

## Der Warcraft-Film

# HINTER DEN KULISSEN VON AZEROTH

Rund zehn Jahre nach der ersten Ankündigung kommt die Filmumsetzung von Blizzards Fantasy-Welt 2016 in die Kinos. Beim Setbesuch in Vancouver traf Heinrich Lenhardt auf regieführende Orc-Versteher und WoW-verliebte Oscar-Gewinner – und geriet in eine nächtliche Schlacht um Sturmwind. Von Heinrich Lenhardt

Am Set des Warcraft-Films gibt es Kostüme, Rüstungen und Waffen zu bewundern, doch richtig warm ums Herz wird mir ausgerechnet beim Anblick eines Briefkastens. Uneingeweihte nehmen dieses Detail der Sturmwind-Kulisse kaum wahr, doch wer jemals World of Warcraft gespielt hat, verbindet damit Erinnerungen an zahlreiche Hauptstadtbesuche. Meine MMO-Charaktere sind mit dieser Box groß geworden, jetzt stehe ich ihr in echt gegenüber. Ein ansatzweise surreales Erlebnis, nicht nur für Journalisten, die einen Tag bei den Dreharbeiten zusehen dürfen. »Der Briefkasten wurde in letzter Minute noch zum Set hinzugefügt«, erklärt Produktionsdesigner Gavin Bocquet. »Als Chris Metzen von Blizzard vorbeischaute, war er überwältigt, dass wir diese kleinen Details drin haben.« Zum Beispiel auch das Anschlagbrett, auf dem wir eine Warnung vor Kobolden und den Steckbrief für einen gewissen Hogger entdecken. Das dürfte später im Film fast niemand bemerken, für »Behind the Scenes«-Dokus und nostalgische Setbesucher sind solche Eastereggs aber gerade das Salz in der Orcsuppe. Regisseur Duncan Jones ließ sogar eine Szene drehen, in der ein Statist ein Päckchen unter seinem Umhang trägt, als hätte er gerade seine Auktionshausware abgeholt. »Die Spieler werden öfters sagen: ›Hast du das im Hintergrund gesehen?‹ Es wird genug Gründe geben, die DVD zu holen und Bild für Bild zu studieren«, grinst Produzent Stuart Fenegan. Zugleich soll sich der Film auch Zuschauern erschließen, die keine Ahnung von der Spielwelt Azeroth haben. Schließlich haben rund 7,2 Milliarden Menschen World of Warcraft noch nie angefasst, geschweige denn die Strategiespiele. Auf der Leinwand muss das Abenteuer also auch Menschen ansprechen, die nicht wissen, was »Lok'tar Ogar!« bedeutet (»Sieg oder Tod«). Ähnlich wie die Filmfassung des Herrn der Ringe mit ihrer Atmosphäre und ihrem Schlachtbombast auch Buchverächter an den Popcorntrug lockte oder Angelina Jolie auch Nichtspieler zum Tomb-Räider-Kinobesuch verführte. Mal sehen, ob Duncan Jones und seinem Team dasselbe gelingt. Ach ja, lockern Sie vor dem Weiterlesen bitte Ihr Genick. Sie könnten nämlich einige Male die Versuchung verspüren, Ihren Kopf zu schütteln.

## ... und Action!

Den Frühling in Vancouver genießt man am besten mit einem Regenschirm, doch an diesem Maitag strahlt die Sonne über dem Sturmwind-Set. Glücklicherweise, denn heute Abend wird unter freiem



Himmel gearbeitet, es ist die letzte Drehwoche des Warcraft-Films. Regisseur Duncan Jones dirigiert seine Crew durch die Schlacht für eine Rückblickssequenz, die sechs Jahre vor der Filmhandlung angesiedelt ist. Menschliche Soldaten kämpfen mit Leuten in grauen Schlafanzügen. Invasion der Schnarchzapfen? Nein, befehrt man die Besucher, das seien Motion-Capture-Anzüge. Überall am Set sind Spezialkameras installiert, welche die Bewegungen der Akteure aufzeichnen und 3D-Daten ins »Rechenzentrum« übertragen, einen mit Computern und Netzwerk-Equipment vollgestopften Wohnwagen. Dank des Eingreifens von König Llane und Sir Lothar kann der Troll-Angriff auf Sturmwind abgewehrt werden, wenn auch auf Kosten vieler Opfer. Zwischen zwei Takes werden am Boden liegende Komparsen höflich daran erinnert, ihre Sterbeposition nicht zu verändern.

## Es ist nicht leicht ein Orc zu sein

Die Sache mit den Schlafanzügen hat einen Grund: Regisseur Duncan Jones wollte einen Live-Action-Film mit realistischen Orcs machen, da ist es nicht mit einer Familienpackung Latex und Make-up getan. Das Äußere der nichtmenschlichen Figuren wird im Detail bei den Spezialeffekte-Experten von ILM berechnet. Ja, den Star-Wars-Typen. Zu denen zählt auch Jeff White, der mit großen Grünen seine Erfahrung hat: Er arbeitete am Hulk der Avengers-Filme. Einkopierte digitale Charaktere können jedoch künstlich wirken, und Warcraft hat viele Szenen, in denen Menschen und Orcs direkt interagieren.



Deshalb wurden Hybrid-Sets wie Sturmwind gebaut, bei denen die Live-Action aller Schauspieler zusammen mit den Motion-Capture-Daten aufgenommen wird. Dank einer Technologie namens Simul-Cam sieht Jones während des Drehs auf einem separaten Monitor, wie die Szene mit den digitalen Körpern aussieht; es wird eine vereinfachte Version der 3D-Modelle in Echtzeit gerendert. Der Regisseur prüft nicht nur die schauspielerische Darbietung während der Aufnahme, es ist auch sofort ersichtlich, ob die Bildkomposition zu den Ausmaßen eines Orc-Körpers passt: »So kannst du sowohl die physische Darbietung als auch die Mimik der Schauspieler sehen, die unsere digitalen Charaktere darstellen«, erklärt Produzent Stuart Fenegan. »Das ist die Grundlage für die Animationen von ILM, damit daraus die emotional ausdrucksstarken Charaktere werden, die wir brauchen.« Doch die wichtigste Emotion, die Stuarts Orcs zu Beginn der Dreharbeiten verursachten, war Nervosität.

»Wir hatten vor dem Start des Drehs einige Technologietests durchgeführt, um sicherzugehen, dass alles funktioniert. Aber wir hatten noch keinen komplett fertigen Orc gesehen«, erinnert sich Duncan Jones. »Es dauerte einige Wochen, bevor die erste Orc-Szene von ILM zurückkam. Sie zeigte den Darsteller Rob Kazinsky als Orgrim, und es war für uns alle eine Riesenerleichterung, auch für die Schauspieler.« Sorgen, dass die ILM-Orcs zu cartoonhaft wirken könnten, waren zerstreut. Wie ein Orc auszusehen, ist eine Sache, sich auch wie einer zu bewegen, erfordert eine ganz spezielle Ex-

pertise. Der amerikanische Darsteller Terry Notary ist heiß begehrt Bewegungsscoach und arbeitete schon an der Hobbit-Trilogie und der Neuverfilmung von »Planet der Affen« mit. Der Experte für die Bewegungsabläufe nichtmenschlicher Kreaturen veranstaltete vor Drehbeginn ein »Orc-Camp«, um die Schauspieler und Stuntmen an Motion-Capture-Anzüge und Orc-Körpersprache zu gewöhnen.

### Eine »bessere Version« der Warcraft-Geschichte

Die Handlung dreht sich um Vorgeschichte und Ereignisse des ersten Warcraft-Strategiespiels Orcs & Humans. Wer keine Angst vor Spoilern hat, dem sei die Romanversion »Der letzte Wächter« (»The Last Guardian«) von Jeff Grubb empfohlen. Unter Anleitung mysteriöser Mächte errichten die kriegerischen Orcs ein Portal, um von ihrer Heimat Draenor nach Azeroth zu gelangen. Ein Konflikt mit den hier ansässigen Menschen scheint unvermeidbar. Auf beiden Seiten gibt es sowohl Kriegstreiber als auch besonnene Heroen, im Mittelpunkt des Geschehens stehen legendäre Warcraft-Charaktere. Wir erkennen König Llane Wrynn, den Ritter Anduin Lothar, Magier Medivh und dessen Lehrling Khadgar, die Promis unter den Orcs sind Durotan, Orgrim Schicksalshammer und Zul'dan, sogar Baby Thrall ist kurz zu sehen. Eine wichtige Rolle spielt die Halb-Orcin Garona, welche die Menschen ausspionieren soll und das Vertrauen Medivhs gewinnt. Warcraft-Kenner wissen so ungefähr, wie es weitergeht – oder auch nicht. Blizzards Story-Guru Chris Metzen bestätigt, dass es gewisse Änderungen und Vereinfachungen gibt, damit die Story als Film funktioniert und keine Vorkenntnisse erfordert. Er räumt ein, dass Blizzard im Laufe von zwei Jahrzehnten »einige seltsame Entscheidungen bei der Geschichte getroffen hat; Dinge, die ich am liebsten zurücknehmen würde«. (Wir gedenken dem Fan-Aufschrei, als die Entwickler im ersten WoW-Addon Burning Crusade die Draenei in ein interdimensionales »Raumschiff verfrachteten.) Für Metzen ist der Film eine Gelegenheit, »die ultimative Version« der Ursprungsstory zu erzählen: »Es ist das Warcraft 1, an das sich jeder erinnert, aber besser, straffer, schlauer, es ist eine viel bessere Version der Geschichte und wir sind super stolz darauf.«

### Verspielte Filmemacher

Die Hoffnung auf eine würdige Verfilmung basiert nicht zuletzt auf der Spielekompetenz am Set: Regisseur Duncan Jones spielte Warcraft sowie World of Warcraft und war jahrelang hinter dem Filmprojekt her. Spezialeffekte-Experte Bill Westenhofer hat nicht nur zwei Oscars, sondern auch eine ganze Sammlung von WoW-Charakteren auf Level-Höchststufe. Als Koryphäe unter den Schauspielern gilt Orgrim-Darsteller und Todesritter-Spezialist Robert Kazinsky – wenn er bei seinem WoW-Account »/played« eingibt, kommt er inzwischen auf beinahe 600 Tage. Eine »gute Beziehung« haben ihn seine Online-Spielgewohnheiten gekostet, aber jetzt kommt ihm die jahrelange »Recherche« zugute. Wenn man sich Sorgen machen will, dann vielleicht um die Relation zwischen Ambitionen und finanziellen Mitteln, die in den Film investiert werden. Nein, eine genaue Budgetzahl möchte uns Produzentin Jillian Share von Legendary Pictures nicht nennen. Doch beim Plaudern mit Mitgliedern der Filmcrew hören wir zwei Dinge immer wieder heraus: Es wurden viele Sets gebaut und

### Großes Kino, große Kasse

Vom Schwertnachbau bis zum Handy-Ladekabel im Doomhammer-Look wurde auf der Blizzards letzter BlizzCon-Hausmesse eine Fülle an offiziellen Film-Lizenzprodukten gezeigt.





Auf einem Greifen rast Menschenheld Anduin Lothar (Travis Kimmel) im Sturzflug in die Schlacht.



Die Menschen-Hauptstadt Sturmwind sieht im Film deutlich größer aus als in World of Warcraft, bietet aber wiedererkennbare Elemente.



Durotan (Toby Kebbell), der zentrale Charakter auf Seiten der Orcs, strebt eine friedliche Lösung im Konflikt mit den Menschen an.

prächtige Kostüme geschneidert, auch die Technologie ist aufwändig, ILM rendert die Orcs sicher nicht zum Freundschaftspreis. Zugleich sei das Budget für die Produktion nach Hollywood-Blockbuster-Maßstäben »mittelgroß, nicht exzessiv hoch«. Auch Regisseur Duncan Jones erwähnt finanzielle Einschränkungen, die bei einer Filmproduktion jedoch nicht ungewöhnlich seien. »20 Prozent Kreativität, 80 Prozent Budget einhalten«, beschreibt der erfahrene Produktionsdesigner Gavin Bocquet schmunzelnd seinen Job.

#### Wo stecken wir das Schwert hin?

Nicht nur bei der Story arbeitete Blizzard mit den Produktionsfirmen Legendary Pictures und Atlas Entertainment zusammen, von Konzeptzeichnungen für die Computergrafik-Orcs bis zu Diskussionen über Schulterpolster-Größen war das Spielestudio stark in die Filmproduktion involviert. »Das scheint nur eine Kleinigkeit zu sein, aber es gab

eine lange Debatte über Schwertscheiden«, erinnert sich Filmproduzent Stuart Fenegan. »In World of Warcraft sind sie nicht zu sehen, dein Schwert schwebt entweder auf deinem Rücken oder an deiner Seite. Zusammen mit Blizzard designten wir diese Schwertholster, so hat man die Ästhetik der blanken Klinge, ohne dass etwas herumflattert. Das wird dem Spiel gerecht, funktioniert aber auch in einem Realfilm.« Die Abteilung von Requisiteur Jimmy Chow verwandelt solche Entwürfe in handfeste Objekte: »Wir stellen die Dinge her, die Blizzard gezeichnet und entworfen hat«, fasst er seine Aufgabe zusammen. Und das ist nicht immer ganz leicht, alleine für eine der Menschenwaffen schickte Blizzard 18 Vorlagenversionen. Die 30 Handwerker in Chows Team werkeln solange an Prototypen für Schwerter, Schilde und Rüstungen, bis sowohl Filmregisseur als auch Spielstudio zufrieden sind. Mit der Produktion der Requisiten wurden verschiedene

Partner wie Weta und The Prop Shop beauftragt. Das sorgte für einige logistische Probleme: Pferderüstungen etwa müssen für jedes Tier maßgeschneidert werden, doch was tun, wenn Pferd und Werkstatt auf verschiedenen Kontinenten sind? Chows Lösung: »Wir mussten 3D-Scans der einzelnen Tiere machen und die Daten an die Produktionsfirma schicken.« Erinnern Sie sich an das eingangs erwähnt Kopfschütteln? Das wäre so eine Stelle. Bei den in den Kampfszenen verwendeten Waffen handelt es sich in der Regel um Modelle aus Aluminium oder Bambus, ansonsten wären sie zu schwer: »Ich habe das Schwert des Königs auch in Edelstahl hergestellt, das sieht auf Bildern prima aus – aber man kann es kaum hochheben.«

#### Besuch beim Azeroth-Ikea

Auch allerlei Alltagsgegenstände wurden für den Film hergestellt, um den typischen Look von World of Warcraft anzudeuten. Ein Gang durch eine Requisiten-Lagerhalle fühlt sich an, als würde man durch einen Azeroth-Ikea schlendern: Es gibt Tische, Kisten und Westfall-Kürbisse, für die Bibliothek des Magiers Medivh fertigte man Hunderte in Leder gebundene Bücher in Handarbeit an. Dessen Turm statten wir auch einen Besuch ab, besser gesagt dem dreistöckigen Karazhan-Set. Beim Erklimmen der Rampen sind wir für die Sicherheitsgeländer dankbar, die für jede Aufnahme eilig ab- und annotiert werden müssen – alleine dafür stehen fünf Schreiner parat. Art Directorin Helen Jarvis erklärt, warum die Überreste eines Golems auf dem Boden zu sehen sind: »Dieser Golem bricht



»Was stand gleich nochmal im Drehbuch?« – Regisseur Duncan Jones (im Moon-T-Shirt) bereitet die nächste Szene vor.



Am Filmset wird ein vertraut aussehender Wegweiser aufgebaut. Viele Details von Briefkästen bis Kürbissen erinnern stilistisch an World of Warcraft.

## Was für ein Schauspiel: Die Hauptcharaktere und ihre Darsteller

### Menschen



Quelle: Gage Skidmore

#### Anduin Lothar Travis Fimmel

Die Fernsehserie Vikings machte den kernigen Australier Travis Fimmel zum Star. Der Ragnar-Darsteller verkörpert im Warcraft-Film den Helden Sir Lothar. Der sogenannte Löwe von Azeroth ist ein Kindheitsfreund von König Llane und Magier Medivh, im Konflikt mit den Orcs spielt er eine zentrale Rolle.



Quelle: Gage Skidmore

#### König Llane Dominic Cooper

Darsteller Dominic Cooper bezeichnet den Regenten von Sturmwind als einen »guten Mann, der das Beste will« und zwischen schwierigen Entscheidungen hin- und hergerissen ist. Cooper spielte in Captain America: The First Avenger den Wissenschaftler Howard Stark und wirkte im Need-for-Speed-Film mit.



Quelle: Gage Skidmore

#### Medivh Ben Foster

»Er soll seinen Teil der Welt beschützen, aber jetzt will er nicht mehr mitmachen, er ist isoliert«, beschreibt Ben Foster seinen Charakter Medivh, mächtiger Magier und letzter Wächter von Tirisfal. Foster war schon in Filmen wie X-Men: Der letzte Widerstand oder der TV-Serie Six Feet Under zu sehen.



Quelle: Gage Skidmore

#### Khadgar Ben Schnetzer

Nach Rollen in Filmen wie Der Bücherdieb und Pride versucht sich Ben Schnetzer als Magielehrling Khadgar. Zur Zusammenarbeit mit Medivh-Darsteller Foster meint er: »Wir hatten während der Vorproduktion gute Unterhaltungen über die Natur der Magie und probten mit unserem Bewegungskoordinator.«

### Orcs



Quelle: Gage Skidmore

#### Durotan Toby Kebbell

Der noble Häuptling des Frostwolf-Clans ist der Hauptheld auf der Orc-Seite. Darsteller Toby Kebbell spielte auch den Schimpansen Koba in Planet der Affen: Revolution. »Toby gab den anderen Schauspielern Selbstvertrauen, die noch keine Motion-Capture-Erfahrung hatten«, lobt Regisseur Duncan Jones.



Quelle: Gage Skidmore

#### Orgrim Robert Kazinsky

Rob Kazinsky hatte Auftritte im Actionsspektakel Pacific Rim und in der fünften Staffel der TV-Serie True Blood, wo er als Vampir Warlow Angst und Schrecken verbreitete. Der leidenschaftliche WoW-Spieler übernimmt den Part von Orgrim Schicksalshammer, dem besten Freund von Durotan.



Quelle: Gage Skidmore

#### Garona Paula Patton

Duncan Jones meint über die Halb-Orcin Garona: »Sie steht wirklich im Mittelpunkt der Geschichte, sie ist ein Brücken-Charakter zwischen diesen beiden Kulturen, die sich zum ersten Mal begegnen.« Darstellerin Paula Patton spielte in Mission: Impossible – Phantom Protokoll an der Seite von Tom Cruise.



Quelle: Gage Skidmore

#### Gul'dan Daniel Wu

Daniel Wu wirkte in zahlreichen Hongkong-Produktionen mit, für Warcraft ist er unter die Orcs gegangen. Über die Körperhaltung des von ihm gespielten Hexenmeisters Gul'dan witzelt er: »Am Ende der Dreharbeiten passte mir meine alte Hosengröße nicht mehr, weil ich die meiste Zeit in der Hocke verbrachte.«

durch ein Fenster, dann bewegt sich die Actionsszene über mehrere Ebenen, weshalb wir dieses dreistöckige Set brauchen, was ungewöhnlich ist. Normalerweise baut man verschiedene Ebenen nebeneinander und deutet die Verbindung nur mit einer Treppe an.« Im Film wird der Golem schließlich versteinert, fällt nach unten und begräbt einen Charakter unter sich. Um einiges ungefährlicher ist die visuelle Magie, die ein WoW-Fan und Oscar-Preisträger zum Film beisteuert.

#### Magie vom Oscar-Preisträger

Bill Westenhofer ist ein Magier, nicht nur in World of Warcraft. Auch im wirklichen Leben schafft der Experte für visuelle Effekte magische Filmmomente, für seine Arbeit an »Life of Pi« und »Der goldene Kompass« gewann er Oscars. Kein Wunder, dass er bei der Zauberspruch-Darstellung besonderen Ehrgeiz entwickelt: »Magie ist eine so wichtige visuelle Komponente, und als Magier in WoW wollte ich sie wirklich richtig hinkriegen. Wer das Spiel kennt, könnte sogar bestimmte Zaubersprüche wiedererkennen.« Da war es für ihn ein besonderes Vergnügen, den Schauspielern Handbewegungstipps beim Wirken von Zaubern zu geben: »Es gab einen schrägen Moment, als ich mich mit Ben Fos-

ter (Khadgar) und Ben Schnetzer (Medivh) zusammensetzte. Da dachte ich mir: Wahnsinn, ich bringe Medivh und Khadgar Magie bei.« Im Laufe der Produktion warf er zudem öfters seinen WoW-Account an, um Kollegen wie Gavin Bocquet Schauplatzvorlagen zu zeigen.

Der Arbeitsbereich des Produktionsdesigners ist eine Schatzkammer der Modelle und Konzeptgrafiken, im Hintergrund schnurrt ein 3D-Drucker. Gavin Boucquets Team visualisiert die Ideen des Regisseurs, legt Entwürfe für Schauplätze vor und arbeitet sie aus. Dabei müssen die Designer sowohl die Spielvorlagen als auch den Geschmack ei-

nes Mainstream-Filmpublikums berücksichtigen: »Wir wollen natürlich die Spieler ansprechen, sie sollen erkennen, wo sie sich befinden. Aber wir wollen nicht die Leute verschrecken, die die Spiele noch nie angefasst haben«, meint Bocquet. Die bunte WoW-Grafik wird nicht in aller Quietschigkeit übernommen, denn das Film-Azeroth soll glaubwürdig wirken. »Bei jeder Szene überlegten wir, wie weit wir gehen könnten, wie eng wir uns ans Spiel halten. Manchmal erforderte das Drehbuch, dass wir das Layout einer Spielumgebung ändern, weil sie sonst nicht für den Film funktionieren würde.«



Am königlichen Konferenztisch in Sturmwind. Rechts sind zwei Darsteller in grauen Motion-Capture-Anzügen zu erkennen, die in Zwerge verwandelt werden.



Die Kameras laufen für eine Szene mit Sir Lothar. Seine Rüstung erinnert an WoW, auch wenn die Schulterposter geschrumpft wurden.

## Spiel- und Film-Schauplätze im Vergleich

Es gibt noch keine vollständige Liste der Filmschauplätze, aber auf Basis von Set-Infos und Trailerszenen lassen sich bereits einige Leinwandschauplätze in Azeroth identifizieren – und in der Orc-Heimat Draenor. Wir vergleichen Spiel- und Filmregionen.

### ① Sturmwind

**Spiel**



**Film**



Die Menschenhauptstadt ist ein Paradebeispiel für die stilistische Gratwanderung des Films. Die Schauplätze sind von WoW inspiriert, sollen aber in erster Linie glaubwürdig wirken. Sturmwind wirkt hier deutlich größer als im Spiel.

### ② Westfall

**Spiel**



**Film**



Jeder WoW-Allianzler erinnert sich ans Leveln inmitten der landwirtschaftlichen Nutzflächen von Westfall. In der Filmszene mit den Orc-Touristen tritt sogar ein Erntegolem als Vogelscheuche auf.

### ③ Rotkammgebirge

**Spiel**



**Film**



Bei ihrem Vormarsch in Azeroth überfallen die Orcs auch das Rotkammgebirge. Die Stadt Seenhain sieht bei der Film-Luftaufnahme größer und detaillierter aus als im Spiel, Form und Umgebung erinnern aber an die Vorlage.

### ④ Karazhan

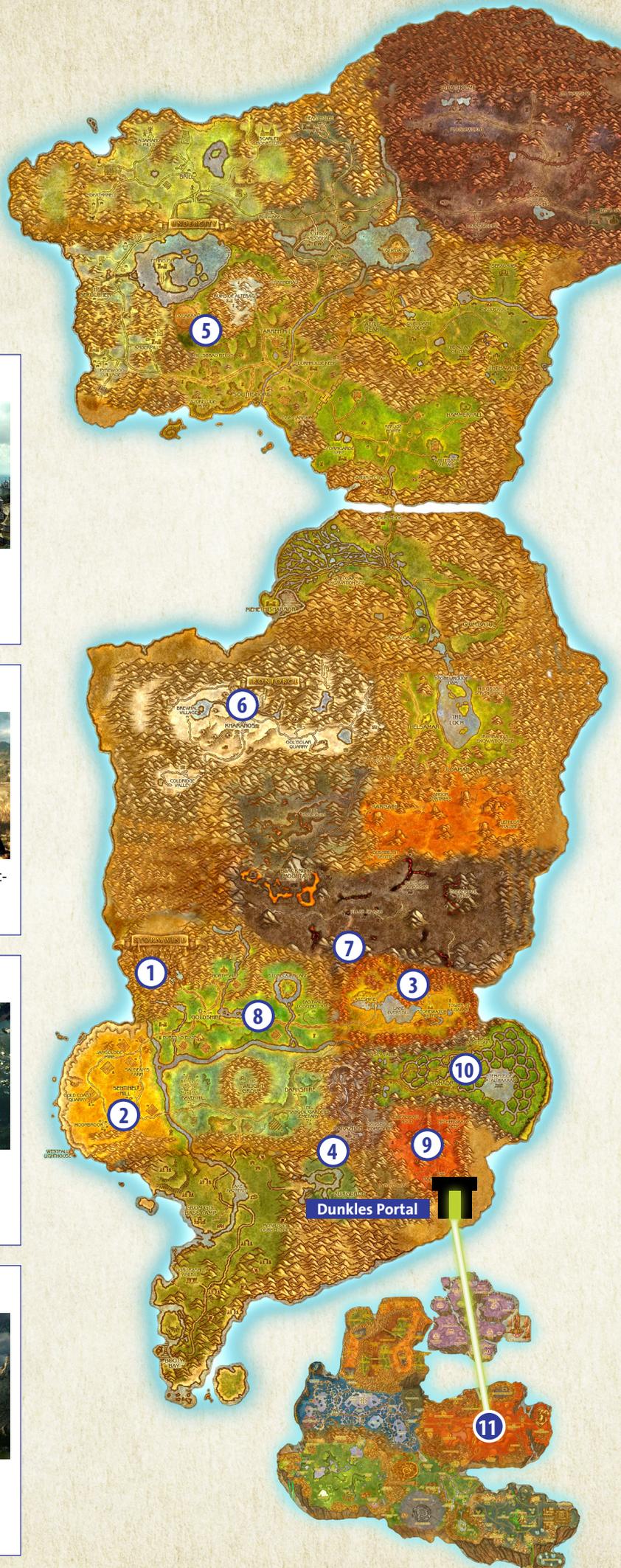
**Spiel**



**Film**



In World of Warcraft ist Karazhan eine verwunschene Raid-Ruine. Die Filmhandlung spielt einige Jahrzehnte vorher; der zauberhafte Wolkenkratzer ist noch gut in Schuss und wird von Magier Medivh und dessen Lehrling Kadghar bewohnt.



## 5 Dalaran



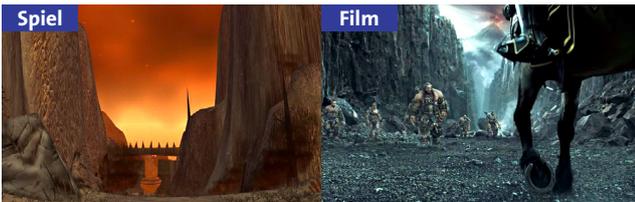
Die Magierstadt Dalaran wechselte im Laufe der Warcraft-Geschichte öfters ihren Standort. Diese Filmszene zeigt wohl eine Tagung des regierenden Rats der Sechs, unter Vorsitz des Erzmagiers Antonidas.

## 6 Eisenschmiede



Die Filmversion der Zwerge-Hauptstadt gab's bislang nur auf einer Konzeptzeichnung zu sehen, der Look stimmt aber schon mal: Lavaströme, glühende Schmelzkessel, kleine, bärtige Hammerschwinger.

## 7 Schwarzfelpass



Der Pass verbindet das Rotkammgebirge mit der vulkanischen Brennenden Steppe. Dort beziehen die Orcs die Schwarzfelpassspitze, eine umkämpfte Bergfestung. Ob die auch im Film eine Rolle spielt?

## 8 Wald von Elwynn

Der idyllische Wald vor den Toren Sturmwind's gehört zur Kernheimat der Menschen und wird auch im Film eine Rolle spielen. In den hacken die Grünhäute hier Holz für ihre Kriegsmaschinen.

## 9 Verwüstete Lande

Im ruinierten Landstrich rund um das Dunkle Portal findet eine monumentale Filmschlacht zwischen Lothars Menschen und den Orcs statt.

## 10 Sümpfe des Elends

Im heimeligen Morast errichten die Orcs auch im Film ihren Vorposten Steinard, um von hier aus Feldzüge gegen Sturmwind zu starten.

## 11 Draenor



Die Wüstenwelt liegt außerhalb Azeroths, auf der Höllenfeuerhalbinsel bauen die Orcs das Dunkle Portal. Im WoW-Addon Burning Crusade hat sich Draenor in die zerfetzte Scherbenwelt verwandelt.

Die Liebe zum Detail kommt dabei nicht zu kurz, wie ein Exkurs in die Azeroth-Botanik zeigt. Für eine Szene im Wald von Elwynn suchte die Crew nicht einfach die nächstbeste Realwelt-Grünanlage auf. Zum typischen Look der Warcraft-Welt gehören überdimensionierte Bäume, deren Stämme einen Durchmesser von drei, vier Metern haben. Doch »die größte Eiche in Großbritannien ist 600 Jahre alt und hat einen Durchmesser von gerade mal zwei Metern, wir brauchten etwas Größeres«, berichtet Bocquet. Seine Crew baute ein Wald-Set mit neun Riesenbäumen, deren Rinde auf Basis eines Gummibabdrucks der britischen Rekordeiche hergestellt wurde: »Wir wollen, dass die Zuschauer das Gefühl haben, echte Schauplätze zu sehen. Kleine Details, die man unterschwellig wahrnimmt, sind da wichtig.«

### Der lange Weg nach Sturmwind

Okay, wer den Warcraft-Film als »ambitioniert« bezeichnet, nennt auch die Arktis »kühl«. Die Produktionscrew geht mit einer beängstigenden Detailliebe zu Werke – die aber nicht automatisch zu einem guten Film führen muss. Wenn die Handlung lahmt, könnte dennoch alles schiefgehen, und Warcraft bliebe uns als größte Geldverbrennungsmaschine der Spieleverfilmungsgeschichte in Erinnerung. Klar, das ist Spekulation. Sicher ist, dass Warcraft am 10. Juni 2016 endlich in die Kinos kommen soll, rund zwei Jahre nach Ende der Dreharbeiten. Und darüber muss man schon froh sein, schließlich schien es lange Zeit fraglich, ob überhaupt noch etwas aus dem Projekt wird. Bereits 2006 kündigt Blizzard an, zusammen mit Legendary Pictures an einer Verfilmung zu arbeiten, geplanter Kinostart: 2009. Die Filmproduktionsgesellschaft hat mit Kinohits wie »Batman Begins« und »300« für Furore gesorgt, nicht minder prominent ist der vorgesehene Regisseur: Sam Raimi inszenierte den Kulthorrorfilm »The Evil Dead« und die »Spider-Man«-Trilogie mit Tobey Maguire.

Als Legendary ihm das Warcraft-Projekt vorschlägt, ist er sehr interessiert, aber mit Blizzards Drehbuchvorschlag unzufrieden. Raimi will zusammen mit dem Autor Robert Rodat eine eigene Story anfertigen, Legendary Pictures und Blizzard akzeptieren zunächst seinen Entwurf. Doch als dieses Drehbuch nach neun Monaten fertig ist, legt Blizzard ein Veto ein. Für Raimi kommt die Ablehnung überraschend: »Ganz ehrlich, ich halte es für Missmanagement auf deren Seite, dass man uns nicht erklärt hat, dass die Story schon vor langer Zeit abgelehnt worden war. Warum ließ man uns solange daran arbeiten? Hatte man Angst davor, es mir zu sagen?«. Raimi hat jedenfalls genug von Warcraft und zieht sich 2012 offiziell vom Filmprojekt zurück, dessen Verwirklichung nun mit ähnlich mächtigen Fragezeichen verbunden ist wie ein Questgeber in WoW. Doch dann kommt Legendary Pictures auf einen Regisseur zurück, der schon vor Jahren sein Warcraft-Interesse bekundet hatte und gegenüber Raimi einen Vorteil hat: Duncan Jones ist ein Orc-Versteher.

»Das Drehbuch von Raimi und Rodat las sich, als wären die Menschen gut, alle anderen böse«, berichtet Jones. »Mein Ansatz war: Ich liebe an Warcraft, dass ich die Gelegenheit habe, unabhängig von der gewählten Rasse der Held zu sein. Für den Film ist es wichtig, dass die Geschichte des Orc-Helden Durotan mit genauso viel Einfühlungsvermögen und Sorgfalt erzählt wird wie Lothars Geschichte auf Seite der Menschen.« Jones kennt die Warcraft-Strategiespiele und war einmal Leiter einer WoW-Gilde, er hat die Eigenheiten von Blizzards Fantasy-Welt verinnerlicht. Blizzard-Urgestein Chris Metzen, mittlerweile mit der epischen Positionsbezeichnung »Senior Vice President für Story-Entwicklung« versehen, ergänzt: »Nach einigen anfänglichen Enttäuschungen trafen wir schließlich Duncan. Er setzte sich mit uns hin und erzählte uns von seiner Vision. Mir kam es dabei so vor, als würde er uns die Gedanken aus den Köpfen ziehen. Uns war klar, dass wir in guten Händen waren, dieser Mann hat jahrelang Warcraft gelebt, er kennt die Details und weiß die Nuancen zu schätzen.«

### »Endlich kapiert jemand die Horde!«

Jener Duncan, der 1995 seinen 486er-PC zu Freunden in die Wohnung schleppte, um Warcraft im Netzwerk-Modus zu spielen, sorgte 2009 mit seinem Science-Fiction-Drama »Moon« für Aufsehen. »Nach Moon zogen wir nach Los Angeles, klopfen bei Legendary Pictures an und sagten: Hey, was ist mit Mister Raimi und dem Warcraft-Film? Falls es



Die Trickwerkstatt ILM macht aus Schauspielern eindrucksvoll gerenderte Orcs. Hier blickt Orgrim (Robert Kazinsky) auf eine Siedlung in den Sümpfen des Elends.



Anflug auf die Magierstadt Dalaran, wo die herrschenden Kirin Tor ihrem Kollegen Medivh nicht so recht über den Weg trauen.



Die von Paula Patton gespielten Halb-Orcin Garona hat im Konflikt zwischen Menschen und Orcs eine undurchsichtige Rolle.

da Probleme gibt, denkt an uns!«, erinnert sich Jones' Geschäftspartner Stuart Fenegan. Die Antwort ist so höflich wie verhalten, erst mal drehen Jones und Fenegan 2011 den Zeitreise-Thriller »Source Code«, das Budget ist größer, die Spezialeffekte sind aufwändiger als bei »Moon«. Dann bringt man sich wieder bei Legendary in Erinnerung: »Ihr habt ja immer noch nicht den Warcraft-Film gemacht, wir sind die richtigen Leute dafür. Wir mögen das Spiel und hätten eine gute Interpretation des Materials«, meint Fenegan. Alle sechs Monate wird man vergebens vorstellig, dann kommt es zum Zerwürfnis zwischen Blizzard und Sam Raimi. Ende 2012 darf Duncan Jones endlich seine Version der Filmhandlung präsentieren, in der die Orcs nicht einfach Bösewichte sind. Es kommt zu einer Audienz im »Mekka«, wie Stuart Fenegan es beschreibt: »Blizzard hielt es für eine tolle Idee. Ich erinnere mich, wie Chris Metzen mit der Hand auf den Tisch haute und sagte: »Endlich kapiert jemand die Hordel! So sind die Orcs im Film

kein brandschatzender Haufen, dem nur per Schwertmassage beizukommen ist, vielmehr haben die Invasoren ihre eigenen Sorgen, bei denen sie sogar die Hilfe der Menschen brauchen. Auch untereinander sind sich die Orcs nicht immer ganz, pardon, grün – der Trailer zeigt auch Bruderkämpfe. Mal sehen, wie die Horde im Film tatsächlich rüberkommt.

#### Fortsetzung naheliegend

Angesichts der reichhaltigen Warcraft-Spielwelt drängt sich die Frage nach Film-Fortsetzungen auf. Trilogien werden spätestens seit »Der Herr der Ringe« gerne genommen, einige Filmplakate und der Trailer tragen die verheißungsvolle Unterzeile »The Beginning«. Jillian Share von Legendary Pictures deutet an, dass bei erfreulichen Einspielergebnissen weitere Warcraft-Filme folgen dürften: »Es ist eine enorm ergiebige Welt, wir würden gerne so lange wie möglich in ihr verweilen, da gibt es noch viele Geschichten zu erzählen.« Genug Stoff gäbe es in der Tat, was

wird zum Beispiel aus dem Sohn von Durotan und Draka, jenem kleinen Orc-Hascherl, das in einem Körbchen ausgesetzt wird? Aber das ist zumindest für das Film-Azeroth noch Zukunftsmusik. Der erste ausführliche Trailer erntete Anfang November viele positive Stimmen. »Ein Traum wird wahr!«, frohlockte etwa ein Warcraft-Fan auf Youtube. Aber nicht alle Betrachter waren so begeistert, Diskussionen entbrannten vor allem an der Qualität der computergenerierten Orcs und Landschaften. »Die CGI-Effekte sind schon mal Mist«, raunte etwa der erste Videokommentar auf GameStar.de. Andere pflichteten bei, dass die Schauspieler in der digitalen Kulisse wie schlecht reinkopierte Fremdkörper aussähen, ähnlich wie in billiger produzierten Fernsehserien. Wohin das Qualitätspendel letztlich ausschlägt, wird der 10. Juni zeigen. Und der Briefkasten von Sturmwind wartet derweil in einer Lagerhalle darauf, dass er noch einmal für eine Rückkehr nach Azeroth gebraucht wird. ★



Die Orcs verlassen eine sterbende Welt, sie statten Westfall nicht nur wegen der schönen Wolfs-Gassirouten einen Besuch ab.



König Llane (Dominic Cooper) muss angesichts der Orc-Invasion schwerwiegende Entscheidungen treffen.

# SPIELER, KRIEGER, REGISSEUR

Nachdem er Blizzard mit Spielekompetenz und einer Orc-freundlichen Drehbuchversion überzeugt hatte, übernahm Duncan Jones die Regie des Warcraft-Films. Zuvor hatte der Sohn von Pop-Ikone David Bowie die Science-Fiction-Streifen Moon und Source Code inszeniert. Während einer Umbau-Waffenpause am Sturmwind-Set fand er etwas Zeit, um die Film- und Spielfragen unseres Reportergrüppchens zu beantworten.

**GameStar: Wie umfassend ist deine WoW-Vorbildung?**

**Duncan Jones:** Vor langer Zeit war ich der Leiter einer Gilde im MMO Ultima Online, das hatten wir seit dem Betatest jahrelang gespielt. Dann zogen wir für kurze Zeit zu Everquest weiter und landeten schließlich bei World of Warcraft. Die Gilde gibt es heute noch, aber ich bin nicht mehr Mitglied, ich bin jetzt irgendwie beschäftigt. (lacht)

**Welches war deine bevorzugte Klasse?**

Immer Krieger! Ständig hörte ich »Versuch doch mal eine Klasse mit Magie«, aber ich bin da langweilig – gebt mir eine Axt, das ist mein Ding! Ich habe beide Fraktionen gespielt, zuerst auf der Allianz-Seite, dann die Horde. Ich muss gestehen, dass ich wegen der Arbeit meinen Orc nie über Stufe 50 hinaus gelevelt habe, damals in den Tagen des klassischen WoW [vor den Erweiterungen].

**Was war dein erster Computer?**

Ein Commodore 64. Es gab zwei Lager damals, Spectrum und C64. Dann hat man sich Zeitschriften gekauft um Listings abzutippen, damit ein Pixel an ein paar anderen Pixeln vorbeifliegt. Aber der Commodore war nicht mein erstes Spielsystem, ich hatte vorher schon eine Atari-2600-Konsole.

**Wie geht man eine Spieleumsetzung an?**

Eine der Herausforderungen von Warcraft besteht darin, dass es so eine große Welt ist und es so viel Geschichte gibt. Es war knifflig, etwas zu finden, das einfängt, was Warcraft aus meiner Sicht so einzigartig macht. Und wenn man weit genug zu den Strategiespielen zurückgeht, gab es da diesen Untertitel »Orcs & Humans«. Ich hatte das Gefühl, es sollte darum gehen, wie alles begann.

**Du warst jahrelang hinter dem Film her ...**

Oh ja! (lacht) Wir waren seit einer Weile mit Source Code fertig, und es kamen eine Menge Angebote [für neue Filmprojekte] rein. Aber das war entweder so etwas wie Source Code mit einem anderen Namen oder »Wie wäre es mit einem Typen in einer Raumstation? Und er findet diese anderen Leute ...« .

Im Prinzip will jeder, dass du denselben Film nochmal machst, aber darauf hatte ich keine Lust. Eine Welt dieser Größenordnung zu bauen, und zwar von Anfang an, das wollte ich einfach – also bin ich Warcraft nachgejagt.

**Was hat den Ausschlag gegeben, dass du übernehmen durftest?**

Das Projekt war schon einige Zeit in Arbeit und das vorhandene Drehbuch sehr auf die Menschen zentriert. Ich meinte: Das Schöne am Spiel ist doch, dass es Helden auf beiden Seiten gibt. Und die Story dreht sich darum, dass es in einem solchen Konflikt Motive jenseits von »Gut gegen Böse« gibt; es geht um eine Situation, für die es scheinbar keine friedliche Lösung gibt. Gute und böse Charaktere findet man auf beiden Seiten. Als ich vorschlug, wie wir das Drehbuch ändern wollen, sagte ich: Das muss gleichermaßen eine Geschichte aus der Menschen- und der Orc-Perspektive sein. Wir brauchen Orc-Helden, die genauso stark und einfühlsam sind und genauso viel Zeit auf der Leinwand bekommen wie die Menschen.

**Das klingt ja fast wie zwei Filme in einem. Welche Mischung aus Action und Drama strebst du an?**

Ich will nicht zu viel verraten, aber in Teilen des Films steckt eine Menge Sergio Leone. Manche Situationen erinnern etwas an einen Samurai-Film oder Western. Ich wollte diese Art Spektakel, aber ich wollte auch diesen Aufbau. Ich denke, wir haben furchtbar viele Filme gesehen, in denen man 15, 20, 25 Minuten damit verbringt, sich eine epische Schlacht anzusehen, sich dabei aber nicht für die einzelnen Beteiligten interessiert. Und ich wollte etwas erreichen, wo man sich wirklich um ein Individuum sorgt.

**Was unterscheidet Warcraft von anderen Fantasyfilmen?**

Für mich persönlich ging es immer darum, einen Film zu machen, der aus eigener Kraft bestehen kann. Die größte Herausforderung für uns ist nicht, die Warcraft-Fans ins Kino zu kriegen, sondern die Leute zu erreichen, die Warcraft nie gespielt haben. Sie sollen



fühlen, dass dies ein Film ist, an dem sie Freude haben können, auch wenn sie Warcraft nicht gut kennen. Und ich weiß, dass wir das bieten. Wir haben die Story, außergewöhnliche Darbietungen der Schauspieler und die Spezialeffekte. Bill Westenhofer hat zwei Oscars gewonnen, er ist phänomenal – und er ist WoW-Spieler, ihm liegt viel daran, dass alles passt. ILM arbeitet an den Effekten, und was sie machen, ist verblüffend.

**Bei Warcraft gucken dir zwei Produktionsfirmen und Blizzard über die Schulter, spürst du die Größe der Verantwortung im Vergleich zu deinen früheren Filmen?**

Das ist für mich nicht viel anders, schon bei Source Code waren mehrere Produktionsfirmen beteiligt. Am meisten haben mich witzigerweise die Ähnlichkeiten überrascht: Man kämpft immer mit Budget-Beschränkungen, egal, wie groß der Film ist. Die Dinge, die man machen will, sind immer größer als die Mittel, die dafür zur Verfügung stehen. Also versucht man, einen Weg zu finden, Dinge weiterzuentwickeln und zugleich Ideen einzudampfen – behalte die stärksten und werde die schwächsten los, darum geht es ständig. Aber ich arbeite ja auch mit wirklich erstaunlichen Leuten, die mir ständig neue Ideen zuführen und neue Möglichkeiten zeigen. Wer einen Film dieser Größenordnung macht, arbeitet mit den besten Leuten, das macht Warcraft wirklich zu etwas Besonderem.



Jones' Regiedebüt Moon dreht sich um das Geheimnis eines einsamen Mond-Bergarbeiters.