



Making of Hearthstone

# BLIZZARDS TRUMPFKARTE

**Blizzard ist groß, erfolgreich, aber auch behäbig geworden. Inspiriert von der Indie-Szene entsteht 2008 ein neues Miniteam, das mit frischen Ideen experimentieren soll. Heraus kommt ein »kleines« Kartenspiel, das inzwischen über 50 Millionen Menschen kennen.**

Von Heinrich Lenhardt

Die Statue vor dem Blizzard-Hauptquartier soll auf dem Weg in die Arbeit inspirieren, damit man sich selbst am Montagmorgen ausreichend heroisch fühlt. Doch Jason Chayes bringt sie eine Zeit lang um den Schlaf: »Es gab da eine Sache, wegen der ich nachts wach lag und grübelte. Wenn man auf den Blizzard-Campus kommt, steht dort dieser dreieinhalb Meter große Bronze-Orc, riesig, einschüchternd, und direkt vor ihm eine Tafel. Darauf steht: ›Der Schöpfung der epischsten Entertainment-Erlebnisse gewidmet.‹ Darum dreht sich alles bei Blizzard: Wir machen Sachen wie diese unglaubliche Fantasy-Welt, eines der größten Spiele aller Zeiten, oder diese gigantischen SciFi-Schlachten

mit drei verschiedenen Völkern. Wir haben eine Spieleserie, in der sich Himmel und Hölle bekämpfen, eines der epischsten Settings überhaupt. Und dann kamen wir daher – und machten ein Kartenspiel.«

**Beschimpft, belächelt, beliebt**

Chayes kämpft nicht nur gegen Selbstzweifel. Als er das digitale Kartenspiel Hearth-



Der Orc bewacht das Blizzard-Hauptquartier.

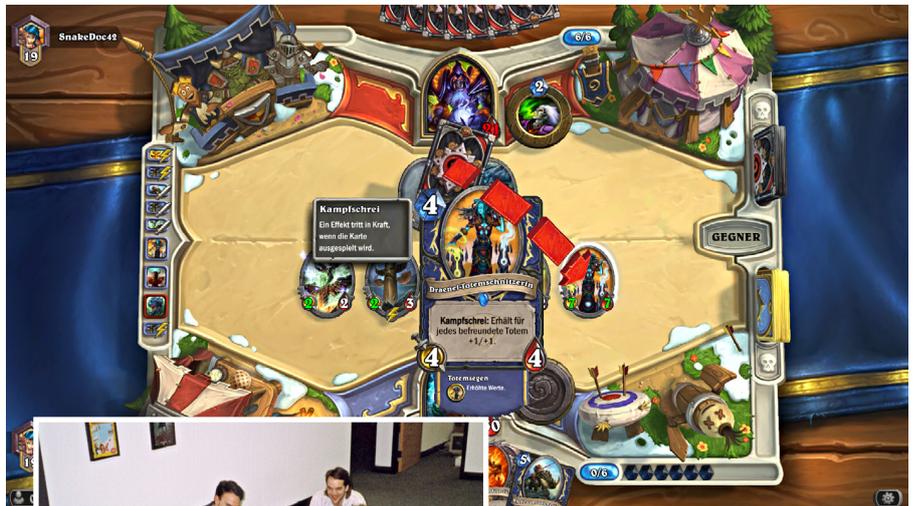
stone im März 2013 auf der Messe PAX East enthüllt wird, mangelt es nicht an Skepsis. Hat Blizzard denn nichts Besseres zu tun? Heute hat Hearthstone seine Qualitäten freilich längst unter Beweis gestellt: Ende April 2016 überschreitet es die 50-Millionen-User-Grenze. Weil Blizzard nicht die Anzahl aktiver Spieler nennt, sondern nur Kontoregistrierungen addiert, dürften sich darunter zwar Millionen Kartenteichen und Nur-mal-kurz-Ausprobierer verbergen, dennoch ist das ein frappierender Erfolg. Hearthstone hat mehr Spieler erreicht als Diablo und Starcraft zusammen, natürlich begünstigt durch sein Free2Play-Modell: Das Heldenpokker ist als kostenloser Download erhältlich, Geld verdient man mit optionalen Kartenpaketverkäufen. Die sind umso lukrativer, weil Blizzard den Kartenhandel zwischen Spielern, der bei Trading Card Games traditionell dazugehört, nicht erlaubt. Jeder muss sich sein Hearthstone-Deck selbst erspielen, das Sammelkartenprinzip gehört zum Konzept.

Vom PC aus erobert Hearthstone auch Smartphones und Tablets; hinter League of Legends und Counter-Strike: Global Offensive residiert es auf Platz drei der beliebtesten Twitch-Spiele. Das anfangs mitleidig betrachtete »Spielchen« ist zum Phänomen

gewachsen, seine inspirierende Wirkung unübersehbar: Von The Elder Scrolls Legends bis zum Witcher-Ableger Gwent zieht es immer mehr große Namen an die Kartentische. Dass Hearthstone überhaupt auf die Welt kommt, ist angesichts seiner Entstehungsgeschichte erstaunlich, während der rund fünfjährigen Entwicklungszeit übersteht das Projekt Widerstände im eigenen Haus und eine Beinahe-Auflösung seines Teams. Alles beginnt damit, dass Blizzard auf ein kreatives Problem reagierten möchte: Immer größere Abteilungen entwickeln immer langwierigere Fortsetzungen – und niemand hat mehr Zeit für frische Ideen.

### Eine agile Crew auf dem Dickschiff

Vordergründig läuft im Jahr 2008 alles super für Blizzard. World of Warcraft eilt weiterhin von einem Userzahlen-Rekord zum nächsten, in seinen Glanztagen macht Azeroth eine Milliarde Dollar Umsatz pro Jahr. Da macht es auch nichts, wenn die Großprojekte länger dauern. Seit sieben Jahren fehlt man an Diablo 3, seit fünf Jahren an Starcraft 2, seit einem Jahr an einem neuen MMO namens Titan. Der Grund für die schleppenden Arbeiten: Blizzards iterativer Entwicklungsstil, bei dem viel probiert und viel geändert wird, führt in Verbindung mit den studiotypischen Perfektionsbemühungen zu lähmenden Entwicklungszyklen. Während auf Steam und Xbox Live die Indie-Szene mit kleinen, kreativen Projekten aufblüht, droht Blizzard zum trägen Dampfer zu werden, der nicht mehr in der Lage ist, auf neue Ideen und Trends zu reagieren. »Es gab mehrere potenzielle Spielideen. Aber wann immer man sich näher damit beschäftigen wollte, war kein Personal dafür da, weil sich alle Teams auf Fortsetzungen konzentrierten«, fasst Jason Chayes die Lage zusammen, der er seinen Job verdankt. Im November 2008 wird er bei Electronic Arts abgeworben, um zu einer kleinen, agilen Entwicklergruppe zu stoßen, die Blizzard gerade aufbaut. Sie soll nicht nur mit neuen Ideen experimentieren, sondern sie auch direkt umsetzen, ohne Rücksicht auf Studio-Gepflogenheiten und Serientraditionen. Vielleicht, so die Hoffnung, kommt dabei ja ein Spiel heraus, das bis zur Marktreife entwickelt wird. Und wenn es etwas Schräges und Blizzard-untypisches ist.



Die Idee zu Hearthstone kommt nicht von ungefähr, die Liebe zu Sammelkartenspielen hat bei Blizzard Tradition. Schon 1993 spielten die Entwickler gerne Magic: The Gathering (kleines Bild). Der schelmisch grinsende junge Mann vorne rechts ist Studio-Mitgründer Mike Morhaime.

### Debütanten und alte Hasen

Bei der Taufe interner Abteilungen ist Blizzard auch nicht fantasievoller als eine deutsche Behörde: Das fünfte Spielentwicklungsteam heißt schlicht »Team 5«. Ursprünglich soll es nur aus acht bis zehn Leuten bestehen, erst als die Hearthstone-Pläne Gestalt annehmen und auch eine iPad-Version geplant wird, wächst es auf 15 Mitglieder. Zum Vergleich: World of Warcraft wurde mit 60 Leuten entwickelt, Diablo 3 mit 75. Bei der Besetzung wird bewusst kunterbunt zusammengestöpselt, vom Firmenneuling bis zum Veteran: »Das war eine der größten Stärken von Team 5«, erinnert sich Jason Chayes an die Anfangstage. »Zum einen gab es Leute, die schon lange bei Blizzard gearbeitet hatten, zum Beispiel über ein Jahrzehnt lang zum WoW-Team gehörten. Es war sogar jemand dabei, der seit der Gründung vor 25 Jahren zu Blizzard gehört. Und dann hatten wir Leute wie mich, die ganz neu dabei waren.« Team 5 wird zum Sammelbecken von vielseitigen Künstlern, Programmierern und Projektmanagern. Ben Brode hatte zum Beispiel vorher bei Blizzard als Produktentwickler gearbeitet. Da betreute der heutige Hearthstone-Designer auch das World of Warcraft Trading Card

Game, dessen (physische) Spielkarten von 2006 bis 2013 angeboten wurden. Doch das ist nicht der einzige Grund, warum sich Team 5 schnell auf die Idee eines digitalen Kartenspiels einschießt.

### Alte Sammelkarten-Liebe

»Welche Spiele lieben wir, welche zocken wir am Wochenende mit unseren Freunden?«, umreißt Jason Chayes den Gedankengang bei der Genrewahl, der bei Blizzard Tradition hat. Ein Faible für Dune 2 führte einst zum ersten Warcraft, die Everquest-Leidenschaft einiger Designer inspirierte zu World of Warcraft. Auch Sammelkartenspiele schätzt man seit langem: Es gibt Beweisfotos aus den Anfangsjahren von Blizzard, auf denen man die Studiogründer auf dem Büroboden hocken und das damals neue Magic the Gathering spielen sieht. Apropos: Der 1993 geborene Urvater der Fantasy-Kartenduelle wird im Laufe der Jahrzehnte selbst mehrfach für den PC und andere Plattformen umgesetzt, kann aber keinen Massenappeal entwickeln. Denn der Magic-Serienspross Duels of the Planeswalkers ist zwar preiswert und nett gemacht, bietet aber nicht alle aktuellen Karten und lange Zeit nicht mal freien Deckbau. Offensichtlich



Es war ein langer Weg zum endgültigen Stil. Dieser Entwurf aus der Pre-Alpha-Periode wurde als »zu kompliziert und leblos« abgelehnt.



Oder wie wäre es mit perspektivisch dargestellten Karten, inklusive Schatten und Gegenspielerhänden?



Dieser Entwurf würde eher zur Starcraft passen: Nach dem Ausspielen einer Karte wird deren Einheit als Hologramm projiziert.

ist die Serie eher als Einstiegsdroge für die Pappvariante gedacht denn als vollwertiger Ersatz. Der Onlineableger Magic Online wiederum greift zwar auf den ganzen Kartenfundus zurück, leidet aber unter seiner trockenen Präsentation und frisst Löcher in den Geldbeutel. Neue Karten lassen sich nämlich nicht erspielen, sondern nur separat kaufen.

Dass Blizzard das Genre liebt, ist also nur die halbe Wahrheit, wie bei allen Blizzard-Projekten fußt die Entwicklung von Hearthstone zugleich auf kluger Marktbeobachtung: Es gibt kein vernünftiges Online-Kartenspiel à la Magic: The Gathering? Dann machen wir eben selbst eines! Der Trumpf im Blizzard-Ärmel ist das beliebte Warcraft-Universum. Denn es hat nicht nur einen reichhaltigen Monster- und Zauberefundus, sondern auch Millionen Fans – der perfekte Nährboden für den späteren Erfolg. Wie bei World of Warcraft erfindet man das Genre nicht neu, sondern poliert es auf Hochglanz und Zugänglichkeit. Seine heutige Beliebtheit verdankt Hearthstone nicht zuletzt seiner Präsentation, es fühlt sich ... befriedigend an. Karten krachen aufs Schlachtfeld, Feuerbälle zischen, Belohnungen platzen aus erspielten Kartenpaketen. Es ist Teil des Konzepts: Hearthstone soll kein altmodisches Kartenschieben sein, sondern eine moderne Interpretation des Spieltyps, von Grund auf für Computer designt und – typisch Blizzard – zugänglicher als Regelmonstrositäten à la Magic. Das lässt sich auch mit dem kleinen Team 5 umsetzen – ein »No-Brainer«, wie es Chayes formuliert. Doch das sieht nicht jeder im Studio so: Viele Kollegen fragen sich, wie ein solches Kartenspiel zu den Großproduktionen des Hauses passt. Letztendlich liegen zwischen dem Planungsbeginn 2008 und der Veröffentlichung 2014 zudem über fünf Jahre – warum dauert ein »kleines« Spiel so lange?

**»Ein Spiel für jedermann«**

Zunächst verläuft die Arbeit an Hearthstone in geordneten, Blizzard-typischen Bahnen: »Zum Beginn definieren wir, was das Spiel



Als zur Hearthstone-Veröffentlichung im März 2014 das offizielle Gruppenbild geschossen wird, ist Team 5 schon kräftig am Wachsen.



Die meiste Zeit besteht Team 5 aus 15 Mitarbeitern. Dieses Foto zeigen Eric Dodds und Ben Brode auf der Blizzcon-Bühne.



Der harte Kern beim Betriebsausflug: Ben Brode postete einen Schnappschuss aus der Anfangsphase von Team 5 Anfang 2009.

eigentlich ist und welche Ziele wir erreichen wollen. Es entstehen erste Grafikentwürfe, die einigen Kollegen präsentiert werden«, erklärt Jason Chayes. Ganz oben auf der Liste für Hearthstone steht: »Ein Spiel für jedermann!« Es soll das Sammelkartenspiel sein, das auch Leute begeistert, die mit dem Genre bisher nichts anfangen konnten. Als Nächstes steht ein Prototyp an, der mit Adobe Flash entwickelt wird. Diese rudimentäre Browser-Spiel-Version dient zum Ausprobieren von Spielabläufen und Mechaniken, zum Beispiel den neun Heldenklassen – einer Idee, die man aus dem Warcraft-Sammelkartenspiel übernimmt. Das Herumspielen mit Testversionen führt zu Diskussionen, Änderungen und Vereinfachungen. So ist bei Hearthstone ursprünglich die doppelte Deckgröße geplant, auch hat der Spieler anfangs mehr Karten in der Hand. Doch da-

durch geraten die Partien recht lang, der Spielfluss stockt, und das ist schlecht – schließlich soll Hearthstone flott und unkompliziert sein.

**Mit Kampftricks und 60 Karten**

Auch andere Features werden zurechtgestutzt, etwa die »Combat Tricks«. Deren Grundgedanke: sofort auf etwas reagieren, das der Gegner macht, indem man eine Spezialkarte aus dem virtuellen Ärmel schüttelt. Doch zu viel Interaktivität werde zur Spaßbremse, meint Jason Chayes: »Ich führe eine Aktion aus, und du kannst darauf reagieren. Aber jetzt kann ich auf deine Reaktion reagieren, und du auf meine Reaktion zur Reaktion ... das kann eine ganze Weile so weitergehen, das lähmt den Spielfluss.« Also strickt Blizzard die Kampftricks zu »Geheimnissen« um, im Hintergrund lauernden Zau-



Spielideen testete das Hearthstone-Team auch mit »Papier-Prototypen«. Ben Brode (vorne links) präsentiert auf Blizzcon 2013 dieses Foto einer selbstgedruckten Blutelfen-Karte.



In der Anfangsphase der Entwicklung ist noch eine Einzelspielerkampagne geplant, bei der durch Missionen immer mehr Zonen freigeschaltet werden.

## Drei Fragen an Jason Chayes

Jason Chayes begann seine Spielekarriere als Grafiker bei Disney Interactive. Danach arbeitete er bei Electronic Arts an Medal of Honor mit und wechselte in die Produktionsleitung. Blizzard heuerte ihn 2008 für den Aufbau von Team 5 an, bei dem Hearthstone entstand. Zu Jasons heutigen Aufgaben gehören laut Firmen-Biographie das Managen des Entwicklungsteams, die Koordination mit anderen Blizzard-Abteilungen – und »Pizza bestellen, wenn das Team hungrig ist«.

**GameStar:** Jason, Team 5 wurde ins Leben gerufen, um mit neuen Spielideen zu experimentieren. Gab es da von Anfang an konkrete Termine und Zeitpläne?

**Jason Chayes:** Wir haben auf jeden Fall konkrete Ziele, also zu bestimmten Terminen bestimmte Meilensteine zu erreichen. Das sind Dinge, die wir wie jeder andere Entwickler sehr ernst nehmen. Eines ist dabei aber wichtig: Wenn das Spiel einen dieser Milestones erreicht und noch nicht soweit ist, dann nehmen wir uns die Zeit, zu untersuchen, was nicht funktioniert und bringen es in Ordnung. Daran haben wir von 2008 bis 2013 gearbeitet.

**Hearthstone ist eine humorvolle Interpretation der Warcraft-Welt. Wie weit dürft ihr dabei gehen, könnt ihr euch alles erlauben?**

Ich würde nicht sagen, dass wir uns alles erlauben können. Es gibt bestimmte Themen, die wir bei all unseren Warcraft-Serien wahren wollen. Aber wir hatten da nie Probleme, wir Entwickler arbei-

ten ja alle zusammen. Für die Erweiterung Das Flüstern der Alten Götter verbrachten wir zum Beispiel eine Menge Zeit damit, uns mit Team 2 hinzusetzen, das an World of Warcraft arbeitet. C'Thun hatte man schon gesehen, aber einige der anderen alten Götter waren in der Warcraft-Geschichte bislang nur erwähnt worden. Wir wollten Sachen klären wie »Wie soll N'Zoth aussehen?«, denn er ist ein wichtiger Charakter.

**Bei der Abenteuer-Erweiterung Die Forscherliga gibt es etwas mehr Story-Elemente. Wird man sowas zukünftig öfters in Hearthstone erleben?**

Auf jeden Fall. Die Abenteuer sind dafür eine der besten Gelegenheiten, weil man mehr Zeit mit deren Charakteren verbringt und sie besser kennenlernt. Angefangen haben wir mit Kel'Thuzad in Naxxramas, beim Schwarzfels-Abenteuer hatten wir diesen Wettstreit zwischen Ragnaros und Nefarian. Bei der Forscherliga stellten wir schließlich eine ganze Reihe neuer Charaktere wie Elise Sternensucher oder Finley Mrrgglton vor. Die Resonanz war sehr positiv, und wir werden bei zukünftigen Abenteuern mehr in diese Richtung gehen.



bern, die automatisch ausgelöst werden, wenn der Gegner eine bestimmte Aktion ausführt. Aus Zeitgründen verschiebt das Team manches Feature zudem auf spätere Updates: »Wir wussten schon vor der Veröffentlichung, dass es den Modus »Karten-Chaos« geben würde. Aber wir hatten nicht das Gefühl, dass er für die erste Version des Spiels bereit sein würde, deshalb kam er rund ein Jahr später«, verrät Chayes. »Einiges, was wir damals geplant haben, ist heute immer noch nicht im Spiel, spannende Sachen, die wir in den nächsten Monaten und Jahren rausbringen wollen.«

Auch stilistisch gibt es im Laufe der Entwicklung einige Experimente. Schon früh steht fest, dass das neue Kartenspiel die Fantasy-Welt von Warcraft aufgreifen soll. Aber auf das gemütliche Wirtshaus, auf dessen Spielbrettern die Karten platziert werden, kommt man erst in der Mitte der Entwicklung: »Bei vielen frühen Prototypen schwebten die Karten in einer Art digitalem Raum«, erinnert sich Jason Chayes. »Das waren in der Anfangsphase eher ... ich würde nicht sagen futuristische, aber modernere Interpretationen des Spielbretts«. Doch die Zukunft holt das Hearthstone-Team doch noch ein: Sie werden für ein Jahr eingezogen, um beim Kampf gegen die Zerg und die Terminprobleme von Starcraft 2 zu helfen. Die Fortsetzung soll endlich fertig werden!

### Bei Starcraft 2 verzettelt

Denn das digitale Kartenspiel, an dem Team 5 bastelt, ist ja schön und gut. Noch wichtiger ist aber, dass der Nachfolger des Echt-

zeitstrategiespiels Starcraft endlich fertig wird. Deshalb wird 2009 ein Großteil der Hearthstone-Entwickler ins Team von Starcraft 2: Wings of Liberty versetzt, und das für einen beachtlichen Zeitraum: »Je nachdem, wen du fragst, waren es zwölf bis 14 Monate«, berichtet Jason Chayes, der ebenfalls betroffen ist. Also ein verlorenes Jahr für Hearthstone? Nicht ganz. Übrig bleibt ein Rumpfteam, bestehend aus den De-

signern Ben Brode und Eric Dodds sowie Art Director Ben Thompson. Das Trio nutzt die Zeit, um Spielideen auszuarbeiten und mit Designelementen zu experimentieren. Dazu verwenden sie »Papier-Prototypen«, spricht: Zettel, auf die Bilder und Werte gezeichnet werden.

Auch während des Jahres im Starcraft-Exil werkeln die Mitglieder von Team 5 nebenher weiter und probieren Änderungen aus.



Das Spiel trägt noch den Arbeitstitel Warcraft Legends, als ein neuer Prototyp mit der Unity-Engine entsteht, der auch die Skeptiker im Studio überzeugt. Spielablauf und Präsentation kommen dem endgültigen Produkt schon recht nahe.



Kartenduell auf dem Waldboden: Bevor sich Team 5 auf das Wirtshaus als Hearthstone-Schauplatz einigt, werden alle möglichen anderen Schauplätze in Erwägung gezogen.

Zwei Erweiterungen im Jahr halten den Spielbetrieb frisch. Neben Kartenpaketen erscheinen auch episodenhafte Abenteuer mit leichten Storyelementen, in denen wir Computergegner mit ganz speziellen Eigenheiten bekämpfen.

»Tagsüber konzentrierten wir uns auf Starcraft 2, aber gleichzeitig veranstalteten wir Hearthstone-Playtests, wo alle zusammenkamen, um sich die Papier-Prototypen anzusehen. Wir klebten zum Beispiel Kuverts an die Wand, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie der Arena-Modus aussehen würde«, erinnert sich Jason Chayes. Im Nachhinein tut man sich leicht mit der Betonung der positiven Aspekte. Doch Ben Brode hat damals die Starcraft-bedingte Unterbrechung keinesfalls als gute Nachricht aufgenommen: »Das war traurig, denn Hearthstone kam gerade in Bewegung, als diese Unterbrechung passierte. Aber dadurch konnten Eric Dodds und ich uns hinsetzen und die ganze Richtung überdenken. Wir hatten diese Extrazeit, in der es keine Erwartungen und Termine gab, wir konnten rumspinnen und Sachen ausprobieren, um zu sehen, wo sie uns hinführten.« Als Team 5 anno 2010 wiedervereint wird, dienen Erkenntnisse und Fortschritte des Notbesetzungsjahrs als wichtige Grundlage für den

nächsten großen Schritt bei der Hearthstone-Entwicklung: Um die Skeptikerfraktion bei Blizzard zu überzeugen, sind die Unity-Engine und magischer Beistand nötig.

**Für Feuer und Eis erwärmt**

Drei Jahre sind seit der Gründung von Team 5 vergangen. 2011 trägt dessen Projekt noch den Arbeitstitel Warcraft Legends, und es ist fraglich, ob es überhaupt jemand fertiggestellt wird. »Wir hatten einige Kollegen, die schon viele andere Sammelkartenspiele gespielt hatten und ganz begeistert waren«, fasst Jason Chayes die damalige Stimmungslage zusammen. »Aber es gab eine beachtliche Anzahl von Leuten, auch in der Führungsebene, die sagten: »Nun, das ist nett, dass ihr ein Kartenspiel macht. Das ist nicht wirklich mein Ding, aber viel Glück.« Die volle Unterstützung zu kriegen, dauerte Jahre. Bis wir endlich eine ganz bestimmte Demo hatten, die wir vorlegen konnten«. Für den Durchbruch sorgt die erste Version, die mit der Unity-Engine entwickelt wird: »Wir

nannten sie intern Fire & Ice«, erinnert sich Chayes. »Es war ein Duell Magier gegen Magier mit je einem Feuer- und einem Eis-Deck. Die Demo zeigte neue Effekte und brachte den Charme rüber, den wir erreichen wollten; die sprechenden Diener oder dieses Gefühl, dass die Karten Gewicht haben und all diese coolen Effekte auslösen.« Für diese Version habe man auch viele Spielmechaniken überarbeitet und gestrafft – die Demo wurde so zurechtgepoliert, wie später das ganze Hearthstone sein sollte. »Als das beisammen war, verstanden endlich alle, was wir planten. Das war der Wendepunkt. Denn obwohl man immer an Team 5 glaubte, mussten wir Überzeugungsarbeit leisten, um jeden für das Spiel zu begeistern.«

**Prüfungsinstanz Strike Team**

Wenn bei Blizzard ein neues Spiel Gestalt annimmt, rückt schließlich das »Strike Team« an: rund 15 Kollegen aus anderen Abteilungen, darunter meist eine erfahrene Spieldesign-Führungskraft. Dieser Stoß-

**Es steht in den Karten: Fünf Hearthstone-Alternativen**



Darum geht's: Die Hearthstone-Erfolgsformel regt zur Nachahmung an: Wenn man ohnehin eine etablierte Fantasy-Welt herumliegen hat, kann man auch ein Sammelkartenspiel daraus machen. Bei den Kartenbildchen von The Elder Scrolls Legends erkennen wir Völker und Charaktere aus Tamriel wieder. Die Karten kommen sowohl im Wettstreit mit menschlichen Spielern als auch im Storymodus auf den Tisch, wo KI-Gegner warten. Das Spielfeld ist in zwei Hälften unterteilt, für die jeweils Sonderregeln gelten können.

**Release: Herbst 2016 (geschätzt)**



Darum geht's: Wenn Hexer Geralt nicht gerade hässliche Monster oder schöne Landestöchter jagt, kann er sich in The Witcher 3 auch auf ein Kartenspielchen mit ausgewählten NPCs einlassen. Eine erweiterte Version des strategischen Zeitvertreibs Gwent erscheint demnächst als eigenständiges Spiel, bei dem wir eine Armee zusammenstellen und Einheitenkarten in drei Reihen platzieren. Auch Gwent verspricht neben Onlineduellen mit anderen Spielern eine Storykampagne. Die wird in Kapitel unterteilt, die einzeln erscheinen.

**Release: Herbst 2016 (geschätzt)**



Darum geht's: Im Oktober 2013 sammelte Cryptozoic rund 2,3 Millionen Dollar auf Kickstarter für Hex, das im letzten Januar aus der Beta-Phase entlassen wurde. Es kombiniert klassische Kartenstrategie à la Magic mit Rollenspielelementen. In der Einzelspielerkampagne des Free2Play-Titels können wir verschiedene Helden in Duellen mit Computergegnern hochleveln und durch Ausrüstung anpassen. Im PvP-Bereich gibt es neben den üblichen Duellen auch Turniere. In einem Auktionshaus dürfen Spieler untereinander mit Karten handeln.

**Release: 26. Januar 2016**

## Drei Fragen an Ben Brode

Ben Brode fing 2003 als Tester für Warcraft 3 bei Blizzard an und wechselte dann ins QA-Team von World of Warcraft. Bevor er 2008 das Team 5 mitgründete, betreute er in der kreativen Entwicklungsabteilung Lizenzprodukte wie Upper Decks WoW-Sammelkartenspiel. Als Senior Game Designer von Hearthstone kümmert sich Ben um alle spielerischen Aspekte von den Kartenfähigkeiten bis zur Balance.

**GameStar:** Ben, hattet ihr damit gerechnet, dass Hearthstone so einschlagen wird, etwa auf Twitch?

**Ben Brode:** Die Entwicklung des Spiels begann vor langer Zeit, 2008 sprachen wir erstmals über Hearthstone. Damals gab es weder Twitch noch das erste iPad. Wir wurden selbst von diesen neuen Technologien überrascht – und davon, und wie gut sie zu unserem Spiel passen. Zum Beispiel verblüffte uns, wie perfekt sich das Touch-Interface des iPads für Hearthstone eignet. Das Spiel wurde auch nicht designt, um toll auf Twitch auszusehen; es wurde designt, damit es reizvoll ist, anderen beim Spielen zuzusehen: Wenn du jemandem über die Schulter guckst, bekommst du dann selber Lust, es zu spielen? Hearthstone kriegt dieses Gefühl hin, was es für das Twitch-Publikum attraktiv macht. In dem Bereich war die Arbeit von Art Director Ben Thompson und seinem Team entscheidend.



**Team 5 begann als Minigruppe. Seid ihr inzwischen gewachsen?**

Die Teamgröße liegt jetzt bei rund 60 Leuten, als wir im Januar 2014 die Open Beta starteten, waren es noch 15. Trotzdem haben wir es irgend-

wie geschafft, die Kultur zu erhalten, die es so toll macht. Team 5 ist wie eine Familie, wir sind schon so lange zusammen. Dennoch mussten wir das Team vergrößern. Zum einen machen wir viel mehr als vor Erscheinen des Spiels. Wir hatten mehrere Jahre, um das erste Kartenset zu entwerfen – und dann gerade mal vier Monate für das zweite [lacht]. Das Tempo ist dramatisch gestiegen. Außerdem setzen wir uns die Messlatte immer höher. Die Menge von Dialogen, Karten, alles was wir machen, wird mehr. Ich glaube, die Forscherliga war bislang unsere beste Abenteuer-Erweiterung, aber sie machte auch die meiste Arbeit.

**Wie setzt ihr die Prioritäten beim Ausbau von Hearthstone?**

Wir erwägen eine Menge neuer Sachen, und es ist knifflig, herauszufinden, welche zuerst umgesetzt werden sollen. Es gibt Leute, die sich leidenschaftlich Feature A wünschen, bei anderen ist es Feature B – und dann gibt es Gruppen, die weniger lautstark sind. Wir müssen auch an die ganz neuen Spieler denken. Zum Beispiel haben wir neulich eine Kleinigkeit an der vierten Tutorial-Mission geändert, in der man einen Moorkrabber in ein Schaf verwandelt. Seitdem spielen mehr Spieler das Tutorial durch und steigen richtig in Hearthstone ein. Es wichtig, auch Zeit in solche Dinge zu investieren und alle Bereiche von Hearthstone zu verbessern.



trupp knöpft sich den aktuellen Prototypen ebenso gnadenlos wie konstruktiv vor. »Das ist wie eine objektive, externe Testerguppe, die auf Punkte hinweist, die verbessert werden müssen. Sie hilft einem auch, Stärken des Spiels zu erkennen, die wir vielleicht noch nicht genug betonen«, erläutert Jason Chayes. »Wir verbrachten eine Menge Zeit mit dem Strike Team, um dessen Feedback zu verarbeiten. Die Einstiegsmissionen wa-

ren zum Beispiel nicht verständlich genug für neue Spieler. Und eines der größten Elemente, die wir sehr spät entwickelten, war das Fortschrittssystem und wie es mit den Rangstufen verknüpft ist.« So wird das Spiel weiter verbessert, abgeschmeckt, den Chefs präsentiert. Und woran erkennt man, dass der Titel ausgereift genug ist, um die Veröffentlichung zu planen? »Eines der Indizien, auf das wir achten: Wenn das Team mehr

Zeit mit dem Spielen als dem Entwickeln des Spiels verbringt. Das ist ein gutes Zeichen, dass wir so weit sind«, grinst Chayes.

**Epische Qualität**

Als ab August 2013 auch externe Betatester Hearthstone ausprobieren dürfen, schwinden rasch die Vorbehalte gegen das Free2Play-Spiel, das so gar nicht ins bisherige Blizzard-Portfolio passen will. Hearthstone ist leicht zu lernen und motivierend, charmant und mit Liebe zum Detail veredelt. Die Entwickler bringen es sogar mit den epischen Ansprüchen ihres Arbeitgebers in Einklang, wie Ben Brode erklärt: »Wir fragten uns: Was bedeutet »episch« eigentlich? Eine 40 Stunden lange Kampagne, oder kann es auch Feinschliff bedeuten? Kann es etwas sein, das die Spieler so noch nicht gesehen haben? Wir nennen es »epische Qualität ohne epischen Umfang.« Und damit setzt Hearthstone zugleich einen neuen Meilenstein für das Studio. Denn als das MMO-Projekt Titan Mitte 2014 nach sieben Jahren Entwicklungszeit zusammenbricht, wird deutlich, dass man das langsam, aber sicher schrumpfende World of Warcraft nicht 1:1 durch ein neues Online-Großprojekt ersetzen kann. Auch Blizzard muss neue Umsatzquellen erschließen, indem es kleinere Brötchen backt – nicht umsonst folgen auf Hearthstone die ebenfalls schlanken Heroes of the Storm und Overwatch. Dem hat nun auch der Orc vor dem Blizzard-Hauptquartier nichts mehr entgegensetzen. ★



Darum geht's: Bereits 1997 veröffentlichte Microprose die erste PC-Adaption von Sammelkarten-Stammvater Magic: The Gathering. Die jüngste Computerspielausgabe konnte im GameStar-Test 70 Punkte ernten: »Zum Hearthstone-Killer reicht es noch nicht. Zum einen, weil Hearthstone einen Vorsprung in Sachen Karten und Spielmodi hat, derzeit ist es schlichtweg vielfältiger. Zum anderen, weil Magic Duels sein eigenes, eigentlich besseres Free2Play-Modell mit lachhaft schlechtem Questdesign runterzieht.«

**Release: 31. Juli 2015**



Darum geht's: Nachdem Minecraft-Macher Mojang 2011 sein Kartenspiel Scrolls ankündigte, beschwerte sich Bethesda wegen angeblicher Elder-Scrolls-Verwechslungsgefahr – letztlich einigte man sich außergerichtlich. Mit besagten Scrolls werden Einheiten, Gebäude oder Zauber auf einem Hexfeld-Schlachtfeld platziert werden. Der Mix aus Kartenstrategie und Tabletop-Taktik ist komplex, aber zäh, GameStar bewertete eine Beta mit 75 Punkten. Im Juni 2015 stellte Mojang die Entwicklung weiterer Updates ein.

**Release: 11. Dezember 2014**