

World of Warcraft Classic

KEHRT DAS ALTE GEFÜHL ZURÜCK?

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 27.8.2019

Auf DVD: Preview-Video

Reise an die Orte der Vergangenheit können ernüchternd sein, weil in der Erinnerung alles viel schöner war. Mit WoW Classic kehren wir in die gute, alte Vanilla-Zeit vor der ersten Erweiterung zurück. Bei einem Blizzard-Event spielten wir die Retro-Version des MMOs an und befragten die Entwickler. Von Heinrich Lenhardt und Michael Graf

Natürlich musste es wieder ein Zwerg sein. Das war ja auch mein erster Charakter gewesen, als World of Warcraft am 23. November 2004 in Nordamerika startete. Und hier sitze ich nun, fast 15 Jahre später, und betrachte in World of Warcraft Classic die vertraute lange Kamerafahrt über die schneebedeckten Gipfel von Dun Morogh, die bei meinem neugeborenen Helden endet. Feuchte Augen können gerade noch vermieden werden, die Intensität des wohligen Wiedererkennungsgefühls überrascht. Über die Jahre hat man die Grafik ständig verbessert, die alten Zonen saniert, optimiert und komfortabler gestaltet. Spielsysteme kamen und gingen, die Ausrüstungsinflation der zahlreichen Erweiterungen entwertete alte Prachtstücke. Doch wir kehren zurück in ein World of Warcraft aus dem Jahr 2006, Stand 1.12, bevor die erste Erweiterung The Burning Crusade den Scherbenwelt-Massentourismus ermöglichte. Es ist das WoW der langen Wege, der spärlichen Flugpunkte und der alten Talentbäume. Und es macht immer noch Spaß.

John Hight übernahm letztes Jahr von J. Allen Brack die Verantwortung für World of



Heinrich Lenhardt (Mitte) sprach mit Executive Producer John Hight (links) und Senior Software Engineer Omar Gonzalez über WoW Classic.



Allianz-Veteranen seufzen ergriffen beim Anflug auf Sturmwind, ganz wie in alten Zeiten.

Warcraft – sowohl für die jüngsten Erweiterungen als auch das neue alte WoW, offizieller Name: World of Warcraft Classic. Hight steht jetzt auf der Bühne, um den Erscheinungstermin zu verraten: Ab dem 27. August können wir wieder raiden wie in der letzten Meistersaison von Werder Bremen. Ja, so lange ist das her. Wir sind bereits im Mai dem Ruf nach Irvine, Kalifornien gefolgt, um auf einer Presseveranstaltung die Orte unserer Heldenjugend wieder aufzusuchen.

Lust auf Vanille

»Vanilla-WoW« ist der Spitzname für den Spielweltzustand vor der Burning-Crusade-Ära. »Vanille« im Sinne von »schlicht und einfach«, ohne weitere Zutaten in Form späterer Erweiterungen. Das WoW der guten alten Zeit wurde lange von Teilen der Community gefordert, eine Szene der nicht ganz

legal betriebenen Privatserver entstand. Irgendwann hat auch Blizzard eingesehen, dass man von dieser Sehnsucht nach der spielerischen Vergangenheit profitieren kann, und begann die Entwicklung seiner amtlichen Retro-Version. Der Zugang zu WoW Classic ist bei den Spielgebühren der »normalen« Version enthalten, dafür sind derzeit 13 Euro im Monat fällig. Wer schon ein WoW-Abo besitzt, kann sich also einfach auf den Classic-Servern anmelden. Freilich nicht als Tauren-Paladin oder Zwerge-Schamane. Solche neomodischen Kombihelden gab es im Vanilla-WoW noch nicht, da herrschte noch Klassen-Zucht und -Ordnung.

Der wahre Fan darf natürlich etwas mehr ausgeben und eine Collector's Edition erwerben, eine dicke weiße Schachtel mit allerlei Beilagen wie dem obligatorischen Mauspad. Das Highlight ist eine stattliche

Statue des Elementarlords Ragnaros, der sich in der legendären Instanz Geschmolzener Kern schon auf ein Wiedersehen mit mutigen Spielern freut.

Niemand vergisst seinen ersten Charakter, das gilt auch für WoW-Chef John Hight. Er schwärmt davon, wie sein Zwerge-Jäger einst mit der Blunderbuss-Büchse durch den Schnee stapfte und »Wölfe bekämpfte, vor Wölfen wegrannte und Wölfe zähmte, die dann sauer wurden, weil ich vergessen hatte, sie zu füttern«. Er erinnert sich ans aufregende Gefühl der ersten U-Bahnreise von Eisenschmiede nach Sturmwind und natürlich an seine



Bei der Charaktererstellung in WoW Classic gibt es auf Seiten von Allianz und Horde jeweils vier Völker. Und keinen modernen Schindluder wie neutrale Pandaren oder Horde-Paladine.



alte Stammgruppe. Da seien Leute aus den unterschiedlichsten Gegenden der USA dabei gewesen, Kentucky, Reno, Philadelphia. Wenn ein Soldat irgendwo stationiert wurde, wo er nicht spielen konnte, drohte der Raid auszufallen. Jeder WoW-Veteran kennt solche Geschichten; es bleibt abzuwarten, inwieweit die Gegenwart auf den Classic-Servern mithalten kann. Die meisten alten Stammgruppen bestehen nicht mehr und die Helden von damals haben heute weniger Zeit, die von immer mehr, immer umfangreicheren Spielen beansprucht wird. Oder gar von bildschirmfernen Ablenkungen wie familiären oder beruflichen Verpflichtungen. Wer einen internationalen Großkonzern führt, hat nebenher wenig Zeit für einen Hogger-Raid in Unterhosen (hoffen wir zumindest). Für diejenigen, die doch Zeit haben, ergibt sich andererseits Gelegenheit für neue Freundschaften mit nicht mehr ganz jungen Gleichgesinnten. Sofern man die nötige Geduld aufbringt, nach der Erfolgserlebniskette der ersten zehn Charakterstufen verlangsamt sich das Fortschrittempo deutlich. Von A nach B zu kommen, erfordert mehr Aufwand, denn das Alt-WoW hat weniger Flugpunkte und Portale. Landreittiere gibt es erst ab Level 40, der Führerschein ist teuer und das Brachland weit.

Alte Server, der neueste Schrei

Mit WoW Classic folgt Blizzard dem grassierenden Nostalgetrend im MMO-Genre. Legacy-Server mit jahrealten Spielversionen gibt es bereits bei Titeln wie EverQuest, Der Herr der Ringe Online oder Runescape. Lange genug forderte die WoW-Community die Möglichkeit, ihr Basis-WoW wieder spielen



Die Magie der Nostalgie: Die Menschenhauptstadt Sturmwind sieht auch mit 2006er-Grafik ganz zauberhaft aus.

zu können: Höchsthstufe 60, das Portal zur Scherbenwelt noch verschlossen. Woher rührt diese Faszination an Spielwelt-Altbauten? »Für die Leute, die es von früher kennen, ist es eine Gelegenheit, sich anzusehen, wie es damals war und was sich inzwischen geändert hat«, meint Executive Producer John Hight.

»WoW ist einer dieser Spiele-Meilensteine, der viele andere Titel geprägt hat, die wir heute spielen. Neue Spieler können zurückgehen und seine Ursprünge erleben. Es ist zudem ein Neustart mit gleichen Anfangsbedingungen, wir fangen alle wieder bei Stufe 1 an und erleben zusammen Abenteuer.« Inzwischen sei ja auch eine neue Generation herangewachsen, die auf den Spuren ihrer Erzeuger wandeln kann: »In meinem Fall ist es mein Sohn, der dieselben Dinge erleben kann wie ich damals.«

Authentisch heißt: weniger Komfort

»Was an diesem Projekt so interessant ist: Das ist ein Spiel, das im Grunde schon designed wurde. Unsere Aufgabe besteht darin, dieses Endresultat zu reproduzieren«, meint Omar Gonzalez, Senior Software Engineer (leitender Programmierer) bei WoW Classic. »Wir nehmen die alte Welt, die alten Zaubersprüche, die alten Talente und machen alles im Rahmen unserer aktuellen Spielplattform verfügbar. So kannst du all die modernen Funktionen der Battle.net-Desktop-App nutzen. Aber sobald du klickst und dich mit WoW Classic verbindest, ist es eine echte und authentische Reproduktion des Spiels, wie es bei Patch 1.12 war.« Einem Update, bei dem schon allein bei der Lektüre der Patch-Notes Nostalgetränchen ins Auge zu schießen drohen. Ein Beispiel: Spieler werden nicht mehr beim Hinsetzen unterbro-



Level 3 in Durotar: Bei der neu aufgelegten Grundversion von World of Warcraft fangen wir wieder klein an.

You see normal.
You receive loot: [Severed Pincer].
Your skill in Defense has increased to 9.
Your skill in Melee has increased to 7.
You receive loot: [Scorpid Worker Tail].
You receive loot: [Broken Scorpid Leg].
Quest accepted: Sarkoth.
Your skill in Defense has increased to 7.
Your skill in Melee has increased to 8.

Scorpid Worker
Level 3 Beast
Press F6 to submit a bug for this Creature
Reporter



Alle Totems sind schon da: Ein Orc-Schamane in Orgrimmar.

chen, wenn umkämpfte Türme in den östlichen Pestländern den Besitzer wechseln.

Östliche Pestländer! Umkämpfte Türme! PvP nach der Einführung des Ehresystems in Version 1.4.0 und den Schlachtfeldern in Patch 1.5.0! Vor dem inneren Auge toben die legendären Ehre-Massenschlachten bei Tarrens Mühle und die Kämpfe um die Farm im Arathi-Becken, zugleich gedenken wir dem Hexenkessel des Schlingendorntals, wohin sowohl Allianz- als auch Horde-Spieler zum Questen geschickt wurden, um sich dann auf PvP-Servern die Rüben einzuschlagen. Da entstanden glühende Feindschaften zwischen ganzen Gilden. Unglaublich, wie viele Erinnerungen im alten WoW stecken. Und WoW Classic fördert sie wieder zutage.

Gonzalez bezeichnet die Aufgabe seines Teams als »historic preservation«, quasi Denkmalpflege eines Online-Spiels. Da ha-

ben Errungenschaften wie Dungeon-Browser, Level-Boost, Spielzeit-Tokens oder Charaktererfolge nichts verloren. Einige Kompromisse sind nötig, die sich nicht auf Spielgefühl auswirken sollen. So verwendet Blizzard seine moderne API für Addons, um unerwünschte Automatisierungen (Bots) zu erschweren. Außerdem ist WoW Classic voll in die Community-Funktionen von Battle.net integriert, »so kannst du sehen, ob deine Freunde gerade Overwatch spielen, und sie daran erinnern, dass jetzt Raid-Zeit ist«, meint Gonzalez. »Das Kern-Gameplay soll wirklich authentisch sein, nur bei diesen Features außerhalb des eigentlichen Spiels haben wir uns einige Freiheiten erlaubt.«

Wer das Sharding hat ...

Eine dieser modernen Errungenschaften nennt sich »Sharding«. Durch diese Technik

werden bei drohender Spieleranzahl-Überlastung in einer Zone verschiedene Instanzen des Servers angelegt. Umgekehrt können in entvölkerten Gebieten Spieler verschiedener Server zusammengepackt werden. Sharding gab es früher bei WoW nicht, dafür hielt in die Knie gehende Performance und Lag-Orgien, wenn mal wieder die halbe Horde gleichzeitig im Auktionshaus stand. Die Blizzard-Entwickler wissen, wie wichtig die Server-Identität in alten Vanilla-Tagen war. Ganz ohne Sharding wird man bei WoW Classic nicht auskommen, verspricht aber sanften, vorübergehenden Einsatz: »Ein sehr wichtiger Aspekt des klassischen World of Warcraft ist, dass sich die Welt wie eine riesige, nahtlose, durchgehende Umgebung anfühlte, und das wollen wir bewahren«, bekräftigt Gonzalez. »Wir haben neue Technologie entwickelt, um die richtige Balance zu finden: die Welt so zu inszenieren, wie sie damals war, aber zugleich in der Lage sein, ein erhöhtes Anfangsaufkommen zu bewältigen.« Nach überstandenen Startgebiete-Run sei es das Ziel, so schnell wie möglich eine einheitliche Weltversion pro Server zu erreichen.

Das kommt uns bekannt vor

Feuerball, Feuerball, tot. Feuerball, Feuerball, tot. Nur selten braucht meine Magierin mal ein kurzes Mana-Verschlaufpüschchen, dann muss das nächste Wildschwein dran glauben. Die ersten Levels mit einem neuen WoW-Charakter zu bestreiten, macht damals wie heute viel Freude. Ich bastle eine Handvoll neuer Charaktere, um die Spielplätze von damals wieder zu besuchen, den Wald von Elwynn, die rote Steppe von Durotar.



In erster Instanz: Spielergruppen wagen sich in Dungeons, um die beste Ausrüstung der klassischen World of Warcraft zu erbeuten.



In den Getreidefeldern mussten wir uns mit Vogelscheuchen rumschlagen.

Aus den Tiefen meines Gedächtnisses quillen Erinnerungen an Routen und Schauplätze, hier ist der Trainer, dort mein Lieblingsdurchgang in Eisenschmiede. Auf dem zur Verfügung gestellten Test-Account gibt es einen Stufe-40-Krieger samt freigeschalteter Flugpunkte, um die alte Spielwelt mit dem Greifen-Taxi von oben zu erleben. Schön und stimmig sieht sie immer noch aus, nicht so ausgefeilt wie die neuen Zonen des modernen WoW, aber halt genauso, wie ich sie da-

mals erlebt habe. Nonstop runter nach Beutebuch, da ist doch gleich rechts dieser hübsche Strand voller Sandkriecher und Blutsegelbukaniere. Wiedersehen macht Freude, keine Frage, aber wie lange wird die Nostalgie-genährte Motivation vorhalten?

Alles schon mal da gewesen

Als man WoW früher spielte, wurden neue Zonen betreten und Boss-Taktiken erstmals erkundet. Könnten die Spieler bei WoW Classic nach einer Weile fernbleiben, weil das Element der Überraschung fehlt? Omar Gonzalez räumt ein, dass da ein gewisses Risiko besteht. Und John Hight war zunächst etwas skeptisch bezüglich der Classic-Idee, denn zu oft enttäuschen Wiederbegegnungen mit Spielen

aus der Vergangenheit. Doch WoW sei wegen seiner Komplexität und des zwischenmenschlichen Zusammenspiels ein besonderer Fall: »Wie oft hast du dich an einem Raid-Boss versucht und dir gedacht: Das schaffen wir nicht! Wir werden's versuchen, etwas dabei lernen und weiter kommen als beim letzten Mal. Zu meinen schönsten Erinnerungen gehören solche Momente: Von der Gruppe sind nur noch ein Tank und ein Heiler übrig, hinten in der Ecke steht auch ein Jäger, manchmal war ich das. Du schießt und schießt mit letzter Kraft, dann kippt der Boss doch noch um – wir haben's geschafft! Das ist so ein Erlebnis, ähnlich wie in einem Orchester oder bei einer Mannschaftssportart zu spielen: Jeder übernimmt seine Rolle und leistet seinen Beitrag, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Das ist es, was Spaß macht. Bei WoW kommt es auf die Interakti-



Eine Statue des Raid-Bosses Ragnaros ist das Prunkstück der Collector's Edition zum 15jährigen Bestehen von World of Warcraft.



Unterwegs in Uldaman: Anno 2004 wagen wir uns beim WoW-Test erstmals in die klassische Instanz und bekämpfen Dunkeleisenzwerge. Die sind heute ein spielbares Volk.



Michael Graf
@Greu_Lich

Kann man das erste Mal ein zweites Mal erleben? Eher nicht, oder? Das Besondere am Vanilla-WoW war für mich das Stolpern ins Unbekannte, in nie gesehene Gebiete und Bosskämpfe, über die ich nur wusste, dass ich wahrscheinlich mehrfach sterben werde, weil der Heiler mal wieder gepennt hat. Ein intensives Gefühl, das nur unwesentlich dadurch verstärkt wurde, dass ich selbst dieser Heiler war. Vanilla-WoW, das waren für mich die ersten Schritte in einer neuen Welt, die noch nicht bis zum letzten Winkel dokumentiert im nächsten Wiki stand. Ich fühlte mich wie Christoph Kolumbus, als er als erster Europäer in Amerika landete. Okay, ich weiß, dass dort vorher schon die Wikinger waren. Aber in Azeroth waren vorher ja auch schon die Betatester. Dieses Gefühl des Neuen schweißte Gilden zusammen, man brach gemeinsam auf ins Unbekannte, flehte gemeinsam die Magier an, Wasser zu beschwören, vergaß gemeinsam, die Jäger vor dem Raid daran zu erinnern, Pfeile zu kaufen (!). Und nach dem erfolglosen Raid blickte man gemeinsam auf die Angeber, die vor den Auktionshäusern im Umhang des gefallenen Gottes und anderem Highlevel-Krimskrams herumgockelten. All das, fürchte ich, wird in Classic nicht zurückkehren, zumindest nicht für mich. Und das noch aus einem ganz anderen Grunde: Die Gilde von damals – die vor allem aus GameStar-Kollegen bestand – ist längst in alle Winde verstreut. Und just diese Mitspieler waren es, die WoW zu etwas Besonderem machten. Nicht falsch verstehen: Ich finde es klasse, dass Blizzard WoW-Veteranen diese Möglichkeit zum offiziellen Gilden-Revival samt Ragnaros-Gedächtnis-Raid gibt. In meinem Fall werde ich die alten Mitstreiter aber wohl kaum wieder versammelt kriegen. Und selbst wenn: Das erste Mal gibt es eben kein zweites Mal.

onen [zwischen den Spielern] an – und die ändern sich ständig.«

Auch Omar Gonzalez setzt auf die Sozialkomponente: »Für viele Spieler wie mich war es die erste große Online-Community. Das erste Mal, dass man aus Liebe zu einem Spiel Anschluss zu anderen Leuten fand. Sonst hatte man alleine gespielt oder war mit jemandem in einem Online-Match, den man aber nie wieder gesehen hat. WoW war da etwas Besonderes, denn es war tagaus, tagein immer dieselbe Community, wenn du dich auf deinem Server eingeloggt hast. Da war nicht nur das Spiel an sich, sondern das gemeinsame Erlebnis.«

Zeitreisen nach Azeroth

Im Laufe der folgenden Monate soll World of Warcraft Classic mit Dungeons und Weltereignissen angereichert werden, der aktuelle

Fahrplan sieht sechs Phasen von Onyxia bis Naxxramas vor. Was es hier aber nicht gibt (und das ist wundervoll), ist die Sorge um die Entwertung der sorgsam zusammengetragenen Ausrüstung: Anfang 2007 wurden die tollsten Sets von den neuen Gegenständen übertroffen, die mit der ersten Erweiterung ins Spiel kamen. Doch was, wenn man sich just nach der Ära von The Burning Crusade oder Wrath of the Lich King zurücksehnt, die für viele Fans immer noch die WoW-Blütezeit darstellt? Theoretisch könnte Blizzard auf Basis der Classic-Technologie auch weitere alte WoW-Versionen wiederbeleben, auch wenn es dazu noch keine konkreten Pläne gibt. Für den Vanilleextrakt 1.12 können die Gilden-Wiederbelebungsversuche jedenfalls beginnen, ab August wollen zahlreiche alte Bossbekannte erneut zum ersten Mal gelegt werden. ★



Ein Zwerge-Jäger freut sich über seine Quest-Belohnung. Ein paar Handschuhe kann man im verschneiten Dun Morogh gut gebrauchen.



Während eines Eisenschmiede-Besuchs stecken wir Punkte in die klassischen Talentbäume.