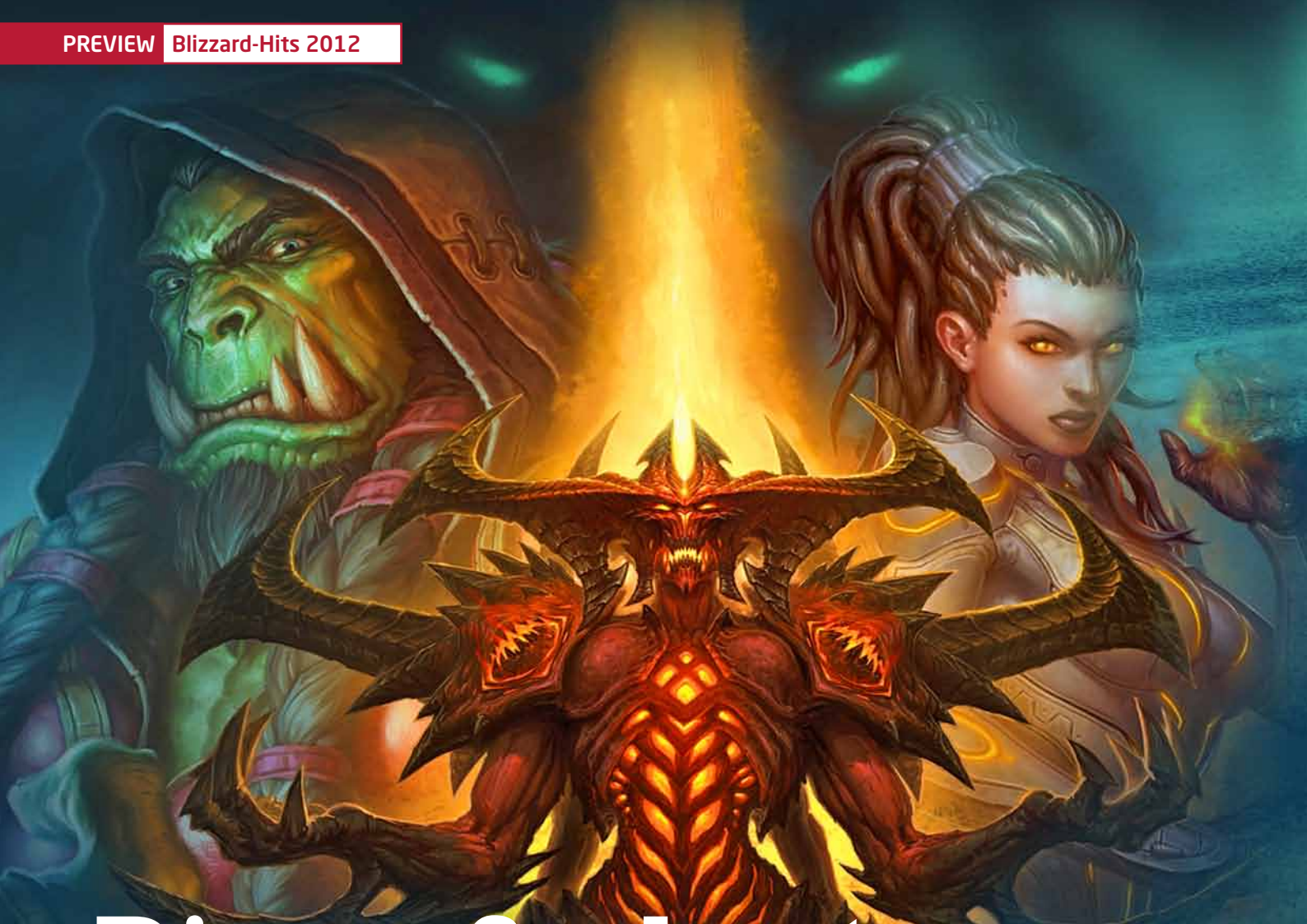




Die große, bunte Blizzard-Show

Auf der Blizzcon zeigen die Blizzard-Designer nicht nur ihre kommenden Spiele und sehr viele Pandas, sondern plaudern auch aus dem Nähkästchen. Von Michael Graf



Das Blizzard-Hauptprogramm besteht aus **Entwickler-Fragestunden** (links) und **Anspiel-Stationen**.



Auch einen **Kostümwettbewerb** (links) und **Merchandise-Gags** (Warcraft-Lego!) gab's auf der Blizzcon zu bewundern.



Inhalt

Die große, bunte Blizzard-Show	30
World of Warcraft: Mists of Pandaria	32
Starcraft 2: Heart of the Swarm	36
Blizzard Dota	40
Diablo 3	44

Blizzard weiß, wie man sich selbst feiert – und dabei auch noch Geld verdient. Alljährlich ruft der Entwickler seine treuen Anhänger ins kalifornische Anaheim zu seiner Hausmesse, der Blizzcon. Und die Fans kommen in Scharen: Am 21. und 22. Oktober stieg die inzwischen sechste Blizzard-Show, die mit 175 Dollar (rund 130 Euro) nicht gerade billigen Eintrittskarten waren binnen Sekunden ausverkauft. So pilgerten am Blizzcon-Wochenende 26.000 zahlende Fans ins Anaheim Convention Center. Wer keine Karte ergattert hatte, konnte für 40 Dollar (knapp 30 Euro) ein »virtuelles Ticket« erstehen, um die Präsentationen und Fragestunden auf den Blizzcon-Bühnen wenigstens im Online-Stream mitzuverfolgen – darunter auch das Abschlusskonzert der Foo Fighters. Deren Gage, die Hallenmiete und der ganze Rest dürften Blizzard einiges gekostet haben, mit den realen und virtuellen Eintrittskarten hat der Entwickler jedoch auch ein stattliches Sümmchen eingenommen. Mangelnden Geschäftssinn kann man dem Entwickler garantiert nicht vorwerfen.

Wobei die Blizzcon freilich auch ein reichhaltiges Programm bietet. Neben Kostümwettbewerben, Merchandising-Shops und **Starcraft 2**-Profiturnieren bricht dort traditionell eine Info-Flutwelle zu den nächsten Blizzard-Titeln über die versammelte Weltpresse herein. Dieses Jahr haben die Entwickler das vierte **World of Warcraft**-Addon Mists of Pandaria enthüllt, die Multiplayer-Neuerungen von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** vorgestellt, die umgemodelte **Starcraft 2**-Modkarte **Blizzard Dota** präsentiert und Neuigkeiten über **Diablo 3** verraten, außerdem waren sämtliche Titel auf der Messe spielbar – alles darüber lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Neben den Blockbuster-Ankündigungen steigt auf den vier Blizzcon-Bühnen ein Rahmenprogramm, das meist untergeht, weil es unspektakulär klingt: Die Designer sprechen über, nun ja, ihre Spiele und beantworten Fragen aus dem Publikum, etwa zur Vorgeschichte des **Diablo**-Universums oder zum Artdesign von **World of Warcraft**. Für diejenigen, die sich für Blizzard im Speziellen und die Spieleentwicklung im Allgemeinen interessieren, hat diese Aus-dem-Nähkästchen-Plauderei jedoch ihren Reiz. Denn Blizzard lässt sich tief in die Karten blicken, erklärt seine Designphilosophien und zeigt Bilder, die bei anderen Firmen im Archiv verstauben würden. Beispielsweise erklärten die Entwickler, dass es bis dato 19.000 Versionen der Starcraft 2-Engine gab – so ausgiebig feilt Blizzard an der Grafik des Strategiehits (siehe Kasten). Alle Nähkästchen-Details aus dem Blizzcon-Programm würden freilich den Rahmen unseres Heftes sprengen, darum eine Frage zum Abschluss: Sollen wir solchen Anekdoten künftig mehr Platz einräumen oder uns lieber auf die Berichterstattung über die Spiele konzentrieren? Schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de. **GR**

Die Evolution von Starcraft 2

Im Verlauf von über fünf Jahren und rund 19.000 Engine-Versionen hat sich die Grafik des Strategiespiels gehörig verändert.



Kein Sound, blockige Terraner, sehr comichafte Grafik: So, ähem, eingeschränkt eindrucksvoll sieht Starcraft 2 im Juni 2005 aus.



Im August 2006 gibt's bereits ein wieder erkennbares Interface – und sehr unfertige Zerg auf simpel-violettem Kreicher-Schleim.



Glow-Effekte kommen im Oktober 2006 ins Spiel, bis zum Release im September 2010 feilt Blizzard an Details und der Performance.