



MAKING OF GUILD WARS

Wie aus einem mutigen Plan dreier Ex-Blizzardianer das derzeit ungewöhnlichste Online-Rollenspiel entstand und ein Erfolg wurde.

Alles beginnt bei Blizzard in Kalifornien. Dort treffen sich Patrick Wyatt, Mike O'Brien und Jeff Strain. Patrick ist Vize-Präsident der Entwicklungsabteilung, Mike Geschäftsführer und Jeff Leiter des **World of Warcraft**-Teams. Traumjobs. Trotzdem entschließt sich das Trio, zu kündigen und eine eigene Firma zu gründen, um etwas ganz Neues zu wagen.

Die Firma heißt im März 2000 noch Triforce, wird aber schon im August des Jahres in Arenanet umgetauft, um die Ausrichtung der eigenen Spiele zu verdeutlichen: Multiplayer-Titel. Bis Anfang 2007 fertiggestellte Projekte sind die drei Kapi-

tel (**Prophecies**, **Factions**, **Nightfall**) des Online-Rollenspiels **Guild Wars**. Und das ist tatsächlich etwas Neues – nicht nur, weil es keine monatlichen Gebühren kostet.

20 gegen 60

»Wir wollten nicht einfach das bessere Everquest machen«, verrät uns Jeff Strain während der **Factions**-Presstour im Frühjahr 2006 auf die Frage, warum er und seine Freunde gerade mitten in der Entwicklung des Megaprojekts **World of Warcraft** Blizzard den Rücken kehrten. In einem späteren Gespräch gesteht er, dass eine der schwierigsten Aufgaben, die mit **Guild Wars** kamen, die Verständigung mit Presse und erfahrenen Rollenspielern war. »Wir brechen in unserem Spiel viele traditionelle Regeln des Genres: In einem klassischen Online-Rollenspiel kann mein Charakter etwa bis Stufe 60 aufsteigen, in **Guild Wars** nur bis 20. Und normalerweise hat der Spieler all seine Fähigkeiten jederzeit zur Verfügung, in **Guild Wars** ist er auf acht beschränkt. Auf den ersten Blick

UNSERE INSIDER



Von links nach rechts: **Jeff Strain**, 39, Ex-Blizzardianer und Mitbegründer von Arenanet, **Daniel Dociu**, 49, Leiter des Art-Teams und **Ben Miller**, erst 24, dennoch erfahrener Designer.

schneidet **Guild Wars** im direkten Vergleich also schlechter ab – bis man unsere Designentscheidungen nachvollzogen und die Vorteile für sich entdeckt hat.«

Individuelle Versorgung

Gar nicht so schwierig hingegen war es laut Ben Miller, Mitglied des Designteam bei Arenanet und vorher lange bei Electronic Arts beschäftigt, einen Publisher für **Guild Wars** zu finden. Die koreanische Firma NCsoft, schon immer auf Multiplayer-Titel spezialisiert, ließ sich von der Idee des gebührenfreien Online-Rollenspiels schnell überzeugen: »NCsoft hat zwar auch gängige Titel wie Lineage und Lineage 2 im Programm, ist aber neuen Konzepten gegenüber offen. City of Heroes zum Beispiel ist nicht unbedingt ein typischer Vertreter des Genres. Und Auto Assault schon gar nicht. Zudem war unsere Technik schon ausgereift, als wir die Verhandlungen begannen. Wir hatten also etwas Überzeugendes zu zeigen und waren in der Branche schon bekannt – beides unschätzbare Vorteile.«

Die Streaming-Technologie hinter **Guild Wars** ist wohl einer der überzeugendsten Faktoren: »Alle Dinge in **Guild Wars** bekommen von uns eine eigene Versionsnummer, jede Textur, jedes 3D-Modell, jeder Soundeffekt, jedes Skript. Sobald ein Spieler einen Bereich oder eine Stadt betritt oder eine Mission annimmt, werden die Inhalte auf der Festplatte mit denen auf unseren Servern abgeglichen. Sobald sich Unterschiede ergeben, schieben wir dem Spieler ein individuelles



Prophecies (groß) erschien 2005 und orientiert sich an europäischer Fantasy, **Factions** (oben links) von Anfang 2006 ist von japanischen Motiven dominiert, und **Nightfall** (oben rechts) spielt in einer afrikanisch-orientalischen Welt.

Patch-Paket zu. Darin befinden sich nur die Daten, die wirklich benötigt werden«, erklärt Jeff Strain das clevere Prinzip.

Was sich hier so locker liest, erforderte zwei Jahre Entwicklungszeit. Jedes Programmier-Tool, die Funktionsbibliotheken, die Grafik-Engine, alles wurde eigenhändig erstellt. »Mitte 2002 konnten wir dann endlich mit den eigentlichen Spielinhalten loslegen, und in diesem Zeitraum entwickelte sich auch unsere Beziehung zu NCsoft. Von da an waren es dann noch zweieinhalb Jahre bis zur Veröffentlichung der ersten Guild-Wars-Kampagne. Insgesamt hat uns das Projekt etwa viereinhalb Jahre beschäftigt«, umreißt Jeff die Zeit von Null auf **Prophecies**. Mittlerweile ist Arenanet Teil von NCsoft.

Aus zwölf mach sechs

Zwischen dem Erscheinen von **Factions** und **Nightfall** lagen gerade mal sechs Monate. Beide Titel erschienen 2006. »Unsere Designmannschaft sitzt nie nur an einem Projekt, vielmehr haben wir sie in zwei Teams aufgeteilt, die sich jeweils eigenständig um je ein Kapitel kümmern. So können wir sicherstellen, dass wir den Fans etwa alle sechs Monate eine neue Kampagne liefern können«, erklärt Jeff.

Zwischen **Prophecies** und **Factions** sollten nach Planung von Arenanet auch nur sechs Monate vergehen. Letztendlich wurden es aber auf den Tag genau zwölf. Ben Miller auf unsere Frage nach den Gründen: »Für **Factions** wurde eine ganze Menge neu gemacht. Die offensichtlichen Dinge wie die Fraktionskämpfe, aber auch viel Technisches im Hintergrund. Wir merkten schnell, dass wir deutlich mehr Zeit brauchten.« Und auch **Nightfall** wäre wohl später fertig geworden, hätte man sich an das ursprüngliche Konzept gehalten, das deutlich mehr Story-Quests und Helden vorsah. »Wir merkten dann aber recht schnell, dass das alles zu viel geworden wäre. Wir hätten die Helden und ihre Geschichten nur anreißen können. Die Handlung wäre verwässert worden«, so Miller. »Diese Überlegung hat uns auch

davon abgehalten, den Spieler an einer Stelle in die Haut eines der NPC-Helden schlüpfen zu lassen. Wir haben uns für eine Zwischensequenz entschieden.«

Mythen und Gerüchte

»Wir suchen nach Mythen und Legenden auf der ganzen Welt. Wenn sich etwas toll anhört, recherchieren wir intensiver, um vielleicht eine Basis für eine Guild-Wars-Kampagne zu schaffen. In der originalen **Prophecies**-Kampagne haben wir uns hauptsächlich an europäischer Fantasy orientiert, in **Factions** stehen asiatische Themen im Vordergrund. Und die dritte Kampagne hat eine afrikanische Note. Unser Ziel ist es, mit jedem Kapitel eine neue, einzigartige Umgebung zu erschaffen.« So Jeff Strain über die Grundlagen für die bisherigen Spiele. Mit **Prophecies** ging Arenanet noch auf Nummer Sicher und wählte das europäische Setting mit vertrauten Elementen wie Trutzburgen, Zwergen und dergleichen. Daniel Dociu, Leitender Künstler, erklärte uns bei einem unserer Besuche in Bellevue die Idee dahinter: »Die Spieler sollten, wenn sie schon mit einem solch ungewohnten Konzept wie dem von Guild Wars klar kommen mussten, zumindest eine vertraute Welt erleben.« Mit jeder Kampagne aber, so Dociu, wolle man mutiger werden und mit Mustern brechen. So mixt **Factions** einen japanischen Look mit einem steinernen, fast an gotische Kathedralen erinnernden Wald und der seltsamen Architektur in der Jadesee. **Nightfall** geht noch einen Schritt weiter und tauscht gegen Ende afrikanische Steppe und orientalische Gebäude gegen Level gewordene Alpträume aus Insekten-Körperteilen.

Wir sind gespannt, was Kapitel 4 zu bieten hat, das nach ersten Gerüchten in einer Welt ähnlich dem Reich der Azteken spielen soll. Ben Miller wollte sich auf unsere Nachfrage noch nicht dazu äußern.

Offene Bürowelt

Wesentliche Teile des Erfolgsrezepts von Arenanet sind das stetig wachsende Team



Sämtliche Wände im Gebäude von Arenanet sind mit **Konzeptzeichnungen** zu den Guild-Wars-Kampagnen gepflastert.



Patrick Wyatt vor dem **Code** von Guild Wars. Zehn Menschen beschäftigen sich ununterbrochen mit der Technik des Spiels.

und die Art und Weise, wie die Büros in dem schlichten Gebäude in Bellevue, Washington genutzt werden. Zwar gibt es den einen oder anderen, der alleine in einem Raum arbeitet, aber die Kreativen teilen sich zu dritt, viert oder gar zu fünf ein Arbeitsareal – das immer einen großen, stets offenen Zugang hat. Die Teamleiter sitzen dabei zentral und für jeden erreichbar. »Wir haben zwar feste Abteilungen, aber hier redet jeder mit jedem. Wir tauschen uns laufend aus, auch über die eigentlichen Aufgabenbereiche hinweg«, sagt Ben Miller. »Wenn ein Designer eine Idee für ein NPC-Model hat, geht er direkt zu einem der Künstler und umgekehrt. So wird das Guild-Wars-Universum laufend mit frischen Ideen versorgt.« **PET**

DIE HALBMOND-STADT



Daniel Dociu, Chef der Zeichner bei Arenanet, arbeitet an der Skizze zur **Mondfeste Gandara**. Die ursprünglich angedachte klare Form (inklusive Stern oben rechts) hat die Stadt auf der Karte von Guild Wars: Nightfall nicht mehr. Daniels Begründung dafür: die außenpolitische Lage der USA.