

20 Jahre Starcraft

BLIZZARDS CRAFT-AKT

So was wie Warcraft, nur halt mit Science-Fiction: Nachdem eine erste Demoversion noch als »Orcs im Welt-raum« belächelt wird, erschafft Blizzard einen Strategieklassiker, der den Perfektionismus-Mythos des Studios begründet. Doch Starcraft steht zunächst unter keinem guten Stern – die Entwicklung ist chaotisch und es gibt ähnlich viele Bugs wie Zerglinge. Von Heinrich Lenhardt

4. Quartal 1994: Warcraft. 4. Quartal 1995: Warcraft 2. 4. Quartal 1996: Starcraft – so lautet zumindest der Plan. Doch statt einer flotten Produktion gibt es »zweieinhalb Jahre Plackerei, mit über einem Jahr Crunch vor der Veröffentlichung«, seufzt Programmierer Patrick Wyatt: »Während der Entwicklung war Starcraft verbuggt wie ein Termitennest.« Das Science-Fiction-Echtzeit-Strategiespiel ist eine schwere, aber wichtige Geburt, welche die Unternehmenskultur von Blizzard Entertainment prägt: Ohne große Rücksicht auf den Kalender gären Spiele jahrelang in der Entwicklung, werden radikal geändert, vielleicht sogar eingestellt, aber auf alle Fälle erst dann veröffentlicht, wenn die Schöpfer glücklich damit sind. »Es ist nicht das, was man in der Wirtschaftsschule lernt«, meint Allen Adham, einer der drei Studiogründer, »sondern eher das Gegenteil, zu sagen: Nein, nein, vergesst all diese Dinge und gebt den Leuten den Freiraum, sich eine Weile lang richtig auszutoben.«

»Starcraft wurde das Spiel, das Blizzards Strategie definierte, Spiele erst dann zu veröffentlichen, wenn sie fertig sind. Aber um diese Strategie zu beweisen, musste man viel Leid ertragen«, ergänzt Wyatt. Starcraft erscheint letztlich mit anderthalb Jahren

Verzug am 31. März 1998, und alles ist klar: Wenn es floppt, kann Blizzard seine Kalenderverdrängungs-Philosophie gleich wieder vergessen. Doch Starcraft floppt nicht. Das »Zukunfts-Warcraft« mit den grundverschiedenen Fraktionen wird schon binnen dreier Monate zum Millionen-Seller und löst einen gänzlich ungeplanten E-Sport-Boom aus. Nicht schlecht für ein Projekt, das aus den Ruinen eines Civilization-Verschnitts, einer Star-Wars-Idee und einer Vampirgeschichte entsprang.

Star Wars statt Starcraft?

Der Riesenerfolg von Warcraft 2 hat Begehrlichkeiten beim Blizzard-Eigentümer Davidson & Associates geweckt. Das Studio soll fleißig wachsen und neue Spiele abliefern. Kommt nach Warcraft 2 folgerichtig gleich Warcraft 3? Nicht so schnell. Zwar will Blizzard weiter im boomenden Echtzeit-Strategiegenre mitmischen, könnte jedoch dringend einen Tapetenwechsel vertragen. »Nachdem wir mit Warcraft 2 und der Erweiterung Beyond the Dark Portal fertig waren, wollten wir alle eine Fantasy-Pause. Wir liebten das Setting, aber konnten uns einfach nicht vorstellen, sofort mit einem dritten Spiel darin weiterzumachen«, erin-



Drei grundverschiedene Fraktionen und ihre ausgeklügelten Einheiten sorgen 1998 für spektakuläre Schlachten. Doch bis zum Triumph von Starcraft ist es ein langer, mit Rückschlägen versehener Weg.

nert sich der langjährige Blizzard-Producer Bill Roper im Gespräch mit GameStar. »Wir brauchten etwas ganz anderes, also entschieden wir uns für das genaue Gegenteil: Lasst uns was mit Weltraum machen und Lasern und Aliens!« Dabei steht zunächst nicht irgendwelche Science-Fiction zur Debatte, sondern eine Lizenz für das berühmteste Filmuniversum.

George macht einen Rückzieher

Viele Spieler und Spieleschöpfer sind Star-Wars-Fans, da macht auch das Personal von Blizzard keine Ausnahme. Die Geek-Krone gebührt wohl Chris Metzen, der seinen eigenen Han Solo in Karbonit zu Hause stehen hat (die Nachbildung einer berühmten Szene aus »Das Imperium schlägt zurück«). »Jeder meinte nur: Oh Mann, Star Wars wäre geil!«, erinnert sich Bill Roper an die Verhandlungen. »Es gab wohl zwei, drei Meetings zu dem Thema. LucasArts war durchaus interessiert, denn sie mochten unsere Warcraft-Spiele. Und wir wollten ohnehin etwas mit Science-Fiction machen. Und hey, es war Star Wars! Klar wollten wir darüber reden!« An Blizzard liegt es nicht, dass aus dem angedachten Krieg-der-Sterne-Strategiespiel dann doch nichts wird: »Es fühlte sich zunächst an, als könnte das eine reale Möglichkeit sein. Aber ich erinnere mich, dass die Gespräche endeten, weil George Lucas zu dem Zeitpunkt beschloss, weniger Star-Wars-Lizenzen rauszugeben. Man wollte wohl, dass LucasArts solche Projekte selber entwickelt. Vielleicht gab es Sorgen, dass die Marke überstrapaziert wurde« Blizzard äußert Verständnis, ist aber auch enttäuscht – und sagt sich dann: »Wisst ihr was? Wir sind nicht auf ein fremdes SciFi-Universum angewiesen, lasst uns unser eigenes bauen!«, lacht Roper: »Das war letztendlich natürlich das Beste für die Firma.« Art Director Sam Didier erinnere sich während eines BlizzCon-Panels an die positiven Aspekte der geplatzten Kooperation: »Ich dachte mir, wie cool es wäre, an Star Wars zu arbeiten. Aber alles war in gewisser Weise schon designt, was sollten wir da tun, außer etwas nachzumachen, was jemand anders erfunden hat? Unser eigenes Ding zu machen, war noch viel cooler!«

Angriff der Weltraumvampire

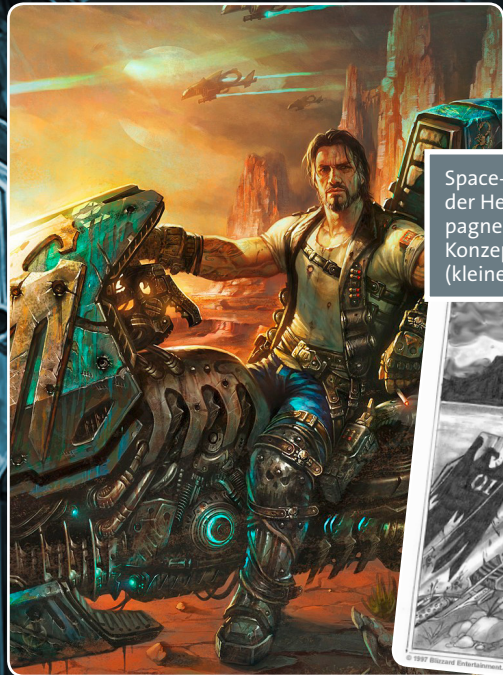
Nach der Veröffentlichung von Warcraft 2 machen Chris Metzen und Nick Carpenter ihr eigenes Ding, sie hecken eine neue Idee aus: Bloodlines. »Nick und ich arbeiteten an einem Konzept für ein futuristisches Spiel, das ziemlich krasse Sachen wie Weltraumvampire hatte«, erinnert sich Metzen. Das Duo hält Level-

Klassische Zerg-Artwork von der 1998-Veröffentlichung



Chris Metzen und Nick Carpenter denken sich 1995 ein Science-Fiction-Spiel namens Bloodlines aus. Einige Ideen werden für Starcraft adaptiert, die Fraktion der Weltraumvampire bleibt aber auf der Strecke.

Space-Cowboy Jim Raynor ist der Held der Terraner-Kampagne und hat sich seit einer Konzeptzeichnung von 1997 (kleines Bild) gut gehalten.



und Storyideen in einem Designdokument fest, mehrere Vampirclans kämpfen darin um die Vorherrschaft in der Galaxis. Carpenter, der spätere Chef von Blizzards Zwischensequenz-Abteilung, bastelt mit dem Programm 3D Studio Entwürfe für Roboter und Cyborgs. »Es war kick-ass«, schwärmt Metzen. »Ich denke, dass wir viele dieser Ideen auf Starcraft übertragen haben.« Erst soll die Vampirclan-Welt mit Echtzeitstrategie kombiniert werden, doch Bloodlines wirkt zu abgedreht für den Massenmarkt. »Wir sagten: Lasst uns das vereinfachen. Die Leute kapieren Raumschiffe. Sie kapieren gruselige spinnenhafte Aliens. Sie kapieren psychische hochintelligente Aliens, richtig? Lasst es uns auf die klassischen SciFi-Grundmotive reduzieren.«

Drachen gegen Düsenjäger

Bill Roper erinnert uns schmunzelnd daran, dass die Weltraumvampire bei Weitem nicht die wildeste Idee aus alten Blizzard-Tagen waren: »Ich glaube, dass es in jedem Studio diese enormen, aufregenden Storys gibt, die diskutiert, aber letztendlich verworfen werden. Als wir zum Beispiel mit dem ersten Warcraft fertig waren, sprachen wir darüber, um was es in Warcraft 2 gehen könnte. Ich erinnere mich an ein Meeting, bei dem wir mit Ideen um uns warfen. Und ein Vorschlag war, dass die Orcs wie in Warcraft 1 durch ein Portal gehen, diesmal aber in der Neuzeit

herauskommen. Also voll das »Gegenwart gegen Fantasy«-Ding, in einer Sequenz würden Drachen gegen F-16-Jets kämpfen. Das wurde schnell fallengelassen, als wir darüber diskutierten, wie die Sequenz genau aussehen würde. Da war die Resonanz dann: Das ist zu schräg, lasst uns mal lieber bei der Fantasy bleiben. Aber zumindest einige Tage lang wurde die Idee debattiert.« Bei der Vorgeschichte von Starcraft spielt indes ein anderes Projekt eine Rolle: Als im Herbst 1995 Shattered Nations eingestellt wird, bildet der Kern von dessen Team die personelle Grundlage für das neue Echtzeit-Strategiespiel.

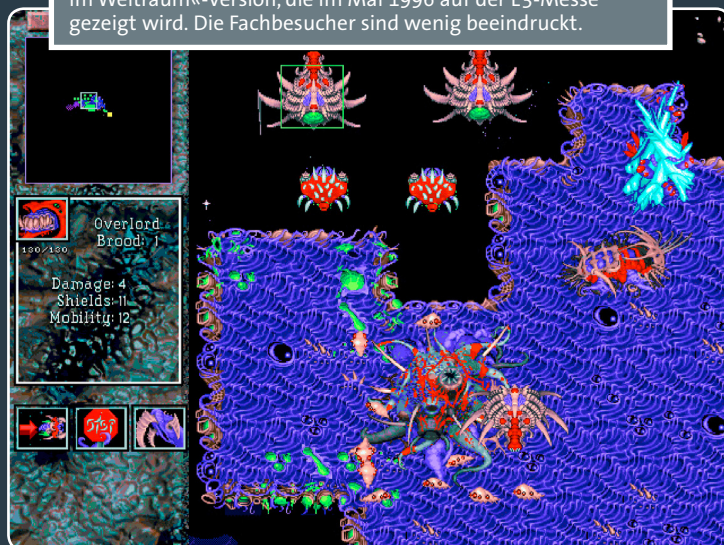
Postapokalyptische Rundenstrategie

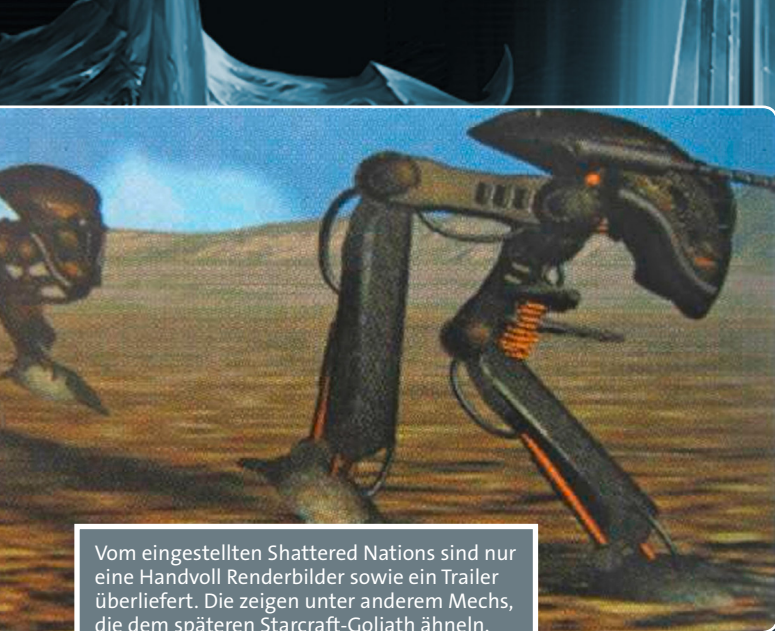
Im Mai 1995 kündigt Blizzard während der E3-Messe neben Diablo auch besagtes Shattered Nations an. Hier ist der Spieler in einem postapokalyptischen Szenario für den Wiederaufbau der Zivilisation verantwortlich: Ressourcensuche, Bevölkerungswachstum, Forschung, Kämpfe. In der ersten Pressemitteilung klingt das ein wenig nach Sid Meier's Civilization, es soll isometrische Grafik und einen Fokus auf Multiplayer geben. Vorbild für das Kampfsystem ist Microproses Rudentaktikspiel X-COM. Die Veröffentlichung von Shattered Nations wird für Winter 1996 versprochen, doch bereits einige Monate nach seiner Enthüllung stirbt das Projekt. Die spielerische Ausrichtung ist intern

Nach dem Riesenerfolg von Warcraft 2 plant Blizzard ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel. Statt eines weiteren Ausflugs in die Fantasy-Welt von Azeroth wird ein neues Science-Fiction-Universum geplant.



Mit der Engine von Warcraft 2 entsteht die berühmte »Orcs im Weltraum«-Version, die im Mai 1996 auf der E3-Messe gezeigt wird. Die Fachbesucher sind wenig beeindruckt.





Vom eingestellten Shattered Nations sind nur eine Handvoll Renderbilder sowie ein Trailer überliefert. Die zeigen unter anderem Mechs, die dem späteren Starcraft-Goliath ähneln.

umstritten, der angedachte Echtzeit-Strategietitel im SciFi-Setting wirkt erfolgsträchtiger. Für den gibt es ehrgeizige Pläne: Bei den ersten beiden Warcraft-Spielen stehen sich Orcs und Menschen gegenüber, die Unterschiede bei Einheiten und Spielmechaniken sind sehr gering. Doch bei dem neuen Titel soll es drei völlig unterschiedliche und zugleich gut ausbalancierte Fraktionen geben. Er erhält einen Namen, über den Chris Metzen zunächst etwas die Stirn runzelt: »Ernsthaft? Warcraft, Starcraft?«

Toaster für die Massen

»Für Starcraft haben wir uns massig klassischen Science-Fiction-Stoff ausgeborgt und an unsere Vorlieben angepasst«, erklärt Sam Didier 2008 in einem GameStar-Interview die Ursprünge der drei Fraktionen. »Zum Beispiel treten in vielen Filmen hochentwickelte Außerirdische auf. Bei uns sind das die Protoss. Auch irre Schleimbester mit Schwarmbewusstsein kennt man aus zahllosen Büchern. Daraus haben wir die Zerg abgeleitet. Die Terraner und ihre Space Marines hatten eher ein Anti-Vorbild, nämlich die friedlichen und freundlichen Menschen aus Star Trek. Die haben wir umgekrempelt und in Weltraum-Kriminelle verwandelt.« An künftigen Geeks herrscht bei Blizzard kein Mangel, das Ausdenken der Einheiten und Gebäude für die drei so unterschiedlichen Fraktionen regt die Kreativität an: »Als wir die Spezies entworfen haben, experimentierten wir wild herum«, erinnert sich Didier. »Wir haben nicht viel darüber nachgedacht. Es war eher wie: Lasst uns das hier einbauen und fertig. Das sieht wie ein Waffenlager aus, mach noch einen Schornstein dran. Das könnte eine Kaserne sein – eigentlich sieht es eher wie ein Toaster aus, aber wir nennen es einfach Kaserne.«

Aller guter Fraktionen sind drei

Nach dem Welterfolg von Command & Conquer und Warcraft 2 wird weltweit eine beängstigende Zahl von Echtzeit-Strategietiteln entwickelt. Dass Starcraft aus der Masse herausragt, ist den spielerischen Einfällen zu verdanken, mit denen die drei Fraktionen umgesetzt werden. Die Kampagnen erzählen nicht nur die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln, jedes Volk hat eigene Einheiten und Spielmechaniken. Der handelsübliche terranische Toaster-, äh, Basisbau, die Verwandlung von Zerg-Drohnen in pulsierende Biobauten, die Energieabhängigkeit der Protoss (»Ihr müsst zusätzliche Pylonen bauen!«), Starcraft fühlt sich wie drei Spiele in einem an. Viele Einheiten haben taktisch bedeutsame Sonderfähigkeiten und können durch Forschung auf unterschiedliche Weise verbessert werden. Das größte Kunststück bei diesem Aufeinanderprallen der Streitkräfte ist die Spielbalance, die später mit den Zusatzeinheiten der Erweiterung Brood War verfeinert wird. Es ist erstaunlich, wie viele Ideen beim Plündern von Science-Fiction-Klischees herauskommen. Vor allem, wenn man sich vor Augen hält, welchen dürrtigen Eindruck eine erste Demoversion hinterlässt.



Neuere Protoss-Artwork von SC2 Legacy of the Void

Schnell was für die Messe

Anfang 1996 sprudeln die Ideen, doch dann wird das Team mit den Realitäten eines wichtigen Messeauftritts konfrontiert: »Aus dieser Zeit erinnere ich mich an das Gefühl: Ach du Schande, die E3 steht vor der Tür, wir müssen irgendwas bieten«, erzählt Sam Didier. Das »Irgendwas« ist eine hastig mit der Warcraft-2-Engine zusammengeklappte Demoversion von Starcraft. Sie erntet nicht gerade enthusiastische Reaktionen: »We felt that we had our asses handed to us«, beschreibt Blizzard-Mitgründer Frank Pearce die Stimmung nach der E3, frei und vornehm übersetzt etwa: Da wurden wir ganz schön zurechtgestellt. Kein Wunder, denn die knalligen Bonbonfarben und die Vogelperspektive der Warcraft-Engine wirken veraltet und passen nicht zu dem SciFi-Epos, das Blizzard inszenieren will. Und als sich die Starcraft-Macher eines der Konkurrenzspiele auf der E3 ansehen, verfallen sie in milde Panik.

»Blizzard machte sich in aller Öffentlichkeit lächerlich mit seiner Entscheidung, Starcraft so früh in seiner Entwicklung zu zeigen«, gesteht Patrick Wyatt rückblickend. »Ganz in der Nähe des Blizzard-Stands war ein anderes Spiel zu sehen, das in jeder Hinsicht besser zu sein schien als Starcraft – Dominion: Storm Over Gift 3 von 7th Level, das dann im Sommer 1998 bei Ion Storm veröffentlicht wurde.« Im GameStar-Test erntet der Titel gerade mal 47 Wertungspunkte: »Langweilige Massenschlachten, die Missionen laufen stets nach Schema F ab.« Doch auf der E3 1996 beeindruckt Dominion mit schöner isometrischer Grafik und detaillierten Einheiten. Dass es sich bei der angeblichen Live-Gameplay-Vorführung nur um eine Aufzeichnung handelt, erfährt Wyatt erst einige Jahre später. Niedergeschlagen kehrt die Blizzard-Delegation von der Messe heim, »um unsere



Die erste Starcraft-Alpha-Version gibt sich noch knallbunt und zeigt das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Doch diese Ansicht hat bald ausgedient.

Bereits 2000 gibt es auf dem koreanischen Markt viele Starcraft-Lizenzprodukte zum Anbeißen.

Wunden zu lecken und für die Zukunft zu planen. Das Problem war, dass Starcraft ursprünglich nicht als AAA-Spiel gesehen wurde. Es sollte ein Loch in Blizzards Entwicklungsplan füllen, damit die Firma 1996 ein Spiel ausliefern und dadurch weiter Umsätze erzielen kann. «Nicht zuletzt dem Dominion-Schock ist es zu verdanken, dass ein Umdenken stattfindet: Blizzard geht bei Starcraft in die Vollen – und gut Ding will Weile haben.

Stolperstein Diablo

Auch Programmierer Bob Fitch hat die Messeschlappe noch in Erinnerung: »Ständig hieß es: Oh, Orcs im Weltraum. Als wir von der E3 zurückkamen, sagten wir uns: Lasst uns einen Zahn zulegen, lasst uns die Engine aufmöbeln, lasst uns mehr machen. Orcs im Weltraum, das geht ja nicht.« Fitch arbeitet ursprünglich an Shattered Nations, landet im Herbst 1995 aber bei Warcraft 2. Als er damit fertig ist, gibt es Shattered Nations nicht mehr, also wird er zum Hauptprogrammierer von Starcraft – und ist zeitweilig der Einzige, der dem Projekt treu bleibt. Denn Mitte 1996 wird nicht nur klar, dass Starcraft mehr Zeit und Arbeit benötigt und das Weihnachtsgeschäft verpassen wird. Zugleich reift das beim externen Studio Condor entwickelte Diablo zum Problemkind. Immer mehr Mitarbeiter aus dem Blizzard-Hauptquartier widmen sich dem Action-Rollenspiel, insbesondere dessen Multiplayer. So entsteht Blizzards Online-Plattform Battle.net, von der Starcraft profitieren wird. Aber nicht so schnell, denn auf das Strategiespiel wartet schon die nächste Hürde.

Die alte Engine muss weg

Bis Februar 1997 wird Starcraft noch mit der Engine von Warcraft 2 entwickelt. Doch dann streckt Bob Fitch die Waffen: Das 25-köpfige Team hat sich schwer ins Zeug gelegt und alle möglichen coolen Sachen ausgedacht – die die alte Technologie überfordern. Dinge wie Einheiten, die sich eingraben oder tarnen können. Trägerschiffe mit Abfangjägern. Mechs, die sich in eine Richtung bewegen, während sie in eine andere blicken. »Wir rannten ständig gegen die Wand, weil die Engine diese Ideen nicht unterstützte. Schließlich sagte ich: Mir reicht's! Gebt mir zwei Monate und ihr werdet dann alles machen können, das euch vorschwebt – und noch zehnmal mehr.« Eine riskante Angelegenheit. Fitch ist zwar ein erfahrener Programmierer, hat vor Starcraft aber vor allem an Konvertierungen und Einzelfeatures gearbeitet. Eine eigene Engine für ein neues Spiel zu erstellen, ist eine andere Hausnummer. Dazu kommt die dürftige Organisation im Team: Neue Programmierer werden nicht richtig eingearbeitet, weil das erfahrene Personal überlastet ist. So die Analyse von Patrick Wyatt, der nach der Arbeit an Diablo zum Starcraft-Team stößt: »Ich kehrte zurück, um beim Reboot von Starcraft zu helfen. Ich war nicht scharf darauf, mich in ein neues Bug-Fest zu stürzen, aber genau das ist passiert.«

Fertig in zwei Monaten – ein Jahr lang

Der Optimismus nach der Engine-Umstellung ist verfrüht: Ein neuer Terminplan macht die Runde, laut dem das Spiel binnen



Auf der E3 1996 ist das Blizzard-Personal von der isometrischen Grafik des Echtzeit-Strategiespiels Dominion: Storm over Gift 3 beeindruckt.



Neue Perspektive: eines der ersten Bilder von Starcraft im isometrischen Look.

zwei Monaten fertiggestellt wird. Doch diese zwei Monate ziehen sich: »Das Programmiererteam arbeitete in den nächsten 14 Monaten stetig mit dem Ziel, das Spiel in zwei Monaten zu veröffentlichen«, sagt Patrick Wyatt schmunzelnd. Zahlreiche Einheiten müssen noch integriert werden, der Wechsel auf Isometrie erfordert überarbeitete Grafiken und Wegfindingsroutinen, es gibt einen neuen Map-Editor, und die Online-Anbindung für Battle.net ist auch noch nicht gemacht. Die Folge ist eine gut ein Jahr währende Crunch-Periode mit 15-Stunden-Arbeitstagen.

Am härtesten erwischt es Bob Fitch, der sechs Monate lang im Studio lebt: »Ich verließ mein Büro nicht. Die Leute brachten mir Essen, ich schlief auf der Couch, und trotz alledem wollte ich immer noch das Spiel spielen.« Als Fitch in dieser Zeit Vater wird, gönnt er sich gerade mal einen Tag Pause, um im Krankenhaus vorbeizuschauen. Die Anstrengungen der Entwickler klingen heroisch, doch die Arbeitsbelastung hat Nachteile: »Diese vielen Überstunden erschöpften die Leute, was schlecht ist, wenn man wissensbasierte Aufgaben erfüllen muss, die ein Übermaß an Kreativität erfordern«, meint Wyatt. »Die Menge an Fehlern und Bugs hätte also niemanden überraschen sollen.«

Ist die neue Engine der Sündenbock für die lange und strapaziöse Entwicklung von Starcraft? Für Bill Roper spielten spielerische Ambitionen eine größere Rolle: »In typischer Blizzard-Mannier packten wir immer mehr Features dazu und versuchten das bestmögliche Spiel zu machen. Der Map-Editor sorgte für ein neues Niveau an Software-Komplexität, die getestet werden musste. Und im Wesentlichen lag es an der Balance und der Tatsache, dass wir drei völlig unterschiedliche Gameplay-Stile hatten.« Bei Warcraft 1 und 2 sind sich Orcs und Menschen spielerisch so ähnlich, dass sich auch viele Bugs auf beiden Seiten gleichen. Wenn es bei Starcraft aber ein Problem mit Zerglingen gibt, ist das bei den anderen Fraktionen nicht reproduzierbar. So explodiert der Aufwand, die Einheiten zu testen und die Fehler auszumerzen: »Starcraft war schon bei seiner Veröffentlichung ein gut ausbalanciertes Spiel. Das hinzukriegen, war echt viel Arbeit. Es gab so viel zu testen, bis die Balance funktionierte und es ganz auf deine Strategie ankam, und nicht darauf, welche Fraktion du gewählt hast.«

Reine Interpretationssache

Auch die Story leidet unter der Entwicklung: Die gerenderten Zwischensequenzen passen nicht immer zum Spielgeschehen. »Man bekam Dinge zu hören wie: Ich weiß nicht, wie die Einheiten der Terraner aussehen, also ... mach einfach.«, erinnert sich der Grafiker Brian Sousa an die Entstehung der Storyvideos. Die werden zu einem Zeitpunkt produziert, an dem Handlungsverlauf und Einheitsdetails noch lange nicht feststehen. Also erfinden die Animatoren eine Reihe von Szenen, die nur bedingt Sinn machen. Erst bei der späteren Erweiterung Brood War sind Kampagnenverlauf und Zwischensequenzen aufeinander abgestimmt. Doch bei Starcraft wird selbst das Aussehen der Zerglinge unterschiedlich interpretiert: »Die Videosequenzen hatten eine Version, das Entwicklungsteam eine andere, und im Porträt sahen sie wieder ganz anders aus. Also habe ich für die Handbuchillustrationen auch meine eigene Version entworfen«, meint Sam Didier. »Mein Konzept wurde ein paar Monate lang im Smithsonian als Teil einer Ausstellung über Videospiele gezeigt, also habe ich wohl gewonnen.«

Sorgenkinder Protoss

Bei den drei Fraktionen machen vor allem die Protoss viel Arbeit, mit deren Stil man zunächst nicht glücklich ist: »Die Terra-

Offizieller Blizzard-Screenshot aus einer Beta-Version von Ende 1997: Protoss und Terraner im Kampf gegen die Zerg.



ner und Zerg blieben ihren ursprünglichen Konzepten ziemlich treu und wurden so umgesetzt. Aber das Aussehen der Protoss hat sich im Laufe der Entwicklung zwei- oder dreimal geändert«, erinnert sich Bill Roper. »Sie sahen irgendwie nicht richtig aus, es passte nicht zu ihrer Entwicklung in der Story und den Fähigkeiten ihrer Einheiten. Ich erinnere mich, wie wir an einem Punkt die gesamte Protoss-Artwork wegwarfen und sagten: Nee, das stimmt alles nicht, lasst uns noch mal von vorne anfangen. So etwas ist ziemlich gewagt – aber es ist auch typisch Blizzard, da keine Kompromisse zu machen.«

Beim Protoss-Neustart geht es um den Grafikstil, nicht um Spielmechaniken. Die Terraner hingegen bekommen erst nach Projektstart eine wichtige Eigenart verpasst: »Ursprünglich waren ihre Gebäude nicht mobil«, verrät Roper. »Darauf kamen wir erst, als wir über die Balancing-Tests redeten, und darüber, wie sich die drei Rassen voneinander abheben. Bei den Zerg geht's um schiere Truppenmassen und Verseuchung, die Protoss haben weniger, aber stärkere Einheiten. Wir wollten nicht, dass die Terraner einfach nur in der Mitte liegen, sie brauchten etwas Besonderes. Das führte zu dem Vorschlag, dass Mobilität ihre besondere Stärke ist, und so kamen wir auf Dinge wie die bewegliche Kommandozentrale, Panzer und Schwebebikes.« Die Einheiten ändern sich letztlich so häufig, dass Roper kein bestimmtes Beispiel herausheben kann: »Ständig wandeln sich Ideen, ständig werden Einheiten entfernt, wenn man gerade beginnt, sie zu testen. Das ist so ein essenzieller Teil jedes guten Entwicklungsplans: Mach es, spiel es, iteriere es und schmeiß alles raus, was nicht funktioniert – egal, wie toll die Idee ursprünglich klang oder von wem sie stammt.«

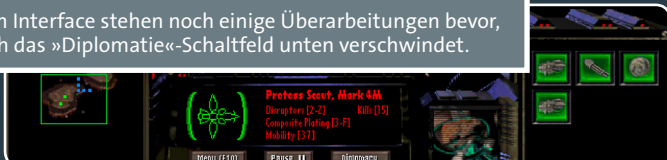
Eisprinzessin Kerrigan

Dass die Blizzard-Entwickler im kreativen Chaos den Humor nicht verlieren, beweist die Taufe von Kerrigan, einer zentralen Figur der ganzen Starcraft-Geschichte. Zunächst ist sie nur als

Ein Jahr nach der erlittenen Messeschmach meldet sich Starcraft auf der E3 1997 im Isometrie-Look mit gedeckteren Farben zurück.



Dem Interface stehen noch einige Überarbeitungen bevor, auch das »Diplomatie«-Schaltfeld unten verschwindet.



Interview mit Mike Morhaime

Im Februar 1991 gründete Mike Morhaime zusammen mit Allen Adham und Frank Pearce das Studio Silicon & Synapse, das 1994 in Blizzard Entertainment umbenannt wurde. An Starcraft war der heutige Blizzard-Präsident als Produzent und Programmierer beteiligt. Zum Starcraft-Geburtstag sprach er mit uns über asymmetrische Spielfraktionen und positive Nebenwirkungen der Bug-Bekämpfung.

GameStar: Mike, du bist bei Blizzard von Anfang an dabei, hast jedes eurer Spiele mitgemacht. Kann man Starcraft als die schwierigste Geburt des Studios bezeichnen?

Mike Morhaime: Bis zu diesem Zeitpunkt war es auf jeden Fall so. Aber World of Warcraft hat dann Starcraft in dieser Hinsicht Konkurrenz gemacht, das war auch eine ziemlich schwere Geburt.

Gab's Druck vom damaligen Eigentümer Davidson & Associates, weil ihr ständig die Weihnachtsgeschäfte verpasst habt?

Wir hatten immer eine Menge Freiheit, unsere kreativen Entscheidungen sind nie hinterfragt worden. Das Spiel war einfach noch nicht soweit, veröffentlicht zu werden. Es war ja nicht so, dass wir's nicht versucht hätten, wir arbeiteten alle rund um die Uhr, um es fertigzustellen. Wir hatten einige erhebliche Netzwerk-Bugs, die zur Desynchronisation in Multiplayer-Partien führten. Das stellte sich in gewisser Hinsicht als Segen heraus, denn wir feilten derweil weiter am Spiel. Wir fügten sogar einige Features hinzu, die sonst beim Launch nicht dabei gewesen wären; ohne diese Bugs hätten wir nicht die Zeit dafür gehabt. Klar, es gab immer Druck, ein Spiel in einem bestimmten Quartal zu veröffentlichen. Ich erinnere mich, dass Starcraft am 31. März herauskam, um noch das 1. Quartal 1998 zu schaffen. Aber wenn man so lange und so hart an etwas gearbeitet hat, will man es nicht verfrüht rausbringen, das war uns schon immer wichtig.

Habt ihr euch dennoch mehr Zeit und Geld gewünscht?

Nein, denn das Team war wirklich bereit, das Spiel rauszubringen, wir hatten doch schon so viele Gold-Master-Versionen erstellt. Es war also nur noch eine Frage des Testens und der Suche nach den letzten Bugs, wir mussten uns vergewissern, dass es keine Showstopper mehr gibt. Und bei mehreren Versionen fanden wir Showstopper, die uns an der Veröffentlichung hinderten.

Dieser historische Büro-Schnappschuss von Mike Morhaime entstand Mitte der Neunziger.



»Wegwerf-Charakter« mit wenig Bedeutung geplant, der in einer Mission auftaucht.

»Aber in unseren Diskussionen kamen wir immer wieder auf sie zurück, sie hatte viel Anziehungskraft. So formte sich eine Art Spannungsdreieck zwischen Mengsk, Raynor und diesem entstehenden Kerrigan-Charakter«, erklärt Chris Metzen. Der Name der späteren Zerg-Königin ist ein Seitenhieb Richtung Westwood: Die hatten gerade C&C: Alarmstufe

Eine Zerg-Konzeptgrafik von Chris Metzen aus dem Jahr 1996. Der Duden versteht unter dem Verb »zergen« so etwas wie »necken«, doch seit Starcraft verbinden Spieler mit diesem Begriff das frühzeitige Angreifen mit großen Truppenmassen.

»Die Bugs waren in gewisser Hinsicht ein Segen.«



Die neue Engine hatte zur Bug-Anfälligkeit beigetragen?

Ja, und es war zu seiner Zeit auch ein ganz schön großes, kompliziertes Spiel. Nach heutigen Maßstäben wirkt es geradezu klein und simpel, aber damals war's enorm groß.

Groß und kompliziert war Starcraft nicht zuletzt wegen der drei Fraktionen, die sich so unterschiedlich spielen. Was hat euch bei diesem Schritt beeinflusst?

Warcraft 1 und 2 hatten nur zwei Völker, die sich sehr ähnlich waren und nur geringe Unterschiede aufwiesen. Wir stellten fest, dass diese kleinen Unterschiede die Spielbalance störten, wenn sie nicht auf der anderen Seite gespiegelt wurden. Doch dann erschien das Sammelkartenspiel Magic: The Gathering mit fünf Magiefarben, die sie sich alle sehr unterschiedlich spielten, aber zugleich ziemlich gut ausbalanciert wirkten. Und das brachte uns auf die richtige Spur. Wir mussten die drei Starcraft-Fraktionen komplett unterschiedlich machen, aber dafür sorgen, dass sie ihre Stärken und Schwächen haben. Und Fähigkeiten, mit denen sich die Stärken der anderen Seite kontern lassen, damit es immer eine Gegenstrategie gibt, ganz gleich, was passiert.

Hatte euch der damit verbundene Testaufwand überrascht?

Nein, wir wurden davon nicht überrascht. Aber es hat wirklich viel Zeit beansprucht, alles auszubalancieren, und die ganze Firma testete das Spiel.

Was war dran an den Überlegungen, statt Starcraft ein Star-Wars-Spiel zu machen? Erinnerst du dich noch an die Verhandlungen mit LucasArts?

Ich selber hatte nicht mit Lucas geredet, das dürfte damals Allen Adham gewesen sein. Wir hatten in Erwägung gezogen, vielleicht eine Lizenz für unser Echtzeit-Strategiespiel zu erwerben, und sagten: Wäre das nicht cool, wenn es Star Wars wäre? Es gab einige Gespräche, aber ich erinnere mich nicht daran, dass die Idee weit kam. Wir haben generell eine Vorliebe dafür, unser eigenen Marken zu entwickeln und zu besitzen. Ich glaube, dazu tendierten wir ohnehin, selbst wenn Lucas interessiert gewesen wäre.

fe Rot veröffentlicht, das erste Spiel mit der Kämpferin Tanya. Also nur einen Vornamenbuchstaben entfernt von Eiskunstläuferin Tonya Harding, die in einen Eisenstangenangriff auf ihre Rivalin Nancy Kerrigan verwickelt war. »Wir dachten damals, das sei unglaublich witzig«, meint Metzen entschuldigend.

Strapazierte Geduld

Das Bändigen der wackeligen Technologie und das Ausmerzen von Bugs sorgen dafür, dass Starcraft auch Weihnachten 1997 verpasst. Die Verspätungen wegen der Technik kommen dem Spieldesign zugute, die Extrazeit wird für Feinschliff und das Ausbalancieren der drei Fraktionen genutzt. Doch das Warten auf Starcraft lässt weltweit die Fans verzweifeln, manche nehmen es mit Humor. Im November 1997 beginnen zwei Forum-User auf Battle.net von Operation CWAL zu berichten (die Ab-

Starcraft ist ein E-Sport-Dauerbrenner. Schon Ende der Neunziger wurden in Südkorea die besten Spieler wie Stars gefeiert und ihre Partien im Fernsehen übertragen. Foto:Blizzard



Interview mit Bill Roper

Bill Roper fängt 1994 bei Blizzard an. Als Producer betreut er die ersten beiden Warcrafts, die ersten beiden Diablos sowie Starcraft. Von 2003 bis 2008 leitet er die Flagship Studios. Als die von Blizzard-North-Veteranen gegründete Firma nach der Hellgate-London-Veröffentlichung dichtmacht, arbeitet er für Cryptic Studios und Disney. Seit 2017 ist Roper bei der Cloud-Technologie-Firma Improbable in London.

GameStar: Der Starcraft-Crunch und die Hingabe des Entwicklungsteams sind der Stoff von Legenden. Welche Anekdote ist dir besonders im Gedächtnis geblieben?

Bill Roper: Wir hatten schon einige Monate im Crunch-Modus gearbeitet und waren so erschöpft. Da gab es eines Nachts gegen zwei Uhr eine Durchsage über das Lautsprechersystem. Allen Adham verkündete: »Hey, an alle, die vielleicht noch im Büro sind: Kommt doch mal in den großen Konferenzraum, ich will etwas zum Testprozedere besprechen.« Also gehe ich da hin, bin schon ziemlich groggy, und dann dieser unglaubliche Anblick: Alle waren noch da! Und das nicht etwa, weil uns Überstunden aufgezwungen wurden, was man halt viel in der Spielebranche hört. Sondern weil wir eine solche Leidenschaft für dieses Projekt hatten: Ich will, dass dieses Spiel toll wird! Ich will, dass dieses Spiel fertig wird! Dem hatte sich jeder von uns verschrieben. Und es war sehr ermutigend und anspornend, sich um zwei Uhr Früh in diesem Konferenzraum umzusehen: Wow, das gesamte Team ist hier, niemand ist nach Hause gegangen! Selbst die Grafiker waren geblieben, obwohl deren Arbeit schon fertig war, aber sie wollten irgendwie helfen und machten deshalb beim Testen mit.

Ist etwas an den Gerüchten dran, dass Starcraft ursprünglich sogar vier verschiedene Fraktion haben sollte?

Nicht, dass ich wüsste. Ich kann mir gut vorstellen, dass wir darüber mal geredet hatten. Doch ich glaube nicht, dass jemals an einer vierten Fraktion richtig gearbeitet wurde, es hätte zuerst eine Diskussion gegeben, mit der schnellen Erkenntnis »Nein, wir müssen echt auf den Umfang achten«. Denn das wäre zu viel gewesen, wir wuchsen ja schon von zwei sehr ähnlichen Seiten in Warcraft zu drei stark unterschiedlichen Fraktionen in Starcraft. Da noch eine vierte hinzuzufügen, wäre irrsinnig gewesen. Das passiert eigentlich bei jedem Projekt: Du beginnst immer super-ehrgeizig und findest dann – hoffentlich früher als später – heraus, was du wirklich umsetzen kannst und was nicht.

Gab es je Bedenken, dass ein Science-Fiction-Spiel der Command & Conquer-Reihe thematisch zu sehr ähneln könnte?

Auf keinen Fall, denn Command & Conquer spielte ja in der nahen Zukunft, mit einem irdischen Militär-Setting. Wir hatten das Ge-

kürzung steht für »Can't wait any longer«, »Ich kann nicht länger warten«). In ihren Posts erzählen sie wilde Geschichten von der Infiltration des Blizzard-Hauptquartiers, um die Starcraft-CD zu befreien. Denn das Spiel sei längst fertig, werde aber nur vom bösen, nach Weltherrschaft strebenden Management zurückgehalten. Blizzard-CEO Mike Morhaime erinnert sich, dass CWAL-Mitglieder sogar tatsächlich das Blizzard-Bürogebäude beobachten und heimlich Fotos vom nächtlichen Firmenparkplatz knipsen – um herauszufinden, ob die Designer wirklich arbeiten oder vielleicht doch im Urlaub faulenzten. Die Entwickler reagierten gelassen auf solche Auswüchse und verewigen die Gruppe sogar mit einem passenden Cheat im Spiel: Die Eingabe des Codes »operation cwal« beschleunigt die Einheitenproduktion.

Ein letzter Bug

Am 25. März 1998 ist es schließlich soweit: Zwei Mitarbeiter des Blizzard-Testteams besteigen ein Flugzeug, um das Gold Master von Starcraft beim Presswerk in Utah abzuliefern. Für einen letzten Check brennen sie vor Ort ein paar Kopien des Masters, bevor jemand auf den roten Knopf drückt und das Spiel Hundert-

»Zwei Uhr Früh –
und alle waren noch da!«



fühl, dass wir thematisch sehr weit von dem entfernt waren, was Westwood machte. Es gab eine Menge Unterschiede wie unsere Alien-Völker und die Einheitentypen, inklusive Raumschiffe. Während der Blütezeit des Genres gab es jedenfalls einen ehrgeizigen, gesunden Konkurrenzkampf zwischen Westwood und Blizzard. Die eine Firma kam mit einem neuen Echtzeit-Strategiespiel heraus, die andere sah es sich an und meinte: Das ist großartig ... was können wir machen, um noch besser zu sein? Beide Teams stachelten sich da gegenseitig an.

Nach Warcraft 2 wolltet ihr eine Fantasy-Pause, aber hatte es da nicht schon Ideen für ein Warcraft 3 gegeben?

Es gibt am Ende jedes Projekt immer diese Liste von Dingen, die man nicht unterbringen konnte. Eine solche Liste entstand auch am Ende von Warcraft 2 und wurde irgendwo verstaut. Über die Jahre tauchten dann einige dieser Ideen bei Warcraft 3, World of Warcraft und sogar Warcraft Adventures wieder auf und sind heute wohl Kanon. Aber Starcraft war die sofortige Antwort auf die Frage »Was wollen wir als Nächstes machen?«. Es durfte weder Orcs noch Menschen enthalten. Deshalb auch unsere Reaktion, als die erste E3-Demo als Orcs im Weltraum belächelt wurde: Das war genau das, was wir nicht haben wollten! Starcraft musste ein ganz eigenständiges, einzigartiges Spiel werden.

Du hast mit dem Starcraft-Master Geburtstag. Wie wird dieses Jahr gefeiert, mit Terranern, Zerg und Protoss?

Das ist gut möglich! [lacht] Während meines Geburtstags werde ich auf einer Geschäftsreise sein und den Abend in einem Hotelzimmer verbringen. Da könnte ich eigentlich die klassische Version anschmeißen und mal wieder ein bisschen Starcraft spielen.



Schnappschuss aus der guten, alten Blizzard-Zeit. Roper arbeitete als Producer an Starcraft und wechselte dann das Team, um Diablo 2 zu betreuen.

tausende Mal dupliziert wird. Im südkalifornischen Blizzard-Hauptquartier atmet man durch: Puh, geschafft! »Das Master wurde abgegeben und die Leute gingen nach Hause. Allen und Mike machten sich auf dem Weg, um aufgeschobene Geschäftsreisen nachzuholen«, erinnert sich Bill Roper, der im Büro bleibt. Ihm steht nur noch das Qualitätssicherungsteam zur Verfügung und das kann ja noch eine Testschicht einlegen, während das Master nach Utah befördert wird. Ein paar Stunden später schellen die Alarmglocken: Ein Tester hat nicht irgendeinen Bug gefunden, sondern die Mutter aller Programmfehler, die das Spiel bei einer bestimmten Aktion zuverlässig abstürzen lässt. Damit kann Starcraft nicht ausgeliefert werden.

Da es 1998 noch nicht möglich ist, jedem Spieler automatisch einen Day-1-Patch zu verabreichen, ruft Roper im Presswerk an und verhindert die Duplizierung. Dann wartet er noch ein paar Stunden, bevor er Bob Fitch und die anderen Programmierer weckt, um ihnen zumindest einen kurzen Erschöpfungsschlaf zu gönnen. Der Bug wird gejagt und erfolgreich behoben, die neue Version geht erneut durch die Testinstanzen. Am 27. März 1998 wird ein frisches Master ins Presswerk gebracht und Bill Roper

Keine Halluzination: Nachdem »Showstopper«-Bugs immer wieder zu neuen Master-Kandidaten führten, wird Starcraft im März 1998 tatsächlich fertig.



Starcraft erntet 90 Punkte in GameStar 6/1998 und setzt sich an die Spitze der Strategiespiel-Referenzliste: »Fast perfekt ausbalancierte Parteien machen die nur sehr bescheidenen Innovationen bei Technik und Grafik mehr als wett.«

ist am Ende: »Ich hatte die ganze Zeit nicht geschlafen, das waren über 70 Stunden.« Roper und Starcraft teilen sich den Geburtstag, an diesem Abend will er eigentlich mit seiner Freundin ausgehen. Doch die Jagd nach dem Bug fordert ihren Tribut: »Ich musste ihr sagen, dass ich zu erschöpft war, um nach Hause zu fahren: Bevor ich am Steuer einschlafe, rolle ich mich lieber unter meinem Schreibtisch zusammen. Das war keine sonderlich populäre Entscheidung«, erinnert sich Roper lachend.

Ein Klassiker wird ausgebrütet

Fast anderthalb Jahre später als ursprünglich geplant wird Starcraft am 31. März 1998 ausgeliefert. Drei Packungsvarianten

Starcraft ist in Südkorea Kult, entsprechender Andrang herrscht 2017 in Busan bei einem Event anlässlich des Erscheinens der Remastered-Version. Foto:Blizzard



Vielflieger Jim Raynor: Sechs Monate lang haben zwei Jets von Korean Air mit dem Logo von Starcraft 2 ab, um die Veröffentlichung des Nachfolgers zu bewerben.

Das Taktik-Actionspiel Starcraft: Ghost wird im September 2002 für Konsolen angekündigt. Blizzard arbeitet zunächst mit Nihilistic Software und dann Swingin' Ape Studios an dem Titel, der nie fertiggestellt wird. Heldin Nova Terra nimmt's mit Gelassenheit und taucht in Starcraft 2 und Heroes of the Storm wieder auf.



kommen in den Einzelhandel, je eine Version mit Menschen-, Zerg- und Protoss-Motiv. Und die finden reißenden Absatz, Starcraft bricht bisherige Blizzard-Rekorde. Nach drei Monaten ist die erste Million Exemplare abgesetzt, Stand 2007 sind es rund zehn Millionen, wenn man die Verkäufe von Brood War mitzählt. Diese im November 1998 veröffentlichte Erweiterung ist »in Wirklichkeit das Spiel, das Starcraft schon hätte sein sollen, aber wir hatten nicht genug Zeit«, meint Bob Fitch. In der Tat fühlt sich die Erweiterung fast wie eine Fortsetzung an, in der die Story in drei gelungenen Kampagnen weitererzählt wird – diesmal sogar mit passenden Zwischensequenzen. Es gibt auch neue Geländetypen, eine verbesserte KI und ein paar frische Einheiten pro Fraktion, die für vortreffliche Spielbalance sorgen.

Die Nachbesserung mit Brood War hat großen Anteil daran, dass Starcraft zum Klassiker wird, der heute noch in Wettkämpfen gespielt wird. Weniger ruhmreich sind die 1998 veröffentlichten Erweiterungspacks Insurrection und Retribution, die mit Blizzard-Segen von externen Studios entwickelt werden. Deren durchwachsene Qualität ist nach dem Triumph von Brood War aber schnell wieder vergessen. Die Erweiterung wird rasch unentbehrlich und schon 1998 im Bundle Starcraft Battle Chest zusammen mit dem Hauptprogramm verkauft. Ohne Brood War geht in der Multiplayer-Szene nicht viel, die zur allgemeinen Überraschung nicht nur in Nordamerika und Europa wächst. Starcraft boomt vor allem in einer Region, die niemand bei Blizzard so recht auf dem Radar hatte.

Der große Bang

Als Starcraft veröffentlicht wird, gibt es zunächst nur einen einzigen Battle.net-Server für die ganze Welt. Um den internationalen Spielerandrang zu bewältigen, richtet Blizzard bald getrennte Server für die drei wichtigsten Regionen ein: Nordamerika, Europa und ... Korea! Mitte der Neunzigerjahre boomen in Südkorea »PC bang« genannte Internet-Cafés. Hier mieten die Gäste stundenweise Plätze an vernetzten Online-PCs, um zu zocken – bevorzugt Starcraft. Das hohe Spieltempo, die relativ kurze



Altes Spiel im neuen Glanz: Starcraft Remastered bietet Vorzüge wie hohe Widescreen-Grafikauflösungen und modernes Battle.net-Matchmaking.

Bereits im Dezember 1998 folgt ein feiner Nachschlag. Die Erweiterung Brood War beschert den drei Fraktionen auch neue Einheiten.



Brood War setzt die Starcraft-Story mit 24 spannenden Kampagnenmissionen fort.



Dauer von Multiplayer-Partien, die Komplexität von Wirtschaft und Produktion sprechen das meist jugendliche Publikum an. »Einige Experten behaupten sogar, dass Starcraft nicht nur ein weiteres Blockbuster-Spiel ist, sondern ein kulturelles Phänomen, das moderne Pendant zu Schach oder Go«, schreibt die Korean Times im März 2007.

Die Starcraft-Szene bringt ihre eigenen Stars hervor, deren Partien ganze Hallen füllen und im Fernsehen übertragen werden. Beim Zusehen können die Fans bald Lizenzprodukte wie Zerg-Kartoffelchips knabbern. Im Mai 1999 haben sich Starcraft und Brood War in Südkorea zwei Millionen Mal verkauft, aus diesem Anlass reist eine staunende Blizzard-Delegation an: »Wir fuhren zur Veranstaltungshalle und überall waren Menschen. Wir fragten uns, wofür all diese Leute hier waren. Fand hier noch etwas anderes statt?«, erinnert sich Mike Morhaime. Aber nein: »Sie waren wegen des Starcraft-Matches hier. So etwas hatte ich noch nie gesehen.« Die enorme Resonanz in Südkorea ist eine treibende Kraft für den E-Sport-Markt, der bei Blizzard inzwischen große Aufmerksamkeit genießt: Von Hearthstone bis Starcraft 2 werden mit hohen Preisgeldern dotierte Turniere veranstaltet, im Januar 2018 startet gar eine offizielle Overwatch-Profiliga. Die Starcraft-Liebe zeigt Blizzard auch, wie sich durch Communitys Spiele in etwas Größeres verwandeln, als man es sich je vorgestellt hat. Und der Überraschungserfolg in Ostasien führt dazu, dass man globaler denkt.

Bug oder Feature?

Als Blizzard mit der Planung von Starcraft beginnt, rechnet niemand damit, wie lange und schwer die Entwicklung letztendlich sein wird. Noch überraschender ist aber seine Lebensdauer: Starcraft wird auch noch gespielt, nachdem 2010 endlich Starcraft 2: Wings of Liberty erscheint. Eigentlich soll der Nachfolger den Oldie ablösen, doch ein erstaunlich großer harter Kern bleibt dessen Multiplayer-Schlachten treu. Nach Abschluss der Starcraft-2-Trilogie bringt Blizzard 2017 Starcraft: Brood War neu heraus, frisch gepatcht und als kostenloser Download mit Anbindung an die moderne Battle.net-Serverstruktur. Zugleich wird für 15 Euro eine Remastered-Version verkauft, mit Annehmlichkeiten wie Widescreen-Auflösungen, detaillierterer Grafik, verbessertem Sound und Multiplayer-Matchmaking.

Bei der Remaster-Arbeit stellen die Entwickler fest, dass mancher Bug bei Starcraft einfach dazu gehört. Hält man zum Beispiel die Maus gedrückt, um Einheiten auszuwählen, stimmt etwas mit der Tastaturabfrage nicht und Hotkeys werden ignoriert. »Das haben wir versehentlich behoben, als wir Änderungen bei der Eingabe machten, das war uns gar nicht bewusst. Doch dann beschwerten sich die Leute in den Foren: Ihr müsst das wieder ändern!«, schmunzelt Grant Davies, leitender Programmierer von Starcraft Remastered. Der Abfrage-Bug wurde erfolgreich rekonstruiert.

Echtes Goldstück

Wiederaufgetaucht ist auch der verloren geglaubte Source Code des Originals. Ein Reddit-User staunt nicht schlecht, als er in einem auf Ebay erworbenen Paket mit diverser Blizzard-Krempel die 1998 archivierte Gold-CD entdeckt. Als er von seinem Fund auf Reddit postet, meldet sich die Rechtsabteilung von Blizzard und bittet höflich, aber bestimmt um die Rückgabe. Dafür erhält Khemist49 einen Warengutschein im Wert von 250 Dollar und wird zur BlizzCon 2017 eingeflogen, Umtrunk mit Entwicklern inklusive. Schließlich kann man bei einer chronisch zu Verspätungen neigenden Serie wie Starcraft den 20. Geburtstag ruhig ein wenig vorgeiern. ★



Ab dem 31. März 1998 wird Starcraft ausgeliefert, für jede der drei Fraktionen gibt es eine eigene Packungsvariante.



Fast zwölf Jahre müssen Fans auf die Fortsetzung der Story von Brood War warten. Erst im Juli 2010 erscheint mit Wings of Liberty der Auftakt der Starcraft 2-Trilogie.

Der verwunderte Blick ist durchaus berechtigt: Da die Starcraft-Zwischensequenzen lange vor Fertigstellung des Spiels gerendert werden, passen sie kaum noch zur Handlung.

