizzard Unplugged	34

Diese Männer haben Millionen Argloser versklavt, erbeuten Monat für Monat ein Vermögen, sind Schuld an schlechten Noten und Ehestreits – und grinsen dann auch noch selbstzufrieden. Trotzdem kann man den Designern bei Blizzard kaum böse sein. Schließlich ist ihr Online-Rollenspiel **World of Warcraft** mit weltweit über vier Millionen Abonnenten zu recht extrem erfolgreich. Nur eine Frage der Zeit also, bis in bester Blizzard-Tradition das erste Addon folgt. Im Hauptquartier in Irvine, Kalifornien zeigt uns Blizzards Führungsriege Ende September die erste Erweiterung **Burning Crusade**. Als wir aus brütender Hitze das unscheinbare Gebäude betreten (aus Angst vor Fan-Belagerungen gibt es nicht mal ein Klingelschild), werden wir ins firmeneigene Kino geführt. Chef-Designer Jeff Kaplan begrüßt uns bescheiden: »Wir haben ehrlich gesagt noch nicht so richtig viel, was wir vorführen können.« Jeff untertreibt gewaltig. Denn was uns er und seine Kollegen in den nächsten sechs Stunden zu **Burning Crusade**

de zeigen und erzählen, würde bei anderen Entwicklern für drei Addons reichen.

Blut für die Horde!

»Auf vielen Servern gibt es mehr Allianzler als Hordenspieler«, erklärt uns Produzent Shane Dabiri. »Offensichtlich wollen die Leute lieber hübsche Nachtelfen und Menschen als hässliche Orcs und Untote.« Deshalb kämpfen in **Burning Crusade** die fischen Blutelfen als neue Rasse auf der Hordenseite. Die wirken etwas kleiner als ihre Nachtelfen-Verwandten, auch die Ohren sind etwas anders. Das soll sicherstellen, dass man schon von weitem an der Silhouette Nacht- von Blutelf unterscheidet kann. Und was können die neuen Schönlinge? Jeff Kaplan: »Die Blutelfen haben mit der Naturverbundenheit ihrer Vorfahren gebrochen und setzen voll auf Magie. Es sind zaubersüchtige Magie-Junkies!« Folglich wird es bei den Blutelfen keine Druiden geben, wohl aber Magier, Hexenmeister oder Priester. Passend dazu nutzen sie Zaubersprüche wie den Manasauger, der Gegnern nicht nur

Mana abzieht, sondern zugleich die eigene Widerstandskraft gegen magischen Schaden steigert. Oder sie aktivieren den Arkanen Strudel, der feindliche Magier für einige Zeit zum Schweigen bringt. »Sprüche und Talentbäume der Blutelfen sind noch lange nicht fertig«, wiegelt Jeff Kaplan ab. »Da kann und wird sich noch jede Menge tun.«

Sind die Bären los?

Natürlich soll auch die Allianz eine zusätzliche Rasse spendiert bekommen, die will Blizzard allerdings noch nicht verraten. Unser Tipp: Die knuffigen Pandaren, kampfstarke Pandabären aus **WarCraft 3**, werden ihr Comeback feiern. Denn die tauchten in **World of Warcraft** bislang nur am Rande in der Quest »Chens Fässchen« auf. Außerdem wären die Pandaren ein gutes Gegenstück zu den Tauran auf Hordenseite und würden wohl für weitere Balanceverbesserungen zwischen den Fraktionen sorgen. Vermutlich dürften sich nicht allzu viele Spieler für ein Leben als schwarz-weiß befellter Riesebär erwärmen. Neue Klassen

sind für **Burning Crusade** nicht geplant. »Wir haben lange überlegt, welche Klasse wir gern drin hätten«, erklärt Shane Dabiri. »Aber uns ist keine eingefallen. Außerdem ist eine neue Klasse immer ein dickes Balance-Problem. Vielleicht klappt's ja mal in einem der Patches – oder dem nächsten Addon«, grinst Shane.

Magische Heimat

Die Blutelfen beginnen ihre Abenteurer-Karriere im Nordosten von Lordaeron in Quel'Thalas, das an die Pestländer grenzt. Generell sollen mit der Erweiterung viele der jetzt noch unzugänglichen Zonen auf der Karte freigeschaltet werden. Bei der Gestaltung von Quel'Thalas haben sich Chef-Grafiker Justin Thavirat und seine Leute von orientalischer Architektur inspirieren lassen, überall prangen ungewöhnliche Ornamente auf den Elfentürmen. »Während die Nachtelfen um die Natur herum bauen, machen sich die Blutelfen die Umgebung Untertan. Das sieht man auch in ihren Städten.« Apropos Städte: Ihre Reise beginnt un-



Die Blutelfen-Magierin hält, anders als ihre Nachtelfen-Verwandten, wenig von Naturverbundenheit und Umweltschutz.

BESUCH BEI BLIZZARD



Schon das Blizzard-Gebäude auf dem Campus der Universität von Irvine (UCI) ist unscheinbar, die Lobby noch viel mehr. Durch die Tür geht es nur mit einer Codekarte.



Im Trophäenschrank liegen neben Blizzard-Feuerzeug-Einzelstücken (wurden nie produziert, man möchte Rauchen nicht unterstützen) auch StarCraft-Chips aus Korea.



Das Schwert ist Belohnung für fünf Jahre Betriebszugehörigkeit, beim zehnten Jubiläum kommt der Schild dazu. Zum Vergleich: Bei GameStar gibt's gravierte Kugelschreiber...



Im Chefbüro von Paul Sams sammeln sich Merchandise-Artikel aller Art. Die können Blizzard-Mitarbeiter – genau wie die eigenen Spiele – verbilligt im Firmenshop kaufen.



Ist US-Korrespondent Roland Austinat der wahre König von Azeroth? Dieser Fels mit Schwert steht in der QA-Abteilung, in der neue Patches vor Release getestet werden.



Markus Schwerdtel ruht sich von der anstrengenden Studiotour aus. Auf der Couch diskutieren normalerweise die Grafiker über Gestaltungsdetails oder schmökern in Comics.



Im Aufenthaltsraum stehen neben zwei abgewirtschafteten Tischtennisplatten diverse Spielkonsolen sowie auf Freispiel geschaltete Arcade-Automaten, zum Beispiel Gauntlet.



Von wegen übergewichtige Spielefreaks: Auf dieser Rangliste notieren die Entwickler den Stand der firmeninternen Tischtennis-Meisterschaft, Boss Mike Morhaine ist Zehnter.



weit der Metropole Silvermoon auf der idyllischen Sunstrider-Insel. Dort jagen Sie zum Beispiel Luchse oder magietypisches Getier wie Manawürmer. Von Level 1 bis 10 machen Sie die Ambersong-Zone unsicher. Dort erkunden Sie (mit Level 5) auch den Sunwell, eine Art Mini-Dungeon im Stil der Minen-Quests des Hauptprogramms. Nur dass der Sunwell als imposanter, filigraner Turm in den Himmel über Quel'Thalas ragt. Ab Level 11 schließlich geht's in die gruseligen Ghostlands, bevor Sie ab Level 20 den Rest der Hauptprogramm-Welt bereisen.

Tor zum Terror

Neue Rassen – schön und gut, aber was hat Ihr Level-60-Held von der **Burning Crusade**-Erweiterung? Viel, denn das Level-Limit wird auf 70 angehoben, komplett mit neuen und erweiterten Zaubern und Talenten. »Wir machen nicht einfach nur eine neue Stufe für bereits bekannte Zaubern, sondern denken



Eine Konzeptzeichnung der nächtlichen Sunstrider-Insel und ihre Umsetzung im Spiel.



Mehr Sex: Die Blutelfen sollen »niedlicher« aussehen.



Orientalische Ornamente schmücken die Gebäude.



Blutelfen sind etwas kleiner als Nachtelfen, außerdem ragen ihre Spitzohren nach oben, um sie unterscheidbarer zu machen.

uns komplett neue Fertigkeiten und Talent-Mechanismen aus«, verspricht Dabiri. Die dafür nötigen Erfahrungspunkte verdienen Sie sich in den neuen High-level-Zonen und Instanzen. Schon jetzt können **World of Warcraft**-Spieler in der Brennenden Steppe das Dunkle Portal aus **WarCraft 2** bewundern, in **Burning Crusade** dürfen Sie es auch betreten. Auf der anderen Seite warten die Outlands, die Überreste des Orc-Heimatplaneten Draenor. Sie erinnern sich vielleicht: Der wurde zerstört, als Ner'zhul (der später als Lich-König wiederkehren sollte) Portale in diverse Dimensionen öffnete. Genau diese Portale sind auch der Grund, warum nun so erbittert um die Outlands gekämpft wird. Den Helden von Azeroth – also Ihnen – fällt die Aufgabe zu, die strategisch wichtige Position vor der Brennenden Legion zu beschützen.

Steinwerfer und Drachenreiter

Draenor ist nicht vollständig verwüstet. In einem intakten, aber düsteren Sumpfgebiet etwa treffen Sie auf Pilzgiganten und Sporen spuckende Fledermäuse. Und im Shadowmoon-Tal werden Ihnen Felswerfer und Oger begegnen. Dort steht auch der Schwarze

Tempel, in dem sich Illidan (unter anderem bekannt aus **WarCraft 3**) vor Maiev Shadowsong und der Brennenden Legion versteckt. Der Tempel soll eine harte Raid-Instanz für 40 Level-70-Helden werden, an deren Ende Sie Illidan höchstselbst gegenüber stehen.

In manche Gebiete wie die Höllenfeuer-Halbinsel können Sie bereits mit Level 60, dann sind allerdings nicht alle Winkel erreichbar. Denn erst mit Level 70 gibt's einen Netherdrachen als Reittier, mit dem Sie auf höher gelegene Plateaus flattern dürfen. Das Vieh ist für alle Rassen gleich und anders als Greifen und Fledermäuse frei steuerbar, funktioniert jedoch nur in bestimmten Zonen. Die Profi-Instanz Tempest Keep ist gar über vier schwebende Felsen ver-

teilt – ohne Reitdrachen kommt dort kein Held weiter!

Instanz-Inflation

Auch außerhalb der Outlands soll **Burning Crusade** etliche Instanzen in die Spielwelt integrieren. In Quel'Thalas können sich junge Helden um Level 20 zum Beispiel an der Waldtroll-Siedlung Zul'Aman versuchen. Die soll ähnlich anspruchsvoll werden wie die Ragefire-Abgründe unter Orgrimmar im Hauptprogramm. Erfahrene Krieger ziehen zum Totenwind-Pass zwischen Duskwood und den Sümpfen des Elends. Diese Zone soll mit einem der nächsten Patches komplett überarbeitet werden, mittendrin steht dann im Addon der Turm von Karazhan. Hier lebte einst Medivh (der das Dunkle Portal in **WarCraft 1** öffnete). Bei seiner Präsentation schickte Jeff Kaplan seinen Zwergenkrieger durch die

Festung, um uns die Instanz (voraussichtlich für 20er-Schlachtzüge, so groß wie Burg Shadowfang) zu zeigen. Neben finsternen Verliesen mit Geistern als Gegner gibt es weitläufige Speisesäle mit langen Tafeln und sogar eine Ballhalle voller magiebegabter Feinde. Auf der Bühne des imposanten Opernsaals wird schließlich ein Bossgegner seinen Auftritt haben.

Vergangenheitsbewältigung

Die vielleicht beste Neuerung von **Burning Crusade** wartet im südlichen Kalimdor, in der Wüste von Tanaris. Dort bewachen die riesigen Bronzedrachen unter der Führung von Nozdormu, dem Zeitlosen, die Höhlen der Zeit. Darin führen diverse Portale in die



Der Sunwell-Turm ist eine Art Mini-Dungeon, den Sie etwa mit Level 5 absolvieren.

Vergangenheit, zu Wendepunkten in der Geschichte von Azeroth. Und tatsächlich: Sie befreien den jungen Orc-Häuptling Thrall aus seiner Gefangenschaft in Burg Durnholde oder helfen bei der Öffnung des Dunklen Portals (mehr dazu im Extrakasten). Sogar ein PvP-Schlachtfeld im **WarCraft 2**-Zeitraum soll über die Höhlen der Zeit zugänglich werden.

Schwert mit Loch

Zu all den großen Neuerungen will Blizzard mit **Burning Crusade** massenhaft kleine Verbesserungen liefern, zum Beispiel Unmengen neuer Gegenstände aller Art. Wie in **Diablo 2** soll es gesockelte Ausrüstung geben, also Schwerter oder Rüstungen mit »Löchern«, in die Sie magische Juwelen oder Runen einsetzen. Waffenschmiede und Rüstungsmacher können fortan Sockel-Rezepte lernen, obenrein wird der Juwelier als neuer Beruf eingeführt. Ähnlich wie ein Verzauberer baut der aus diversen Zutaten Sockel-Juwelen, die sich zudem kombinieren lassen sollen.

»Wir wissen noch gar nicht, wie wir die Sockel grafisch darstellen werden«, gesteht Grafikermeister Justin Thavirat. Dafür zeigt er uns ein paar spektakuläre Waffenentwürfe für Level-1-Schwerter der Blutelfen, die

bereits extrem gefährlich aussehen. »Wir haben unserem neuen Grafiker gesagt, er soll nicht sein ganzes Pulver bei den Klingen für Anfänger verschießen. Aber er meint, das war noch gar nix!« Generell wollen Justin und sein Team **World of Warcraft** etwas aufhübschen: »In den neuen Gebieten wollen wir rund 20 Prozent mehr Polygone benutzen. Außerdem experimentieren wir mit Spiegel- und Glanzeffekten.« Ein Grafikhammer vom Kaliber **Far Cry** wird das Spiel sicher nie, aber glänzende Rüstungen und blitzende Dolche könnten enorm zur Atmosphäre beitragen.

Keine Häuser, keine Helden?

Obwohl der geplante Umfang der Erweiterung gewaltig ist, fragen wir trotzdem unverschämte nach: Wann kommen die Heldenklassen? Was ist mit Spielerhäusern? Rob Pardo, der als »Vice President Game Design« das letzte Wort in allen spielerischen Fragen hat, zuckt zusammen. »Nein, bitte nicht die Heldenfrage«, stöhnt er, beantwortet sie aber doch. »Wir wollen unbedingt Heldenklassen machen, schließlich haben wir das versprochen. Allerdings ist das Ganze nicht so einfach.«

Die Probleme sind vielfältig: Wer soll Held werden dürfen? Alle mit einer gewissen Spielzeit? Alle ab Level 70? Und was kann ein Held? Hat er bessere Waffen? »Die Heldenklassen dürfen nicht zu einer versteckten Level-Erweiterung mutieren, da müssen wir noch viel dran arbeiten.« Trotzdem ist geplant, dass die Recken es in die Erweiterung schaffen. »Wahrscheinlich gibt es aber die Eigenheime für die Spieler noch vorher«, prophezeit Pardo.

Patch 1.9 & Zukunft

Selbstverständlich haben wir mit den Designern nicht nur über die Erweiterung **Burning Crusade**, sondern auch über kommende Patches gesprochen. Patch 1.8 ist bereits online, mit dem Update auf 1.9 stehen große Herausforderungen ins Haus. In einem großen World Event werden sich die Tore von Ahn'Quiraj

BLUTELFEN: SCHON IM SPIEL?

Braelyn Firehand



Aufmerksame Abenteurer haben sie bereits gesehen: Braelyn Firehand in Sun Rock. Absicht: Die Spieler sollen sich schon mal an den Anblick gewöhnen.

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Roland Austinat: »World of Warcraft ist Schuld! Schuld daran, dass ich im letzten Jahr deutlich weniger Offline-Titel gespielt, deutlich weniger geschlafen, doch deutlich mehr Spaß als in fast allen anderen Spielen gehabt habe. Ich freue mich schon unendlich darauf, die neuen Regionen des Addons zu erschauen und endlich einen Horde-Charakter in 60er-Regionen zu steuern. Oder fange ich doch mit einer Blutelf-Magierin von vorne an? Hoffentlich hält Blizzard auch genug Inhalte für Spieler bereit, die maximal zwei Stunden pro Tag in die Welt von Azeroth eintauchen können.«



DIE HÖHLEN DER ZEIT

Bislang kämpfen Sie in Azeroths Gegenwart, doch das ändert sich mit der Erweiterung **Burning Crusade**: Die Höhlen der Zeit im Südosten von Tanaris schicken Sie auf abenteuerliche Zeitreisen. »Ihr könnt jetzt einige der besten Momente der Warcraft-Geschichte nachspielen – mit eurem WoW-Charakter«, begeistert sich Blizzards oberster Weltenbauer Jeff Kaplan.

Das Dunkle Portal

Ihr erstes Abenteuer führt Sie durch die Höhlen in den Schwarzen Sumpf, auf dessen Gebiet sich heute die Brennende Steppe und der Sumpf der Verzweiflung befinden. Hier öffnet Medihv, Sohn der Wächterin Aegwynn, in **WarCraft 1** unter dem Einfluss von Sargeras (seines Zeichens dämonischer Anführer der Brennenden Legion) das Dunkle Portal. Kaum zu glauben: Sie müssen ihm dabei zur Seite stehen, obwohl seine Tat großes Unheil nach Azeroth bringt. »Helft ihr Medihv nicht, passieren noch viel schlimmere Dinge«, orakelt Jeff Kaplan geheimnisvoll.

Der Lord des Clans

Ihre zweite Reise durch die Höhlen der Zeit bringt Sie nach Hillsbrad – und PvP-Veteranen werden stutzen, denn in Tarrens Mühle treibt sich kein einziger Unto-

ter herum. »Wir planen ein paar herrliche Szenen, etwa ein Treffen der Bürgermeister von Southshore und Tarrens Mühle, die sich dabei ihre ewige Freundschaft versichern«, grinst Jeff Kaplan mit dem Wissen um den Konflikt der Gegenwart. Ziel Ihrer Mission: das Gefängnis von Durnholde, wo Sie dem dort gefangenen Orc-Gladiator Thrall bei der Flucht helfen müssen. Sie kennen Thrall vermutlich aus **WarCraft 3**, dem Addon **Frozen Throne** und dem **WarCraft**-Buch **Der Lord des Clans**, das statt des eingestellten Spiels **WarCraft Adventures** Thralls Geschichte erzählt.

Mount Hyjal

Die dritte Instanz spielt in der jüngeren Vergangenheit: auf dem Mount Hyjal. Hier steht in der letzten Mission von **WarCraft 3** eine Allianz von Menschen, Orcs und Nachtelfen der Brennenden Legion unter dem Kommando des Dämonen-Lords Archimonde gegenüber. Oh, und dann führen die Höhlen der Zeit außerdem noch in eins der neuen Battleground-Schlachtfelder der **Burning Crusade**-Erweiterung. Ein zweiter Zugang befindet sich auf der Höllenfeuer-Halbinsel im Outland, denn die PvP-Kämpfe finden vor dem Hintergrund der Entscheidungsschlacht zwischen Menschen und Orcs in der **WarCraft 2**-Erweite-

rung statt. »Ein Kollege meinte neulich, dass die Höhlen der Zeit genug Stoff für ein komplettes Addon hergeben würden«, fasst Jeff Kaplan unsere Gedanken ziemlich genau zusammen.

Zukunftsmusik

Die Möglichkeiten der Zeitreisen sind nahezu grenzenlos. Wie wäre etwa eine Reise in die Vergangenheit Ihres Charakters, der nun statt Level 60 und höher wieder auf Level 20 herumkriecht – mit den Fähigkeiten, Zaubersprüchen und Waffenfertigkeiten eines Level-20-Charakters? Mit dem irrwitzigen Kunstgriff einer Reise in die Zukunft ließe sich sogar die Geschichte des **WarCraft**-Universums fortführen, die sich in einem Online-Rollenspiel deutlich langsamer als in einem storybasierten Strategietitel entwickelt. Dann könnten doch Abenteuer, die wir in einem Zukunfts-Dungeon in den Höhlen der Zeit erleben, vielleicht eines Tages die Grundlage einer Mission von **WarCraft 4** bilden. »Der Gedanke daran macht mich schwindelig, doch momentan konzentrieren wir uns auf die Vergangenheit«, wiegelt Story-Guru Chris Metzen ab. »Aber ganz klar: Wenn wir wollten, könnten wir die Höhlen der Zeit die nächsten zehn Jahre lang mit neuen Inhalten versorgen.«

RA



In den Höhlen der Zeit sieht das Dunkle Portal genauso aus wie in **WarCraft 2**, die Öffnungsszene spielen Sie nach.



In der Vergangenheit ist Tarrens Mühle ein beschaulicher Ort, man versteht sich gut mit den Bürgern von Southshore.



Im Gefängnis von Burg Durnholde wartet Ork-Krieger Thrall auf seine Rettung vor dem Gladiatoren-Dasein.

im Süden von Silithus öffnen, wo zwei Instanzen warten. Während die Ruinen für 20er-Schlachtzüge gedacht sind, sollten sich nur voll ausgestattete 40er-Gruppen in den Tempel wagen, der rund drei mal so groß wie der Geschmolzene Kern ausfallen soll! In beiden Dungeons begegnen Sie ägyptischen Anubis-Giganten sowie einer Vielzahl von Silithid-Insekten. Wer den Tempel-Boss Prophet Sheraff schafft, soll als

Belohnung eine lenkbare Flugschabe als Reittier bekommen, die wie die Netherdrachen in den Outlands allerdings nur in der Instanz funktioniert.

Was zukünftige Updates bringen, steht nicht in den Sternen, sondern auf einer Tafel in den Blizzard-Büros. So ist geplant, mit dem Patch 1.10 den Totenwind-Pass zu überarbeiten, Version 1.11 soll weitere Raid-Instanzen bringen. Außerdem sind Wettereffekte angedacht, die allerdings keine spielerischen Auswirkungen haben werden. »Im Moment planen wir etwa ein Jahr voraus«, verrät Produzent Shane Dabiri. Bei der Masse an Ideen und Plänen der Entwickler, die wir bei unserem Be-

such gehört haben, sind wir allerdings zuversichtlich, dass **World of Warcraft** auch in fünf Jahren noch lebt. Und weitere Millionen verklavt, den Ent-

wicklern Monat für Monat ein Vermögen einbringt und die alleinige Schuld an schlechten Noten und Ehestreits hat. Wir freuen uns drauf.

MS

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE markus@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Termin: 2006

Entwickler: Blizzard / Vivendi
Status: zu 30% fertig

Markus Schwerdtel »Eigentlich mag ich World of Warcraft bis zum Addon gar nicht mehr spielen, schließlich will ich doch einen Blutelfen-Magier hochzuchten. Andererseits brauche ich bei Erscheinen dringend etliche Level-60-Helden, damit ich in die neuen Gebiete und Instanzen kann. Vor allem die Höhlen der Zeit sind genial, ich habe gleich nochmal Warcraft 3 installiert, um mich für die finale Schlacht zu präparieren. Und dank höherem Level-Limit ist das normale Questen auch wieder sinnvoll. Mal sehen, ob es Helden und Spielerhäuser ins Addon schaffen. Schiefgehen kann eigentlich nix, das millionenfach erprobte Spielprinzip wird noch besser – genial!«



► CD/DVD:
Interview mit
Shane Dabiri



► GAMESTAR.DE:
Bilder vom
Blizzard-
Besuch
QUICKLINK K23

Führungskraft-Nähkästchen

BLIZZARD UNPLUGGED

World of Warcraft 2, Heldenklassen, Kinofilme – wir nahmen Blizzards Chef-Spieldesigner Rob Pardo, Story-Wächter Chris Metzen und Art Director Justin Thavirat ins Kreuzverhör.



Rob Pardo



Justin Thavirat



Chris Metzen

GameStar Seid umschlungen, Millionen – vier an der Zahl erleben derzeit Abenteuer in World of Warcraft. Plant Blizzard nach dem Erfolg noch Singleplayer-Titel?

Rob Pardo Ach, Warcraft 3 hat sich rund vier Millionen Mal verkauft. Finanziell machen Offline-Spiele also schon noch Sinn. Außerdem sind wir keine Firma, die erfolgreiche Titel mit Kopien ausweidet.

Chris Metzen Wisst ihr, World of Warcraft ist von uns mehrteilig geplant und nach Warcraft 3 das nächste Kapitel der Warcraft-Geschichte. Burning Crusade ist also quasi der fünfte Teil.

Die hässliche Horde

GameStar Gibt es Elemente, die ihr gerne vor dem Release eingebaut hättet?

Rob Pardo Im Nachhinein hätte ich vermutlich die zum Start verfügbaren Rassen leicht geändert. Auf der Horde-Seite sehen Orcs, Trolle, Untote und Tauren nicht gerade attraktiv aus – kein Wunder, dass da die Mehrheit der Spieler Nachtelfen, Menschen, Zwerge und Gnome gewählt hat. So entsteht manchmal ein Ungleichgewicht bei PvP und Co. Deshalb kommen in Burning Crusade die Blutelfen als hübsche Hordler zum Einsatz.

Chris Metzen Ich hätte mir eine etwas hitzigere Stimmung zwischen Allianz und Horde gewünscht. Am

Ende von Warcraft 3 gab es eine Art Waffenstillstand zwischen Menschen und Orcs, den wir auch in World of Warcraft wieder finden. Doch mit der Erweiterung fachen wir jetzt den Konflikt zwischen den Parteien wieder an. Outland ist beispielsweise für die Orcs eine Möglichkeit, ihre alte Heimat und vielleicht sogar ihre Vorfahren wiederzusehen. Die Nachtelfen wollen dort Illidan, der sich dort vor seinen Jägern verschanzt hat, ein für alle mal beseitigen. Menschen und Zwerge sind dagegen ganz versessen darauf, die Brennende Legion zu bekämpfen.

Rob Pardo Manche Regionen wie die Höhlen der Zeit hatten wir ursprünglich für den Verkaufsstart geplant. Doch die wurden während der Entwicklung immer umfangreicher und epischer, so dass wir irgendwann gesagt haben: Besser, wir reichen sie in einem Update oder einem Addon nach.

GameStar Maraudon, Dürsterbruch, Blackrockspitze oder der Dunkelmond-Jahrmarkt waren kostenlose Updates. Ab wann kommen neue Inhalte in ein Bezahl-Addon?

Rob Pardo Das entscheiden wir von Fall zu Fall. Ein ganzer Kontinent wie Outland ist ein klarer Addon-Kandidat. Der Turm von Karazhan ist als Dungeon deswegen im Addon, weil er von seiner Story um Medivh und das Dunkle Portal thematisch bestens zum Outland passt.

»Wir haben jetzt schon mehr als genug Ideen für die nächsten fünf, sechs Addons.« Rob Pardo

Schönheitschirurgie

GameStar Egal ob Priester oder Krieger, zwei Spielfiguren der gleichen Rasse unterscheiden sich optisch nur marginal. Warum gibt es nicht mehr Gestaltungsmöglichkeiten für die Figuren?

Rob Pardo Weil Kleidung und Ausrüstung einen Großteil des individuellen Looks ausmachen, nicht so sehr die Physiognomie der Spielfigur. Wenn mein Charakter einen Helm trägt, kann eigentlich niemand seine Frisur sehen, es sei denn, er macht seinen Helm unsichtbar.

GameStar Warum darf man nicht wenigstens eigene Kleidungsstücke herstellen und einfärben?

Rob Pardo Dann ginge unserer Ansicht nach viel vom Spaß verloren, nach ungewöhnlich aussehenden Gegenständen im Spiel zu suchen. Dazu kommt ein technisches Problem: Wenn ihr eine eigene Rüstung entwerft, muss die erst auf unseren Server hoch und dann von vier Millionen Spielern wieder herunter geladen werden. Und was, wenn das Motiv auf der Rüstung womöglich einem urheberrechtlich geschützten Bild nachempfunden ist?

Justin Thavirat

Unterschätzt auch nicht, wie aufwändig es ist, ansprechende Kleidung zu erschaffen. Allein an einer Robe arbeitet ein Grafiker drei bis vier Tage.

»Wenn wir das Helden-System falsch anpacken, können wir damit das gesamte Spiel ruinieren.« Rob Pardo

GameStar Plant ihr neben den neuen spielerischen Inhalten eigentlich auch Verbesserungen der Grafik?

Justin Thavirat Wir experimentieren gerade mit Specular- und Environment-Mapping, wollen dabei aber sicherstellen, dass unser Spiel nach wie vor auf Low-End-PCs läuft. Normal- und Bump-Mapping wird es also auch in Zukunft nicht geben. World of Warcraft besaß übrigens ursprünglich einen deutlich düstereren Look – bis uns auffiel, dass er weniger zu den optischen Vorgaben passen würde, die wir mit den früheren Titeln gesetzt hatten.

Helden gesucht

GameStar Heißes Thema: Wo bleiben die versprochenen Heldenklassen?

Rob Pardo Außer, dass sie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in Burning Crusade sein werden, kann ich euch noch nichts sagen. Das Thema ist unglaublich komplex. Als Entwickler stellt uns das vor enorme Probleme. Etwa: Wer kann eigentlich ein Held werden? Nur Hardcore- oder auch Gelegenheitsspieler? Wie viele Fähigkeiten besitzen Helden? Müssen wir das Spiel statt für neun nun für 30 Klassen ausbalancieren? Gibt es neue Quests und Dungeons für Helden und gleichzeitig auch noch für alle anderen Spieler? Erlauben Gilden nur noch Helden in Endgame-Instanzen?

GameStar Andere Online-Rollenspiele bieten doch auch solche Klassen, kann man da nix abgucken?

Rob Pardo In Dark Age of Camelot gibt es die Master-Level, für die man an Raids teilnehmen muss, um weiter zu kommen – deswegen haben viele Fans das Spiel verlassen. In Star Wars Galaxies musste man zu Beginn mehrere Berufe teils wahllos meistern und wieder verlernen, um ein Jedi zu werden. Und in Everquest ist das Alternate Advancement System nur eine verkappte Levelanhebung, die das gesamte Spiel sehr undurchschaubar macht.

Wenn wir das Helden-System falsch anpacken, können wir damit das gesamte Spiel ruinieren. Dagegen sind Themen wie Spielerhäuser reine Entwickler-Fleißarbeit.

World of Warcraft 2?

GameStar Jedes Spiel hat ein Verfallsdatum – wann wird WoW alt?

Rob Pardo Wir planen, World of Warcraft mindestens fünf Jahre lang zu unterstützen. Wir haben jetzt schon Ideen für die nächsten fünf, sechs Addons.

GameStar Dann rechnen wir doch mal: Bei einer Lebensdauer von fünf Jahren schlägt 2009 World of WarCrafts Stunde. Und dauert die Entwicklung mindestens drei Jahre, müssten 2006 die ersten Designarbeiten zu World of Warcraft 2 starten. Hebt ihr euch von da an die wirklich coolen Ideen für den Nachfolger auf?

Rob Pardo Ich glaube nicht, dass wir ein World of Warcraft 2 bringen würden, wenn das aktuelle Spiel noch hervor-

ragend läuft. Schaut euch EverQuest an: Dessen aktuelles Addon verkauft sich momentan besser als das zu Everquest 2. Was ich mir vorstellen könnte, wäre ein MMOG in einer anderen Welt, das noch zu Lebzeiten von WoW erscheint.

GameStar Wie wollt ihr mindestens fünf Jahre die Story weiterführen, wenn man in hohen Leveln schon heute immer wieder gegen die gleichen Bossgegner kämpft? Eigentlich doch nur, wenn alte Inhalte wie der Drachen Onyxia rausfliegen, oder?

Chris Metzen So würden wir mit einem Schlag ganze Quest-Reihen kaputt machen – und neue Spieler hätten die alten Inhalte nie gesehen. Eine Lösung im Onyxia-Beispiel wäre, sie aus ihrem Hort zu entfernen und dafür ihre kleine Schwester dort zu platzieren – dann können wir mit Onyxia neue Dinge anstellen. Story-technisch wirken sich übrigens auch neue Rassen wie die Blutelfen aus, nicht nur in Form neuer NPCs und Items, sondern in neuen Quests für Low-Level-Charaktere.

GameStar Ihr könntet die Warcraft-Geschichte ja auch in anderen Medien fortsetzen, zum Beispiel im Kino.

Chris Metzen Inzwischen gibt es bereits sieben Warcraft-Romane, Rollenspiel-Bücher und einen Manga-Comic. Doch ich bin der Meinung, dass Spiele das wirklich Coole sind. Andere Medien sollten das Spielerlebnis bereichern – sonst wäre es reiner Marketing-Blödsinn. Anders als etwa bei Star Wars gehört bei uns alles zur offiziellen Warcraft-Historie.

»Unsere Spielwelt ist zu komplex, um sie alleine zu stemmen.« Chris Metzen

GameStar Habt ihr keine Angst davor, dass euch die Warcraft-Welt so eines Tages zu groß wird?

Chris Metzen Schon jetzt ist die Welt zu komplex und zu detailreich, um sie alleine zu stemmen, wie ich es hier in den letzten acht Jahren gemacht habe. In Warcraft 1 kämpfen Orcs und Menschen in Stormwind, Westfall und Elwynn gegeneinander – heute sind wir auf zwei Kontinenten und bald sogar mehreren Planeten unterwegs. Meine einzige Sorge ist, vielleicht ein paar Spieler zu verlieren, denen die Sache zu umfangreich wird und sie deswegen nicht mehr ganz durchblicken können.

GameStar Letzte Frage: Bekommt ihr eigentlich viel Post von wütenden Freunden, Freundinnen oder Ehepartnern, die sich darüber beklagen, dass die bessere Hälfte zuviel Zeit online verbringt?

Rob Pardo Gelegentlich. Normalerweise beschweren sie sich aber bei ihren Partnern, nicht bei uns. Das gehört vermutlich dazu, wenn man ein MMOG entwickelt.

10 WOW-FAKTEN – HÄTTEN SIE'S GEWUSST?

1. Die gurgelnden Geräusche der geschuppten Murlocs nahm ein Blizzard-Sounddesigner daheim beim, richtig, Gurgeln auf.
2. Die Sprachausgabe der Spielfiguren wurde erst sechs Monate vor der Veröffentlichung eingebaut.
3. Ursprünglich geplant: Quests, für die man eine andere Sprache (etwa die der Zwerge) lernen muss, um sie zu lösen.
4. Wieder verworfen: die Idee, manche seltenen Gegenstände vor ihrer Verwendung erst identifizieren lassen zu müssen.
5. Das Auktionshaus wurde erst aufgrund des positiven Feedbacks in der Beta-Phase ins fertige Spiel integriert.
6. Viele Blizzard-Designer haben ein Herz für Außenseiter: Sie besitzen Horde-Hauptcharaktere, meist Tauren.
7. Jedes Kleidungsstück in World of Warcraft ist handbemalt, nichts wird zufällig vom Spiel koloriert.
8. Rund 52.000 Spieler waren in den ersten zwei Stunden nach ihrer Veröffentlichung in der Instanz Zul'Gurub unterwegs.
9. Die Grafiker verpassten den Nachtellern so lange Ohren, damit man sie aus der Entfernung besser erkennen kann.
10. Rund 85 Prozent aller World of Warcraft-Spieler haben bereits einen früheren Titel von Blizzard gespielt.



Chris Metzen



Justin Thavirat



Rob Pardo

»An einer einzigen Robe arbeitet ein Grafiker bei uns drei bis vier Tage.«

Justin Thavirat

»Warum sollten wir World of Warcraft 2 bringen, wenn das aktuelle Spiel noch hervorragend läuft?«

Rob Pardo