

Was war Blizzards Next-Gen-MMO?

Die Titan-Chronik

Blizzard hat sein langjähriges Projekt Titan endgültig eingestellt. Doch was war Titan überhaupt? Das nächste World of Warcraft, das nächste Riesen-MMO? Wir gehen auf Spurensuche und zeichnen eine Chronik. Von Jürgen Stöffel

Nach sieben Jahren offizieller Entwicklungszeit hat das Entwicklerstudio Blizzard die Arbeit an Titan eingestellt. Über das mysteriöse Online-Rollenspiel ist nicht viel bekannt, eine richtige Ankündigung gab es eigentlich nie, trotzdem wurde viel über Titan gesprochen, gemunkelt, geflüstert.

Doch damit ist es inzwischen vorbei, laut Blizzard-Boss Mike Morhaime fehlte am Ende einfach der Spaß an der Arbeit und die Leidenschaft für das Projekt. Schließlich stellten sich die Verantwortlichen die Frage, ob Titan das Spiel sei, welches sie entwickeln wollten. »Die Antwort,« so Morhaime, »lautete Nein.«

Ganz so einfach werden die Gründe für das Aus von Titan dann zwar wahrscheinlich nicht sein, doch darüber können wir derzeit nur spekulieren. In diesem Artikel wollen wir stattdessen den Werdegang von Titan nachzeichnen und versuchen, ein Bild von dem zu bekommen, was das »Next-Gen-MMO« werden sollte, und welche Wandlungen es schon in der Entwicklung erlebte.

Am Anfang war das Gerücht

Offiziell beginnt die Titanen-Saga zwar erst 2007, aber bereits zwei Jahre zuvor, am 23. September 2005, heizt Blizzards Vice President Paul Sams in einem CNN-Interview die Gerüchteküche um ein neues MMO an: »Wir unterstützen alle unsere Projekte. Ob es sich auch um MMOs handeln wird, möchte ich nicht sagen.« Die Aussage dahinter: Blizzard schließt weitere MMOs nach oder neben World of Warcraft nicht kategorisch aus. Ein knappes Jahr später,



Dieses Bild gilt als einziges bestätigtes Titan-Artwork.

am 25. August 2006, legt Sams nochmal nach und spricht gegenüber der Webseite IGN von drei neuen Blizzard-Titeln. Womöglich das mysteriöse neue MMO, welches er ja im Vorjahr nicht explizit ausschließen wollte?

Doch so vielversprechend die Gerüchte auch sind, konkrete Infos zu einem neuen Blizzard-MMO gibt's erstmal nicht. Genauso gut könnte sich das Gerede auf ein neues Warcraft-Strategiespiel oder Diablo 3 beziehen. Doch dann tauchen am 27. April 2007 plötzlich neue Stellenausschreibungen auf Blizzards Job-Seite auf. Gesucht werden Mitarbeiter für ein Projekt namens »Next-Gen-MMO«. Damit ist klar, dass Blizzard irgendwas Großes in diesem Genre plant, also entweder eine massive Erweiterung

oder Umgestaltung von WoW oder gleich ein ganz neues Online-Rollenspiel.

Fünf Monate später äußert sich Jeff Kaplan, damals noch Game Director für World of Warcraft, zu der Ausschreibung: »Natürlich sind wir als Firma sehr daran interessiert, den MMO-Sektor weiter zu erschließen.« Später bestätigt Kaplan nochmals, dass Blizzard definitiv ein weiteres Online-Rollenspiel entwickeln werde. Laut Mitarbeiter Micah Whipple soll es definitiv kein WoW 2.0 werden.

Blizzard entwickelt also ein neues MMO, das nichts mit World of Warcraft zu tun hat. Diese Meldung wird nicht überall gut aufgenommen, einige WoW-Spieler haben Bedenken. Würde ein weiteres Online-Rollenspiel nicht die Spielerschaft des Genre-Primus



Warlords of Draenor ist die mittlerweile fünfte Erweiterung von WoW.



Jeff Kaplan war Game Director bei WoW und wechselte dann zu Titan.



Eine Reihe von Artworks von Senior Artist Nick Carver machten die Runde, allerdings wurde nie bestätigt, dass diese Konzepte tatsächlich zu Titan gehörten.

unnötig aufspalten? Daher versichert Jeff Kaplan auch am 13. Oktober 2008 in einem Interview gegenüber MTV, dass man sehr genau darauf achte, die beiden Onlinegames nicht in Konflikt miteinander kommen zu lassen und sich nicht gegenseitig Konkurrenz zu machen. Außerdem offenbart der WoW-Chef im selben Gespräch, dass er bei dem neuen Spiel als Entwickler beteiligt sei.

Drei Tage später steht Blizzard-Boss Mike Morhaime gegenüber wired.com Rede und Antwort. Morhaime verrät zwar nicht viel über das neue Spiel, er beteuert aber nochmals, dass es sich um ein komplett anderes MMO-Erlebnis handle. Ende des Jahres äußert sich auch das ursprüngliche Titan-Orakel Paul Sams zum Projekt und verspricht ein cooles, neues Onlinespiel der nächsten Generation. Mehr als diese vagen Äußerungen gibt es 2008 allerdings nicht zum »Next-Gen-MMO«.

Doch bereits am 12. Februar 2009 steht das Projekt erneut im Rampenlicht, denn Jeff Kaplan verlässt das WoW-Team und schließt sich ganz dem neuen MMO an. Kaplan gehört damals zu den prominentesten Entwicklern bei Blizzard, und spätestens ab diesem Zeitpunkt wird jedem klar, dass Blizzard es mit dem neuen Online-Rollenspiel wohl ernst meint. Später äußert sich auch Community-Manager Zarhym zu den vagen Infos und dem Setting: »Wir haben bisher noch nichts beworben, weil das Spiel bislang nur ein leeres Gerüst ist. Wir haben aber bereits mit der Entwicklung angefangen, und es wird eine komplett neue Marke.« Ein weiterer Informationsschnipsel kommt am 14. September von Bobby Kotick, dem Boss von Activision-Blizzard: »... ein neues, bisher unangekündigtes MMO, das sich an ein breiteres Publikum richten soll.« Das neue Spiel soll also noch einsteigerfreundlicher und zugänglicher als World of Warcraft werden?

Der Titan erhebt sich

Nach Koticks kryptischer Äußerung wird es erst einmal ruhig um das neue Spiel, das bislang noch nicht einmal einen Namen hat. Auf der Blizzcon 2010 hält auch der damalige Vice President of Game Design,

Rob Pardo, den Ball flach, denn Ankündigen zum neuen Projekt werde es für mindestens ein weiteres Jahr nicht geben. Dann jedoch lassen die Chinesen die Bombe platzen, denn am 30. November wird ein angeblich geleakter Produktplan von Blizzard auf der chinesischen Webseite mmogamesite.com veröffentlicht.

Die Sensation: Ein bis dato unbekanntes Spiel namens Titan wird für das vierte Quartal 2013 angekündigt. Die Echtheit der Liste wird zwar nie wirklich bestätigt, aber da kurz nach ihrem Erscheinen der chinesische Blizzard-Manager Ye Weilung überraschend gefeuert wird, scheint doch etwas an den Gerüchten dran zu sein. Bei den Video Game Awards im selben Jahr bestätigt schließlich Blizzards damaliger Senior Vice President Frank Pearce auf Drängen der anwesenden Journalisten den Arbeitstitel Titan. Das mysteriöse neue MMO hat also endlich einen Namen!

Bereits wenige Monate später, im Februar 2011, meldet sich Mike Morhaime erneut zu Wort und wiederholt das bekannte Mantra: »Wir machen keinen Nachfolger zu WoW.« Soweit, so bekannt, doch viel interessanter sind die begeisterten Aussagen, die Chief Operating Officer Paul Sams, die älteste Quelle zum neuen Spiel, am 8. März gegen-

über der Webseite Gamasutra von sich gibt: »Wir haben vollstes Vertrauen in dieses Produkt. Es ist fantastisch! Wir spielen es schon, und es ist voll der Hammer! Ich denke, dass dieses Produkt für ein breiteres Publikum offen ist, als alles, was wir bisher entwickelt haben.« Außerdem soll das neue Spiel nach Sams Meinung noch in 20 Jahren aktuell sein, die Game-Branche maßgeblich beeinflussen und auf lange Sicht sogar World of Warcraft überschatten. Wow!

Laut diesen Lobeshymnen dürfte Titan also schon ziemlich fertig sein und das absolute Knallerspiel werden. Die Erwartungen wachsen, und ein Analyst kommentiert gegenüber Gamasutra, dass seiner Meinung nach Titan ein Casual-Game werde. War es das, was Sams mit »breiteres Publikum« meinte? Nach den vollmundigen Ankündigungen von Pauls Sams erwarten viele Spieler erste Bilder und Spielszenen zu Titan auf der Blizzcon 2011. Doch die Enttäuschung folgt bald, denn auf der Blizzard-Messe wird Titan weder offiziell angekündigt noch sonst irgendwie erwähnt. Ein weiterer Dämpfer kommt kurz darauf, denn am 8. November ist auf der Webseite Massively zu lesen, dass angeblich der Lead Designer von Titan John Staats das Unternehmen verlassen habe.

Gerüchte, Gerüchte

Von solchen Hiobsbotschaften aber abgesehen sprießen 2011 die Gerüchte und angeblichen Fakten zu Titan wie Pilze aus dem Boden. Allen voran, dass Titan in einem post-apokalyptischen Science-Fiction-Szenario spiele. Außerdem soll das Spiel drei Fraktionen, bestehend aus Naturliebhabern, Technokraten und konservativen Kapitalisten enthalten, die sich sowohl untereinander bekriegen als auch gegen Aliens kämpfen. Außerdem sei das Spiel zweigeteilt: Nachts treten wir gegen Aliens an und tagsüber ist soziale Interaktion angesagt, also eine Mischung aus einem klassischen Online-Rollenspiel und den Sims.

Der MMORPG-Part soll sowohl Elemente von strukturierten Themenpark-MMOs als auch offenen Sandbox-Spielen enthalten. Also die eierlegende Wollmilchsau des Onlinenregens. Bestätigt werden all diese Ge-



Ein weiteres Artwork von Nick Carver zeigt Flugzeugkämpfe.



Zumindest atmosphärisch deuten die vermeintlichen Artworks in Richtung einer kriegsversehrten Zukunftsvision.

rüchte freilich nicht. Allerdings erklärt Lead Systems Designer Greg Street in einem Interview mit Eurogamer.net, dass die ein oder andere Idee aus Titan im nächsten WoW-Addon (Mists of Pandaria) stecken könnte.

Anfang 2012 entlässt Blizzard über 600 Mitarbeiter und bereits damals bange viele Spieler um Titan. Doch Blizzard gibt Entwarnung. Die entlassenen Angestellten seien größtenteils nicht im Gamedesign beschäftigt gewesen. Ende des Jahres veröffentlicht die Webseite Kotaku einige Bilder des Künstlers Nick Carver, einem der Senior Artists bei Blizzard, der definitiv an Titan beteiligt sei. Carvers Bilder stammen größtenteils aus dem Steampunk-Genre, was wiederum zu der Vermutung führt, dass Titan in einem entsprechenden Szenario spiele – was allerdings der Ansage der maximalen Publikumskompatibilität widersprechen würde, da Steampunk fast immer ein Garant für schlechte Verkaufszahlen ist.

Konkrete Fakten, Screenshots oder gar Spielszenen gibt es nicht zu sehen. Allerdings verrät der damalige Blizzard Vice President Rob Pardo während des Launch-Events von Mists of Pandaria, dass mittlerweile über 100 Leute an Titan arbeiten und das neue MMO noch einen weiten Weg vor sich habe. Weiterhin lässt eine Stellenausschreibung für einen »Franchise Development Producer« darauf schließen, dass Blizzard für Titan eine Art Ingame-Werbung mit Produktplatzierungen plant.

Zum Jahresbeginn 2013 brodeln erneut die Gerüchteküche zu Titan, denn die Mitarbeiter der Titan-Fanseite Titanfocus glauben, herausgefunden zu haben, dass Titan doch keine ganz neue Marke sei. Vielmehr sei es ein Spin-off zu einem bestehenden Blizzard-Universum, also logischerweise Starcraft oder Diablo. Weiterhin kursieren Gerüchte, dass Titan auch für die kommenden Next-Gen-Konsolen erscheinen werde. Eine weitere heiße Meldung aus dem Hause Blizzard erscheint am 23. Januar: Game Director Jay Wilson verlässt das Diablo-3-Team, um sich einem anderen, unbekanntem Blizzard-Projekt anzuschließen. Titan steht natürlich ganz oben auf der Liste der möglichen Titel.

Allerdings kommt auch 2013 keine offizielle Ankündigung zu Titan, denn statt des heißersehnten neuen MMOs stellt Blizzard auf der PAX East 2013 das bis dato völlig unbekannt Online-Sammelkartenspiel Hearthstone vor. Die Enttäuschung vieler Fans ist groß. Dafür macht im April erneut die Fansite Titanfocus von sich reden: Titan beinhaltet Zeitreisen und spiele auf der Erde. Durch den Zeitreiseaspekt soll das Spiel sowohl in der Jetztzeit als auch der Antike spielen, was den Namen Titan – immerhin Urwesen aus der griechischen Mythologie – erkläre. Weiterhin würde man Titan aus der Schalterperspektive steuern und eine komplett neue Grafikkarte nutzen. Und zu allem Überfluss wäre das Spiel auch noch Esporttauglich. Eierlegende Wollmilchsau – Teil 2!

Der Titan fällt

Das alles klingt natürlich zu schön, um wahr zu sein, und zur Blizzcon 2013 ist erneut die Enttäuschung groß, als Titan wieder einmal nicht vorgestellt wird. Noch schlimmer: Im Mai 2013 erscheint die Hormormeldung, dass gut 70 Titan-Entwickler vom Team abgezogen und auf andere Projekte verteilt werden. Nur eine Kern-Crew von 30 Mitarbeitern arbeitet noch an Titan

und würde eine grundlegende Evaluierung und Neuausrichtung des Projekts vornehmen. Daher sei auch nicht mit einem Release vor 2016 zu rechnen.

Von da an geht es stetig abwärts mit Titan. Lediglich im August 2013 erklärt Mike Morhaime noch, dass Titan nach der Neuausrichtung wahrscheinlich kein Abo-MMO mehr werde. Wer doch noch Hoffnung hegt, wird spätestens Ende August bitter enttäuscht. Blizzard hatte nämlich aus heiterem Himmel sämtliche Jobausschreibungen für das Titan-Projekt entfernt. Ein schlechtes Zeichen für die Zukunft des Projekts.

Doch es kommt noch schlimmer. Fast genau ein Jahr später, am 23. September 2014, gibt Blizzard dann das Ende des Projekts bekannt. Allerdings sei die Arbeit an Titan wohl nicht völlig umsonst gewesen. Viele der Ideen und Konzepte können angeblich gerettet und in anderen aktuellen und geplanten Blizzard-Titeln wiederverwertet werden. Daher hat Paul Sams am Ende vielleicht nicht ganz Unrecht, und Titan wird – als Teil zukünftiger Blizzard – Hits – womöglich doch noch die Branche beeinflussen. So sind wir gespannt, wieviel vom ursprünglichen Titan ins jüngst angekündigte Overwatch wandern wird. Jürgen Stöffel



Einige Bilder von Nick Carver hatten einen klaren Science-Fiction-Einschlag.