



Auf Video-CD:
Video-Special



Auf DVD:
Interview mit
Bill Roper



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Schneesturm im Internet

World of WarCraft

Blizzard erobert das Netz: Nachdem die Firma bereits das Action-Rollenspiel-Genre mit *Diablo 2* dominiert, soll als nächstes die Bastion 3D-Online-Rollenspiel fallen.

Mark Kern erklärte Details, Blizzard-Sprecher Bill Roper und Art Director Chris Metzen (von ihm stammen unter anderem die Zeichnungen im *WarCraft 2*-Handbuch) spielten mit. Und es ging gleich rasant los, denn die Charakter-Erschaffung dauert nur wenige Minuten. Kern entscheidet sich rasch für eine von (bislang) drei möglichen Rassen, schraubt ein bisschen am Aussehen seiner Figur – und wenige Momente später ist er im Spiel.

Orks online

Mit *World of WarCraft* springt Blizzard erstmals in eine echte 3D-Welt mit Ego-Perspektive (alternativ Rückenansicht) und allem drum und dran. Die Engine ist verschwägert mit der von *WarCraft 3*, aber deutlich weiter entwickelt, um den Anforderungen eines Rollenspiels gerecht werden zu können. Was bis jetzt zu sehen war, atmet deutlich das Flair der Welt von *Azeroth*: alles schön bunt und

ein bisschen Comic-haft übertrieben, wie man es aus den Strategiespielen kennt. Die Geschichte spielt übrigens vier Jahre nach den Ereignissen von *WarCraft 3*, in vom Krieg zerstörten Königreichen. Und genauso wie *StarCraft* das Echtzeit-Genre in Sachen Steuerung und Spielbalance neu definiert hat und *Diablo 2* die Action-Rollenspiele, soll auch *World of WarCraft* eine neue Ära einläuten. Und will den Genrechefs *Everquest* und *Asheron's Call*

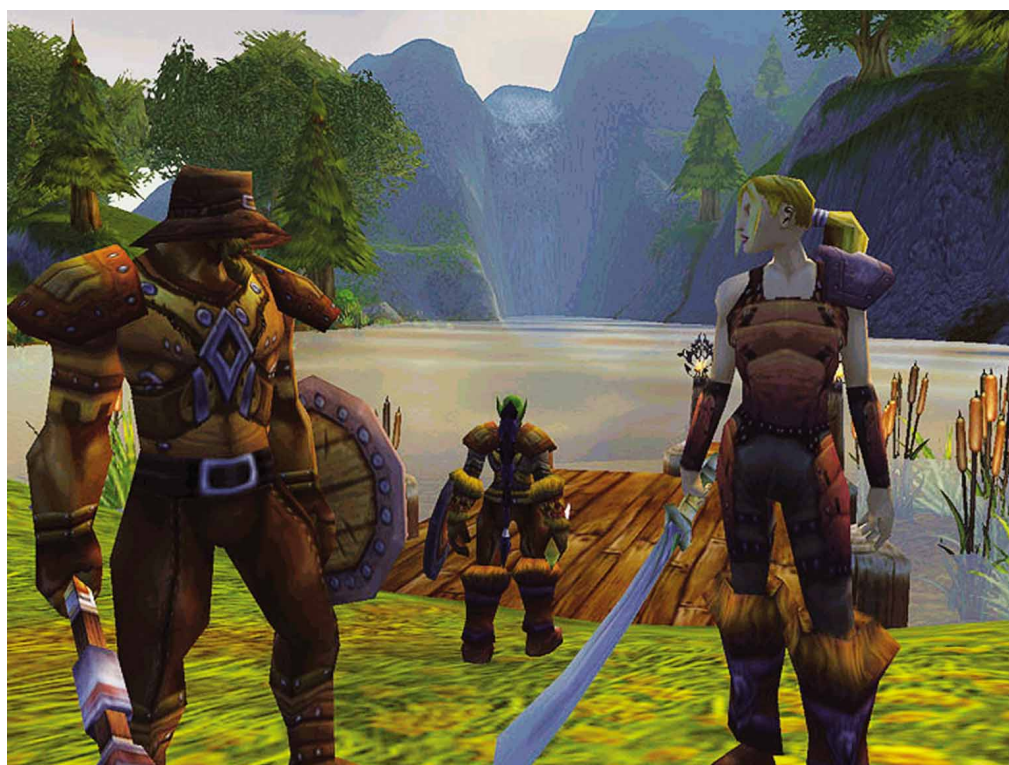
Da staunt das Christkind! GameStar, das Fachmagazin für praktische Lebenshilfe, verrät Ihnen schon heute, wie Ihr Wunschzettel für Weihnachten 2003 ausschauen muss: Online-Zugang inklusive unbegrenzter Flatrate, vier Kisten mit koffeinhaltigen Softdrinks, 25 Tüten voller schnell konsumierbaren Kartoffel-Scheibchen, Wärmesalbe für den Mausarm – und ein Exemplar von Blizzards brandneuem Online-Rollenspiel *World of WarCraft*. Letzteres haben die Kalifornier nämlich gerade auf der ECTS in London der Fachpresse präsentiert. Und wenn es so gut wird, wie es bisher aussieht, werden wir alle uns mit dem Ende unseres aktiven Soziallebens abfinden müssen: Ab Winter 2003 ist dann exzessives Online-Rollenspiel in der *WarCraft*-Welt *Azeroth* angesagt.

Mit Bill im LAN

Auch für gestandene Spiele-Redakteure immer wieder ein Erlebnis: eine Blizzard-Audienz. Hinter den verschlossenen Türen eines stickigen Kabuffs auf der ECTS wartet ein Blizzard-Team, um ausgewählten Journalisten sein neuestes Werk vorzuführen. Auf drei lokal vernetzten PCs läuft – sehr stabil – eine eilig zusammengebastelte frühe Version von *World of WarCraft*. Producer



Ein frisch erschaffener, ziemlich schlecht ausgerüsteter Tauren-Charakter im Startgebiet von Westfall.



Eine kleine Abenteurergruppe wartet auf ein Boot – die Ork-Dame mit dem Lara-Zopf geht schon mal vor.

das Wasser abgraben. Mutig, beide sind gute Spiele mit einer Gefolgschaft, die in die Hunderttausende geht. Doch Blizzard plant nichts weniger als das ausbalancierteste, zugänglichste und störungsfreiste On-

line-Rollenspiel aller Zeiten. Besonders auf einfache, aber elegante Steuerung wird Wert gelegt und darauf, auch für Spieler mit geringem Zeitbudget attraktiv zu sein. Bill Roper drückt das so aus: »Egal, ob

man für eine halbe Stunde oder acht Stunden online gehen will, es wird immer eine passende Aufgabe geben.« All das konnten wir natürlich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht überprüfen – bis auf das Interface: Das

ist tatsächlich überaus gut gelungen und ohne Tutorial intuitiv bedienbar.

Tauren-Tussi

Bislang stehen drei Spieler-Rassen fest: Menschen, Orks und Tauren. Letztere sind Minotaurus-ähnliche Geschöpfe, die in **WarCraft 3** einen Gastauftritt als Unterstützungstruppe der Orks haben. Ropers Kommentar dazu: »Die gefielen uns so gut, dass wir sie größer herausbringen wollten.« Zu weiteren Spieler-Völkern schweigt sich Blizzard bislang aus, wir rechnen allerdings fest mit Dunkel-elfen, normalen Spitzohren und Gnomen. Bei der Charakter-Erschaffung können neben der Rasse auch Geschlecht, Haarschnitt, Haarfarbe und Kleidung ausgewählt werden, was dann direkt in einem dreh- und zoombaren 3D-Modell angezeigt wird. Während der ECTS-Vorführung zeigten die Blizzard-Leute eine ziemliche Vorliebe für hochgewachsene Ork-Frauen mit Irokesen-Frisur. Eine Klasse konnte man noch nicht wählen, allerdings sollte es da keine Überraschungen geben: Neben Kriegerern, Magiern und Dieben werden wohl nicht

Das Interface von World of Warcraft





Ein Menschen-Charakter vermöbelt Axt-schwingend einen frechen Gnom.

viele weitere zum Einsatz kommen, da Blizzard die Anfangsphase nicht mit Entscheidungen überfrachten will.

Unter violetten Himmeln

Auf unseren ersten Wegen durch die Welt wirkt die Landschaft sehr homogen und stimmungsvoll. Besonders beeindruckend: Unmerklich ändert sich der Himmel je nach dem Stil der Gegend, durch die man gerade läuft. Als wir im grünen Westfall losgegangen sind, war der Himmel blau, die Sonne strahlte. Im düsteren Wald einige Minuten später hat sich auch das Firmament verändert, die Sonne versteckt sich, Violetttöne herrschen vor. Angeblich soll für den Spieler die ganze Welt aus einem Guss sein und

laufend im Hintergrund geladen werden. Allenfalls beim Besuch einiger weniger Gegenden soll ein für den Spieler unmerklicher Server-Wechsel nötig sein. Wie bei **Diablo 2** wollen die Kalifornier die Erde in »Realms« einteilen, wobei noch nicht feststeht, wie viele Spieler pro Realm (das jeweils eine komplette Welt darstellt) gleichzeitig mitmachen können. Vermutlich aber mehrere tausend.

Auferstehung

Wie alles an **World of Warcraft**, soll auch der Kampf flott und unkompliziert sein. Bei der Vorführung nahmen sich die Blizzard-Jungs schnell ein paar Gnom vor: Der interaktive Mauszeiger verwandelt sich bei Feinden in ein Schwert (bei Spielern in ein



Stimmungsvoll: Recke Lothar posiert bei Nacht vor den Toren von Darkshire.

»Reden«-Icon), ein Klick löst den Kampf aus. Der eigene Charakter metzelt dann – wie bei **Anarchy Online** – weiter, bis er oder der Feind tot ist. Derweil kann man ruhig im Inventar nach Heiltränken fahnden, Zauberelemente vorbereiten oder im Chat-Fenster Schmähworte eintippen. Länger als eine halbe Minute dauern Duellen gegen Monster in der Regel nicht. Ist der Bösewicht in den ewigen Jagdgründen, zeigt der Cursor über der Leiche an, ob was zu plündern ist.

Wenn man selber ins Gras von Azeroth beißt, ist noch nicht alles verloren: Wenige Sekunden später steht der reinkarnierte Held an einem mystischen Stein – mit voller Gesundheit und der gesamten Ausrüstung. Allerdings nur, wenn er vorher dort seinen Status gespeichert hat. Eine nervtötende Reise als à la **Everquest** zu Leiche und verllorener Ausrüstung entfällt also. Es soll aber ebenfalls eine »Strafe«, etwa einen Erfahrungspunkte-Abzug, beim eigenen Tod geben. Kämpfe gegen andere Spieler werden vermutlich nur in eige-

nen Bereichen oder speziellen Arenen stattfinden.

Erscheinung ungewiss

Auf ein offizielles Erscheinungsdatum wollen sich die Entwickler ausdrücklich noch nicht festlegen. Bill Ropers realistische Einschätzung: »Ein Datum würde uns ohnehin niemand glauben.« Da das Programm seit einem Jahr in der Mache ist und umfangreiche Beta-Tests nötig



Im Dschungel nähern sich ein Mensch und sein Taur-Kumpel einem gefährlichen Würgedornbusch.

sein werden, rechnen wir nicht vor Ende 2003 mit dem Spiel. Die Kosten dürften sich an der Konkurrenz orientieren: einmaliger Kaufpreis plus monatliche Mitspiel-Gebühren. **GUN**



In solchen Arenen sollen später verabredete Kämpfe von Spieler gegen Spieler (»PvP«) stattfinden.

World of Warcraft

Genre: OnL.-Rollenspiel **Entwickler:** Blizzard
Termin: Ende 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Typisch Blizzard. Zwar sieht die Grafik noch nicht umwerfend aus, aber die Bedienung löst schon jetzt Fragen wie »Warum haben andere das nicht schon immer gemacht?« aus, so klar und logisch ist das Interface. World of Warcraft hat das Potenzial, das Genre der Online-Rollenspiele neu zu definieren.«