



Alles Gute, Azeroth

World of Warcraft feiert seinen fünften Geburtstag. Das Online-Abenteuer hat die Spielereischaft verändert wie kein zweites Spiel – im Guten wie im Schlechten.

GameStar.de
 Screenshots & Infos
 - World of Warcraft
 ▶ Quicklink: 6583
 - Burning Crusade
 ▶ Quicklink: 5115
 - Wrath of the Lich King
 ▶ Quicklink: 5646

Siebenundfünfzig von hundert. So wenige Wertungspunkte vergaben die Besucher von GameStar.de im Durchschnitt an ein Online-Rollenspiel, das gemeinhin als wegwei-

send, als Meilenstein gilt: **World of Warcraft**, Blizzards Abenteuer-Krake, die inzwischen weltweit rund 11,5 Millionen loyale Spieler umschlingt. Doch Größe macht eben auch un-

sympathisch. In einem Brief bescheinigte ein GameStar-Leser dem Massenphänomen eine »krankmachende Omnipräsenz«.

Nun, der Omnipräsenz, der Allgegenwärtigkeit, lässt sich schwerlich widersprechen, zumal selbst Nichtspieler bei der Erwähnung von **World of Warcraft** (halb)wissend nicken. **WoW** ist überall, in Romanen, Comics, Episoden der TV-Serien **Southpark** und **Simpsons**, selbst in den Abendnachrichten, etwa wenn zum Verkaufsstart eines Addons mal wieder die Spieler vor den Läden übernachteten. **World of Warcraft** dominiert den Markt für PC-Spiele; im Jahr 2008 thronten das Hauptprogramm sowie seine Erweiterungen **Burning Crusade** und **Wrath of the Lich King** auf den Plätzen 1, 2 und 3 der deutschen PC-Verkaufscharts. Mit weltweit 2,4 Millionen Exemplaren in den ersten 24 Stunden wanderte **Burning Crusade** so schnell über die Ladentheke wie kein PC-Spiel zuvor, bis **Wrath of the Lich King** die Rekordmarke 22 Monate später auf 2,8 Millionen an hob. Aller Abneigung zum Trotz bleibt die Krake also quicklebendig und beliebter als ein Trinkwasserbrunnen in der Sahara.

Am 23. November feiert **World of Warcraft** den fünften Jahrestag seiner US-Veröffentlichung. Wir sprachen mit dem Cheftwickler



Auf einem der allerersten Bilder von 2001 duelliert sich ein **Menschenritter** mit einem Gnoll.

Jeffrey Kaplan über die Entstehung und die Probleme des Blizzard-Bestsellers.

Von Spielern für Spieler

Jeffrey Kaplan ist selbst ein Kuriosum. Vor seiner Blizzard-Karriere führte der Amerikaner unter dem Spielernamen »Tigole« eine Erfolgsgilde im Online-Rollenspiel **Everquest** und schrieb nebenbei kernige Beschwerdebriefe an dessen Entwickler (nachzulesen unter ▶ **Quicklink: 6584**). So avancierte er nicht nur zur Kultfigur der Fangemeinde, sondern kam auch mit Blizzard in Kontakt. Der **Warcraft 3**-Entwickler Scott Mercer spielte ebenso in Kaplans Gilde wie die **World of Warcraft**-Pioniere Allen Adham und Rob Pardo. Von Letzterem wurde Kaplan schließlich im April 2002 rekrutiert. Der damalige Blizzard-Neuling erinnert sich: »Die Jungs waren einfach verrückt nach Online-Rollenspielen. Sie wollten unbedingt ein eigenes machen.«

Demnach war es keine rein strategische Entscheidung, sondern auch eine Herzensangelegenheit, dass sich das bis dahin für die Strategieserien **Warcraft** und **Starcraft** sowie die Monsterhatz **Diablo** bekannte Studio Blizzard entschloss, ein Internet-Abenteuer zu entwickeln. Und was hätte näher gelegen, als dieses im reichhaltigen und beliebten **Warcraft**-Universum anzusiedeln, das in **Warcraft 3** sowieso ein Schrittlchen weg vom Strategie- und hin zum Rollenspiel machen sollte? Natürlich wunderte sich die Presse, als der Blizzard-Frontmann Bill Roper bereits im September 2001 auf der Londoner ECTS-Messe **World of Warcraft** ankündigte (man hatte mit **Starcraft 2** gerechnet). Doch schnell wurde klar: Die Jungs meinen's ernst. Schon im November 2001 notierte der GameStar-Redakteur Gunnar Lott in der ersten Preview: »World of Warcraft hat das Potenzial, das Genre der Online-Rollenspiele neu zu definieren.«

Zugängliche Grundsäulen

Als Kaplan 2002 zum **World of Warcraft**-Team stieß, war das Online-Abenteuer schon spielbar, mehr aber auch nicht. »Man konnte im Wald herumlaufen und einige Prototyp-Gegenstände aufsammeln«, erzählt er. »Aber es gab keine Quests und fast keine Gegner.« Dafür gab es eine Philosophie: »Alle Spielelemente sollten sinnvoll und unterhaltsam sein. Wir wollten den Spieler nicht bestrafen.« Darauf fußte unter anderem die Entscheidung, Spieler nach dem Tod nicht mit dem Verlust von Erfahrung oder Ausrüstung zu frustrieren, sondern nur ihre Charakterwerte zeitweilig zu senken.

Zudem folgen alle Design-Entscheidungen dem großen Leitbegriff »Zugänglichkeit«. **World of Warcraft** sollte ein Online-Rollenspiel für jedermann werden, für Profis und Gelegenheitsspieler, für Gruppenspieler und Solisten, für Genre-Veteranen und Neulinge. Die Einstiegsfreundlichkeit zeigt sich vor allem am klaren, komfortablen und schönen Interface, einer Revolution gegenüber den überfrachtet-nüchternen Benutzeroberflächen von **Everquest**, **Dark Age of Camelot** oder **Ultima Online**.

Die Vision dahinter

Das Ursprungskonzept für **World of Warcraft** wurde während der Entwicklungszeit immer weiter ausgearbeitet, seine Säulen blieben aber erhalten: »Die comichaftige Warcraft-Grafik und der grundlegende Spielstil waren von Anfang festgezurrert«, berichtet Kaplan. Mit dem Spielstil meint er vor allem, dass die Abenteurer mit storyträchtigen Auftragsketten durch die Welt geführt werden sollten. Was heute zum Online-Standard zählt, war damals keineswegs selbstverständlich, **Everquest** etwa bot überwiegend fantasielose Quest-Dutzendware und verließ sich somit eher auf den Entdeckerdrang der Spieler. Doch insbesondere der **Warcraft**-Autor und -Künstler Chris Metzen wollte über die kleinen und großen Quest-Geschichten seine Vision einer reichhaltigen, glaubwürdigen Fantasy-Welt verwirklichen.

Abgänge und Umbauten

Reibungslos verlief die Entwicklungszeit freilich nicht. Dass im Juni 2003 mit Bill Roper ein prominenter Designer Blizzard verließ, schadete **World of Warcraft** noch am wenigsten. »Bill hatte sowieso kaum daran gearbeitet, sondern betreute vorrangig [den Diablo-Entwickler] Blizzard North«, begründet Kaplan. Er und seine Kollegen merkten allerdings rasch, dass ein Internet-Abenteuer jede Menge Arbeit aufwarf. »Simple Spiele zu entwickeln, ist wie ein kleines Schlauchboot zu entwerfen«, sinniert Kaplan. »Dann gibt es Spiele, die eher einem Ruderboot ähneln. Ein Online-Rollenspiel gleicht einem Flugzeugträger.«

Daher musste Blizzard in einigen Punkten zurückstecken. »Bereits das ursprüngliche World of Warcraft sollte die Scherbenwelt und den Eiskontinent Nordend enthalten«, erinnert sich Kaplan. Beide Areale wurden gestrichen und später in den Addons nachgeliefert, laut Kaplan »viel größer und ausführlicher«, als dies im Originalspiel möglich gewesen wäre. Zudem gab es das Totenreich »Wirbelnder Nether«, in dem erledigte Spieler Aufträge lösen konnten. Auch das musste weichen.

Die (fast) fertige Beta

Im März 2004 begann der Betatest, die Entwickler werteten das Feedback der Teilnehmer aus. Kaplan nennt ein Beispiel: »Wir haben hitzig darüber diskutiert, ob wir wirklich Auktionshäuser brauchen. Als wir dann aber feststellten, dass die Spieler sie mochten, haben wir sie drin gelassen.« Außerdem änderten sich Details, etwa am Charactersystem. Viel bemerkenswerter als einzelne Spielelemente war allerdings das Gesamtbild der Betaversion, die bereits einen ausgereifteren, polierteren, schlichtweg unterhaltameren Eindruck hinterlässt als die fertigen Online-Rollenspiele dieser Zeit.

Erfolg ohne Ende

Nach knapp fünf Jahren Entwicklungszeit erschien **World of Warcraft** am 23. November 2004 in Nordamerika und am 11. Februar 2005 in Europa. Eine Erfolgsgeschichte nahm ihren Lauf. Bereits im April 2005 verzeichnete das

Das Warcraft-Jubiläum

Auch die Warcraft-Strategieserie durfte dieses Jahr ein Jubiläum feiern, nämlich ihren 15. Geburtstag.

Warcraft: Orcs & Humans (1994)



Warcraft 2: Tides of Darkness (1996)



Warcraft 3: Reign of Chaos (2002)



Abenteuer weltweit zwei Millionen Abonnenten und überholte so den bisherigen Spitzenreiter, den koreanischen Erfolgstitel **Lineage**. Blizzard wurde von diesem Zuspruch überwältigt, Server füllten sich schneller, als neue eröffnet werden konnten. Kaplan blickt zurück: »Vor der Veröffentlichung waren wir skeptisch, als Allen Adham eine Million Spieler versprach. Das kam uns viel zu ehrgeizig vor. Aber er hat mehr als Recht behalten.«

Allerdings auch, weil der **World of Warcraft**-Start just in eine Zeit fiel, in der Online-Rollenspiele reif für den Durchbruch auf dem Massenmarkt waren, etwa dank der wachsenden Zahl schneller Internetanschlüsse. Reiner Zufall? »Ich würde sagen, wir haben die Gelegenheit genutzt«, schmunzelt Kaplan.



World of Warcraft wurde auch in TV-Serien parodiert, hier in **Southpark** (links) und **Die Simpsons** (rechts).

Bekannte Perfektion

Problemlos überflügelte **World of Warcraft** auch **Everquest 2**, obwohl der Konkurrent gleichzeitig startete. Das mag einerseits am gewaltigen Werbe- und Presserummel um den Blizzard-Titel gelegen haben. Andererseits war **World of Warcraft** auch einfach das bessere Online-Rollenspiel, um genauer zu sein: das beste seiner Zeit. Der stimmige Eindruck der Comicwelt und vor allem der stete Belohnungsfluss an Quests, Ausrüstung und Talenten erwiesen sich als sagenhaft motivierend. In dieser Hinsicht erreichte **World of Warcraft** einen Grad der Perfektion, der die Messlatte im Genre enorm nach oben verschob.

Es war allerdings die Perfektion des Bekannten, ohne überwältigende Neuerungen. **World of Warcraft** wirkte wie ein »Best of«, die Quintessenz der bereits bekannten Online-Rollenspiele. Freilich angereichert mit guten Ideen wie den Instanzen, in denen Heldengruppen ungestört Monster jagen konnten. »Einige Designer hatten befürchtet, dass dadurch die Spielwelt zersplittern könnte, doch die Instanzen kamen gut an«, sagt Kaplan. Eine weitere Stärke des Spiels sieht er in den storyträchtigen Aufträgen: »Ich glaube, dass unser Questsystem viele Konkurrenten beeinflusst hat.«

Und das, obwohl die meisten Aufgaben »Töte diese Monster« oder »Sammele jene Gegenstände« lauteten. Diese Simpelmuster verpackte Blizzard zwar in nette Geschichten, rein spielerisch waren sie aber monoton. Und sind es immer noch: Auch die Addons brachten vorrangig Reißbrett-Quests. Für viele Spieler ist das einer der wichtigsten Kritikpunkte.

Vom Spiel zum Service

World of Warcraft hat auch Blizzard beeinflusst. »Wir verwandelten uns von einem reinen Entwickler in einen Dienstleister«, führt Jeff Kaplan aus. Denn obwohl das Studio dank seiner Online-Plattform Battlenet schon zuvor Erfahrung mit Internet-Diensten gesammelt hatte, entpuppte sich der Betrieb eines Multi-Millionen-Rollenspiels als gewaltige Herausforderung. So musste Blizzard Gamemaster und Community-Manager rekrutieren, die sich direkt in Azeroth sowie in Foren der Probleme der Spieler annahmen. Obwohl der Support generell besser ausfiel als bei den meisten Konkurrenten, konnte es Blizzard nicht allen Kunden recht machen: Bis heute gibt es Beschwerden, dass

sich der Hersteller einzelnen Themen nicht oder nicht schnell genug widmet. Etwa dem Problem, dass viele Spieler auf ausgeschriebenen Rollenspiel-Servern speziellen Chat- und Verhaltensregeln nicht Folge leisten.

Das PvP-Dilemma

Das ursprüngliche **World of Warcraft** hatte auch einen spielerischen Pferdefuß: das PvP, die Gefechte zwischen Spielern. Obwohl die Bevölkerung Azeroths in die Fraktionen Horde und Allianz aufgeteilt wurde, um Spieler zu Schlachten zu ermuntern, kam es anfangs allenfalls zu belanglosen Scharmützeln, die nicht einmal Belohnungen brachten.

Deshalb schob Blizzard Mitte 2005 das PvP-Ehresystem und instanziierte Schlachtfelder nach. Beides erntete Kritik. So brachten erledigte Spieler zwar Ehrepunkte, mit denen sich Ausrüstung kaufen ließ. In der Praxis lief das jedoch auf dröges »Grinding« hinaus, das monotone Abarbeiten von PvP-Kämpfen. Die Schlachtfelder waren spaßig, aber vom Rest der Welt abgeschnitten, sodass Spieler davor Schlangestanden, bis ein Platz frei wurde.

Erst mit dem – anfangs ebenfalls unausgereiften – Arenasystem von Ende 2006 unternahm Blizzard weitere Anstrengungen in Richtung PvP, außerdem brachten die Addons zu-

sätzliche, unterhaltsame Schlachtfelder. Der PvP-Aspekt ist allerdings bis heute nicht so stark wie die hervorragenden Instanzen, in denen man gegen Computergegner antritt. Auch, weil die Spieler-gegen-Spieler-Fans immer wieder über Balanceprobleme klagen.

Endlich mehr Abwechslung

Direkt nach dem Verkaufsstart von **World of Warcraft** hatte Blizzard gelobt, schnellstmöglich Spielerhäuser, Heldenklassen und Belagerungsschlachten einzubauen. Die Eigenheime bleiben bis heute ein Wunschtraum, die beiden anderen Versprechen wurden eingelöst – aber erst vier Jahre später im Addon **Wrath of the Lich King**. »Das hat lange gedauert«, gesteht Kaplan, »aber wir wollten alles richtig hinbekommen.« Ganz richtig hinbekommen haben sie's trotzdem nicht, insbesondere an der Heldenklasse, dem Todesritter, erhitzten sich die Spielergemüter. Denn der untote Recke brachte die Klassenbalance in Schieflage; es dauerte Monate, bis Blizzard sie wieder halbwegs austarierte. Und das, obwohl die Kalifornier zuvor meist rasch auf Balanceprobleme reagiert hatten.

Dennoch begrüßten die Fans **Wrath of the Lich King** als Schritt in die richtige Richtung, nachdem das erste Addon **Burning Crusade** vom Januar 2007 eher als »Mehr vom Gleichen«-Paket galt. Die zweite Erweiterung lockerte nämlich endlich die Quest-Monotonie auf. Dank der neuen »Phasing«-Technik konnte sich für einen Spieler die Welt erstmals permanent ändern, nachdem er bestimmte Aufträge erfüllte. Wer etwa ein Lager von Feinden gesäubert hatte, traf dort fortan Verbündete. Viel Lob erntete **Wrath of the Lich King** auch für seine unterhaltsamen Instanzen.

Ein Kritikpunkt bleibt dafür bestehen: Auf der Maximalstufe beschäftigen sich **Warcraft**-Helden hauptsächlich mit Sammelei, im Online-Slang »Farming« genannt. Zum Beispiel klaben sie in Instanzen Ehrenmarken auf, die



Das aufgeräumte **Interface** trägt maßgeblich zur Einsteigerfreundlichkeit von **World of Warcraft** bei.

bessere Ausrüstung bringen. Das motiviert, kann jedoch auf Dauer eintönig werden.

Die Suchtproblematik

Jenseits spielerischer Kritik geriet **World of Warcraft** als prominentes Online-Rollenspiel auch ins gesellschaftliche Kreuzfeuer, nämlich in Sachen Spielesucht: Es gab und gibt Menschen, die sich in Online-Welten wie Azeroth verlieren. Jeffrey Kaplan weist die Verantwortung von sich: »Wir ermuntern niemanden dazu, sein Leben zu verschwenden. Genauso gut könnte man sich bei einem Fernsehsender beschweren, weil er interessante Programme ausstrahlt. Jeder sollte sein Spielverhalten selbst hinterfragen; und Eltern müssen darauf achten, wie lange ihre Kinder spielen.« Falls der Nachwuchs das bald überhaupt noch darf: In die Suchtdebatte mischen sich Stimmen, die fordern, **World of Warcraft** in Deutschland ab 18 statt wie bislang ab 12 Jahren freizugeben. Kaplan möchte das nicht kommentieren.



Im dritten Addon Cataclysm wandelt sich die Warcraft-Welt, im einst friedlichen Brachland brodeln eine Lavakluft.

Datenrecht und Kontenbindung

Datenschützer haben Blizzard für »Warden« kritisiert. Dieses versteckte Unterprogramm soll **World of Warcraft** vor Fremdzugriffen schützen, indem es sämtliche anderen geöffneten Programme analysiert. »Das ist keine Spionage, sondern völlig harmlos«, versichert Kaplan. »Warden schützt World of Warcraft vor Betrugern und schadhafter Software, es verletzt nicht die Privatsphäre der Spieler.«

Dafür bindet Blizzard die Konten der **World of Warcraft**-Spieler derzeit an seine Mehrspieler-Plattform Battlenet: Nur wer sich dort registriert, darf auch in Azeroth abenteuer. Laut Kaplan ist das keine Gängelei, sondern eine Chance: »Wir wollten das schon sehr lange machen. Ich bin sehr gespannt, was geschieht, wenn wir zum Verkaufsstart von Starcraft 2 die Fangemeinden beider Spiele im Battlenet verschmelzen.« Weitere Details

möchte Kaplan noch nicht nennen. Es zeichnet sich jedoch ab, dass Blizzard das Battlenet nach dem Vorbild von Valves Steam zur Verkaufsplattform für Spiele und Addons ausbauen möchte. Und je mehr Spieler sich dort tummeln, desto mehr potenzielle Käufer gäbe es.

Im Reich der Mitte

Ein regelrechtes Hickhack um **World of Warcraft** gibt es in China. Dort startete das Online-Rollenspiel im Juni 2005, allerdings betrieben vom einheimischen Unternehmen The9. Denn Blizzard selbst darf als ausländische Firma keine eigenen Geschäfte im Reich der Mitte abschließen. Außerdem musste **World of Warcraft** an den dortigen Markt angepasst werden: Aus kulturellen Gründen tragen Untote eine Hauttextur, herumliegende Skelette wurden durch harmlose Säcke ersetzt, das Addon **Wrath of the Lich King** ist nie erschienen.

Davon abgesehen klappte der Betrieb reibungslos – bis Blizzard im Juni 2009 den Vertrag mit The9 kündigte und den neuen Partner NetEase ins Boot holte. Das führte zum Rechtsstreit, bis Anfang August blieben die Server abgeschaltet. Inzwischen läuft **World of Warcraft** zwar wieder, dafür haben die chinesischen Behörden NetEase jüngst wegen »grober Gesetzesverstöße« die Lizenz verweigert. Die Zukunft des Online-Rollenspiels bleibt damit ungewiss. Dass Blizzard den zukunftssträchtigen chinesischen Markt aufgibt, scheint jedoch unwahrscheinlich. Schließlich spielen dort bereits jetzt sechs Millionen Menschen, wenn auch für deutlich niedrigere Gebühren als in Amerika und Europa.

Die Zukunft Azeroths

Der Fortbestand außerhalb Chinas dürfte **World of Warcraft** indes sicher sein, zumal bis dato kein anderes Online-Rollenspiel auch nur annähernd die Beliebtheit des Spitzenreiters erreichte – obwohl dessen angestaubte Grafik längst keinen Orc mehr hinter dem Geschmolzenen Kern hervorlockt. Diese Marktmacht hat auch Nachteile, Blizzards Gigant scheint den PC-Spielemarkt zu erdrücken: Wer **World of Warcraft** hat, kauft nichts anderes mehr. Kaplan verteidigt sich: »Es gibt doch noch andere erfolgreiche PC-Spiele, zum Beispiel Die Sims. Obwohl wir natürlich die Charts dominieren.«

Letzteres dürfte auch noch eine Weile so bleiben. Bis 2011 **Guild Wars 2** erscheint, steht **World of Warcraft** keine ernsthafte Konkurrenz ins Haus. Darüber hinaus entsteht ein **Warcraft**-Kinofilm, Blizzard arbeitet an der dritten Erweiterung **Cataclysm**, und weitere Ideen liegen schon in der Schublade. »Wir haben kreative Leute, die sich immer neue Geschichten ausdenken«, frohlockt Kaplan. Er selbst hat an der **World of Warcraft**-Zukunft keinen Anteil mehr, sondern feilt bereits an einem neuen Online-Rollenspiel. Mal sehen, welche Wertung dieses auf GameStar.de erreicht. **GR**



Die Sammelsucht nach immer besserer Ausrüstung greift auch im zweiten Addon Wrath of the Lich King.

