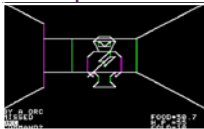


World of Warplag

Die Doktorarbeit unseres ehemaligen Verteidigungsministers hat sich als Plagiat entpuppt – alles abgeschrieben. Nun stellt sich heraus, dass auch Blizzard kopiert hat: Das Online-Rollenspiel World of Warcraft ist ebenfalls ein Plagiat! Von Michael Graf

Orcs

Die Knautschnasen aus **World of Warcraft** sind eine eindeutige Kopie der Orcs aus dem Rollenspiel **Akalabeth** von 1980, dem Erstlingswerk einer lebenden Raumkapsel-Ballastmasse namens Richard Garriott (der mit **Ultima**). Schauen Sie doch mal das Bild an: Der aggressive Blick (Dreiecke), die breiten Schultern, selbst die Farbe (grüne Striche, vermutlich Grafikfehler) – alles gleich! Blizzard hat nur die Breitaxt weggelassen, wohl getrieben von sinisterem Täuschungswillen. Netter Versuch.



Ausrufezeichen

Die Ausgefuchstheit dieses Plagiats hat uns selbst überrascht: Tief in ihrem Spielearchiv müssen die Kopierfuchse von Blizzard auf **Colossal Cave** gestoßen sein, das allererste Textadventure von anno dazumal (1976). Wir haben stunden-, wenn nicht minutenlang nachgeforscht und sind uns absolut sicher: Das Quest-Ausrufezeichen aus **World of Warcraft** stammt aus **Colossal Cave**, die Beweislast ist erdrückend: Oben ein länglicher, dicker Hauptkörper, darunter ein mondähnlicher Begleiter – die Zeichen gleichen sich wie ein Orc dem anderen (siehe links).



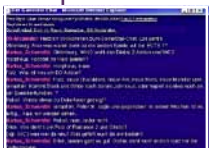
Minimap

Eine Minimap, die die Landschaft von oben zeigt. »Landschaft von oben« – kommt Ihnen das bekannt vor? Von oben heißt Luft heißt Himmel heißt Umlaufbahn heißt Satellit, eine Satellitenkarte also, und wie heißt die einzige Original-Satellitenkarte der Welt? Bingo: **Google Maps!** Dass der Online-Kartendienst erst im Februar 2005 und damit vier Monate nach der US-Version von **World of Warcraft** startete – Erbsenzählerei, kleinbürgerliche Bedenken! Blizzard hat abgucken, basta!



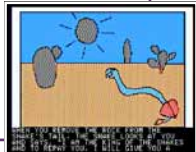
Chat

Das eingebaute Textunterhaltungsprogramm bezeichnet Blizzard salopp als »Chat«. Wir haben mit Wissenschaftlern gechattet und rausgefunden, dass es das schon ewig gibt, seit den 80er-Jahren nämlich, erfunden vom Finnen Jarkko Oikarinen und besser bekannt als IRC (»Internet Relay Chat«). Blizzard hat dann noch Grafik und Hundeohren-Sammelquests drumrum gebaut, und fertig war das Plagiat. Infam!



Wüste

Okay, diesmal liegt das Vergehen auf der Hand. Als wir in **World of Warcraft** das Wüstengebiet sahen, kam uns sofort ein bestimmtes Spiel in den Sinn. Wie meinen? **Dune 2!** Was soll das denn sein? Wir meinen selbstverständlich **The Warrior and the Princess**, ein mit Grafiken unterlegtes Sierra-Textadventure von 1980, dessen Wüstenszenerie der Blizzard-Steppe frapierend ähnelt. Zu frapierend, wie wir finden: Hier wurde kopiert, plagiiert, abgekupfert, that's what! Sonne, Sand, Felsen, Schlange (nicht im Bild) – alles genau wie im Original. Die Dreistigkeit, die Dreistigkeit!



Interface

Am unteren Bildrand prangt in **World of Warcraft** eine Leiste mit Talentsymbolen. Es ist uns beim besten Willen nicht gelungen, dies in anderen Spielen nachzuweisen, schon gar nicht in **Everquest**. Aber: Eine Randleiste mit den Fähigkeiten der Spielfigur, die kennen wir sehr wohl! Und zwar von LucasArts' SCUMM-Engine, die erstmals 1987 im Adventure **Maniac Mansion** Verwendung fand: Wer erst Begriffe wie »Nimm« oder »Benutz« und danach ein Objekt in der Spielwelt anklickte, sagen wir: eine Mikrowelle, der führte die entsprechende Aktion aus. Das funktioniert in **World of Warcraft** genauso, nur dass statt Wörtern eben Symbole verwendet werden und statt einer Mikrowelle riesige Drachen oder so. Eine pfiffige Kopie, aber nichtsdestotrotz eine Kopie.



3D-Grafik

Laut Blizzard ist **World of Warcraft** »dreidimensional, ihr Flachzapfen« (Rob Pardo). Wir haben das geglaubt. Doch als wir auf die anderen Plagiate stießen, wurden wir misstrauisch und begannen eine weltweite Forschungsreise. Am, äh, Badestrand von Teneriffa machten wir eine schockierende Entdeckung: Nicht etwa **World of Warcraft** war das erste 3D-Programm, sondern 3D Monster Maze von 1982. Potztausend, 1982! Zur selben Zeit verkaufte in Hamburg ein Hochstapler namens Konrad Kujau gefälschte Hitler-Tagebücher an das Nachrichtenmagazin Stern. Besteht hier ein Zusammenhang? Höchstwahrscheinlich nicht. Abgucken hat Blizzard trotzdem.



Spiel

Wir glauben nichts mehr, gar nichts. Im Aschenbecher qualmen Zigarettenstummel, neben dem Bett stapelt sich die Schmutzwäsche. Wochenlang haben wir recherchiert, Abertausende Bücher gewälzt. Es ist also wahr: **World of Warcraft** ... setzen Sie sich besser ... **World of Warcraft** ist nicht das erste Computerspiel. Nicht einmal das zweite oder dritte. Es ist nur ein Glied in einer jahrzehntelangen Plagiatskette, die bis ins Jahr 1952 zurückreicht. Damals erschien das erste namentlich bekannte Spiel **OXO**, eine Tic-Tac-Toe-Variante für den EDSAC, einen britischen Steinzeit-Rechner mit der Größe eines Kleiderschranks und der Rechenkraft eines kaputten Handys. **OXO** zog unzählige Nachahmer nach sich, auch **World of Warcraft** ist nichts anderes als Tic Tac Toe mit Elfen und Drachen. Wir fordern daher, dass sich Blizzard endlich umbenennet. In Xerox.



GameStar-Fotoroman Folge 140: SYSTEMKRITIK

