

10 Jahre Starcraft

Zum Klassiker-Geburtstag sprachen wir mit den Blizzard-Veteranen Rob Pardo, Chris Sigaty und Samwise Didier.

DVD
- Video-Special zu Starcraft 2

gamestar.de
- komplettes Interview
▶ Quicklink: 5103
- Infos zu Starcraft
▶ Quicklink: 5089
- Infos zu Brood War
▶ Quicklink: 5090
- Infos zu Starcraft 2
▶ Quicklink: 5091

Rob Pardo untertreibt schamlos, wenn er von seinem »goofy little army game« erzählt, seinem albernem Armeespielchen. Denn dieses Spielchen gilt als Legende, als Klassiker, als Meilenstein des Echtzeit-Genres. Inklusiv seiner Erweiterung hat es sich weltweit 9,5 Millionen Mal verkauft, in Südkorea avancierte es sogar zum Volkssport. Klar: Pardo plaudert über **Starcraft**. Der futuristische Schlachtenreigen erschien am 1. April 1998, feierte also jüngst seinen zehnten Geburtstag. Wir sprachen passend zum Jubeltag mit Rob Pardo sowie seinen Blizzard-Kollegen Samwise Didier und Chris Sigaty über die erste Idee zu **Starcraft**, die Gründe für dessen Erfolg – und was Blizzard noch hätte verbessern können.

Die Idee

Dass Blizzard nach der Orc-Hatz **Warcraft 2** noch ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel entwickeln wollte, stand bereits Mitte 1995 fest, also ein halbes Jahr bevor **Warcraft 2** überhaupt erschien. »Wir hatten uns in das Genre verliebt«, bestätigt Rob Pardo. Und weil viele Designer Fans von **Star Wars** und **Star Trek** waren, sollte das Neuwerk in einem Science-Fiction-Universum spielen. »Uns schwirrten diverse Ideen im Kopf herum, darunter sogar ein Lizenzspiel zum Krieg der Sterne«, erinnert sich Pardo. »Es machte uns aber mehr Spaß, eine frische Welt zu erschaffen. So konnten wir eigene Charaktere erfinden und mussten uns keine Gedanken darüber machen, ob die Laserstrahlen eines Helden die richtige Farbe haben.«

Blizzards neuer Echtzeit-Titel sollte überdies drei grundverschiedene und dennoch ausbalancierte Völker bieten. »1995 gab's in den meisten Echtzeit-Titeln nur zwei Parteien mit exakt gleichen Truppentypen. Daher wünschten wir uns für Starcraft möglichst ungleiche Fraktionen«, erklärt Pardo und nennt gleich noch eine zweite Grundidee: »Zudem wollten wir eine richtige Geschichte erzählen, mit wiederkehrenden Charakteren – und das, obwohl Starcraft nur ein albernem Armeespielchen war.«

Die Entwicklung

Bereits auf der E3-Messe 1996 präsentierte Blizzard einen **Starcraft**-Prototyp, der aufgrund seiner Ähnlichkeit mit **Warcraft 2** aber als »Orcs im Weltraum« abgekanzelt wurde. Chris Sigaty erinnert sich: »Damals erkannten wir erstmals, wie viel Arbeit in ein Projekt flie-

ßen muss, wenn es von Anfang an richtig toll sein soll. Die Vorabversion hatten wir vor schnell veröffentlicht und mussten wieder zurückrudern. Danach haben wir das Spiel überarbeitet und schließlich in das Starcraft verwandelt, das die Fans heute kennen.«

Insbesondere die Endphase der Entwicklungszeit erwies sich als strapaziös, zumal Blizzard **Starcraft** immer wieder verschob. Selbst die Fans stellten eine Belastung dar: »Manchmal besuchten sie unseren Parkplatz und zählten dort die Autos, um daraus den Entwicklungsstand von Starcraft abzuleiten«, seufzt Pardo. Sigaty hingegen schäumt: »In unserem Internet-Forum schrieb jemand: ›Blizzard gibt sich überhaupt keine Mühe! So wird Starcraft niemals fertig! Ich hatte die Nacht gerade auf dem Büroboden verbracht. Als ich das las, wäre ich am liebsten durch den Computer ins Zimmer dieses Typen gekrochen, um ihn zu erwürgen!« Als die Echtzeit-Völkerschlacht im April 1998 endlich fertig war, waren's auch die Entwickler. »Wir hatten Starcraft ziemlich satt«, bemerkt Pardo.

Der Erfolg

Das änderte nichts am sensationellen Erfolg, den Blizzard mit dem Echtzeit-Meisterwerk feierte. Woran lag's? »In meinen Augen spielt die Balance eine große Rolle, Starcraft machte einen Heidenspaß«, erklärt Sigaty. »Zudem haben wir viele beliebte Science-Fiction-Elemente eingearbeitet, sodass sich die Spielwelt vertraut anfühlte. Starcraft war weder zu abgedreht noch zu bieder.« Rob Pardo nennt einen weiteren Erfolgsgrund: »Dank des Battlenets wurde der Mehrspieler-Modus ein Massenphänomen. Denn 1998 gab es nur wenige Spiele mit guten Plattformen für Internet-Partien. Das Battlenet war der zentrale Anlaufpunkt für alle Starcraft-Spieler; man musste keine Zusatz-Software herunterladen und nichts konfigurieren. Jeder konnte einfach losspielen. Der Mehrspieler-Modus war damit zugänglicher als je zuvor in einem Echtzeit-Titel.«

Allein 4,5 der 9,5 Millionen verkauften **Starcraft**-Exemplare wanderten in Südkorea über die Ladentheke, wo der Echtzeit-Titel ähnlich beliebt ist wie hierzulande Fußball: Turniere werden im Fernsehen übertragen, Profispieler wie Rockstars gefeiert. Rob Pardo erinnert sich: »Als Starcraft veröffentlicht wurde, begann in Südkorea gerade der Internet-Boom.« Samwise Didier pflichtet bei: »Die Anzahl der Breitband-Verbindungen stieg rapide an. In Internet-Cafés wurden beliebter, auch bei Spielern.« **Starcraft** erwies sich als Kassenschlager – obwohl bis heute keine koreanische Sprachversion des Echtzeit-Titels existiert.

Die Schwächen

Fehlerfrei war **Starcraft** freilich nicht. »Die Grafik sieht nicht wirklich gut aus«, fällt Didier ein. Sigaty widerspricht: »Starcraft mag technisch veraltet sein, hat aber einen unverwechselbaren Stil.« Manche Schwächen stellten sich erst nach und nach heraus. »Neueinsteiger hatten es im Battlenet oft schwer, weil sie auf bessere Rivalen trafen«, erzählt Rob Pardo. Das wurde im Folgespiel korrigiert: »In Warcraft 3 bauten wir ein Matchmaking-System ein, das jedem Spieler gleichwertige Gegner zuweist. Wer sich unsere jüngeren Projekte anschaut, kann also erkennen, welche Fehler wir in den älteren gemacht haben.«

Sigaty beteuert, dass auch die **Starcraft**-Fortsetzung von diesem Lernprozess profitieren wird. »In Starcraft gab's schöne Zwischensequenzen, die mit der Handlung aber meist nichts zu tun hatten. Das lag daran, dass wir die Filme schon lange im Voraus planen mussten, die Handlung aber erst viel später komplett ausformulierten. In Starcraft 2 werden die Szenen besser zum Spielgeschehen passen.« Und wer weiß – vielleicht treffen wir Pardo, Sigaty und Didier in zehn Jahren wieder, um über das zweite **Starcraft** zu plauschen. »Ich trag's in meinen Kalender ein«, verspricht Didier. Das komplette Interview mit den drei Blizzard-Veteranen finden Sie auf GameStar.de unter ▶ gamestar.de-Quicklink: 5103. Dort erfahren Sie auch mehr über verdrehte Star Trek-Menschen, kreative Grenzen und Weißwandtafeln. Sowie über ein albernem Armeespielchen, das die Welt eroberte. **GR**

Unsere Insider



Rob Pardo wirkte an Starcraft als Designer mit. Heute wacht er als Designchef über alle Projekte.



Chris Sigaty suchte als Lead Tester nach Bugs in Starcraft. Den Nachfolger betreut er als Producer.



Samwise Didier feilte als Art Director an Starcraft. Für Starcraft 2 übernimmt er dieselbe Aufgabe.