

Zehn Jahre World of Warcraft

Die orcische Dekade

Eines der einflussreichsten Spiele der Neuzeit feiert seinen zehnten Geburtstag, Michael Graf gratuliert World of Warcraft und blickt zurück auf eine nicht immer aalglatte Erfolgsgeschichte. Von Michael Graf

Auf DVD: World of Warcraft: Was bisher geschah



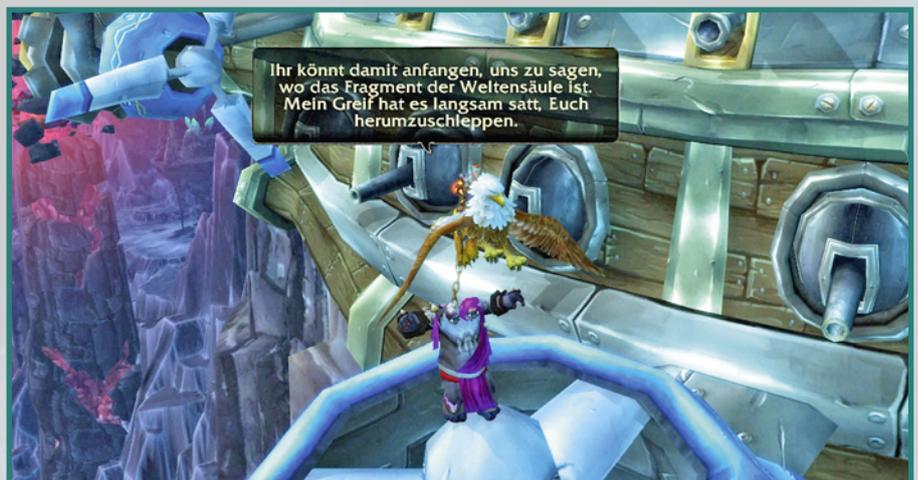
Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Meiner Meinung nach kann es nur ein anderes Datum der Weltgeschichte mit dem 23. November 2004 aufnehmen, und zwar der 12. Oktober 1492. Damals sichtet der spanische Seemann Rodrigo de Triana im atlantischen Ozean etwas, das man bis dahin für unmöglich, für ein Hirngespinnst gehalten hat: eine neue Welt. Der 12. Oktober 1492 geht als Entdeckungstag Amerikas in die Geschichte ein, mit einschneidenden Folgen: Masseneinwanderung, ein gerüttelt Maß Kriege sowie ein McDonald's an jeder zweiten Ecke. Gut, verglichen damit reicht's für den 23. November 2004 nicht mal zur Fußnote im Almanach der Erdgeschichte. Zwar tobt im Irak ein Bürgerkrieg und in der Ukraine ein Großprotest gegen Wahlbetrug, konkret geschieht an jenem Dienstag aber schlichtweg nichts von historischem Belang. Für die alte Welt. Zugleich entsteht allerdings eine neue, eine alternative Welt – die Welt von Warcraft. Der 23. November 2004 geht als nordamerikanischer und australischer Starttermin von World of Warcraft in die Spielgeschichte ein, mit einschneidenden Folgen: Masseneinwanderung (bis zu 12 Millionen Spieler), ein gerüttelt Maß Kriege (ausgewalzt auf fünf Erweiterungen) sowie

ein »For the Horde«-Aufkleber auf jedem zweiten Opel Astra. Auch World of Warcraft ist etwas, das man bis dahin für unmöglich, für ein Hirngespinnst gehalten hat: ein Online-Rollenspiel für den Massenmarkt, das die Spiele- und Kulturszene in den Folgejahren nachhaltig prägt – und nun bereits seinen zehnten Geburtstag feiert. In dieser Zeit hat sich WoW zu einer festen Größe entwickelt, zu einer alten, neuen Welt, die aus der Geschichte genauso wenig wegdenken ist wie Amerika. Und ja, ich weiß, dass Amerika ursprünglich schon von den Wikingern entdeckt wurde. Aber in Azeroth waren vorher ja auch schon die Betatester.

Aller Anfang ist ... WTF?

Die Geschichte von World of Warcraft beginnt, wie so viele Erfolgsgeschichten, mit gerunzelten Stirnen. Als der Blizzard-Frontmann Bill Roper das Spiel am 9. September 2001 auf der Londoner ECTS-Messe enthüllt, erntet er Verblüffung: Das soll das neue Blizzard-Projekt sein? Ein Online-Rollenspiel? Für das man monatlich bezahlen muss? Klar, Blizzard hat schon bei Starcraft und Diablo 2 viel Wert auf den Onlinemodus gelegt, der aber immer kostenlos lief. Nicht nur ich lese seinerzeit über WoW und denke: »Jetzt wollen diese Geldschweine auch noch Gebühren von mir!« Noch dazu



Einzelne Quests sind nett inszeniert, in Cataclysm hängt ein Oger zum Verhör über einem Rotor.



The First Cut Is the Deepest

Christoph Klapetek: ... sang einst Sheryl Crow und meinte damit wahrscheinlich den Schnitt in ihr Herz, den ihr die erste große Liebe zugefügt hat. Extrem unfair für alles, was später kommt, aber die erste Liebe vergisst man weder im RL noch in der MMO-Welt, und das zu Recht! Betrachtet man es heute aus einer etwas »älteren« Perspektive, erscheint es einem fast ungläubwürdig, dass man früher mit 40 Mann gegen epische Inkarnationen des Bösen loszog. WoW hat digitale Geschichte beeinflusst und ein Nischengenre massenmarkttauglich gemacht. Ich habe in der Lebenszeit von WoW geheiratet, bin Vater zweier Kindern geworden, bin vier Mal umgezogen, habe 200 Folgen Server Down Show moderiert und war mit der Gilde auf dem Oktoberfest. World of Warcraft ist ein Brett und definitiv mehr als ein Spiel. Nur ein kleiner Blick hinter den Login-Screen jetzt zum neuen Addon Warlords of Draenor beweist: Es sieht immer noch verdammt gut aus. Genau wie Sheryl Crow.

für ein Online-Rollenspiel, ein Genre also, dessen Vertreter für mich nur in Grafik gehüllte Chatprogramme darstellen! Ähnlich dürften damals auch viele andere Spieler denken, die Blütezeit der Internetabenteurer dämmert anno 2001 erst. Zwar vermelden Ultima Online, Everquest, Dark Age of Camelot & Co. respektable Spielerzahlen von teils über 200.000, ihre Communitys aber sind abgeschottet. Für Außenstehende erschließt sich die Faszination der Onlinewelten kaum, sie sind mehr Freakshow als Schlaraffenland, schon allein die oft überladenen Benutzeroberflächen schrecken viele Spieler ab. Gleiches gilt für die schnarchigen Aufgaben, wie der Kollege Mick Schnelle damals pointiert schreibt: »Wer einem Ultima Online-Spieler beim Federnsammeln im Wald zugesehen hat, weiß, wie unterhaltsam Bildschirmschoner sein können.« Auch die nicht-spielerischen Einstiegschürden liegen hoch, die fürs Everquest-Abo nötige Kreditkarte besitzt 1999 längst nicht jeder, auf dem Land sind schnelle Internet-Anschlüsse und selbst ISDN vielerorts reine Science-Fiction. Im Jahr 2014, in dem jeder Grundschüler auf seinem Tablet argentinische Katzenvideos (um mal ein harmloses Beispiel zu nennen) angucken kann, kommt mir dieses 2001 wie ein anderes Jahrhundert vor, mehr noch, wie die Steinzeit. Und World of Warcraft steht wie kein anderes Spiel sinnbildlich für den Übergang dieser Steinzeit in die vernetzte Gegenwart.

Vergnügungspark vs. Schützengraben

Denn das Timing von Blizzard ist perfekt. Zwar betonen die Designer später, es sei ihnen als Fans von Everquest vor allem eine Herzensangelegenheit gewesen, ein eigenes Online-Rollenspiel zu entwerfen. Vor allem aber beruht WoW auf cleverer Marktbeob-



Für den Test leihen wir uns die Jägerin unseres US-Korrespondenten Roland Austinat.

achtung: Blizzard erkennt den Internet-Boom, die explosive Breitbandverbreitung, den Trend zur Community – in den frühen 2000er-Jahren entstehen nicht umsonst die ersten Onlinephänomene, von Counter-Strike bis zum Facebook-Urvater Myspace. Und schon bei der Enthüllung lässt Blizzard keine Zweifel daran, wie konsequent man World of Warcraft auf diesen aufkeimenden Massenmarkt ausrichtet. Das Interface ist (zumindest anfangs) schlank und intuitiv; Tode werden anders als im unerbittlichen Everquest kaum bestraft, und fast alle Quests sind allein lösbar, sodass man gar keine Mitspieler braucht. Nun kann man natürlich fragen: Wozu spiele ich dann überhaupt online? Everquest bezog seine Faszination gerade aus der eingeschworenen Community, die sich gemeinsam gegen die Widrigkeiten der Spielwelt stemmte. Everquest setzte gewissermaßen auf die Kame-radschaft im Schützengraben, auf Zusammenhalt, weil's allein einfach nicht ging.

World of Warcraft ist als Vergnügungspark angelegt, in dem man barrierefrei fast alles erleben kann, was man erleben möchte. Und zwar in grandioser Kulisse, die Comic-Spielwelt ist für damalige Verhältnisse wunderschön – und vor allem am Stück begehbar: Während Everquest seine Welt in Zonen zerschneidet, wandern Helden in Azeroth ohne Ladepause von Dörfern in Wälder, von Wäldern in Gebirge, von Gebirgen in Wüsten. Jedes Areal hat seine eigene Lichtstimmung, untermalt wird der Heldenausflug von hervorragender Musik. Zugleich kommt Blizzard dem harten Kern der Online-Abenteurer entgegen, und zwar mit den Instanzen. Vor allem die 40-Mann-Raids gegen Bosse wie den Riesendrachen Onyxia sollen überzeugte Gruppenkämpfer binden. World of Warcraft bietet also ein bisschen von allem, ohne das Online-Rad neu zu erfinden. Im Grunde poliert Blizzard lediglich Bekanntes – allerdings auf Hochglanz. So wie es auch schon vor dem iPhone andere

Smartphones gab, deren Grundidee Apple nur auf Hochglanz poliert und um ein komfortables (Touchscreen-)Interface ergänzt. Der Massenmarkt möchte seine Produkte schön und zugänglich, World of Warcraft ist beides. Das muss man nicht bejubeln, der Erfolg aber gibt Blizzard Recht.

Universell großartig

Die Apple-Analogie lässt sich noch weiter spinnen. Denn ich bin mir sicher, dass Steve Jobs ein noch so tolles iPhone hätte vorstellen können – wenn Apple nicht schon vorher Kult gewesen wäre, hätte es niemanden gejuckt. Auch Blizzard ist Kult, Millionen Spieler schätzen das Studio für Diablo, Warcraft und Starcraft. Das befeuert natürlich



Es gibt kein Bier auf Azeroth

Markus Schwerdtel: In der deutschen Beta-phase Anfang 2004 sind die Gamemaster ganz schön auf Zack: Mein stolzer Tauren-Jäger »Kargbier« stößt Blizzards Aufpassern sauer auf: Der Name könnte versteckte Werbung für die Brauerei Karg in Murnau sein (die bei der Inspiration für den Namen tatsächlich eine Rolle gespielt haben könnte, hüstel). Kargbier muss umbenannt werden! Immerhin haben die Gamemaster auch gleich einen neuen Namen parat: Bexor! Klingt ja immerhin auch bierig ... Kurz drauf gibt's wieder Ärger: Die GameStar-interne Tauren-Gilde »Die Horde von Muh« passt den Mitspielern auf unserem Rollenspiel-Server nicht, der Name sei nicht rollenspielig genug. Doch die Gamemaster sprechen ein Machtwort: Tauren sind Kühe, Kühe muhen, also darf die Gilde den Namen behalten! Allerdings löst sie sich kurz darauf ohnehin auf, weil wir in der neuen Gilde »Die Diener des Humpens« als bier-trinkende Zwerge durch die Lande ziehen.

das Interesse an World of Warcraft: Hey, das neue Spiel von Blizzard, das muss doch cool sein! Entsprechend unermüdlich rühren die Kalifornier die Werbetrommel, entsprechend hoch schwappt die Hype-Welle. Der Trumpf von WoW ist dabei das Warcraft-Universum, mit dem Blizzard auch mich an-gelt. Denn Online-Rollenspiele beäuge ich zwar kritisch, Warcraft jedoch liebe ich. Und zwar schon seit zehn Jahren, seit einer Zeit, als sterbende Orcs wie Klopfpöbeln gurgelten und genervte Grunzer »Stop porking meeee!« brüllten. Auf der Suche nach einem Ersatz für den Echtzeit-Strategieklassiker Dune 2 war ich 1994 über das erste Warcraft gestolpert, einen, nun ja, dreisten Dune-2-Klon im Fantasy-Gewand und offensichtlich inspiriert vom Warhammer-Universum. Der Warcraft-Produzent Patrick Wyatt enthüllt später in einem Making-of, dass Blizzard tatsächlich ein Warhammer-Spiel an-gedacht, sich dann aber doch gegen die unflexible Lizenz und für eine eigene Welt entschieden hatte. Egal, ich fand's super!

Also hetzte ich auch 1996 in Warcraft 2 gerne Greifenreiter auf Kriegsschiffe und klickte Schafe so lange an, bis sie explodierten (»Baa ram ewe!« – »Bumm!«). Herrje, beim Schreiben dieser Zeilen befällt mich eine derartige Nostalgie, dass ich sofort auf Youtube Let's Plays der alten Warcrafts anschauen muss. Ja, ich mochte sie wirklich. Im Juli 2002, zehn Monate nach der WoW-Ankündigung, erscheint dann Warcraft 3, das Warcraft, das alles verändert, das erste Warcraft mit echter Story. Die Vorgänger drehten sich fast immer nur um Krieg um des Krieges willen. Natürlich gab es Charaktere wie den hinterlistigen Orc-Schamanen Gul'Dan und den machthungrigen Menschenmagier Medivh, doch die waren bis dahin eher Statisten. Erst Warcraft 3 setzt das



Die Lust verloren

Heiko Klinge: Ja, auch ich habe WoW gespielt. Ein halbes Jahr lang. Zum einen, um im Kollegenkreis mitreden zu können. Zum anderen, weil ich es als Fan von Warcraft 3 reizvoll fand, diese Welt als Rollenspiel zu erleben. Aber eine Liebesbeziehung ist es nie geworden. Denn World of Warcraft steht sinnbildlich für vieles, was es mir bis heute schwierig macht, mit Online-Rollenspielen warm zu werden. Ingestunde Jagd- und Sammelquests statt interessanter Geschichten sowie ein Kampfsystem, dessen Reiz lediglich darin besteht, im richtigen Moment die passende Taste zu drücken. Mein Hauptproblem war aber, dass mir schlicht die Zeit fehlte, um den Kollegen folgen zu können. Während ich auf Level 15 rumkrebste, turnte der Rest meiner Gilde »Diener des Humpens« schon durch die fetten Instanzen. Bis Level 39 habe ich versucht, hinterherzuhecheln - und dann die Lust verloren. Zu früh? Möglich. Trotzdem habe ich bis heute nicht das Gefühl, etwas verpasst zu haben.



Eines der ersten WoW-Bilder zeigt einen aus heutiger Sicht eher unspektakulären Strandkampf.

Geschichtenmosaik seiner Vorgänger zu einem vielschichtigen Universum zusammen, mit unverkennbaren Hauptdarstellern, mit Vergangenheit – und interessanter Zukunft. Die Story um den gefallenen Menschenprinzen Arthas, den Orc-Schamanen Thrall und die Dämonen der Brennenden Legion ist für sich gesehen schon klasse inszeniert, bereitet aber eigentlich nur die Bühne für World of Warcraft. Natürlich will ich wissen, wie es weitergeht. Und weiter geht es eben online.

Von der Beta zum Test

Und zwar schon im Betatest. Seit acht Monaten arbeite ich im April 2004 als Trainee bei GameStar, ein Frischling unter gestandenen Redakteuren, seinerzeit Bürogenosse und Lehrling von Heiko Klinge. Ich überlege gerade, ob wir damals auf Dinosauriern in die Redaktion geritten sind, so urgeschichtlich kommt mir das heute vor. In jenem April schickt uns Blizzard zwei Zugänge zur Beta von World of Warcraft. Der Drucktermin des nächsten Hefts naht, unser damaliger Chefredakteur Jörg Langer will unbedingt einen Erfahrungsbericht. Doch mit Georg Valtin hat nur ein Genrekener gerade Zeit, Petra Schmitz und Markus Schwerdtel werkeln an anderen Fronten. Wer spielt noch mit? Moment, World of Warcraft soll doch Einsteiger ansprechen – und dieser komische Trainee hat noch nie ein MMO gespielt! Dann könnten wir doch gleich mal testen, ob er damit trotzdem klarkommt! Beim gedanklichen Öffnen der Champagnerflasche falle ich fast vom Stuhl: Nur ein paar Hundert Seelen weltweit dürfen die Zukunft von Warcraft erleben, und ich gehöre dazu? Lok'tar Ogar!

Und ja, das macht Spaß, obwohl ich nur simple Jagd- und Sammelaufgaben abhake. Aber erstens läuft das schon in der Beta angenehm rund, zweitens kommt selbst mein Priester – in anderen MMOs die zerbrechlichste Klasse – wunderbar alleine zurecht, und drittens hält mir World of Warcraft stets eine Karotte vor die Heldennase, eine Questbelohnung oder einen Stufenaufstieg.

Das motiviert, am meisten aber fesselt mich die stimmungsvolle Kulisse, es ist ein großartiges Gefühl, die aus der Vogelperspektive so vertraute Warcraft-Welt erstmals von Nahem zu erleben. Mit großen Heldenaugen passiere ich gewaltige Zwergerstatuen, besuche die von einer Magiekuppel überspannten Ruinen des in Warcraft 3 zerstörten Dalaran, verkaufe Beute in der Orc-Metropole Orgrimmar, die ich mit Thrall im Warcraft-3-Addon The Frozen Throne aufgebaut habe, oder kloppe Oger in den Überresten der Stadt Alterac, die meine Truppen in Warcraft 2 abgepackelt haben. Ebenfalls unvergesslich: der Greifen-Jungfernflug von der Zwerger-Hauptstadt Ironforge ins menschliche Stormwind, hinweg über Wälder, Schneeberge, Lavaseen – wow! Noch dazu sind sämtliche Aufgaben in kleine Geschichten eingebunden, ich stehe selten ohne Quest da, muss also nicht einfach nur stupide Monster kloppen. Weil ich in meiner heimischen Schimmelbude (Trainee-Gehalt!) nicht mal Internet habe, verbringe ich auch nach Feierabend viele Stunden im Büro, versunken in Azeroth. Die Welt von Warcraft hat mich gepackt.

Ein unfertiger Meilenstein

Für die DVD unseres ersten WoW-Sonderhefts kommentiere ich sogar ein einstündiges Video, das dürfte eines der ersten Let's Plays gewesen sein. Und nach einer Preview-Titelgeschichte darf ich schließlich auch den Test übernehmen, wenn auch mit Hürden. Denn niemand in der Redaktion besitzt eine amerikanische Kreditkarte, die man aber braucht, um einen US-Account einzurichten. In einer Nacht- und Nebelaktion überrede ich unseren US-Korrespondenten Roland Austinat, mir seinen Zugang zu überlassen. Weil er unterwegs ist, kann er den zwar eh nicht nutzen, hat ihn aber schon einem Kumpel versprochen. An das Telefonat erinnere ich mich bis heute, zähneknirschend willigt Roland schließlich ein. Mit dem angenehmen Nebeneffekt, dass ich seine Level-35-Jägerin weiterspielen kann, eine Klasse mehr für den

Test. Die Kollegen experimentieren derweil mit virtuellen US-Kreditkarten, richten eigene Konten ein. Der Umstand lohnt sich, in der gemeinsamen Wertungskonferenz verleihen wir WoW schließlich 90 Punkte. Vielen Spielern ist das sogar noch zu niedrig – »Ich hätte mit 94 gerechnet«, heißt es in einem Forum. Andere Spieler fordern eine niedrigere Wertung, weil WoW an sich nichts Neues ist. Aber es ist Altes in Vollendung, ein stimmvoller Meilenstein mit schön inszenierten Instanzen. Nur fertig ist das Spiel nicht. Die versprochene PvP-Schlachtfelder liefert Blizzard erst im Juni 2005 nach, auf Heldenklassen warten hochstufige Recken bis Ende 2008, als das Addon Wrath of the Lich King die Todesritter bringt. Und das bereits 2004 angedachte Housing verschiebt sich sogar um zehn Jahre bis zur aktuellen Erweiterung Warlords of Draenor, deren Garri-sonen ja gewissermaßen Eigenheime sind.

Der große Rekordbruch

Vielen Spielern sind die offenen Versprechen jedoch schnuppe, dass World of Warcraft Rekorde brechen wird, zeigt sich bereits in der Nacht vom 22. auf den 23. Dezember. In einem Einkaufszentrum nahe der Blizzard-Büros in Irvine, Kalifornien, organisieren die Entwickler einen Mitternachtsverkauf; Spieler können ihre Schachtel signieren lassen. Das hatte man auch schon bei Warcraft 3 getan, damals kamen 700 Fans. Bei World of Warcraft sind es über 5.000. Die Autos stauen sich bis auf den Freeway, auf dem überfüllten Parkplatz werden Rippchen und Burger gegrillt, es herrscht Volksfestatmosphäre wie bei einem Fußballspiel. 24 Stunden später hat sich World of Warcraft in Nordamerika, Australien und Neuseeland insgesamt 250.000 Mal verkauft, binnen drei Monaten steigt die Zahl auf über 700.000. Am 18. Januar 2005 folgt der Verkaufsstart in Südkorea, wo Online-Abenteuer dank der größeren Breitbandverbreitung beliebter und »normaler« sind als in der westlichen Welt. Als

MMO-Platzhirsche regieren dort das 1998 veröffentlichte Lineage sowie Lineage 2 von 2001 mit jeweils rund zwei Millionen Abonnenten. Daran kratzt WoW vorerst nicht, verzeichnet einen Monat später aber immerhin schon 100.000 Südkoreaner, die gleichzeitig online sind.

Am 11. Februar 2005 erscheint das Azeroth-MMO in Europa, 290.000 Käufer greifen bereits am ersten Tag zu, nach dem folgenden Wochenende sind es schon 380.000. Blizzard jedoch unterschätzt den weltweiten Ansturm massiv, auch die deutschen Server ächzen am Erstverkaufstag unter Lags von teils über 15.000 Millisekunden. Jeder Klick wird also erst 15 Sekunden später ausgeführt. Um diese Probleme zu lindern, richtet Blizzard zum Unmut der Abenteuerer lange Server-Warteschlangen ein; wer Pech hat, muss nach dem Login eine Stunde auf den eigentlichen Spielstart warten. Um dem Chaos Herr zu werden, verhängen die Entwickler zwischenzeitlich sogar einen Lieferstopp für WoW-Versionen. Nichtsdestotrotz bricht World of Warcraft weitere Rekorde. Bereits im April 2005 vermeldet Blizzard über zwei Millionen Abonnenten weltweit und überflügelt so den bisherigen Spitzenreiter Lineage. Im Juli sind es schon vier, im November fünf Millionen, fortan bejubelt Blizzard fast im Vierteljahrestakt neue Rekorde.

Seinen Zenit erreicht WoW im Oktober 2010 mit über 12 Millionen Abonnenten, fast die Hälfte davon allein in China. Dort startet das Azeroth-Abenteuer im Juni 2005, betrieben von einer einheimischen Partnerfirma, weil Blizzard selbst als ausländisches Unternehmen keine Geschäfte im Reich der Mitte abwickeln darf. Noch dazu besitzen die meisten chinesischen Spieler keinen eigenen Computer, sie zocken in Internet-Cafés. Die Beziehungen zwischen Blizzard und China sind in der Folge oft turbulent, unter anderem gibt's Ärger mit den einheimischen Betreibern und den allgegenwärtigen Goldfarmern. Darüber hinaus fordern staatliche Zensoren einen respekt-



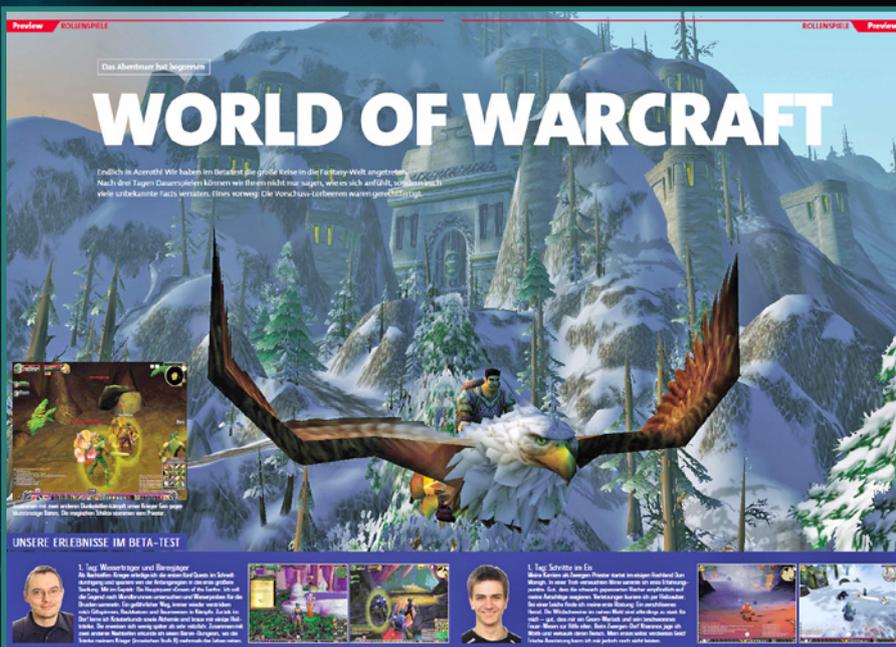
Doppelte Gänsehaut

Martin Deppe: London, September 2001: Ich habe schlechte Laune, weil sich meine Hoteldusche nur zwischen »saukalt« und »arschkalt« umstellen lässt. Eine Stunde später habe ich immer noch Gänsehaut, aber jetzt aus ganz anderen Gründen: Ich stehe auf der ECTS-Messe am Blizzard-Stand, und hier läuft er – der allererste Cinematic Trailer von World of Warcraft! Klar, es ist nur ein Trailer, aber erstens ist er von Blizzard, zweitens hat er Warcraft drin, und drittens finde ich diese neumodischen MMOs seit Ultima Online sauspennend. Aber weil Blizzard bis zum Start sicher ein paar Jahre brauchen wird, und eine Woche später zwei Flugzeuge ins World Trade Center rasen, vergesse ich WoW vorerst. Bis ich fast genau drei Jahre später als Paladin (ja, pfui!) durch Stormwind laufe - und mir statt der alten Dreipixelhoch-Einheiten »richtige« Schwertkämpfer entgegenkommen. Auf Augenhöhe. Mit dramatischer Musik. Ich... muss... weiter... questen...

vollen Umgang mit dem Tod, beispielsweise dürfen an den Körpern von Untoten keine Knochen zu sehen sein – das Addon Wrath of the Lich King erscheint auch wegen der resultierenden Änderungen erst mit einhalb Jahren Verspätung. Und in der Nähe von Shanghai eröffnet 2011 ein Vergnügungspark, dessen Attraktionen fast eins zu eins aus World of Warcraft entnommen sind. Natürlich ohne Erlaubnis von Blizzard.

Allgegenwärtiger Goldesel

Seine Größe macht WoW also auch außerhalb von Spielerkreisen zum Begriff, es ist eines der bekanntesten, wenn nicht das bekannteste Computerspiel der Neuzeit und damit fester Bestandteil der Popkultur. Die Zeichentrickserie South Park ehrt den On-linekoloss mit der legendären Folge »Make Love, not Warcraft«; die Simpsons tauchen in ein satirisches Online-Abenteuer namens »Earthland Realms« ein; in der Serie Big Bang Theory jagt Obernerd Sheldon das gestohlene »Schwert von Azeroth«. Aktive oder ehemalige WoW-Spieler trifft man heute in allen Teilen der Welt und der Gesellschaft; ich selbst unterhalte mich unter anderem mit einer US-Grenzbeamtin über ihre Azeroth-Abenteuer und habe irgendwann aufgehört zu zählen, wie viele Freunde von Freunden mich begrüßen mit: »Du arbeitest bei einem Spielmagazin? Cool, ich habe damals ja auch World of Warcraft gespielt.« Dazu gibt es WoW-Comics, WoW-Mangas, WoW-Machinimas, WoW-Figuren, WoW-Karten- und Brettspiele, WoW-Meme (allen voran »Leeroy Jenkins!« nach einem kopflos löstürmenden und -brüllenden Raid-Teilnehmer). WoW ist überall, und ja, das kann nerven, gefühlt versinken fast alle anderen Spiele im Schatten des Online-Giganten. So bescheinigt ein erobertes GameStar-Leser WoW bereits kurz nach Release eine



Michael Grafts Greifenreiter ziert unseren Betatest-Bericht aus dem April 2004.

»krankmachende Omnipräsenz«; wer World of Warcraft nicht mag, hasst es nicht selten. Zugleich gerät WoW ins Visier von Suchtforschern, die Schattenseiten der Onlinesogkraft lassen sich daran locker verdeutlichen.

Sie beschert Blizzard aber auch unfassbare Erfolge, Anfang 2014 vermelden die Entwickler, dass bislang insgesamt 100 Millionen Menschen World of Warcraft gespielt haben. Natürlich nicht gleichzeitig, die 12 Millionen vom Oktober 2010 bleiben die Rekordmarke, danach beginnen die Spielerzahlen wieder zu sinken, aktuell auf 7,4 Millionen. Das ändert aber nichts daran, dass Blizzard mit WoW jahrelang Geld geschneidelt hat und weiterhin scheffelt, nach den Marktforschern von Superdata Research hat WoW zwischen Januar und September 2014 satte 728 Millionen Dollar Umsatz erwirtschaftet. Damit ist es immerhin noch das viertprofitabelste Onlinespiel der Welt. Auf Platz eins steht – natürlich – League of Legends, der Dota-Ableger verzeichnet im selben Zeitraum einen Umsatz von 946 Millionen Dollar bei 27 Millionen täglich und 67 Millionen monatlich aktiven Spielern (Stand Januar 2014). Dass WoW mit nur einem Bruchteil dieser Irrsinnszahlen derartige Umsätze erzielt, liegt am Abomodell, Monatsgebühren sind lukrativer als gelegentliche Mikrotransaktionen. Auch wenn Letzteren die Onlinexukunft gehört, aus gutem Grund haben fast alle MMOs auf Free2Play umgesattelt. Und League of Legends hat WoW längst als beliebtestes Spiel in chinesischen Internet-Cafés abgelöst.

Mehr Geld, weniger Komplexität

Blizzard reagiert und erschließt neue Finanzierungswege. Im Juni 2011 zündet die erste Free2Play-Stufe, seitdem ist World of Warcraft bis Level 20 kostenlos. Auch Mikrotransaktionen sind längst kein Tabu mehr, bereits seit Oktober 2007 darf man gegen Echtgeld den Namen (8 Euro), das Aussehen (15 Euro), das Volk (20 Euro) sowie die Fraktion (25 Euro) des eigenen Helden ändern. Der Transfer auf einen anderen Server kostet 20 Euro, der sofortige Boost auf Level 90 sogar 50 Euro, ist für Käufer von Warlords of

Draenor aber wenigstens einmal gratis. Seit Dezember 2013 gibt es zudem einen Ingame-Shop für Haus- und Reittiere, deren Preise liegen zwischen 10 und 20 Euro. Pro Tier.

League of Legends profitiert neben seinen offensichtlichen Stärken (taktischem Tiefgang, spaßigem Teamwork) zudem von seiner Unverbindlichkeit: Man steigt ein, spielt ein paar Runden, steigt wieder aus – das ist der Takt des neuen Massenmarkts. World of Warcraft, ausgerechnet das Spiel, das MMOs erst massentauglich gemacht hat, ist für die neue Masse schon wieder zu sperrig. Denn selbst das flüssigste MMO spielt sich vergleichsweise zäh, Raids etwa konnten Stunden dauern, nach denen man manchmal dennoch ohne Beute dastand. Um solche Frust- und Zeithürden abzubauen, richtet Blizzard WoW weiter auf Gelegenheitsspieler aus. Schon im ersten Addon The Burning Crusade sind 40-Mann-Raids passé, fortan kämpfen maximal 25 Helden gegen Bossmonster, im folgenden Wrath of the Lich King sinkt die Mindestgruppengröße auf zehn. Seit dem Patch 4.3.0 vom November 2011 findet man über den Raid-Finder unkompliziert Mitstreiter und braucht so endgültig keine Gilde und keine großartigen Absprachen mehr. Und ab dem Update 5.4.0 vom September 2013 passt sich der Schwierigkeitsgrad »flexibler« Raids automatisch an die Spielerzahl zwischen 10 und 25 an, seit Warlords of Draenor sogar automatisch auf allen Schwierigkeitsgraden. So können zwar mehr Spieler die nach wie vor spaßigen Bosskämpfe erleben, viele Veteranen aber trauern den Raid-Großschlachten alter Tage hinterher. Hardcore-Kriegern kommt Blizzard immerhin mit den knackschweren »heroischen« (seit Warlords of Draenor »mythischen«) Dungeons entgegen. Wer eine Herausforderung sucht, findet sie immer noch.

Mists of Pandaria bringt zudem ein neues Beutesystem, besiegte Bosse werfen nun gezielt Gegenstände für bestimmte Spieler ab – das Würfeln um begehrte Items entfällt. Gleichzeitig poliert Blizzard das Charaktersystem auf und fällt die Fertigkeitssäule, nun ist viel klarer, wie man den eigenen Recken entwickeln kann: Statt aus



Die Kämpfe gegen Bossgegner (hier der Lich Kel'Thuzad) gehören zu den Highlights von WoW.



World of Warcraft

Petra Schmitz: Es soll ja verrirte Seelen geben, die glauben, ich fände World of Warcraft super. Die Wahrheit ist eine andere: In den letzten Jahren ist kein Spiel erschienen, das mir mehr ein Dorn im Auge war als diese vermeintliche eierlegende Wollmilchsau. Das war nicht von Anfang an so, das ergab sich erst. Und zwar, als ich hilflos mitansehen musste, wie eine ganze Generation Spieler durchdrehte, weil sie annahm, Blizzard hätte das Rad neu erfunden. Dabei existierte alles, was in WoW gelobt und als bahnbrechend empfunden wurde, schon lange vorher – in einer Zeit, in der MMOs als Spiele für Vollnerds belächelt wurden. Ich weinte die bitteren Tränen der Petra Schmitz, weil niemand zuhörte, als ich »Aber Everquest! Aber Dark Age of Camelot!« in die Wüste der Verständnislosigkeit rief. Irgendwann habe ich das Rufen dann eingestellt, mich in mein Schicksal ergeben, jeden Monat von neuen Rekord-Abozahlen für WoW lesen zu müssen, und Guild Wars gespielt.

Dutzenden aktiven und passiven Fähigkeiten wählt man nun auf Stufe zehn eine Spezialisierung und lernt alle zugehörigen Fähigkeiten automatisch. Nur alle 15 Stufen wählt man zusätzlich eines von drei alternativen Talenten. Viele Spieler begrüßen das, weil es auch zuvor nur wenige sinnvolle »Builds«, also Talentkombinationen gab. Die sind nun offensichtlicher, sodass man seinen Helden auch sinnvoll entwickeln kann, ohne seitenlange Guides zu wälzen. In Warlords of Draenor kürzt Blizzard zudem die Anzahl an aktiven Fähigkeiten, um das überfrachtete Interface zu entschlacken. Und angesichts der sinkenden Spielerzahlen bevölkert Blizzard seit Mists of Pandaria allzu leere Gebiete mit Spielern von unterschiedlichen Servern, auch Kampfgruppen und PvP-Gegner lassen sich serverübergreifend finden, was Wartezeiten verkürzt.

Die Vorboten von Free2Play?

Auf der Blizzcon hat der Kollege Maurice Weber jüngst mit dem WoW-Designer Cory Stockton über diese Vereinfachungen gesprochen. Wird WoW etwa immer mehr »casual«, immer einfacher? »Ja, ich denke, es ist zugänglicher geworden«, sagt Stockton. »Das ursprüngliche WoW war inspiriert von Everquest, das wir alle liebten. Und das ein ziemliches Hardcore-Spiel war. Als WoW dann aber wuchs, erkannten wir, dass wir das Design ändern und mehr Spielern den Einstieg ermöglichen mussten, ohne unsere Hardcore-Fans zu verlieren. Denn die sind letztlich diejenigen, die Werbung für das Spiel machen und ihren Freunden davon erzählen. Wir brauchen und unterstützen beide Zielgruppen. Deshalb gibt es einerseits den Gruppenfinder, andererseits die mythischen Raids, die nur ein Prozent der Spieler überhaupt nutzen, die uns aber dennoch sehr wichtig sind. So machen wir alle Inhal-

te für alle Spieler zugänglich, bieten aber auch Herausforderungen. Zugleich sorgen wir [mit dem Charaktersystem] dafür, dass man weiterhin bedeutsame Entscheidungen treffen kann. Wenn das nicht mehr möglich wäre, dann liefere irgendwas schief.« Sind die Vereinfachungen zugleich die Vorboten einer späteren Free2Play-Umstellung? Für kostenlose Spiele ist Zugänglichkeit ja zentral wichtig, um Spielermassen anzulocken. Nein, sagt Stockton, man könne nicht einfach auf den Gratisbetrieb umstellen und glauben, dass das Spiel dann weiterhin funktioniere. Stattdessen müsse man ein Spiel von Anfang an darauf auslegen, so wie es Blizzard bei Hearthstone getan habe. Mit Blick auf die erfolgreich ins Free2Play-Lager gewechselten Abo-MMOs Herr der Ringe Online und Star Wars: The Old Republic (stättliche 165 Millionen Dollar Jahresumsatz) könnte man Stockton da durchaus widersprechen, er betont aber: »Für uns ist das keine wirkliche Zukunftsoption für WoW.« Cory, wir nehmen dich beim Wort!

Als größten Erfolgsfaktor von WoW sieht Stockton die Freundschaften zwischen Spielern: »Leute kommen immer wieder zurück wegen der persönlichen Bindungen, die sie im Spiel aufgebaut haben. Wenn ich selbst keine Lust auf die neue Erweiterung habe, meine beiden besten Freunde sie aber spielen, dann probiere ich sie eben doch aus.« Heißt das also, dass spielerische Qualität am Ende gar keine oder zumindest keine große Rolle spielt? »Nein, die Qualität ist der springende Punkt – wenn WoW ein schlechtes Spiel wäre, würden es deine Freunde ja nicht spielen.« Auch bei dieser Aussage muss man vorsichtig sein, persönliche Beziehungen und die Zugehörigkeit zu einer eingeschworenen Gemeinschaft (lies: Gilde) lassen Menschen ja gerne über spie-



Stimmiger Stil: Die Orc-Hauptstadt Orgrimmar in Warcraft 3 (links) und in World of Warcraft.

lerische Schwächen hinwegsehen. Dennoch hat Stockton nicht Unrecht: Für viele Spieler war World of Warcraft in dieser Hinsicht das Erweckungserlebnis, das erste Spiel, das ihnen den Reiz des gemeinsamen Spielens näherbrachte, das ihnen erlaubte, im Internet nicht nur Zielscheiben, sondern Freunde zu finden. Schon klar, das gilt mehr oder minder für jedes MMO. Aber erst WoW hat das soziale Spielen für die Masse geöffnet.

Immer etwas Neues

Wo Stockton gerade die Addons anspricht: Tatsächlich ist WoW über die Jahre kräftig gewachsen, dank der fünf Erweiterungen, dank der Content-Patches. Es kamen neue Völker, neue Kontinente, neue Dungeons, neue Klassen (Mönch und Todesritter), neue Handwerksberufe wie die Inschriftenkunde und neue Spielsysteme wie die Glyphen, mit denen sich etwa der Schaden von Talenten steigern lässt. Es kamen die PvP-Arenen, die Haustierkämpfe, die zugänglicheren Raids samt Schwierigkeitsgraden, die Höhlen der Zeit mit Instanzgeschichten aus alten Warcraft-Strategietagen, die täglichen Quests und Szenarios, das Umschmieden und die Transmogifikation zum Anpassen von Items. Es kamen – vor allem in Cataclysm – Veränderungen an der alten Welt. Und es kam das Phasing, eine der wichtigsten Neuerungen, die Blizzard erlaubt, Spieler in unterschiedliche Phasen der Spielwelt zu versetzen, abhängig davon, welche Aufgaben sie erledigt haben. Wer etwa alle Gegner in einem Dorf ausgeschaltet hat, sieht dort nun ein Lager der Allianz. Spieler, die diese Aufgabe noch lösen müssen, sehen weiterhin nur ein Dorf voller Gegner. Das erleichtert das Geschichtenerzählen und macht die Welt lebendiger, fragmentiert sie aber auch, weil sich Freunde plötzlich nicht mehr sehen können. Laut Cory Stockton hat Blizzard Lehren daraus gezogen: »Wir müssen auf die Balance achten. Beispielsweise zeigt nun die Minikarte, ob sich ein Gruppenmitglied in einer anderen Phase befindet. Im Kern ist WoW ja immer noch ein Multiplayer-MMO, also müssen solche Sachen auch für große Spielerzahlen funktionieren.«

Teilweise verrennt sich Blizzard bei den Neuerungen aber auch. Dass die Klassen- und Talentbalance mal an der einen, mal an der anderen Stelle knarzt – geschenkt, das kommt in den besten Onlinefamilien vor. Schwerer wiegen Bugs oder nie umgesetzte Features wie der für Cataclysm angekündigte Pfad der Titanen, der gemeinsam mit

dem Zweitberuf Archäologie neue Anpassungsmöglichkeiten für alle Klassen bringen soll, aber noch vor Release gestrichen wird. Auch das Warcraft-Universum biegen sich die Designer teils kräftig zurecht. In The Burning Crusade etwa tauchen plötzlich die dimensionsreisenden Draenei auf, Verwandte der dämonischen Eredar, von denen man vorher noch nie gehört hat – mehr noch, ihre Existenz widerspricht der im Handbuch von Warcraft 3 beschriebenen Hintergrundgeschichte. Auch das unverhohlen auf den asiatischen Markt ausgerichteten »Kung-Fu Panda«-Szenario von Mists of Pandaria beschwört Stirnrunzeln, schließlich gäbe die Warcraft-Welt interessantere Schauplätze her – wohl deshalb fährt Warlords of Draenor nun wieder alte Helden und Gebiete auf, wenn auch mit neuem Zeitreise-Twist.

Langsam gereift

Nach zehn Jahren ist World of Warcraft ein reichhaltiges und gereiftes Spiel, seiner Ursprungsfassung so weit entwachsen wie ein Teenager der Wiege. Selbst das Interface hat – zumindest für Spieler, die keine Mods verwenden – an Komfort gewonnen, Handwerksmaterial etwa landet nun automatisch im Bankfach, man muss es nicht mehr herumschleppen. Nur eines stört Cory Stockton – und viele Spieler – massiv, nämlich dass die Entwickler es bislang nicht geschafft haben, neuen Content so regelmäßig zu liefern wie ursprünglich versprochen: »Wir wollten ein Addon pro Jahr, was nie geklappt hat, weil es mit unseren Qualitätsansprüchen unvereinbar war. Selbst für Patches brauchen wir manchmal ein Jahr, nicht weil wir das wollen, sondern weil wir es für notwendig halten. Nun erscheint Warlords of Draenor, und die Spieler spielen es rasend schnell durch, egal, was wir tun. Und dann hören sie auf, weil es für sie nichts mehr zu tun gibt.« Neben dem geänderten Massengeschmack (schnell rein, schnell raus) und neuen Lebensumständen (Spieler heiraten, bekommen Kinder, haben keine Zeit mehr) dürften auch diese Content-Lücken nicht ganz unschuldig am Rückgang der Spielerzahlen sein. Wie lange wird es WoW da noch geben? »Wir könnten problemlos für zehn weitere Jahre planen«, sagt Stockton. Aha, dann auch mit einer Erweiterung pro Jahr? »Mann, das kann ich nur hoffen!« So oder so wird uns World of Warcraft noch eine Weile erhalten bleiben. Fünf Jahre? Zehn Jahre? Wer weiß, aber eine Welt ohne Azeroth – die ist eben kaum vorstellbar. GR



Weitsichtig

Andre Peschke: Im Jahr 2001 stand ich auf der ECTS in London und sah einem Mann von Blizzard dabei zu, wie er mit einem muskulösen Stier über die Felder einer Farm lief und lebende Vogelscheuchen verklopfte. Es war die erste Präsentation von World of Warcraft und als Experte war mir vom ersten Moment an klar: Das wird nie was. Ein MMO? So ein Ultima-Online-Kram? Och, Blizzard! Ich war angereist in der Hoffnung auf Starcraft 2 und nun das. Eine halbe Stunde lang sah ich mir die Präsentation an, dann ging es zum Interview mit dem damaligen Blizzard-Frontmann Bill Roper. Roper kannte ich schon eine Weile, wir verstanden uns gut. »Jetzt mal im Ernst«, sagte ich zu ihm, als die Kamera ausgeschaltet war, »glaubst du, es gibt überhaupt genug Leute mit Internet-Flatrate, dass sich das für euch lohnt?« »Naja«, meinte Roper, »ist ja noch Zeit. Bis wir auf den Markt kommen, vergeht vermutlich noch ein Jahr.« Hach, was haben wir beide richtig gelegen!