



Daniel Wallace

## *Warcraft: The Beginning*

*Hinter den Kulissen* ★★★★★

a.d. amerikanischen Englisch von Diana Bürgel

Zauberfeder 2016 • 168 Seiten • 39,90 • 978-3-938922-69-9

Seit vielen Jahren begeistert das Warcraft-Franchise von Blizzard Entertainment eine riesige Gruppe von Spielern jeden Alters. In diesem Jahr kam nach fünfzehnjähriger Arbeit der Film zu den Spielen ins Kino, in dem die Ausgangsgeschichte erzählt wird. Die Horde der Orcs dringt, da ihre eigene Welt im Sterben liegt, durch ein magisches Portal ins friedliche Azeroth ein und stößt auf Menschen, Nachtelfen und Zwerge, die eine Allianz bilden müssen, um gegen die Invasoren bestehen zu können. Der Untertitel des Buches, „Hinter den Kulissen“, bezieht sich zum einen auf die Produktion des Films, die den Lesern durch Anekdoten oder Zitate von Schauspielern nähergebracht wird, zum anderen aber auch auf die Hintergründe der Welt, in der Film und Spiele situiert sind. Für jemanden, der nur den Film (oder nicht einmal den) kennt, bietet es daher eine ausgezeichnete und ästhetisch sehr ansprechende Einführung in die Welt von Warcraft.



Das Buch überzeugt in erster Linie durch sein grandioses Design. Großformatige Bilder, darunter interessante Concept Art und zahlreiche Illustrationen und Zeichnungen überaus talentierter Künstler, stilvoll zusammengestellt, mit genau der richtigen Menge an Begleittext, ziehen die Leser sogleich in ihren Bann. Das Sahnehäubchen sind drei kleine Booklets, in denen man z.B. Zauberformeln oder Bilder der exotischeren Rassen (Zwerge, Nachtelfen, Trolle, Draenei) finden kann, die im Film (und im Buch) kaum oder gar nicht vorkommen.

Inhaltlich hangelt sich das Buch an den Ereignissen des Films entlang (schließlich ist es ja das „Buch zum Film“). Die wichtigsten Figuren werden vorgestellt, ein Großteil des Buches widmet sich jedoch der Welt von Warcraft, den verschiedenen Reichen von Azeroth, Schauplätzen, die man aus dem Film kennt, interessanten Wesen und charakteristischen Gegenständen wie Waffen und Rüstungen. Die Mitarbeiter sind selbst Warcraft-Fans und orientierten sich in jedem Schritt an der spielerischen Vorlage. Man mag vom Film selbst halten, was man will, die tolle Darstellung der Welt und Liebe zum Detail springen aber jedem ins Auge. Man erfährt viele interessante Produktionsdetails, z.B. dass für den Wald von Elwynn tatsächlich riesige Bäume gebaut werden mussten.

Das Wendecover, das einmal Anduin Lothar von der Allianz und auf der Rückseite Durotan vom Frostwolfklan zeigt, spiegelt die Warcraft-Philosophie, die Geschichte stets aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, wider. Einfaches Schwarz-Weiß-Denken ist in Warcraft nicht angesagt. Die der Allianz gewidmeten Seiten haben im Buch einen dunklen Hintergrund, während die Seiten der Orcs überwiegend hell gestaltet sind, was zeigt, dass die Orcs eben nicht wie üblich die Bösen sind, die es zu besiegen gilt, die Situation ist um einiges komplexer. Auch wenn die beiden Parteien, die sich gegenüberstehen, ganz gegensätzlich sind, haben sie letztlich auch vieles gemeinsam, vor allem, wenn man sie auf der Ebene der Einzelfiguren betrachtet.

Was bist du zu tun bereit, um deine Familie zu schützen? [...] Dieses Thema zieht sich auf beiden Seiten durch den ganzen Film, ob es nun um Durotan geht oder um Lothar. Wie kann es sein, dass gute Männer auf unterschiedlichen Seiten eines Konflikts gegenüberstehen? Wie kann es dazu kommen? (Duncan Jones, Regisseur, S. 6)

Sie sind beide Väter, militärische Anführer und Männer mit einem Gewissen, die in einer Zeit unfassbaren Wandels leben. Diese Übereinstimmungen zwischen den beiden Charakteren – einem edlen, gut aussehenden Ritter und einem monströsen Orc – zeigen, dass sie im Grunde gar nicht so verschieden sind. Unter dem unterschiedlichen Äußeren ruht eine gemeinsame Form der Menschlichkeit. (S. 11)

Eine der Herausforderungen des Filmteams war es somit, das Publikum von der Menschlichkeit der Orcs zu überzeugen. Im Buch wird ausführlich dargestellt, wie man versucht hat, das zu erreichen.



Eine Doppelseite wurde schließlich auch der orcischen Sprache gewidmet, die übrigens von dem mittlerweile für seine Fähigkeiten im Entwickeln von Sprachen berühmten David Peterson erfunden wurde, der u.a. schon für à [Game of Thrones](#) tätig war. Um eine möglichst glaubwürdige Sprache zu erschaffen, bezog Peterson die Physis der Orcs in seine Überlegungen mit ein, da sie schließlich aufgrund ihrer Hauer nicht in der Lage sind, bestimmte Laute zu bilden.

Insgesamt ist das Buch ein qualitativ hochwertiges und wunderschön gestaltetes Meisterwerk, ein großartiges Geschenk für Warcraft-Fans und solche, die es werden wollen. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt ebenfalls. Obwohl ich Warcraft selbst nie gespielt habe, kann ich mit Sicherheit sagen, dass ich dieses Buch nicht verschenken werde!