

Phänomen Warcraft

# DER FANTASY-GIGANT

**Menschen und Orcs, Helden und Serverschlagen, epische Dramen und charmanter Humor: Für Computerspieler ist Azeroth längst die bedeutendste Fantasy-Welt, die bald sogar ins Kino kommt. Ihre Geschichte beginnt in den frühen Neunzigern, als ein Häuflein kalifornischer Chaoten auf den Echtzeitstrategie-Geschmack kommt.** Von Heinrich Lenhardt

Es beginnt im Chaos. Für eine Fantasy-Welt, die unlängst aufwändig verfilmt wurde und deren Spieleumsätze längst in neunstelligen Dollarsummen gemessen werden, sind die Ursprünge von Warcraft erstaunlich ungeordnet. Im Laufe von über 20 Jahren wirken Hunderte von Kreativen am Ausbau von Azeroth mit, denken sich komplexe Charaktere und Geschichten aus – und sorgen dafür, dass Warcraft zu einem Fantasy-Giganten heranwächst. »Was als relativ simpler Spielschauplatz begann, wurde zu einer eigenständigen, dynamischen Welt, die tagtäglich von Millionen Spielern besucht wird«, schreibt Blizzards Chris Metzen im Vorwort des Warcraft-Hintergrundbuchs »Chronical«. Doch anfangs kann sich das nun wirklich niemand vorstellen. Als sich Bill Roper im Frühjahr 1994 in eine zum Tonstudio umfunktionierte Abstellkammer zwingt, um mit den Sprachaufnahmen für eine Messe-Demoversion zu beginnen, ist dieses Szenario noch nicht sonderlich ausgefeilt. Zur Einstimmung zeigt Aufnahmeleiter Glenn Stafford ein vorgeordnetes Intro: Die Betrachterkamera rauscht durch den Wald und nähert sich einer Burg, deren Detailgrad besseres Minecraft-Niveau hat, nach 1994er-Maßstäben aber ziemlich beeindruckend aussieht. Stafford meint: »Und hier redest du darüber, dass es Orcs und Menschen gibt, die sich bekämpfen.« Roper fragt nach dem Drehbuch mit seinem Sprechertext. Drehbuch? Welches Drehbuch? »Also begann ich in dieser Tonkabine damit, Ideen aufzuschreiben«,



Stolz posiert das Team von Silicon & Synapse 1993 mit seiner Eigenentwicklung The Lost Vikings. Die drei Studiogründer sind Allen Adham (vorne im gestreiften Hemd), Mike Morhaime (rechts außen) und Frank Pearce (links außen).

## Warcraft: Orcs & Humans



**Veröffentlicht:**

19. November 1994

**Darum geht's:**

Inspiziert von Westwoods Dune 2 widmet sich Blizzard der Echtzeitstrategie, die 1994 noch gar nicht richtig

als eigenes Genre wahrgenommen wird. Für Menschen und Orcs gibt es eigene Storykampagnen mit je zwölf Missionen. Die Grafik ist krümelig, aber knuffig; kräftige Farben und heitere Sprachhäppchen verleihen der Fantasy-Welt Charme und Flair. Zwei Spieler können sich per Modem- oder Netzwerkverbindung duellieren. Bedienung und künstliche Intelligenz sind nicht vorteilhaft gealtert, doch für seine Zeit war's ein Hit.

**Testzitat:** »Etwas Erkundung, ein wenig Wirtschaft, ein paar Kampfeinheiten, viel Hektik – und in der Summe eine Riesenportion Spielspaß. Leider hat Warcraft mit Dune 2 auch die dürftige KI gemein. Der Zwei-Spieler-Modus lässt dieses Manko aber vergessen.«

(83 Punkte in PC Player 1/1995)



Die Menschen stürmen im ersten Warcraft eine Orc-Siedlung, ein Magier lässt Feuerbälle hageln.

erinnert sich Bill Roper an die improvisierten Anfänge der Warcraft-Story »Ich stellte ein paar Fragen über das Spiel und die Welt, daraus machte ich den Text für das Intro: »Im Zeitalter des Chaos kämpften zwei Fraktionen um die Vorherrschaft« – und so weiter. Das wurde die Einführung, worum es in der Welt von Warcraft geht.« Mit ein paar improvisierten Sätzen legt Roper den Grundstein des Warcraft-Universums, das in den folgenden Jahren unfassbar wachsen soll.

### »Ich wasch' auch eure Autos«

Bill Roper hat Musik studiert und verdient sich mit Auftritten etwas Geld dazu, hauptberuflich arbeitet er bei der Copyshop-Kette Kinko's. Er hat einen guten Freund namens Stu Rose, der als Grafiker bei einem kleinen Spielestudio im südkalifornischen Costa Mesa arbeitet. Da soll es für die PC-Version des Action-Adventures Blackthorne einen neuen Soundtrack geben, das wäre doch eine feine Auftragsarbeit für Bill Roper. Oh, und kann er bei der Gelegenheit auch Musik und Sprachaufnahmen für dieses neue Projekt namens Warcraft beisteuern? Als Roper die Tonkabine wieder verlässt, kommt er bald zu der Einsicht, dass die Arbeit an der

bunten Fantasy-Welt dann doch etwas spannender sein könnte als der Alltag im Copyshop. »Als ich mit der Musik für Blackthorne fertig war, schrieb ich einen Brief an [die Blizzard-Gründer] Allen Adham und Mike Morhaime, in dem ich um einen Job bettelte. Alles würde ich dafür tun: mich ums Schwarze Brett kümmern, ihre Autos waschen ... ich bot sogar meine Rock-Hydra-Karte aus Magic: The Gathering an. Das war damals gerade rausgekommen und wurde von jedem im Büro gespielt«, erinnert sich Roper grinzend. Die Rock Hydra darf er dann doch behalten; dass er der 17. Angestellte in der Blizzard-Geschichte wird, hat einen anderen Grund: »Jahre später erfuhr ich, dass es dieses spontane Schreiben in der Tonkabine war. Denn es bewies, dass ich kapiert hatte, was man mit Warcraft erreichen wollte.«

### Die Geburt der Filmvorlage

Es gibt schon eine Vorstellung vom Szenario, als Roper zum Team stößt. Stu Rose hat die erste Landkarte des Königreichs Lordaeron gezeichnet und spontan Schauplatznamen wie Stormwind Keep erfunden. Aber was genau passiert eigentlich im Laufe der beiden Storykampagnen? Allen Adham bittet Bill Ro-

per alsbald zum Mitarbeitergespräch: »Allen fragte mich: »Du schreibst doch auch, oder? Das ist prima, denn alles, was wir bisher über Warcraft wissen, ist Folgendes: Die Orcs kämpfen gegen die Menschen und es gibt einen Bösewicht namens Blackhand. Willst du dich um den Rest kümmern?««, erzählt Roper. »Dazu gehörte das Schreiben der Story, die sich durch die Kampagne zieht, alle Missionstexte und das Handbuch, das die Hintergrundgeschichte der Welt enthält. Hätte ich damals gewusst, was später daraus werden würde, wäre ich ziemlich eingeschüchtert gewesen. Aber das war ja das Schöne daran: Wir versuchten einfach nur, etwas Cooles zu machen. Ich hatte viel Glück, zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu sein, um die Saat für das Warcraft-Universum zu pflanzen.« So erfahren wir ab Handbuchseite 21 aus der Sicht des Ritters Sir Lothar die Chronik des Krieges in Azeroth zwischen der Menschheit und den Orc-Horden. Die Regentschaft von König Llana Wynne, der geheimnisvolle Magier Medivh, der erste Kontakt mit

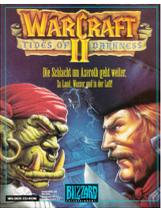


Nach einer Reihe von Konvertierungen für Interplay darf Silicon & Synapse seine ersten eigenen Spiele entwickeln. Von links nach rechts: der Action-Renner RPM Racing (1991), das Puzzlespiel The Lost Vikings (1992) und der Plattform-Shooter Blackthorne (1994).



Die Landkarte (links) aus dem Handbuch von Warcraft: Orcs & Humans zeigt die bescheidenen Anfänge der Spielwelt. Bis heute wächst Azeroth gewaltig, in Warcraft 3 kommt der westliche Kontinent Kalimdor hinzu, in World of Warcraft zahlreiche (Addon-)Inseln und -Welten.

## Warcraft 2: Tides of Darkness



**Veröffentlicht:**  
9. Dezember 1995

**Darum geht's:**  
Für die kurze Entwicklungszeit von nicht mal einem Jahr bietet der Warcraft-Nachfolger erstaunlich viele Verbesserungen. Beim Schlachtnebel sind Gegner nur solange erkennbar, wie eigene Einheiten in Sichtweite sind. Marine- und Lufteinheiten machen die Echtzeitschlachten anspruchsvoller, Grafik und Bedienung sind aufgewertet, und der neue Karten-Editor sorgt rasch für eine blühende Map-Tauschszene. Im Netzwerk können bis zu acht Strategen gleichzeitig antreten, 1999 beschert die Battle.net-Edition mehr Onlinekomfort.

**Testzitat:** »Ein sehr gutes Strategiespiel. Die Fantasy-Handlung sowie die Upgrades sorgen für eine eigene Note, der Schlachtnebel ist meines Wissens einzigartig. Blizzards Fortsetzung gehört auf den Gabentisch jedes Echtzeitstrategen.«

(87 Punkte in PC Player 1/1996)

**Addon:** Beyond the Dark Portal (1996)

den ungebetenen Gästen aus Draenor – klassische Charaktere und Ereignisse, die nun zwei Jahrzehnte später im Mittelpunkt des Warcraft-Kinofilms stehen. Doch bis sich Orcs und Menschen erstmals auf dem Echtzeitstrategie-Schlachtfeld begegnen können, müssen seine Entwickler einige – durchaus harte – Lektionen lernen.

### Die Konvertierungs-Klitsche wird kreativ

Silicon & Synapse nennt sich das Spielestudio, das die UCLA-Absolventen Allen Adham, Mike Morhaime und Frank Pearce im Februar 1991 gründen. Ihre ersten Jobs sind alle möglichen Konvertierungen im Auftrag von Interplay, dessen Gründer Brian Fargo ein alter Bekannter ist. Als Teenager hatte Adham 1984 einen besonders coolen Sommerjob, er half bei der Programmierung von Interplays erstem Computerspiel Mindshadow mit. Nach Umsetzungen von Titeln wie Battle Chess entwickelt Silicon & Synapse seine ersten eigenen Spiele, die herzlich wenig mit den späteren PC-Strategiehits zu tun haben. Im November 1991 erscheint das Rennspiel RPM Racing für Super Nintendo, eine modernisierte Adaption von Electronic Arts' C64-Oldie Racing Destruction Set. In-

terplay-Boss Brian Fargo ist beeindruckt, wie gut das unter großem Zeitdruck entwickelte Rennspiel geworden ist. Er ermuntert Silicon & Synapse dazu, als Nächstes eine eigene Spielidee vorzuschlagen: »denkt euch was aus, und Interplay wird es veröffentlichen.« Das kleine Entwicklerstudio veranstaltet einen Brainstorming-Tag, es werden Ideen wie ein Segelsimulator oder ein Prügelspiel vorgeschlagen. Doch den Zuschlag erhält ein Action-Puzzlespiel mit Wikingern, während dessen Entwicklung der Sinn für einige typische Blizzard-Tugenden geschärft wird.

### Von den Wikingern lernen

Der Grafiker und Designer Ron Millar hat die Idee zu The Lost Vikings, die Interplay-Boss Brian Fargo per Handschlag akzeptiert. »Die schriftliche Bestätigung bestand aus zwei Seiten, auf die kleine Wikinger gekritzelt waren«, erinnert sich Grafiker Stu Rose. Inspiriert von Psygnosis wuseligen Puzzlespielhit Lemmings soll ursprünglich eine Riesensmenge Wikinger gleichzeitig über den Bildschirm wandern. Doch es gibt technische Probleme mit der Sprite-Darstellung auf dem Super Nintendo, also wird die Anzahl der Spielfiguren auf fünf reduziert. Je-



Die Basis brennt, der Ritter rennt – Warcraft: Orcs & Humans sorgt ab Ende 1994 für wohltdosierte Hektik und erlaubt sogar Zwei-Spieler-Duelle.



In Echtzeit rollen die Einheiten von Westwoods Dune 2 über das Schlachtfeld – das inspiriert die Warcraft-Designer.

## Mama-Test und Bauchgefühl: Interview mit Bill Roper

**Bill Roper wird 1994 von Silicon & Synapse angeheuert, um Musik und Sprachaufnahmen für Warcraft beizusteuern. Bald kümmert er sich auch um Story und Design und wird einer der Architekten des Spielwelt-Fundaments. Als Producer bei Blizzard betreut Roper Warcraft 1 und 2, Starcraft sowie die ersten beiden Diablo-Teile. Spätere Karrierestationen sind Flagship Studios (Hellgate: London) und Cryptic Studios (Champions Online). Heute arbeitet in der DCPI-Abteilung des Disney-Konzerns, wo Spielserien wie Disney Infinity entstehen.**



**GameStar: Bill, wie hättest du 1994 reagiert, wenn du gewusst hättest, dass die Story des ersten Warcraft verfilmt wird?**

**Bill Roper:** Ich hätte wohl so etwas gesagt wie: »Was, daraus wird mal ein Film gemacht? Das ist ja irre!«. Aber noch aufgeregter wäre ich über World of Warcraft gewesen. Man stelle sich das mal vor: Da wird es ein Spiel geben, das zu seinen besten Zeiten von 12 Millionen Menschen auf der ganzen Welt gespielt wird! Außerdem finde ich es erstaunlich, wie sich die Warcraft-Saga über die Jahre entwickelt hat. Chris Metzen übernahm [ab Warcraft 2] die Story und hatte großartige Autoren, dann die fantastischen Artworks von Sam Didier und seinem Team, all die unglaublich talentierten Leute, die Warcraft über die Jahre entwickelt haben. Ich bin wirklich auf den Film gespannt, da die Handlung zu den Anfängen der Spielserie zurückgeht, und es wird interessant sein zu sehen, was vom 1994er-Ausgangsmaterial übriggeblieben ist (lacht).

**Wie war es, in diesem Team zu arbeiten?**

Wir wurden von der Leidenschaft angetrieben, etwas zu machen, das wir selber zocken wollten – und von dem wir dachten, dass auch andere Leute es spielen wollten. Dieser Denkprozess war vielleicht ein wenig naiv. Es gab eine Menge kluger Köpfe, eine Menge Talent, aber ich erinnere mich nicht an ein einziges Meeting, in dem wir Marktzahlen analysiert oder Datenströme ausgewertet haben, wie man es heutzutage macht. Die ganze Branche war viel jünger, viele Entscheidungen wurden anhand des Bauchgefühls gefällt: Wie fühlt sich das an, haben wir Spaß damit, wird das für andere Leute interessant sein? Das bedeutet aber nicht, dass die Entwicklung richtungslos war. Wir hatten eine Menge Mantras, die Blizzard heute noch verwendet, Dinge wie »leicht zu lernen, aber schwer zu meistern«. Spiele zu machen, an denen die Core-Gamer ihren Spaß haben, die aber gleichzeitig so viele Leute wie möglich ansprechen.

**Wie habt ihr die frühen Warcrafts getestet?**

Wir hatten ernsthaft einen sogenannten Mama-Test: Eine Mutter kam ins Büro und musste in der Lage sein, zumindest durch den Spielbeginn zu kommen. Heutzutage setzt du beim Testen von Produkten Sachen wie Fokusgruppen-Interviews, Eyetracking und biometrische Daten ein, all die A/B-Tests bei Mobilspielen, das ständige Überprüfen von Datenströmen und Abstim-

men und Ändern. Wir ließen Freunde und Familienmitglieder ran, auf Messen beobachteten wir Standbesucher beim Spielen und redeten mit ihnen. Vor allem spielten wir selber ewig lange im Büro, um zu sehen, was uns gefiel und was nicht.

**Im Warcraft-Handbuch steht »Spieldesign von Blizzard Entertainment«. Wie lief das?**

Es gab kein formelles Designdokument, es war mehr ein »Hey, wie wäre es, wenn wir dieses und jenes probieren?«. Wir erledigten unsere Aufgaben, dann spielten wir und redeten drüber. Während das Spiel entstand, wussten wir alle, in welche Richtung es gehen musste, das war irgendwie selbstverständlich. Natürlich gab es Entscheidungen in der Führungsebene, das waren die Gründer Allen Adham, Mike Morhaime und Frank Pearce sowie Patrick Wyatt. Sie hatten das letzte Wort. Das allerletzte Wort hatte mit Sicherheit Allen, der ist so etwas wie der unbesungene Held von Blizzard, denn er stand nie gerne im Rampenlicht und zog sich etwa sechs Monate vor der Veröffentlichung von World of Warcraft aus der Spielebranche zurück.

**Warum kam das erste Warcraft so gut an und legte den Grundstein für eine ganze Serie?**

Ich denke, dass wir in spielerischer Hinsicht viel Neuland erschlossen haben. Es gab diese freundliche, aber bedeutsame Rivalität zwischen Blizzard und Westwood. Alles begann mit Dune 2, das war das erste Echtzeitstrategiespiel auf dem PC. Das war noch vor meiner Zeit im Studio, aber mir wurde es so erzählt: Man habe Dune 2 gespielt und sich gesagt »Wow, das ist ein unglaubliches Genre, in dem außer Westwood niemand etwas macht!«. Ich denke, es war wichtig, dass bei Warcraft zwei Spieler gegeneinander antreten konnten, das hatte es vorher noch nicht bei Echtzeitstrategie



Roper arbeitet heute bei Disney, hier posiert er mit der Infinity-Version von Jack Sparrow.

gegeben. Diese Art von Wettkampf war sehr fesselnd, man konnte es einfach immer wieder und wieder spielen, neue Strategien ausprobieren, andere Einheiten bauen. Warcraft 2 führte dann einen Netzwerkmodus für acht Spieler ein, und das war verrückt. Uns wurde gesagt, wir würden das niemals hinkriegen, weil es unmöglich sei.

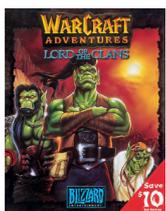
**Was macht Warcraft so besonders?**

Ich finde, dass der Sinn für Humor Warcraft sehr geholfen hat. Es hat eine wirklich kühne, epische Handlung, hinter der grandiose Ideen stecken und in der sich auch Humor finden lässt. Da gibt es Dinge wie die witzigen Kommentare, wenn du immer wieder auf die selbe Einheit klickst. Glenn und ich saßen damals in der Tonkabine, um die verschiedenen Sätze aufzunehmen, die Einheiten zur Bestätigung von Kommandos sagen, »Zug Zug« und so weiter. Wir bauten dann also diese Sprüche ins Spiel ein, um sie zu testen – dabei klickten wir viel. Also kam diese Idee auf: Hmm, was wäre, wenn man immer wieder auf jemanden klickt und einfach nicht aufhört? Und der ist dann richtig angepisst, weil man dauernd auf ihn klickt, also spricht er den Spieler direkt an? Glenn und ich fanden das irrsinnig witzig.

**Wie hat der Rest des Teams reagiert?**

Das mussten sie erst einmal entdecken. Wir nahmen eine ganze Reihe dieser Sätze auf, wir nannten sie »pissed lines«. (dt. etwa: »Angepisst-Zeilen«). Dann gingen wir zu Bob Fitch, einem der leitenden Programmierer für Warcraft, und sagten: »Bob, wir haben da eine Idee, kannst du das heimlich in den Code einbauen?« Bob fand das höchst amüsant, er integrierte die Aufnahmen und sagte niemandem etwas davon. Sie sollten nach der Veröffentlichung eine Überraschung für die Spieler sein. Wir wollten sehen, ob man sie beim Testen des Spiels von selber entdeckt. Auf einmal hörten wir die ersten Leute im Büro lachen, andere Kollegen gingen zu ihnen rüber, um zu sehen, was los war. Schnell wurde rumgefragt »Wer hatte diese schräge Idee?«, und wir waren entlarvt. Das wurde so etwas wie ein Kennzeichen von Warcraft, wir machten auch was in der Art in Starcraft. Oder die explodierenden Schafe in Warcraft 2, wo du immer weiter klickst, bis sie in die Luft fliegen. Einfach diese witzigen Details, die man entdecken kann und die in einer dunklen, überwältigenden Story für etwas Heiterkeit zu sorgen. Ich denke, dass das bei vielen Spielern gut ankam.

## Warcraft Adventures: Lord of the Clans



**Veröffentlicht:**  
unveröffentlicht (März 1997 angekündigt, Mai 1998 abgebrochen)

**Darum geht's:**  
Als Sklave wächst Thrall unter Menschen auf, mit Hilfe des pointenden und clickenden Spielers will er die versprengten Orc-Stämme vereinen und in die Schlacht führen. Blizzards Antwort auf die humorvollen LucasArts-Adventures wird in Zusammenarbeit mit externen Trickfilmstudios entwickelt. Zweifel an der Qualität von Puzzles und Grafik führen zu einer Verschiebung und schließlich der Einstellung des Projekts. Aus der Handlung des unvollendeten Adventures entsteht Christie Goldens Roman »Der Lord der Clans«.

**Preview-Zitat:** »Grafisch machen Thralls Abenteuer einen viel besseren Eindruck als noch vor einem Jahr. Fraglich scheint mir aber, ob die Helden aus dem Strategiespiel Warcraft 2 moderne Adventure-Fans anmachen werden.«

(Ersteindruck »Gut« in GameStar 7/1998)

der Wikinger hat seine eigenen Spezialfähigkeiten, dann wird das Design weiter gestrafft. Letztendlich sind es nur drei Charaktere, zwischen denen der Spieler wechseln kann, denn das macht die Bedienung einfacher – leichte Zugänglichkeit ist bis heute ein Markenzeichen von Blizzard-Titeln. Und dann ist da noch das Prinzip der Iteration, das wiederholte Ändern und Verfeinern einer spielbaren Version. »Wir dachten, dass The Lost Vikings im Prinzip gut genug war«, erinnert sich Mike Morhaime an

**Petra Schmitz**  
erinnert sich an ...



### Sommerstaus mit Warcraft 3

Ich geb's zu, Warcraft 3 habe ich damals gar nicht so intensiv gespielt, wie man das hätte tun sollen, wenn man als Supatopcheckerbunny gelten wollte. Und dann wieder habe ich Warcraft 3 für eine Zeit ungeheuer intensiv gespielt, konkreter den Warcraft-3-Song von Jan Hegenberg. Ich sehe mich heute noch in einem dieser verflixten Sommerstaus auf der A9 stehen und laut mitgrölen – ungeachtet der mild irritierten Blicke aus den anderen Autos um mich herum. Der Song ist dank der eingängigen Melodie einfach eine unverschämte gute Gute-Laune-Maschine, auch wenn er die Nachtelfen politisch höchst unkorrekt als schwul bezeichnet. Nun ja, dafür stinken die Untoten, die Orks (und deren Spieler) sind hässlich, und die »Humans, die ollen Bauern, die kriegste nur mit einem. Und das ist towern!«

die Ablieferung des Spiels bei Interplay, »Brian Fargo nahm es dann mit nach Hause und gab uns noch eine Menge Feedback. Wir dachten, wir wären auf der Zielgeraden, aber er hatte eine Liste voller Änderungen, die wir nicht hören wollten. Das war unser erster schmerzhafter iterativer Prozess, seitdem wurde er bei jedem einzelnen Blizzard-Spiel wiederholt. Gewöhnlich startest du in eine Richtung, glaubst, alles durchdacht zu haben, und jeder im Designteam findet es toll. Aber dann lässt du den Rest der Firma ran und merkst: Nein, es ist nicht toll, es gibt eine Menge ernsthafter Probleme.« Und so läuft auch bei der Entwicklung von Warcraft vieles anders, als man zunächst glaubt.

### Spielidee im Wüstensand

Bei Silicon & Synapse macht man nicht nur Spiele, man spielt sie auch leidenschaftlich gerne. Egal, ob man an der Neo-Geo-Konsole Schlange steht, vom Magic-Kartenfieber erfasst wird oder sich für PC-Neuheiten begeistert. Für Dune 2 zum Beispiel, ein ungewöhnliches Strategiespiel von Westwood Studios, bei dem sich die Einheiten in Echtzeit über den Bildschirm bewegen. Anfang 1992 wird es ausgiebig gezockt, in Mittagspausen und am Feierabend. »Wir spielten die drei rivalisierenden Fraktionen, um ihre Stärken und Schwächen zu ermitteln. Danach verglichen wir im Büro unsere Spielstile, Strategien und Taktiken«, berichtet der Programmierer Patrick Wyatt Jahre später auf seinem Blog CodeOfHonor.com, »Dune 2 machte zwar riesig Spaß, litt aber unter einigen offensichtlichen Defiziten, die danach schrien, korrigiert zu werden. Vor allem, dass meine Freunde und ich nur gegen den Computer spielen konnten. Es war klar, dass dieser Spielstil ideal für Multiplayer wäre.« Als man weitere Vertreter dieses faszinierenden Genres kaufen will, stellt sich heraus, dass es keine gibt – vielleicht sollte man selber einen machen? Silicon & Synapse hält sich durch das Jonglieren aller möglichen Projekte mühsam über Wasser, nachdem The Lost Vikings zwar für freundliche Kritiken, aber arg überschaubare Verkaufszahlen sorgte. Das neue PC-Strategiespiel soll etwas ganz Besonderes werden, hier wollen sich die Entwickler nicht nur kreativ



In den Blizzard-Anfangsjahren wird der Büro-Teppichboden gerne als Spielfeld für Magic: The Gathering benutzt. Rund 20 Jahre später bastelt man mit Hearthstone sein eigenes Kartenspiel.



Mike Morhaime posiert vor dem Chaos-Logo. Doch wegen eines Namensrechtsdisputts muss sich sein Studio 1994 erneut umbenennen und tauft sich schließlich Blizzard Entertainment.

verwirklichen, sondern es auch selber veröffentlichen. Das Genre ist von Anfang an klar, aber nicht das Fantasy-Szenario: Eigentlich hätte unter dem Warcraft-Logo eine Serie historischer Schlachten entstehen sollen.

### Warcraft: Das Römische Reich

Allen Adham macht während einer Brainstorming-Sitzung einen ambitionierten Vorschlag: »Er wollte eine Serie von Kriegsspielen entwickeln, die in nahezu identischen weißen Packungen unter dem Banner Warcraft veröffentlicht werden. Darunter der Untertitel für den historischen Rahmen des jeweiligen Spiels: Das Römische Reich, Der Vietnamkrieg und so weiter«, erinnert sich



Fantasy-Gleichberechtigung: Schon im ersten Warcraft ist Menschen und Orcs jeweils eine eigene Story-Kampagne gewidmet, die Geschichten greifen ineinander.



Der junge Chris Metz hat sich als Grafiker beworben, ab Warcraft 2 ist er für Ausbau von Story und Spielwelt verantwortlich.

Patrick Wyatt. Der Erfolg von SSIs »Gold Box«-Rollenspielen der späten Achtziger hat Adham darauf gebracht. Die zahllosen Nachfolger von Pool of Radiance wurden in ähnlich aussehende Schachteln gesteckt, der Goldrahmen diente als wiedererkennbares Gütesiegel. Digitale Vertriebskanäle gibt es schließlich noch nicht, und der Verkaufserfolg eines PC-Spiels ist stark davon abhängig, was wo wie im Händlerregal steht.

Doch die Aussicht auf historische Szenarien kann die Grafiker Ron Millar und Samwise Didier wenig begeistern, die viel mehr auf Fantasy stehen, auf Dungeons & Dragons und Warhammer – vor allem Letzteres ist ein offensichtliches Vorbild für Warcraft. »Ein Blick auf Sams Artwork reichte, um seine Leidenschaft für das Fantasy-Milieu zu beweisen«, meint Wyatt. »Also schlugen sie bei einem späteren Meeting vor, dass das erste Spiel in einer High-Fantasy-Welt mit Orcs und Menschen angesiedelt wird, wo es mehr Gelegenheiten für innovative Grafiken gibt, statt sich geschichtlichen Gegebenheiten anpassen zu müssen.«

Der Plan kommt gut an, Fantasy-Nerds gibt es im Studio sowieso genug. Das wiederum beeinflusst die Entwickler von Dune 2: Als Westwood hört, dass ein kleines Team an einer Fantasy-Version ihres Klassikers werkelt, müssen sie umdenken. Denn eigentlich sollte ihr nächstes Echtzeitspiel ebenfalls in einem Fantasy-Universum spielen, was nun aber nicht mehr geht, weil man nicht als Nachahmer dastehen möchte. Also verpflanzt Westwood sein Projekt in die echte Welt der nahen Zukunft – daraus wird später Command & Conquer. Blizzard wiederum lässt sich die Option offen, später auf die historischen Schlachten zurückkommen. Deshalb bleibt der generelle Spieletitel Warcraft, Untertitel: Orcs & Humans. Im September 1993 beginnt Wyatt schließlich mit der Programmierung – jetzt geht das kreative Chaos richtig los.

#### Geschäftsplan du jour

»Die Entwicklung des Spiels begann ohne ernsthafte Bemühungen, das Spieldesign zu planen, die technischen Voraussetzungen zu evaluieren, einen Zeitplan aufzustellen oder das benötigte Personal zu büdeltieren – nicht mal auf einer Serviette. Damals bei Blizzard bezeichneten wir das als den Geschäftsplan du jour«, erinnert sich Patrick Wyatt. »Eine Menge Brainstorming-Sessions fanden im Gang, beim Mittagessen und während der Zigarettenpausen statt, häufig auch spätabends nach dem Spielen. Jeder in der Firma trug seine Gedanken bei.« Als Bill Roper Mitte 1994 zum Team stößt, läuft die Warcraft-Produktion auf Hochtouren, ebenso dynamisch wie improvisiert. »Falls es eines gab, dann hab' ich es nie gesehen«, meint er lachend zum Thema Design-Dokument, das bei einem so um-

**Michael Graf**  
erinnert sich an...



#### Imperiale Klospülungen

Im Sommer 1993 zeigte mir mein Bruder ein Spiel namens Dune 2. Darin dirigierte ich kleine Panzer in Wüstenschlachten und Sandwurm-mäuler, zog Stützpunkte hoch – und verliebte mich auf den ersten Blick in ein neues Genre: die Echtzeit-Strategie. Doof nur, dass es darin außer Dune 2 keine anderen Spiele gab. Okay, abgesehen von Taktikkram wie Peter Molyneux' verteufelt schwerer Cyborghatz Syndicate. Aber kein anderes Spiel verband wie Dune 2 Basis- und Einheitenbau mit Rohstofferte – bis Ende 1994 Warcraft kam. Es war bloß ein Fantasy-Klon von Dune 2, aber auch genau das, worauf ich anderthalb Jahre lang gewartet hatte. Und es war moderner, ich konnte vier Einheiten gleichzeitig auswählen statt nur einer! Meine Soldaten plapperten und wurden wütender, je öfter ich sie anklickte! Und sterbende Orcs gurgelten wie Klospülungen! Am liebsten erschummelte ich mir Gold (Cheat: »pot of gold«), rekrutierte massig Truppen, beschwor Dämonen (Orcs) oder Wasserwesen (Menschen) – und sah dann dabei zu, wie der Gegner chancenlos gegen meine Verteidiger anrannte. Und dazu lief der »Star Wars«-Soundtrack von CD, es geht nichts über das Gurgeln von Klospülungen, untermalt vom Imperialen Marsch. Es war der Beginn einer wunderbaren Freundschaft, ich liebe Warcraft bis heute.

fangreichen Projekt eigentlich üblich wäre. »Vielleicht hatten Allen oder Mike was in der Schublade, aber es war nicht so, dass wir alle ein Dokument hatten, anhand dessen gearbeitet wurde. Doch jedem war glasklar, was passierte und in welche Richtung das Spiel ging. Wenn eine Firma eine bestimmte Größe nicht überschreitet, also klein genug ist, dann weiß einfach jeder, was die anderen im Team gerade machen. Da wir Warcraft ständig spielten, kriegten wir immer mit, was sich änderte. Im Team fand ständig eine Menge natürlicher Kommunikation statt, Tag für Tag, Stunde für Stunde.« Die ganze Mannschaft trägt Ideen und Änderungsvorschläge bei, weshalb im Handbuch keine Designer namentlich genannt werden – da heißt es schlicht »Spieldesign von Blizzard Entertainment«. Gründe für Diskussionen und Streitereien gibt es während der Entwicklung genug: Wo kommen zum Beispiel die kleinen Orcs und Menschen her?

#### Design-Coup

Die Warcraft-Einheitenproduktion soll eigentlich ähnlich wie in Bullfrogs Strategiehit Populous geschehen. In regelmäßigen Abständen spucken Farmhäuser Arbeiter aus, die der Spieler dann direkt kommandieren kann, um Rohstoffe abzubauen. Soll ein Arbeiter in eine militärische Einheit verwan-



Bei Warcraft 2 wird zu Wasser, zu Lande und in der Luft gekämpft.



Introsequenz-Evolution von Warcraft über Warcraft 2 und 3 (oben) bis hin zu World of Warcraft samt nächstem Addon Legion (unten).

delt werden, ist erst eine Soldatenumstellung fällig. Nach allerlei Diskussionen ist dieses Prinzip eigentlich beschlossene Sache ... bis Patrick Wyatt und Stu Rose die von ihnen ungeliebte Methode heimlich ersetzen. Sie nutzen die Gelegenheit, dass Ron Millar und Allen Adham für einige Tage das Büro verlassen, um eine Messe zu besuchen: »Während ihrer Abwesenheit geschah etwas, dass die Richtung für die gesamte Warcraft-Serie festlegen würde – ein Ereignis, das ich als den Warcraft-Design-Coup bezeichne«, rekapituliert Wyatt. Bei Echtzeitstrategie geht es schließlich darum,

dem Spieler volle Kontrolle und Mikromanagement-Möglichkeiten zu geben. So wie das Vorbild Dune 2 das auch macht: »Eine Schaltfläche der Benutzeroberfläche anklicken und kurze Zeit später taucht die Einheit auf. Das war nicht neu, aber es funktionierte einfach.« Statt das Thema weiter auszudiskutieren, haut Wyatt in ein paar Tagen eine Version mit der geänderten Produktionsmethode herunter. Als Adham und Miller von ihrer Messe zurückkehren, werden sie vor vollendete Tatsachen gestellt; ein paar Probepartien später sind auch sie überzeugt.

#### Flirt mit Warhammer

In der Anfangsphase des Warcraft-Projekts wird gar der Erwerb der Warhammer-Lizenz diskutiert. Allen Adham verspricht sich bessere Erfolgchancen, wenn das Strategiespiel den prominenten Namen des Fantasy-Universum trägt, das ohnehin eine wichtige Inspirationsquelle für den Grafikstil ist. Aber die Verhandlungen mit dem Warhammer-Eigentümer Games Workshop ziehen sich, und der Widerstand im Entwicklungsteam wächst. »Wir hatten das sehnliche Verlangen, unser Universum selbst zu kontrollieren«, meint Patrick Wyatt. Bei der Entwicklung der Comic-Adaptionen Death and Return of Superman sowie Justice League Task Force habe man zudem »schreckliche Erfahrungen« gemacht, das Theater mit Lizenzgebern will man sich nicht wieder antun. Damit ist zwar das Fundament für den späteren Erfolg gelegt, vorerst bliebe aber noch eine Kleinigkeit bei der Warcraft-Entwicklung zu klären: Wer soll das bezahlen?

Während Warcraft noch in der frühen Entwicklungsphase steckt, kommt es zu bedeutsamen Änderungen im Studio. Will man ernsthaft groß »Silicon & Synapse« auf die Warcraft-Packung drucken? »Das war kein

wirklich guter Firmenname, denn niemand wusste, wie er richtig buchstabiert wird«, attestiert Studio-Mitgründer Frank Pearce. Beim englischen »Silicon« denken Amerikaner eher nicht an Computerchips, sondern an das für Brusterweiterungen gebräuchliche »Silicone«. Ende 1993 gönnt man sich den neuen Namen Chaos Studios, schön prägnant und zur Arbeitsmethodik des mittlerweile 15-köpfigen Teams passend. Chaotisch ist auch die Finanzlage: Auftragsarbeiten sind nötig, damit Geld reinkommt, aber dadurch bleibt nicht viel Zeit für das selbst finanzierte Warcraft. Der Verlust der Unabhängigkeit ist unabwendbar, eine Woche vor dem Verkauf bezahlt Mike Morhaim die Gehälter mit seiner privaten Kreditkarte, weil das Firmenkonto leer ist. Anfang 1994 erwirbt der Lernsoftware-Publisher Davidson & Associates für 6,75 Millionen Dollar die Chaos Studios. Aus heutiger Sicht ein unerhörtes Schnäppchen, zum damaligen Zeitpunkt eine stolze Summe. Denn Warcraft ist noch im rudimentären Zustand, der spätere Riesenerfolg des Spiels lässt sich kaum erahnen. Davidson hat sich Kapital an der Börse geholt, kann die Kaufsumme mit Aktienanteilen finanzieren und verspricht dem Studio kreative Freiheit. Und dass der neue Eigentümer so scharf auf die Entwickler ist, liegt nicht nur an deren Strategiespiel.

#### Buchstabensalat und Namenschaos

Die Zielgruppe von Warcraft sind Hardcore-Spieler, doch unter der Regie von Allen Adham wird auch ein Casual-Titel konzipiert. Games People Play soll eine Sammlung verschiedener Buchstabenspiele sein, zum Beispiel Kreuzworträtsel und eine Boggle-Variante. Ein solches Programm für die ganze Familie würde gut ins Portfolio von Davidson passen, doch keiner der Entwickler hat Lust

#### Markus Schwerdtel

erinnert sich an ...

#### Plauschen mit Pardo



Im Herbst 2000 war ich gerade mal ein halbes Jahr als kleines Trainee-Lichtlein bei GameStar und durfte nur selten Artikel schreiben, die über eine Seite hinausgingen. Trotzdem wurde ich aus irgendeinem Grund zum Experten für Blizzard-Strategiespiele erkoren (ja gut, vor meiner GameStar-Zeit hatte ich als Student sehr, sehr viel Zeit mit Warcraft 2 und Starcraft verbracht). Als »Fachmann« fiel es mir zu, die Titelgeschichte der Ausgabe 01/2001 zu Warcraft 3 zu schreiben – schluck! Teil der Story: ein Telefonat mit Blizzard-Legende Rob Pardo – doppelschluck! Zum Glück stellt sich der gute Rob aber als grundsympathischer Nerd heraus, der mir über eine Stunde lang (Damals waren USA-Verbindungen noch schweineteuer. Skype? Hahaha!) jede Menge über Warcraft 3, Blizzard und überhaupt erzählt. Am Ende landete von dem Gespräch zwar nur ein kleiner Kasten in der Titelstory, aber ich denke gern an mein erstes Interview mit einer echten Entwicklergröße zurück – es sollte nicht das letzte sein.

## Heldendrang und DotA-Drama: Interview mit Rob Pardo

Rob Pardo hat bereits zwei Jahre als Producer bei Interplay gearbeitet, als er im Oktober 1997 beim 30-köpfigen Starcraft-Team anfängt. Er bewährt sich als Spezialist für Spielbalance und wird beim Addon Brood War zum Lead Designer befördert. In seinen fast 17 Jahren bei Blizzard prägt Pardo auch das Design von Warcraft 3 und World of Warcraft, zuletzt bekleidet er die Führungsposition Chief Creative Officer. Heutzutage ist Pardo als Freiberufler tätig, berät Entwickler für den Engine-Anbieter Unity und optimiert seine Hearthstone-Kontrolldecks.



### GameStar: Rob, woran lag es deiner Meinung nach, dass Warcraft so riesig wurde?

**Rob Pardo:** Blizzard ist bei all seinen Serien wirklich gut darin, Genres auszusuchen, die vielleicht ein wenig nischig sind, und daraus etwas zu machen, das viel mehr Leute anspricht. In Warcraft gibt es Elfen, Orcs, Zwerge und alle möglichen Rassen, die wir schon in anderen Spielen oder Erzählungen bis hin zu Tolkien gesehen haben – aber in Warcraft sind sie auf eine frische, ganz besondere Art realisiert. Was mir persönlich immer an Warcraft gefallen hat: Es wird als sehr epische Geschichte erzählt, die aber leicht zugänglich ist und sich selbst nicht übertrieben ernst nimmt. Man trifft epische Charaktere wie Thrall und Arthas, die eine lange Geschichte haben, zugleich gibt es alberne Rassen wie Gnome und Goblins – es ist für jeden was dabei.

### Bei Warcraft 3 wolltet ihr die alte Echtzeitstrategie-Formel der Vorgänger nicht wiederholen, wie kam es zu den Änderungen?

Warcraft 1 und 2 erschienen kurz hintereinander, das waren also die beiden ähnlichsten Spiele der Serie. Warcraft 2 wurde in weniger als einem Jahr entwickelt. Starcraft dauerte viel länger und hatte mehr spielerische Innovationen, aber im Prinzip war es Blizzards drittes Echtzeitstrategiespiel. Und ich denke, als wir zum vierten kamen, wollten wir den Spielstil von Warcraft 1 und 2 nicht wiederholen. Wir wollten von Starcraft lernen, aber auch in einigen Bereichen innovativ sein und etwas Anderes probieren. Jeder im Team war von diesen Unterschieden begeistert, die Grafiker hatten ihren Spaß daran, diese Helden wirklich besonders und unterschiedlich zu machen. Wir Designer freuten uns, das Konzept der Helden zu entwickeln, wie sich die einzelnen Helden voneinander unterscheiden und durch ihre verschiedenen Fähigkeiten mächtig anfühlen. Diese neuen Ideen zu erforschen, löste viel Kreativität im Team aus.

### Die Schauplätze und Charaktere von Warcraft 3 waren eine gute Einstimmung für World of Warcraft. War das geplant?

Bei Warcraft 3 wollten wir uns auf jeden Fall darauf konzentrieren, eine mehr charakterbasierte Story zu haben. Die Heldenidee fanden wir auch deshalb aufregend, weil sie es uns erlaubte, diese wirklich interessanten heroischen Geschichten zu erzählen. Chris Metzen, der bei Blizzard für Story und Spielweltgeschichte verantwortlich ist, arbeitete all diese Charaktere in Handlungssträngen aus, das Designteam musste he-

rausfinden, wie man diese Geschichten durch Gameplay erzählt. Chris wechselte dann von Warcraft 3 zum WoW-Team, er brachte die Welt und all diese Geschichten mit und baute sie weiter aus. Wir standen immer in engem Kontakt zum WoW-Team. Als ich noch Vollzeit an Warcraft 3 arbeitete, war Allen Adham der Lead Designer bei World of Warcraft. Wir gingen jeden Tag gemeinsam zum Mittagessen, um über unsere jeweiligen Spiele zu reden. Es war sehr leicht und naheliegend, das zu nutzen, was beim jeweils anderen Team passierte.

### Gab es neben Warcraft Adventures noch weitere unveröffentlichte Warcraft-Spiele, die Blizzard in Erwägung zog?

Wir diskutierten darüber, etwas mit Defense of the Ancients zu machen, als die Mod damals populär wurde. Inzwischen hat Valve Dota 2 veröffentlicht, League of Legends ist sehr beliebt. Aber es gab mal eine Phase, als die Mod gerade im Kommen war und wir uns fragten: Hey, was wäre nötig, um ein Team darauf anzusetzen und daraus ein Spiel mit Blizzard-Qualität zu machen? Wir entschieden damals, dass wir einfach nicht die Kapazität hatten, denn wir arbeiteten zu der Zeit an WoW und Starcraft 2. Uns überraschte nicht, dass andere Entwickler sich des Spielprinzips annahmen. Er war sehr, sehr beliebt, eine Menge Leute spielten Dota. Und Hut ab vor Riot Games, die dann League of Legends rausbrachten.

### Es sah ja mal kurzzeitig so als, als würde es Ärger zwischen Blizzard und Valve geben. Wie wurde dieser Konflikt entschärft?

In der Situation gab es den glücklichen Umstand, dass ich persönlich mit einigen Leuten bei Valve eng befreundet bin. Wir waren in der Lage, das durchzusprechen und rauszufinden, was das Richtige für beide Communitys ist. Valve war schon immer nahe an der Mod-Szene dran und hat wiederholt aus Mods erfolgreiche kommerziel-



An der Starcraft-Erweiterung Brood War arbeitet Rob Pardo erstmals als Lead Designer.

le Projekte gemacht. In diesem Fall ging es darum, sicherzustellen, dass ihre Version von DotA Warcraft 3 nicht zu sehr ähnelt, also wurden einige Änderungen gemacht.

### War euch von Anfang an klar, dass WoW das Warcraft-Universum fortführen und es keine Strategiespiele mehr geben würde?

Aus meiner Sicht lag es eher bei den verschiedenen Entwicklungsteams, welche Art von Spiel sie als Nächstes entwickeln wollen oder welche Serie dabei verwendet wird. Bei Warcraft gab es nie die bewusste Entscheidung zu sagen: Okay, jetzt wo wir WoW gemacht haben, wird es die nächsten zehn oder mehr Jahre für das Geschichten erzählen sorgen. Ich denke, es war eher so, dass keines der anderen Teams leidenschaftlich versuchte, so etwas wie die Warcraft-4-Story zu erzählen. Ich bin mir sicher, dass Blizzard eine solche Idee unterstützen würde, wenn man ein passioniertes Team dafür hätte. Aber WoW lief immer weiter, und das Starcraft-Team begann schließlich Heroes of the Storm zu machen; es gab also nicht wirklich ein Team im Studio, das eine Warcraft-Geschichte und einen Gameplay-Stil hatte, die es voranbringen wollte.

### Der Warcraft-Film war eine schwere Geburt. War es so schwierig, einen Regisseur zu finden, der die Spielwelt versteht?

Das war eine von vielen Herausforderungen. Jetzt, nachdem ich ziemlich stark in die Filmproduktion involviert war, habe ich einen ganz neuen Respekt davor, wie anspruchsvoll es ist, einen Kinofilm zu machen. Da gibt es so viele Elemente und so viele Menschen, die zusammenpassen müssen. Jeder Einzelne ist sehr talentiert, aber sie müssen auch das Material verstehen und in der Lage sein, eine gemeinsame kreative Vision zu entwickeln. Es ist ein sehr schwieriges Medium, vor allem im Hinblick darauf, wie das Hollywood-Business funktioniert. In einem Spielestudio wie Blizzard bleibt zumindest der Kern eines Entwicklungsteams zusammen, wenn ein Projekt abgeschlossen ist, und macht ein weiteres Spiel gemeinsam. Du kannst auf der gemeinsamen Erfahrung, der Kameradschaft und dem Teamwork deines Teams aufbauen. Aber in Hollywood ist es meist so, dass es bei jedem Projekt neue Gesichter als Abteilungsleiter gibt, die vielleicht zum ersten Mal als eine Gruppe zusammenarbeiten und versuchen, gemeinsam einen Film zu machen. Danach löst sich das Team auf und jeder macht mit etwas anderem weiter. Das ist sehr herausfordernd.



Schon bei Warcraft 2 erlaubt ein Map-Editor das Design eigener Karten.



Der Death Knight taucht erstmals als Einheit in Warcraft 2 auf, 2008 gesellt er sich auch als spielbare Klasse zu World of Warcraft.

darauf: »Games People Play war so demoralisierend für den Hauptprogrammierer, dass sich das Projekt nie richtig entwickelte und später eingestellt wurde«, erklärt Patrick Wyatt. Und dann muss sich Chaos Studios auch noch umbenennen: Es meldet sich eine Firma namens Chaos Technologies, die im Besitz der Namensrechte ist und diese durchaus verkaufen würde – für die stattliche Summe von 100.000 Dollar. Da ist es doch erheblich billiger, sich beim Blättern im Wörterbuch zu einer Alternative inspirieren zu lassen. Der Name Ogre Studios stößt bei der Mutterfirma Davidson auf wenig Begeisterung, der klingt doch ein wenig furcht-einflößend. Midnight Studios wird in Erwägung gezogen, aber das hat irgendwie was von einer Porno-Produktionsfirma. Unverfänglich und wahrlich cool klingt dagegen Blizzard, so ein Schneesturm hat ja auch etwas Chaotisches. Die finanzielle Sicherheit ist ein kräftiger Rückenwind für die Warcraft-Entwicklung: Blizzard muss nicht mehr je-

den Auftrag annehmen, sondern kann sich auf Orcs und Menschen konzentrieren.

### Einheiten-Verwaltungsreform

Das Spielprinzip von Warcraft ist stark von Dune 2 inspiriert, doch Blizzard bereichert das noch junge Genre Echtzeitstrategie um einige Innovationen. Zum Beispiel mit der Möglichkeit, mehrere Einheiten gleichzeitig auszuwählen und zu kommandieren, indem man mit der Maus ein Rechteck um sie herum malt – dieses »Click & Drag«-Prinzip wird zum Genre-Standard. Später in der Entwicklung wird die Anzahl der Grüppchenmitglieder auf vier begrenzt, damit die Spieler taktischer vorgehen müssen, statt einfach ihre gesamte Armee auf einmal in die Schlacht zu werfen. Diese Entscheidung ist intern umstritten, bei Warcraft 2 erhöht man die Obergrenze auf neun gleichzeitig selektierbare Einheiten. Eine andere kleine, feine Neuerung ist die Möglichkeit, eine Einheit per »Angreifen«-Icon zu einem bestimmten

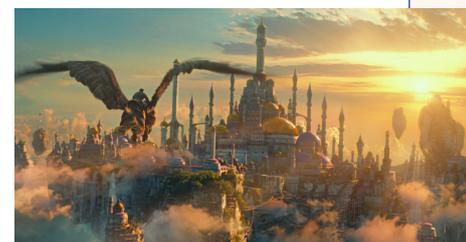
Punkt zu schicken. Begegnen ihr dabei feindliche Truppen, kämpft sie automatisch zurück. Doch die wichtigste Innovation ist jenes Feature, das die Entwickler damals überhaupt erst auf den Trichter gebracht hat, ihr eigenes Echtzeitstrategiespiel zu machen. Im Juni 1994 ist es soweit: Fünf Monate vor der Veröffentlichung von Warcraft findet die erste Multiplayerpartie statt – und beide Teilnehmer haben sie »gewonnen«.

### Auf in die Multiplayer-Schlacht

Als der Netzwerk-Code einsatzbereit ist, treten Bob Fitch und Patrick Wyatt zum ersten Warcraft-Duell zweier menschlicher Spieler an. »Noch nie hatte ich beim Spielen eine solche Anspannung gespürt«, erinnert sich Wyatt. Hektisch klicken die beiden Kollegen ihre Armeen zusammen und kämpfen erbittert um die Vorherrschaft auf der Karte, bis ein Absturz die Schlacht vorzeitig beendet. Aber der erste Test ist ein Erfolg, jubelnd stürmt Wyatt in Fitchs Büro und feixt, dass er

## Orcs & Popcorn: Der Warcraft-Kinofilm

Zehn Jahre liegen zwischen der ersten Ankündigung eines Warcraft-Films und dem Kinostart von »Warcraft: The Beginning«. Selbst nach den Maßstäben von Blizzard, wo Spiele öfters länger als geplant in der Entwicklungsküche garen, ein stattlicher Zeitraum. Zunächst wird das Filmprojekt mit Regisseur Sam Raimi (»Spider-Man«) geplant, doch es kommt zum Knatsch: Laut Raimi legte Blizzard ein Drehbuch-Veto ein, das für seinen Geschmack spät und schlecht kommuniziert wurde. So landet das Projekt im Schoß von Regisseur Duncan Jones (»Moon«), einem langjährigen Warcraft- und WoW-Spieler. In seiner Drehbuchversion greift er die Ursprungsgeschichte aus dem ersten Warcraft-Spiel auf. Jones' Azeroth-Gespür kommt bei Blizzard an: Er will die Orcs nicht pauschal als Bösewichte darstellen, Schurken und Helden gibt's auf beiden Seiten. In seiner Verfilmung wird Anduin Lothar von Travis Fimmel (»Vikings«) dargestellt, Toby Kebbell (»Planet der Affen: Revolution«) spielt den noblen Orc-Anführer Durotan und Paula Patton (»Mission: Impossible«) übernimmt die Rolle der Halb-Orcin Garona. Die Dreharbeiten werden bereits im Mai 2014 in Vancouver abgeschlossen, dann beginnt die aufwändige digitale Nachbearbeitung. Orcs, Trolle, Zwerge und weitere Azeroth-Rassen werden auf Basis der Performance-Daten von Schauspielern gerendert. Deutscher Kinostart von »Warcraft: The Beginning« ist am 26. Mai 2016.





Lange schwierige Geburten ist man inzwischen von Blizzard gewöhnt. Als Warcraft 3: Reign of Chaos 2002 endlich erscheint, hat sich das Warten mal wieder mal gelohnt.

ihn ja wohl fertig gemacht habe. Doch Fitch sieht das ganz anders, er habe Wyatt völlig zerstört und sei nur durch den Absturz um den sicheren Sieg gebracht worden. Wer hat nun recht? Beide. Ein Synchronisations-Bug sorgt dafür, dass die Kontrahenten auf ihren PCs unterschiedliche Versionen von der Spielwelt zu sehen bekamen. Der Netzwerk-Code ist noch nicht gut genug, um die Menge an Einheitendaten zu bewältigen, die beim Warcraft-Spielablauf abgeglichen werden muss. Es ist die erste von vielen technischen Hürden, die den geplanten Erscheinungstermin im November 1994 gefährden. Auf Multiplayer zu verzichten, kommt für die Blizzard-Entwickler aber nicht die Frage, denn die ersten Probestartups verdeutlichen, wie viel Spaß Echtzeitstrategie macht, wenn man gegen unberechenbare menschliche Gegner antritt. »Auch wenn es regelmäßig zu Abstürzen kam, wussten wir, dass wir an etwas Großem dran waren«, meint Wyatt.

**Edel sei der Orc, hilfreich und bunt**  
 Fantasy-Spielwelten kommen und gehen, doch Azeroth hat einen bleibenden Eindruck hinterlassen, trotz der bescheidenen grafischen Anfänge im Rahmen von 320x200 Pixeln. Menschen gegen Orcs, das ist üblicherweise der Kampf von Gut gegen Böse, doch Warcraft zeigt in zwei separaten Kampagnen die Geschehnisse aus der Sicht der beiden Fraktionen. Als Bill Roper damit beauftragt wird, Story und Spielwelt auszuarbeiten, erinnert er sich an die Pen&Paper-Rollenspiele, die er während seiner College-Jahre mit Freunden spielte: »Wir redeten oft darüber, wie man Monster anders betrachten könnte und hatten eine Vorstellung von Orcs als einer edlen Rasse«, erinnert sich Roper, »Wenn du dir ansiehst, wir Tolkien sie in Der Herr der Ringe dargestellt hat, dann sind sie im Grunde monströse Kreaturen, wie gewalttätige Tiere. Ich überlegte, wie es wohl wäre, wenn sie eine Ge-

## Warcraft 3: Reign of Chaos



**Veröffentlicht:**  
3. Juli 2002

**Darum geht's:**  
Die Orcs entdecken Kalimdor, Blizzard entdeckt mächtige Heldencharaktere mit Level-Beförderungen und taktisch bedeutsamen Spezialfähigkeiten. Story und Spielwelt sind bei Warcraft 3 erheblich epischer, gleich vier Kampagnen zeigen die Handlung aus der Sicht einer jeweils anderen Rasse. Abwechslungsreiche Missionen und hervorragende Multiplayeroptionen sorgen für langen Spielspaß, der mitgelieferte World-Editor wird zur Geburtswiege eines Klassikers: Die Fan-Mod Defense of the Ancients löst den MOBA-Boom aus.

**Testzeit:** »Wahrhaft geniales Spieldesign lässt sich eben nicht durch Checklisten ergründen – man muss es fühlen: An der eigenen Dauer-Motivation, am Ärger, eine Multiplayer-Partie zu verlieren, an dem Wunsch, eine Zwischensequenz gleich dreimal anzuschauen.«

(92 Punkte in GameStar 8/2002)

**Addon:** Frozen Throne (2003)

sellschaft mit ihrer eigenen Kultur wären. Denn wenn ich die Orcs spiele, ist es doch langweilig, wenn sie nur hirnlose Bösewichte sind. Also musste es eine Welt geben, in der die Orcs ihre eigenen Ziele und Ideale haben, wodurch du der Held in dieser Geschichte werden kannst.«

1994 bemühen sich PC-Spiele üblicherweise, relativ ernsthaft und realistisch auszusehen. Erst recht, wenn es um so grimmige Dinge wie erbittert geführte strategische Schlachten geht. Nur Warcraft nicht, da wirken die Soldaten und Orc-Krieger so, als wären sie in Disneyland aus dem Bonbonladen gehüpft. Bei aller epischen Dramatik zeichnet sich Warcraft seit den Anfangstagen durch bunten Cartoonlook und Sinn für Humor aus. Sam Didier, der im Dezember 1991



Point and Click und Zeichentrick: Warcraft Adventures soll 1997 den LucasArts-Abenteuerspielen Konkurrenz machen, wird wegen Qualitätsbedenken aber nie veröffentlicht. Nicht mal Steve Meretzky kann das Spiel retten (Seite 96).

**Johannes Rohe**  
erinnert sich an ...



### Erste E-Sport-Erfahrungen

Warcraft hat mich als Spieler nie gerockt. Weder Onlineabenteuer in World of Warcraft noch hektische Echtzeitstrategie in Warcraft (1, 2, 3) waren wirklich was für mich. Aber als Zuschauer – oh Mann, war das gut! Eine Zeitlang habe ich für mein Leben gern professionelle E-Sport-Matches in Warcraft 3 geschaut. So eine Partie war hundertmal besser als jedes Fußballspiel. Vor allem, weil Blizzards Strategiehit so abwechslungsreich ist: Helden hochleveln, neutrale Creep-Camps farmen, die eigene Basis ausbauen und dabei immer den Gegner unter Druck setzen. Ich selbst hätte schon nach wenigen Sekunden fünf Knoten in den Fingern und noch mehr im Hirn, aber den Profis dabei zuzuschauen, wie sie all das meistern und immer neue, überraschende Taktiken entwickeln, war einfach grandios. Diese Faszination kann man übrigens heute noch erleben: Der Youtube- und Twitch-Kanal Back2Warcraft überträgt regelmäßig Spiele und Turniere der letzten verbliebenen Warcraft-Profis. Reinschauen lohnt sich!

zu Silicon & Synapse stößt und bis heute als Art Director Blizzards visuellen Stil prägt, erinnert sich an Versuche, Warcraft ernsthafter aussehen zu lassen: »Im Spiel sahen die realistischen Sachen dünn und hochgewachsen aus, das wirkte nicht mächtig genug. Also quetschten wir die Charaktere, bis sie besser aussahen«. Bei Warcraft darf alles dick aufgetragen sein, »cool und mächtig« ist interessanter als »realistisch«. Didier bekräftigt: »Im Vergleich zu anderen Spielen, wo der Hauptcharakter ein normaler Typ ist, gibt es bei uns diesen gewaltigen grünen Orc, der einen Wolf reitet und dabei eine Axt trägt, die eigentlich zu groß ist, um in einer Hand gehalten zu werden ... trotzdem hat er gleich zwei davon, in jeder Hand eine!«

### Im Licht der Leuchtstoffröhre

Dass die abgedrehten Knubbeleinheiten es so bunt treiben, ist auch der Konsolenver-

gangenheit des Studios zu verdanken. Da Super Nintendo und Mega Drive mit billigen Analogstrippen an unscharfe Fernseher angeschlossen werden, kompensieren Grafiker gerne durch kräftige Kontraste und Farben. Helle Lichtverhältnisse am Arbeitsplatz tragen dazu bei, dass die Künstler ordentlich aufdrehen: »Allen Adham pirschte regelmäßig durch die Büros, um das Licht anzumachen und die Jalousien zu öffnen«, erinnert sich Patrick Wyatt. Leuchtstofflampen werden installiert, weil ihr kaltes Licht die Farben auf den Arbeitsplatz-Monitoren verwackelter aussehen lässt. Wie wichtig dieser Look für Warcraft ist, bekommen die Blizzard-Entwickler Jahre später zu spüren, als sie beim Online-Rollenspiel World of Warcraft zunächst einen ernsthafteren Grafikstil ausprobieren. »Es gab eine frühe Fassung von WoW, die viel realistischer aussah, eher so wie damals Everquest. Als wir sie spielten, fühlte sie sich nicht glaubhaft an, irgendetwas stimmte nicht«, erinnert sich Bill Roper. »Dann kam Sam Didier von einem anderen Projekt rüber zu WoW und meinte sofort: ›Das ist nicht Warcraft, das sieht überhaupt nicht wie Warcraft aus!‹« Didier macht sich an die Arbeit und gibt der Onlinewelt das Aussehen, wie es zig Millionen Spieler heute kennen, mit schrägen Gebäudewinkeln und extrabreiten Schulterpolstern.

### Schlussphase mit Stress und Schnitten

Doch damit die weitere Warcraft-Geschichte überhaupt geschrieben werden kann, muss Orcs & Humans erst einmal fertig werden. Und das ist mit Hängen und Würgen, reichlich Crunch und einigen Schnitten verbunden, wie Patrick Wyatt berichtet: »Viele Ideen der frühen Designdokumente wurden nicht verwirklicht. Das lag zum Teil an der brutalen Terminlage – das Spiel musste fürs Weihnachtsgeschäft 1994 veröffentlicht werden, wir schafften das gerade so.« Andere geplante Inhalte fliegen raus, weil sie nicht ausreichend Spaß sind, zu viel Speicher fressen oder das Spiel unnötig verkomplizieren würden. Stein als dritte Ressource entfällt ebenso wie die zugehörigen Gebäude,



Ernsthaft blicken Rob Pardo, Mike Morhaime und Bill Roper in die Warcraft-Zukunft, der dritte Teil der Strategieserie lässt auf sich warten.

automatische Einheitenformationen oder eine Figur, die den Spieler auf dem Schlachtfeld repräsentiert. Sogar Helden mit speziellen Skills sind schon fürs erste Warcraft im Gespräch – ein Grundgedanke, der erst bei Warcraft 3 wieder aufgegriffen wird. Blizzard hat sich erfolgreich aufs Wesentliche konzentriert, 24 unterhaltsame Missionen designt und vor allem Multiplayer als wichtige Innovation umgesetzt. Ende November 1994 wird Warcraft: Orcs & Humans ausgeliefert und verkauft sich im ersten Jahr 100.000 Mal. Es ist ein respektable Erfolg für das erste Strategiespiel eines unbekannteren Teams. Und nur ein kleiner Vorgeschmack auf die Echtzeit-Explosion, die folgen wird.

### Wettrüsten der Echtzeit-Giganten

Als im Januar 1995 gleich nach dem Erstling die Arbeit an Warcraft 2 beginnt, rechnet Blizzard damit, dass es etwa so erfolgreich wird wie Orcs & Humans. Von wegen: Der Nachfolger verkauft in den ersten zwölf Monaten über eine Million Exemplare, Warcraft wird neben Command & Conquer zur Premiemarken im boomenden Echtzeitgenre – es ist der Beginn einer produktiven Rivalität.



Im September 1999 wird Warcraft 3 als »Rollenspiel-Strategie«-Titel angekündigt. Die Kamera ist na dran an den kleinen Heldenrupps.



Doch es gibt Bedenken wegen der Schlachtfeld-Übersicht. Schon im Frühjahr 2000 verschiebt Blizzard die Kamera weiter nach oben.

## Feuerproben und Dämonen: Interview mit Alex Afrasiabi

Eigentlich will Alex Afrasiabi Anwalt werden. Doch als er als erster Everquest-Spieler die Charakterhöchststufe erreicht und auf seiner Gilden-Webseite allerlei kritische Gedanken zu dem MMO äußert, erregt er die Aufmerksamkeit der Blizzard-Entwickler Rob Pardo und Jeff Kaplan. Afrasiabi wird gefragt, ob er nicht bei der Entwicklung eines neuen MMOs mitmachen möchte, und fängt schließlich als Quest-Designer an; heute ist er als Creative Director für World of Warcraft verantwortlich.



### GameStar: Alex, wie verlief dein Einstieg beim WoW-Team?

**Alex Afrasiabi:** Widerstrebend, denn zunächst sagte ich »Nein, nein, ich werde Jura studieren« (lacht). Aber schließlich gab ich nach und reichte meinen Lebenslauf ein. Ich dachte mir, dass ich wahrscheinlich nach drei Monaten wieder draußen wäre – aber vielleicht hätte ich in der Zeit meinen Spaß und könnte dabei etwas lernen. Ich konnte ziemlich gut spielen, aber ich hatte keine Ahnung, wie man ein Spiel designt. Es war eine Feuerprobe, denn als ich anfing, wurde schon heftig gecruncht, 15, 16, manchmal 18 Stunden Arbeit am Tag.

### Gab es besondere Leitfäden und Richtlinien zu Warcraft, als du angefangen hast?

Heutzutage haben wir so ein großes Team und es beschäftigen sich so viele Leute mit Warcraft, dass wir absolut solche Dinge haben. Es gibt eine ganze Abteilung, die sich nur der Lore widmet, und wir haben gerade das Buch »Chronicle« veröffentlicht, das einen Einblick gibt, welche Art von grundlegender Spielweltkunde uns vorliegt. Aber damals gab es keine Richtlinien oder Referenzbücher, wir haben einfach losgelegt und zusammen hart gearbeitet. Es gab eine Menge »Trial and Error«, Chris und Jeff Kaplan haben uns dabei geholfen. Man muss wissen, dass es noch ein kleines Team war, etwa 50 Leute, davon arbeiteten um die 40 am Design. Wir kannten halt die Echtzeitstrategie-Spiele, und als ich anfing, erhielt ich mein Begrüßungspaket, das alle damals veröffentlichten Romane enthielt. Ich verbrachte also die nächsten Wochen damit, die ganzen Bücher zu analysieren und ein Verständnis zu entwickeln. Und damals wie heute hatten wir Chris Metzen. Er wurde schnell ein starker Mentor für mich und ist es bis zum heutigen Tag geblieben. Ich halte Chris für das Herz von Warcraft, er hat mir und vielen anderen im Team Story-Struktur und -Format beigebracht.

### Warcraft ist heutzutage so eine große Marke mit Millionen von Spielern. Spürt man da besonders viel Druck, die Erwartungen zu erfüllen?

Ich würde es nicht »mehr Druck« nennen. Wir alle lieben das Spiel und die Marke, wie wollen eben ein tolles Spiel machen und unsere Geschichten erzählen. Ich denke nicht, dass das schwerer wird, aber es kann manchmal komplizierter werden. Mehr und mehr Lore und Geschichten betreten diese Welt, je größer sie wird, umso mehr Rücksicht muss man darauf nehmen. Am

meisten macht uns zu schaffen, dass man in Widersprüchlichkeiten geraten kann. Aber das ist zu erwarten, wenn man mit einer so großen Marke arbeitet und ein Team hat, das ständig neue Sachen rausbringt.

### Was siehst du als Zutaten des Warcraft-Erfolgsrezepts, zum Beispiel den Humor?

Ich finde, dass Warcraft ernsthafte Fantasy ist, das sollten wir nicht unberücksichtigt lassen. Es gibt eine Menge ernster Geschichten und Grundstimmungen, welche die Welt an sich stützen. Schau dir nur die Frozen-Throne-Handlung von Warcraft 3 an, das ist doch tiefgründiger, heftiger Stoff, oder? In der Serie gibt es so viele unaufhaltsame Gegner, die auf die völlige Zerstörung aus sind, dass es wichtig ist, dass wir auch etwas Leichtigkeit ins Spiel bringen. Und das ist etwas, das wir vor allem durch Ausprobieren gelernt haben. Es ist wichtig, diese Pausen im Spiel zu haben, wo du quasi zur Seite gezogen wirst: Hey, jetzt mal tief durchatmen, wir machen was Anderes, um dich etwas abzulenken. Denn wir wissen, wie wichtig es ist, auf die Stimmung und den Ton zu achten. Momente mit einer helleren Stimmung helfen dem Spielrhythmus, dabei muss es sich nicht unbedingt um Comedy handeln.

### Gab es Story-Entscheidungen, die ihr im Nachhinein bereut habt? Zum Beispiel waren die Lore-Änderungen durch die Draenei-Einführung in World of Warcraft seinerzeit umstritten, wurde das verbockt?

(lacht) Weißt du, das mit den Draenei war interessant. Ich glaube nicht, dass jemand findet, wir hätten's verbockt, aber es sorgte für eine Dynamik bei Weltkreation und Weltdesign. Denn wir hatten einige Dinge, die zu dem Zeitpunkt als Kanon angesehen wurden, mit den Draenei, der Exodar, der Brennenden Legion und so weiter. Doch in



Position mit Fragezeichen: Afrasiabi beginnt 2004 bei Blizzard als WoW-Quest-Designer.

Büchern oder Comics kann etwas geschrieben sein, das aus allen möglichen Gründen nicht für World of Warcraft – das Spiel geeignet ist. Wir lernten, dass wir besser und Hand in Hand mit den externen Autoren und Verlagen arbeiten müssen. Denn ich halte es nicht für fair, einfach zu sagen: Nun, das ist nicht Kanon, nur weil es nicht in World of Warcraft ist. Ich sage nicht, dass das nie passiert – es ist passiert und wir versuchen wirklich, es zu vermeiden. Uns ist [durch die Draenei-Kontroverse] klar geworden, dass wir enger mit jedem arbeiten müssen, der mit der Marke verbunden ist. Wir bereuen die Entscheidung nicht, aber es war eine wichtige Lektion für uns.

### Die kommende WoW-Erweiterung Legion rückt erneut die Brennende Legion in den Mittelpunkt, die schon bei The Burning Crusade in WoW bekämpft wurde. Herrscht Ideenmangel oder warum widmet ihr euch erneut diesem Thema?

Wir wollten immer zur Brennenden Legion zurückkehren. Wir hatten das Gefühl, dass wir in Burning Crusade nur einen Teil der Geschichte erzählt haben. Bei Warlords of Draenor bereiteten wir schon von Anfang an bewusst die Story für Legion vor, denn deine erste Aktion in Warlords ist die Freilassung von Gul'dan. Das startete eine Kettenreaktion von Ereignissen, und wenn der Spieler das nicht getan hätte, würden die Ereignisse der neuen Erweiterung nicht passieren. Es gibt also eine zu Warlords zurückreichende Verbindung, die wir sehr sorgfältig geplant hatten. Uns gehen keinesfalls die Ideen aus. Wir hatten das Gefühl, dass wir es der Brennenden Legion und unseren Fans schuldeten, die ganze Geschichte erzählen. Ich selber arbeite gerade an etwas, bei dem ich mir jeden Tag denke: Mann, ich kann es nicht erwarten, bis die Spieler das erleben – es ist so cool, das wird sie umhauen.



Als Leiter der legendären Everquest-Gilde »Fires of Heaven« beschwerte sich Afrasiabi oft und lautstark über die Probleme des Spiels.



Warcraft 3 bringt neben dem Hit Dota noch weitere Erfolgsmods hervor, etwa das großartige Return of the Dragon vom Schweizer Christoph Schaffhauser.

»Als wir ankündigten, dass Warcraft 2 Netzwerk-Partien für acht Spieler haben wird, wurde prompt die Veröffentlichung von Command & Conquer verschoben, weil sie auch Multiplayer einbauen mussten«, berichtet Bill Roper. »Es gab drei, vier Jahre lang dieses großartige Hin und Her, bei dem wir uns gegenseitig herausforderten, die Messlatte im Genre immer höher zu legen.« Während Westwood sein SciFi-Szenario pflegt, gewinnt das Fantasy-Land Azeroth an Komplexität. Bei Warcraft 2 übernimmt ein neuer Mitarbeiter namens Chris Metzen das Storyruder, unter seiner Regie entstehen mehr Rassen, Regionen und Charaktere. Auch grafisch macht die Serie einen Schritt nach vorne, das Einheitengewusel profitiert von der höheren Super-VGA-Auflösung. Das zackige Entwicklungstempo soll so weitergehen, schon für das Weihnachtsgeschäft 1996 plant man die Veröffentlichung des nächsten Echtzeitstrategiespiels. Doch die Hitfabrik von Blizzard kommt erst mal ins Stottern.

**Orcs im Weltraum**

Unter dem augenzwinkernden Arbeitstitel »Orcs in Space« startet Blizzard ein neues SciFi-Strategiespiel auf Basis der Warcraft-2-Engine – besser bekannt unter dem Namen Starcraft. Doch die Entwicklung verzögert sich wegen Qualitätsbedenken, die alte Engine ist nicht mehr gut genug und die Grafik wird auf isometrische Ansicht umgestellt. Außerdem steckt Blizzard im Laufe des Jahres 1996 immer mehr Entwicklerkapazitäten in das bei Condor entstehende Action-Rollenspiel Diablo, worunter die Starcraft-Entwicklung leidet. Auch bei der geplanten Eroberung neuer Genres gibt es Rückschläge: Das 1997 angekündigte Warcraft-Adventure soll mit den Point&Click-Abenteuern von LucasArts konkurrieren. Es scheint ein ideales Genre zu sein, um die Geschichte des jungen Thrall zu erzählen, der als Orc-Sklave unter Menschen aufwächst. Doch die Puzzles sind nicht gut genug, und die Grafik wirkt altbacken; im Mai 1998 wird die Entwicklung des fast fertigen Warcraft-Adventures abgebrochen – nicht mal der Rätselprofi Steve Meretzky konnte helfen. Und auch die Produktion eines Nachfolgers zum Riesenhit Warcraft 2 gestaltet sich zunächst schwierig.

**Heldenhafte Taktiktruppe**  
Nach der Fertigstellung von Starcraft spaltet sich das Blizzard-Entwicklungsteam. Eine Hälfte arbeitet gut ein Jahr lang an einem SciFi-Spiel mit dem Arbeitstitel Nomad, das nie offiziell angekündigt und schließlich eingestellt wird. Und das ist vielleicht ganz gut

so, denn nun beginnt dieses Grüppchen mit der Entwicklung eines gewissen Online-Rollenspiels namens World of Warcraft, das ab 2004 für Rekordumsätze sorgen wird. Die andere Hälfte des alten Starcraft-Teams plant ein neues Warcraft-Projekt, das den Arbeitstitel Legions trägt. Man will weg von der üblichen Echtzeitstrategie, statt Einheitenmassen soll der Spieler kleine Trupps mit charakteristischen Helden steuern. »Wir wollten etwas ausprobieren, bei dem es weniger wichtig ist, wie gut du deine Basis kontrollierst. Ein Spiel, das sich mehr um die Helden dreht: weniger Einheiten, dafür ist jede einzelne Einheit wichtiger«, erzählt Rob Pardo, der Lead Designer von Warcraft 3.

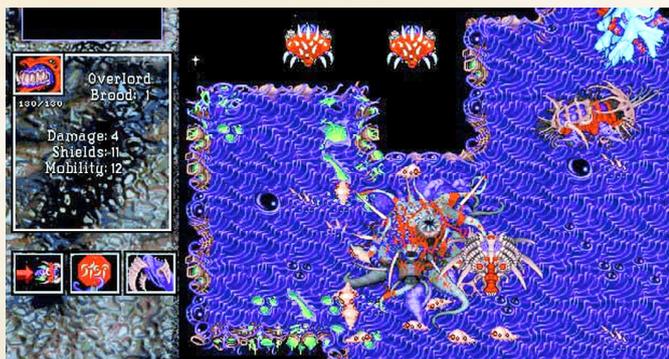
Die Rollenspielelemente führen vorübergehend zur neuen Genrebezeichnung »Role-Playing Strategy«, die Betrachterkamera ist viel näher am Geschehen dran. So wird das Spiel im September 1999 auf der ECTS-Messe in London angekündigt. Doch schon ein halbes Jahr später rudert Blizzard zurück. Das Konzept von Heldeneinheiten mit Spezialfähigkeiten wird beibehalten, aber eine Designkurskorrektur führt zur Rückbesinnung auf traditionelle Echtzeitstrategie-Elemente und eine übersichtlichere Perspektive.

**Michael Obermeier** erinnert sich an...



**Dudelei und Rollenspiel**

Eigentlich bin ich der Warcraft-Serie ja schon seit Warcraft 2 treu (»Human 1« dudelt heute noch als Ohrwurm in meinem Kopf), die prägendste Erinnerung an Azeroth ist aber meine Zeit um 2007 auf dem Rollenspiel-Server in World of Warcraft. Damals hatte ich zusammen mit meiner Gilde auf dem RP-PvP-Server Kult der Verdammten über Monate eigene Geschichten und Abenteuer im MMO gespielt und dabei Lore und Leute lieben gelernt. Ich habe danach nochmal einige Anläufe unternommen, mal wieder WoW zu spielen, diese perfekte Konstellation aus ausreichend Freizeit und kreativen Mitspielern habe ich aber nie wieder hinbekommen. Aber halb so schlimm: Wenn ich jetzt wieder eine Dosis konzentriertes Warcraft brauche, höre ich einfach wieder »Human 1«.



Nicht schön, aber selten: Ein Bild der ersten Starcraft-Version, die 1996 mit der Engine von Warcraft 2 entwickelt wurde.



Die Helden von Warcraft 3 haben verschiedene Spezialfähigkeiten und können bis auf Stufe 10 gelevelt werden. Hier bekommen die Harpyen den Kettenblitz von Thrall zu schmecken.



Der beliebteste Mehrspieler-Modus für Warcraft 3 kommt aus der Mod-Community: Defense of the Ancients wird von Millionen geockt und ist die Inspirationsquelle für MOBA-Hits wie League of Legends, DotA 2 und Blizzards hauseigenes Heroes of the Storm (rechts).

ve: »Wir änderten die Kamera, wodurch sich Warcraft 3 ein wenig mehr wie die Vorgänger anfühlte«, meint Rob Pardo. »Das war wichtig, um ein echtes strategisches Spielgefühl zu erzeugen, denn als die Kamera näher am Geschehen war, konnte man nicht gut sehen, was auf dem ganzen Schlachtfeld passierte.« Zwei Innovationsschritte vor, einer zurück, das Resultat ist genau richtig: Nach der Veröffentlichung von Warcraft 3 im Juli 2002 dauert es gerade mal vier Wochen, bis eine Million Spiele verkauft sind. Es ist das erste Warcraft mit 3D-Polygongrafik und erzählt eine komplexe Geschichte, die in den Ereignissen des Addons The Frozen Throne gipfelt. Das mod-freundliche Warcraft 3 wird zudem zur Geburtswiege von Defense of the Ancients (DotA), dem Auslöser des MOBA-Booms. Und es ist das Brückenspiel zu Blizzards ehrgeizigstem und erfolgreichstem Spiel, das Ereignisse, Schauplätze und Charaktere von Warcraft 3 aufgreift und in einer Onlinewelt fortsetzt, die läuft und läuft.

### Neue Weltordnung

Das Projekt Nomad soll daran gescheitert sein, dass sich die Teammitglieder nicht so recht über die spielerische Ausrichtung klar waren. Einigkeit herrscht dagegen bei der Wahl ihres nächsten Projekts: Viele Blizzard-Mitarbeiter zocken Ende der Neunzigerjahre begeistert Online-Rollenspiele wie Ultima Online und Everquest. Ähnlich wie damals Dune 2 zum ersten Warcraft inspirierte, regen gewisse Unzulänglichkeiten dazu an, sich selber des Genres anzunehmen und es zu verbessern. »In den meisten Online-Rollenspielen haben die Designer viele Lektionen vergessen, die wir aus Einzelspielertiteln gelernt haben«, kritisiert Allen Adham während der Entwicklung von World of Warcraft das MMO-Establishment. Leichter Einstieg, geschmeidige Bedienung, eine Fülle von Quests und die Möglichkeit, auch solo bis zur Höchststufe spielen zu können: Das sind Versprechen, die im jungen Genre ungewöhnlich klingen. Als Blizzard am 2. September 2001 World of Warcraft ankündigt, mangelt es nicht an skeptischen Reaktionen. Sony Online arbeitet schließlich am Nachfolger des MMO-Marktführers Everquest, hat eine bestehende Community und verspricht Highend-Grafik. Blizzard ist ein Genreneuling, setzt auf niedliche Cartoon-

## World of Warcraft



### Veröffentlicht:

23. November 2004

### Darum geht's:

Blizzard hat das Online-Rollenspiel nicht erfunden, aber perfektioniert. World of Warcraft entfernt spaßhemmende

Frustrhürden und macht das MMO-Genre massenmarktauglich. Dank zahlreicher Quests können auch Solospieler komfortabel leveln, in instanziierten Dungeons warten starke Gegner und fette Beute auf wagemutige Gruppen. Es ist faszinierend, die Weiten von Azeroth als offene Spielwelt zu erkunden, deren naiv-bunter Grafikstil bezaubert und auch ältere PCs nicht ins Schwitzen bringt.

**Testzitat:** »Stets will ich noch einen Level aufsteigen, noch einen Landstrich erkunden, noch eine Quest lösen. Ich tauche ein in die stimmige Welt, sammle Ausrüstung, helfe meinen Kumpels. Und merke gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.«

(90 Punkte in GameStar 3/2005)

**Addons:** The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm (2010), Mists of Pandaria (2012), Warlords of Draenor (2014), Legion (2016)

### Maurice Weber

erinnert sich an ...



### Einem PC für Warcraft 2

Warcraft 2 war zusammen mit Die Siedler 2 eins der beiden Spiele, die mir klarmachten, dass so ein Spiele-PC eine ziemlich dolle Sache ist und ich als Mann von Welt auch einen besitzen sollte. Angefixt wurde ich als unschuldiger Erstklässler von einem avantgardistischen Klassenkameraden, der mir mit dieser Erkenntnis schon etwas voraus war – und der durch die Maschine in seinem Haus natürlich prompt zu meinem allerliebsten Herzensfreund wurde. Und auf dieser Maschine fand ich meine beiden ersten großen Gaming-Lieben: Die Siedler und eben Warcraft 2. Fortan waren jeden Nachmittag nach der Schule ein paar Runden gemeinsames Metzeln angesagt. Die Strategieschlachten zwischen noblen Recken und fiesen Orks hatten ein leichtes Spiel, mich in ihren Bann zu schlagen. Blöd nur: Als ich dann endlich das Elternhaus davon überzeugen konnte, wie toll sich so ein Rechner auch bei uns machen würde, hatte ich Warcraft schon durch- und sattgespielt. Trotzdem ein schöner Einstieg in die PC-Welt!



Die Warcraft-Zukunft findet auf Online-Rollenspiel-Servern statt: Einer der ersten Screenshots von Blizzards MMO World of Warcraft, das 2001 angekündigt wird.

**Heiko Klinge**

erinnert sich an ...

**Das Abschlachten von Dutzenden Unschuldigen**

Sind die irre?! Ich weiß noch genau, wie ich vor 14 Jahren beim Spielen von Warcraft 3 erstmal geschockt die Maus beiseite legen musste, um meine Gedanken zu ordnen. In der Menschekampagne habe ich fünf Missionen lang den edlen Prinzen Arthas in den Kampf gegen Orks und Untote geführt. Ich der Gute, die anderen die Bösen – die Rollen klar verteilt. Doch in Mission 6 packt Blizzard die Storykeule aus und haut sie mir volles Pfund um die Ohren. Eine Seuche hat die Stadt Stratholme befallen, die Menschen in Zombies verwandelt, und ich soll sie in der Person von Arthas ausmerzen. Wie? Indem ich die komplette Zivilbevölkerung niedermetzle! Das wollte ich nicht tun ... und habe es trotzdem getan. Wollte ja schließlich wissen, wie's weitergeht und was dieses Verbrechen aus meinem Helden macht. Ein wahnsinnig ambivalentes und gerade deshalb unglaublich intensives Spielerlebnis. Wenn ich ein Spiel gleichzeitig hasse und liebe, dann hat es etwas ganz Besonderes geschafft. Wie Arthas dem Wahnsinn verfällt und schließlich zum Totenherrscher wird, ist für mich bis heute die spannendste Geschichte, die jemals von einem Strategiespiel erzählt wurde.



Während der Entwicklung von World of Warcraft wird der Charakterkopf von Lead Producer Shane Dabiri als Platzhalter für fehlende Texturen verwendet. Das Auftauchen des »Shane-Cubes« sorgt während der Alpha für Erheiterung.



Die US-Launch-Nacht verbringen einige WoW-Entwickler mit dem Signieren von Spieleschachteln.



Das fesselnde Sammelkarten-Strategiespiel Hearthstone ist thematisch in Azeroth angesiedelt.

optik – und erobert über Nacht das Genre, als am 23. November 2004 die US-Server live gehen. WoW bietet quasi zwei Spiele in einem, das ebenso motivierende wie leichte Hochleveln eines Charakters, gefolgt vom anspruchsvollen Endgame mit kniffligen Bosskämpfen in der Gruppe. »Unser Server-Kapazitätsplan war für 400.000 Abonnenten ausgelegt, das hatten wir im ersten Jahr eingeplant – und diese Kapazität wurde schon im ersten Monat überschritten«, beschreibt Blizzard-Mitgründer Frank Pierce die Erwartungshaltung vor dem WoW-Launch. Nach 12 Monaten sind es fünf Millionen Spieler, der Gipfel wird 2010 mit 12 Millionen erreicht.

**Die nächste Erweiterung kommt bestimmt**

Die Zeiten, in denen die Warcraft-Story in der Tonkabine improvisiert wurde, sind längst vorbei. Heutzutage gibt es bei Blizzard eine eigene Lore-Abteilung mit Azeroth-Historikern, die darüber wachen, dass neue Spiele und Lizenzprodukte im Einklang mit der Warcraft-Geschichte stehen. Das Ergebnis stößt allerdings nicht immer auf Gegenliebe, die Lore-Balken biegen sich teils gewaltig. Beispielsweise stören sich viele Warcraft-Veterane daran, dass Blizzard im ersten WoW-Addon Burning Crusade die Draenei zu raumfahrenden (!) Exildämonen erklärt, dabei hatte Warcraft 3 sie Jahre zuvor als von den Orks unterjochte Ureinwohner der Welt Draenor eingeführt. Auch die Zeitreisegeschichte der letzten WoW-Erweiterung Warlords of Draenor verwirrt viele Fans, schließlich geht's da nicht nur in die Vergangenheit, sondern auch noch in ein Paralleluniversum – statt, wie seit Jahren von der Community erhofft, ins Geister- und Drachenreich des Smaagdgrünen Traums.

Oberste Instanz in Handlungsfragen ist seit Warcraft 2 Chris Metzen, der heute den beeindruckenden Titel »Senior Vice President, Story and Franchise Development« trägt. Klingt alles ein wenig nach Behörde – wie sehen da die Schritte aus, um zum Beispiel die Story für eine neue WoW-Erweiterung geneh-

mt zu bekommen? »So etwas wie einen formellen Genehmigungsprozess gibt es nicht«, berichtet Alex Afrasiabi, derzeit Creative Director von World of Warcraft. »Es läuft etwa so ab: Auf der Führungsebene arbeiten wir die Idee aus, in welche Richtung es bei der Erweiterung gehen soll. Das ist so was wie ein Anstoßen, der grobe Haupthandlungsablauf: Hier ist der Anfang und da das Ende. Es ist uns wichtig, dass das Designteam auch bei der Story der Spielwelt mitredet. Verschiedene Designer arbeiten an unterschiedlichen Zonen und sind auch für die Handlung verantwortlich, die da erzählt wird.« Im Entwicklerteam wird besprochen, mit welchen Storyschritten man am besten das vorgegebene Endscenario einer Erweiterung erreicht. »Bald siehst du, wie sich ein Handlungsablauf bildet. Dann machen wir alle möglichen kleinen Schnitte, Änderungen und Ergänzungen, es ist ein sehr organischer Prozess. Schließlich erkennt man, wie all diese Elemente verbunden sind und einen Sinn ergeben. Dann gehen wir nochmal durch alles durch – und schließlich haben wir ein Spiel.«

**Jenseits der Spiele**

Die Welt von Warcraft ist nicht auf Computerspiele beschränkt. Inzwischen gibt es 21 Romane, diverse Comicserien und bald auch einen Kinofilm, die in Blizzards Fantasy-Welt angesiedelt sind. Mit »Chronicle« ist im März das erste von drei geplanten Sachbüchern zu Spielweltaufbau und Historie erschienen, das die Vorgeschichte von Azeroth detailliert erklärt. Als Nächstes entstehen in Kooperation mit dem amerikanischen Verlag Scholastic sogar Warcraft-Kinderbücher, die Serie »World of Warcraft Traveler« soll den Nachwuchs mit Orks und Nachtelfen vertraut machen. Nach welchen Kriterien geht Blizzard bei der Wahl von Partnern und Lizenzprodukten vor? Der Blizzard-Autor James Waugh erklärt, dass man bei allen auf Story ausgerichteten Projekten darauf achtet, von welchen Medienarten Warcraft-Welt und -Charaktere profitieren können: »Romane



Als World of Warcraft im November 2004 in Nordamerika erscheint, kommt Blizzard mit dem Aufstellen zusätzlicher Server kaum hinterher – genau wie beim Europa-Start vier Monate später.

sind zum Beispiel unglaublich effektiv für uns, weil man durch sie die Charaktere besser kennenlernen kann. Durch die Notwendigkeit, Geschichten in einem Medium mit innerem Monolog zu erzählen, mussten wir uns fragen, was unsere Charaktere denken und fühlen. Und das tiefgründiger, als es normalerweise notwendig ist, um eine WoW-Questreihe zu erledigen oder die Handlung in einem Strategiespiel voranzubringen.«

Blizzards »Passion first«-Mentalität bestimmt auch die Wahl von Medien und Lizenzprodukten. So kam zum Beispiel die Idee einer Kinderbuchreihe ins Rollen, weil viele der Entwickler selber Eltern sind und gerne nachwuchsfreundliche Azeroth-Geschichten sehen würden. »Wir machen das nicht nur, um Geld zu verdienen, sondern weil wir es lieben und daran glauben«, betont Waugh. Die von ihm geleitete »Creative Development«-Lizenzabteilung arbeitet eng mit dem Creative Director oder Chefautor der jeweiligen Spielmarke zusammen. Natürlich werden auch die Historiker vom Lore-Team konsultiert, die anhand von internen Wikis recherchieren. »Unsere Spielteams greifen ständig auf sie zurück, um Zusammenfassungen über früheren Content zu erhalten und zu diskutieren, was in Zukunft entwickelt werden kann«, erklärt Waugh. »Das sind keine Kontinuitäts-Cops per se, sie verhindern nicht Kreativität oder Improvisation. Aber das Lore-Team ist eine sehr versierte Instanz, die uns dabei hilft, Probleme zu lösen und die Glaubwürdigkeit unserer verschiedenen Kanons zu wahren.« Denn der Begriff Kanon ist für Blizzard genau wie in großen Film-Universen im Stil von Star Wars oder Star Trek wichtig, er bedeutet so etwas wie Konsistenz oder Gleichklang. Wäre doch blöd, wenn Thrall

in einem Warcraft-Kinderbuch plötzlich eine ganz andere Hintergrundgeschichte hätte als ursprünglich in den Spielen.

#### Warten auf Warcraft 4

In spielerischer Hinsicht wird die Geschichte Azeroths mit immer neuen Erweiterungen zu World of Warcraft fortgesetzt. In der zweiten Jahreshälfte steht das jüngste Kapitel namens Legion an, das ein Wiedersehen mit dem Dämonengesindel der Brennenden Legion beschert. Doch bei aller Liebe zum MMO-Genre: Wäre es nicht schön, mal wieder Storydramen im Rahmen einer Einzelspielerkampagne zu erleben? Und nichts gegen Hearthstone, aber das Sammelkarten-Strategiespiel nutzt Azeroth lediglich als Kulisse, ohne neue Geschichten zu erzählen. Wir haben über die Jahre verschiedene Blizzard-Entwickler gefragt, ob eine Rückkehr in Strategiegefilde oder ein Warcraft-

## Hearthstone: Heroes of Warcraft



**Veröffentlicht:**  
11. März 2014

**Darum geht's:**  
Ein digitales Free2Play-Sammelkartenspiel ohne große Story – nicht unbedingt, was sich viele Fans von einem brandneuen Warcraft-Titel erwartet hatten. Doch erneut gelingt Blizzard eine höchst spaßige Genre-Veredelung, über 40 Millionen Spieler haben Hearthstone inzwischen ausprobiert. Die strategischen Duelle mit Dienern und Zaubersprüchen sind einladend und humorvoll, zugleich auch schlau und strategisch. Erweiterungen sorgen immer wieder für Kartennachschub, der wiederum zu neuen Strategien anregt.

**Testzitat:** »Anfänger haben die Regeln nach wenigen Runden begriffen, Gelegenheitspieler können immer wieder zwischen- durch eine Partie einlegen, und für Experten verbergen sich hinter der simplen Spielmechanik auch nach zahllosen Spielen noch neue Strategien.«

(81 Punkte in GameStar 3/2014)

**Addon:** diverse Abenteuer-Episoden und Kartenerweiterungen

Spiel in einem anderen Genre denkbar wären. Die Antwort ist sinngemäß immer die gleiche: Derzeit gibt es zu dem Thema keine Infos, aber man schließt nichts für die Zukunft aus. Sollte ein internes Team Lust auf so etwas wie Warcraft 4 haben und einen überzeugenden Pitch hinlegen, warum und wieso es etwas ganz Tolles ist, dann könnte das eines Tages theoretisch passieren. Betrachtet man die Entwicklung der letzten zwei Jahrzehnte, von knubbeligen Pixel-Orcs zu 3D-Onlinewelten und einem Kinofilm, scheint jedenfalls eines sicher zu sein: dass Blizzard uns auch in Zukunft mit Abenteuern in Azeroth verblüffen, überraschen und um den Schlaf bringen wird. Vielleicht ja auch mit einem Remake des ersten Warcraft, passend zum Film. Zug Zug! ★



Von bescheidenen Anfängen zur Orc-Bronzestatue: Im Blizzard-Hauptquartier in Kalifornien feiert man 2016 das 25-jährige Firmenjubiläum.