

Zwei Strategiespiele in einem

WARCRAFT 3 RISIKO



Vom klassischen Brettspiel zum komplexen RTS: Eifrige Fans arbeiten seit Jahren mit Hilfe von Custom Maps in Warcraft 3 an einer ultimativen Risiko-Version. Von Michael Sonntag

In meinem jugendlichen Freundeskreis gab es damals drei Events, die niemals ohne tagelange Vorbereitungen stattfinden durften. Weil diese Events nämlich auch genauso lange dauern konnten: LAN-Partys, LotR-Filmmarathons und Risiko-Runden. Keine Ahnung, warum, aber Risiko zu spielen, hatte für uns immer schon eine viel höhere Tragweite, als es bei sämtlichen anderen Brettspielen der Fall war. Das galt selbst für Mighty Madness Monopoly.

Risiko war nicht bloß ein Spiel, sondern der ultimative Wettstreit der strategischen Hirnzellen. Und: Dieses Spiel hat bis heute nichts von seiner Faszination eingebüßt. Ich kann also verstehen, warum manche Spieler sich die perfekte Video-spieladaption wünschen.

Statt also einfach die gängigen digitalen Versionen auf dem Markt zu nutzen, hat sich das Team von Risk Reforged für eine höchst interessante Fusion entschie-

den: Die Modder tragen ihre Welteroberungen in Echtzeitkämpfen aus, und das auf selbst erstellten Karten in Warcraft 3: Reforged. Im Interview erzählen mir die Macher von ihrer ganz besonderen Risiko-Version, in die sage und schreibe 22 Jahre Leidenschaft, Feinschliff und natürlich auch Streit geflossen sind.

Vom Brettspiel zum RTS

Ein befremdlicher Anblick: Typische Warcraft-3-Ritter stapfen durch Albanien, um Griechenland einzunehmen. Während die Benutzeroberfläche von Blizzards Spiel bis auf wenige Anpassungen gleich geblieben ist, reicht das Risiko-Schlachtfeld nur von Afrika bis nach Grönland – zumindest auf dieser Karte. Ganze 23 Spieler sind über die Miniaturländer verteilt und kämpfen um jeden Meter, mit dutzenden Einheiten und Schiffen. Jeden Freitagabend veranstaltet die Community von Risk Reforged eigene Turniere, die von rund 60 Zuschauern auf Twitch verfolgt werden.

Was auf den ersten Blick nur wie eine kuriose Multiplayer-Laune aussieht, ist tatsächlich ein Projekt, hinter dem mehrere Generationen von Spielern und Spielerinnen stecken und dessen Entwicklung bis in die frühen 2000er zurückreicht. Eine Geschichte, die die Community nicht vergessen will, weshalb Risk-Refor-



Damit hat alles begonnen: Ende 2002 setzten sich zwei Spieler erstmals an eine Risiko-Karte in Starcraft 2. Wenn man die Augen zukneift, kann man die Weltkarte erkennen.

Chapter 2

The Revolution

"History is on the move. Captain. Those who cannot keep up will be left behind, to watch from a distance. And those who stand in our way will not watch at all." - Grand Admiral Thrawn

The standard World Risk map had been around for what seemed like forever. It had been so popular, no one would have thought its reign on top was about to come to a sudden end. But in the middle of 2005 Mr_Peacecraft had constructed a new map, one that would forever change the way the game was played. Despite only being a map of Europe and a small portion of Africa and the Middle East, "Risk Revolution" was double the size of the old World Risk map.



Originally Mr_Peacecraft had used various land bridges to link the islands and mainland together, as well as keeping the old World map 3 unit system. However, the new terrain demanded changes. Soon transport ships and other naval units were introduced and the bridges were removed. By the end of 2005, Risk Revolution version 3.0 was released and contained everything we still use to this day, from snipers(riflemen) to SS ships, though the stats of these units were ultimately changed in Risk Devolution/Reforged/Remastered.

In seinem Handbuch »Risk Revolution, Devolution, and Reforged: A History and Strategy Compendium« (2020) erzählt Spieler Nod die Geschichte der Risiko-RTS-Karten und gibt zahlreiche Tipps zum Spiel – ohne Erfolgsgarantie.

ged-Enthusiast Nod sie in seinem inzwischen 253 Seiten umfassenden Handbuch festgehalten hat. Diese spezielle Risiko-RTS-Leidenschaft entflammte ursprünglich Ende 2002 in Starcraft, als zwei Spieler eine erste Map veröffentlichten, die zunächst nur für sechs Teilnehmende ausgelegt war. Eine optische Hommage mit ein paar Gameplay-Parallelen, aber mit dem Brettspiel hatte das noch nicht viel gemein.

Ab diesem Zeitpunkt wurde das Zepter immer an das nächste Team weitergereicht, jede neue Map stellte sich denselben Herausforderungen der nun losgetretenen Risiko-Evolution: die Vergrößerung der Spielwelt, die Ausarbeitung der Regeln und die Entwicklung des Gameplays. Das Fortschreiten kam dabei nicht ohne Streit aus, jede Community kämpfte dafür, dass ihre Karte die beliebteste wurde, und bemühte sich gleichzeitig darum, die Profispieler der anderen Communitys abzuwerben. Der jahrelange Wettkampf sorgte für immer höhere Qualität, führte aber auch zum Aussterben anderer Projekte. So hielt sich Risk Next Gen gerade mal vier Jahre, Risk Devolution Re-

born dagegen dominierte immerhin ganze acht Jahre lang.

Wir fassen die Historie der verschiedenen Risiko-Versionen und ihre Besonderheiten für euch zusammen:

- 12 Player FFA World Risk (2003): 6 Länder, 42 Städte, 3 Einheiten
- Allerlei Experimente mit verschiedenen Versionen (2004): die Entdeckung Amerikas, Kämpfe mit Burgen, Shogun, Mittelmeer, Azeroth, etc.
- Risk Revolution (2005): doppelt so groß, erstmals Schiffe und Marineeinheiten



Risiko hat über die Jahre viele Videoversionen erhalten. Im Januar 2015 veröffentlichte Ubisoft das Spiel Risk: The Game of Global Domination, auf Steam brachte SMG Studio im Februar 2020 ebenfalls eine Variante heraus.

- Risk Devolution (2006): neue Texturen, verbesserte Karte
- Risk Devolution Reborn (RDR, 2009): Erweiterung um viele taktische Features, die bislang am besten ausgebaute Version
- Ein Blizzard-Update machte Anfang 2018 die Risiko-Karten unspielbar
- Risk Reforged wurde auf Basis einer aufgetauchten RDR-Version entwickelt, die nicht vom Update betroffen war. Anfang 2019 erschien sie. Auch fünf Jahre später gehört Risk Reforged zur beliebtesten Risiko-Karte, die von Coder ForLol mit einem fünfköpfigen Team weiterentwickelt wird.

Um Risk Reforged spielen zu können, müsst ihr das unglückliche Warcraft 3: Reforged starten und im Multiplayer bei den Custom Maps nach der Karte suchen.

Das Chaos schafft immer neue Schlachten

Einheiten ausbilden, Gegner besiegen, Länder erobern, Einkommen gewinnen – je mehr ich über Warcraft Risiko erfahre, desto mehr klingt es nach einem Battle-Royale-Echtzeitstrategiespiel. Community-Moderator Derreger findet die Beschreibung durchaus passend. »Warcraft 3 Risiko schafft Dynamiken, die beim traditionellen Brettspiel gar nicht möglich wären«, erklärt er. Es gebe keine einheitliche Erfolgsformel, nur das Chaos. Anfänger oder Profi, sie alle müssten jederzeit auf plötzliche 360-Grad-Situationen reagieren können, die sich aus dem Nichts ergeben. »Spieler brauchen enorme diplomatische und strategische Fähigkeiten. Du musst mit deinem Gold richtig haushalten und genau wissen, auf was du genau deine Streitmacht spezialisiert. Du musst kluge Allianzen schmieden und sie im richtigen Moment auch wieder auflösen. Etwas Stoizismus hilft extrem dabei, im Spiel nicht die Nerven zu verlieren«, sagt Derreger. Kollege Powerstroke ergänzt: »Während sich viele andere moderne RTS-Spiele in

22 Jahre und dutzende Versionen später: Die modernste Risiko-Karte Risk Reforged läuft über eine Custom Map aus Warcraft 3: Reforged und kann mit bis zu 23 Spielern gespielt werden.



dutzenden Technologiebauten und Mechanismen verlieren, ist Risiko ein leicht zu erlernendes RTS-Spiel mit einem unglaublichen Maß an Tiefe.« Die Spieler müssen nicht nur ihre Truppen auswendig kennen, sondern auch ihre jeweiligen Länder. Jedes ist auf seine Weise einzigartig. Über die Jahre haben sich die besten Strategien herauskristallisiert, wie bestimmte Territorien erobert und verteidigt werden können.

Grönland zum Beispiel, wie es Spieler Nod im Handbuch ausführt: Angreifer müssen einen bestimmten Küstenzipfel erobern und dann eine teure Invasion ins Landesinnere führen, während Verteidiger alle Angriffe mit Schiffen abwehren sollen. Andernfalls ist es ratsam, sich im Norden zu verschanzen. Aber selbst das seien nur Hilfsmittel, keine immer geltenden Regeln, meint Derreger. Denn auch jeder Gegenspieler spiele anders und verändere damit das gesamte Spiel. »Triffst du beispielsweise auf RiskNot-Lego, musst du zusammen mit anderen Spielern verhindern, dass er seinen berühmten Lego-Panzer-Gürtel errichtet. Schafft er es, kontrolliert er von Portugal bis Sibirien alles mit seiner Panzerarmee. Das kommt einem Game Over gleich«, so der Community-Moderator.

Um die Neuen zu fördern und die Profis zu fordern, veranstaltet die Community eine ganze Reihe von Turnieren, die entweder in Eins-gegen-eins oder im Free For All ausgetragen werden. »Wir haben ein ELO-System entwickelt, das die Spieler in Ränge wie Bronze, Silber etc. einteilt. Für Anfänger haben wir eine eigene Liga, die Wood League, ins Leben gerufen«, erklärt Derreger und verweist auch auf das zusätzliche Coaching-Turnier.

Die erfahrenen Spieler treffen wiederum im »Path to Ascension«-Turnier aufeinander, das über ein Best of Seven entschieden

wird. Ende 2023 legten die Spieler Soxu und Jaeger hierbei ein fesselndes Halbfinale hin, das in die Community-Geschichte einging. Soxu verlor die ersten drei Runden auf ko-

Bei einer Weltkarte wie im Original spielt die Technik nicht mit. Während die einen auf ihrer Karte bleiben, schrauben die anderen an einer Standalone-Variante.



Jede Einheit, jedes Land, jeder Spieler – immer eine andere Situation: Risk Reforged ist streng genommen ein Battle-Royale-RTS, bei dem keine Partie der nächsten gleicht.



Das Brettspiel Risiko erschien erstmals 1957 in Frankreich, vier Jahre später kam es dann auch nach Deutschland. Bis heute gibt es zahlreiche Varianten, darunter Star Wars, The Walking Dead und Skyrim.



lossale Weise hintereinander und wurde vom Publikum bereits abgeschrieben. Dann aber startete er eine Aufholjagd und machte Jaeger die nächsten vier Runden zur Hölle – und gewann letztlich vier zu drei. Der Risk-Community sind ihre Schlachten und Legenden sehr wichtig. Um diese zu würdigen, wurde eine weitere Veranstaltung ins Leben gerufen: die Zusammenkunft der Meister (auch FFA Tier List genannt), die live im Stream die 100 aktuell besten Spieler besprechen und ranken.

Die Nische ist nicht genug

So sehr die Risikoler ihrem Lieblingsbrettspiel auch nahefeiern und Warcraft 3 Risiko

verbessern, kommen sie doch noch nicht an die Größe ihres Vorbildes heran: eine funktionierende Weltkarte existiert bis heute nicht. Alles jenseits von zwei Kontinenten ist sehr anfällig für Bugs und andere technische Probleme. Risk Reforged lebt von seinem Chaos, das in einem kleineren Raum leichter zu kontrollieren ist. Coder ForLolz gibt mir einen Einblick: »Unser Risiko bringt Warcraft 3 an seine Grenzen. Über drei Phasen habe ich die Performance verbessert. Ich konnte sie so weit optimieren, dass die Leute mit hohem Kamera-Zoom spielen können und dabei gute FPS erzielen.« Solange das alles funktioniere, bräuchten sie keine Weltkarte. Außerdem würden mehr Länder

und mehr Spieler nur noch mehr Komplexität bedeuten, und das Spiel sei bereits komplex genug. Was nicht heißen soll, dass Risk Reforged das Ende der Entwicklung darstellt. So sind immer noch weitere grafische Verbesserungen und Feinschliff-Updates für ihre Karte geplant.

Modder Powerstroke wiederum will noch weiter gehen: Für mehr Qualität und Eigenständigkeit arbeitet er mit seinem Team daran, seine eigene Standalone-Variante von Risk Reforged in der napoleonischen Ära herauszubringen, unabhängig von Warcraft 3; Reforged und seinen ärgerlichen technischen Limitierungen.

Abseits der laufenden Entwicklungen liebt der Rest der Community das Spiel einfach und wünscht sich, noch mehr Menschen für diese Risiko-Version zu begeistern. »Im letzten Jahr hatten wir

ein ziemliches Wachstum, was wir unseren Streams und anderen Creatoren zu verdanken haben, die auf unser Spiel aufmerksam geworden sind«, erzählt uns Derreger. Die Rede ist dabei nicht von astronomischen Zahlen, aber von Zahlen, die zeigen, dass die 22 Jahre alte Begeisterung immer noch Neulinge anstecken kann. Zurzeit umfasst die Community 1.700 User, auf YouTube wollen die Modder demnächst die 1.000-Abo-Marke knacken, am 19. September stand die Zahl bei 833. »Ansonsten machen wir einfach weiter, wir wollen nicht viel an der Essenz ändern, die uns gerade wachsen lässt. Für Risk Reforged planen wir, unsere großen Updates vor 2025 abzuschließen«, sagt der Community-Moderator. ★

In der Community haben Talent und legendäre Schlachten einen hohen Stellenwert: Aus diesem Grund treffen sich die Champions regelmäßig, um die 100 besten Spieler zu ranken.

