

WARCRAFT

THE BEGINNING

HINTER DEN KULISSEN

DIE ALLIANZ

VON
DANIEL WALLACE

NACHWORT VON
DOMINIC COOPER

DAS WARCRAFT-UNIVERSUM

Die *Warcraft*-Saga ist schon immer in einem Universum angesiedelt, in dem es zwei sehr unterschiedliche Sichtweisen gibt, von ihrem Ursprung als Computer-Strategiespiel des US-amerikanischen Unternehmens Blizzard Entertainment an bis hin zum Filmepos. Und beide Seiten halten sich für die überlegene, ob nun die Allianz aus Menschen, Zwergen, Elfen und anderen Völkern Azeroths oder die von den Orcs von Draenor begründete Horde.

„Wer das Spiel schon einmal gespielt hat, weiß, dass genau das einen Teil des Reizes ausmacht: Man kann ein Held sein, ganz egal, auf welcher Seite man steht“, erklärt Duncan Jones, der Regisseur des Films *Warcraft – The Beginning* von Legendary Entertainment.

Im Film befindet sich das Land Azeroth in Gefahr. Viele Jahre lang haben sich die Völker von Azeroth das fruchtbare Reich geteilt. Von der Menschenhochburg Sturmwind über die Zwergenfestung Eisenschmiede bis zu den Wäldern von Sylvan der Nachtelfen: Unter König Llane von Sturmwind herrschte Frieden in Azeroth.

Dieser Frieden endet jedoch, als die Orcs auf Drängen des korrupten Hexenmeisters Gul'dan und seines Kriegshäuptlings Schwarzfaust ihre Heimat Draenor verlassen und in Azeroth einfallen. Die Orcs strömen durch das magische Portal, das Gul'dan in den Sümpfen des Schwarzen Morasts geöffnet hat, verteilen sich über Azeroth, brennen Wachtürme nieder und nehmen Sklaven für ihre Opferdarbringungen.

Das Königreich der Menschen, Sturmwind, geführt von König Llane und dem Militärkommandanten Anduin Lothar, stellt sich der Herausforderung. Die Soldaten von Sturmwind treten der Horde mit blankgezogenen Klingen entgegen und ziehen den ehrwürdigen Magier Medivh und den jungen Initianten Khadgar heran, damit diese ihre magische Verteidigung unterstützen.

Doch auch die Orcs haben ihre Helden. Durotan vom Frostwolfklan zweifelt daran, dass Gul'dan im Recht ist, und sucht nach einer Lösung, die seinem neugeborenen Kind eine Zukunft bieten kann, während das Halbblut Garona zwischen den beiden Welten steht. Kann ein unsicherer Frieden geschlossen werden? Oder werden die Allianz und die Horde sich gegenseitig vernichten?

„Was bist du zu tun bereit, um deine Familie zu schützen?“, fragt Jones. „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 sich gute Männer auf unterschiedlichen Seiten eines Konflikts gegenüberstehen? Wie kann es dazu kommen?“

Ein *Warcraft*-Universum auf der Kinoleinwand musste mehr sein als nur eine Adaption des Spiels, so Jon Jashni, Produzent von *Warcraft* sowie Präsi-

dent und Chief Creative Officer von Legendary. „Wir arbeiten im Experience Business“, erklärt er. „Zu behaupten, eine Welt könne nur in einem Kinofilm oder nur in einer Fernsehserie oder nur in einem Roman angemessen dargestellt werden, setzt dieser Welt ungerechte Grenzen. Eine der grundlegenden Herausforderungen dabei, dieses Spieluniversum in einen Film zu übertragen, bestand darin, das, was im Spiel rein subjektiv ist, zu einer gemeinsamen Erfahrung werden zu lassen. Wenn wir unseren Job gut gemacht haben, kann auch ein Zuschauer, der sich zuvor im Spiel nicht mit einem Orc oder einem Zwerg identifiziert hat, die Filmhandlung voll und ganz nachempfinden, weil Emotionen und Empathie keine Grenzen kennen.“

Produzent Charles Roven von Atlas Entertainment hat während seiner dreißigjährigen Hollywoodkarriere genau miterlebt, wie Blockbuster entstehen, und er weiß, dass Erfolg auf einer soliden Basis gründet: „Gute Geschichten machen gute Charaktere, gute Charaktere machen gute Geschichten. *Warcraft* kann dich mitreißen, dich an einen Ort bringen, den du im wahren Leben nicht erreichen kannst, und wir alle lieben es, so entführt zu werden. Das Wichtigste dabei ist, dass man sich auch in diesen fantastischen Welten mit den Charakteren identifizieren kann.“

Für Rovens Partner bei Atlas, Alex Gartner, machte es das schiere Ausmaß eines solchen Blockbusters unerlässlich, *Warcraft* in einem Setting anzusiedeln, das die Zuschauer unbedingt erkunden wollen. „Der Film musste ein Tentpole werden, also mussten wir ihm eine Welt bauen“, berichtet er. „Wir haben uns schon sehr früh auf die Umgebungen konzentriert, denn wir wussten, dass sie diese Welt zu etwas machen würden, das die Zuschauer noch nie zuvor gesehen haben.“

Mit einem erfolgreichen Videospiele-Franchise den Sprung auf die Leinwand der State-of-the-Art-Spielfilme zu versuchen, war ein enormes Risiko. Der Weg zum Kinofilm wurde zu einer fünfzehnjährigen Reise, sowohl die erzählerischen als auch die technischen Herausforderungen waren gewaltig. *Warcraft* musste die Zuschauer in eine fremdartige Umgebung einführen und zugleich eine Geschichte aus zwei unterschiedlichen Perspektiven erzählen – wobei die Hälfte der Besetzung auch noch mehr nach Monstern als nach Menschen aussieht.

Duncan Jones konzentrierte sich auf die Story, weil er glaubte, die anderen Probleme würden sich mit Zeit und Können schon lösen lassen. „Es ist ein Kriegsfilm, der beide Seiten des Konflikts mit demselben Respekt behandelt und einige wichtige Fragen stellt: Warum werden Kriege geführt? Und kann es jemals einen guten Grund dafür geben?“

VORHERIGE SEITEN: Entwurf einer Gruppe von Kämpfern der Allianz, die sich auf dem Weg zu einem Treffen am Schwarzfels befinden. Das Lagerfeuer ist eine Oase der Wärme vor dem sich verdunkelnden Himmel und den nebligen Tiefen der Schlucht.

RECHTS: Das Concept Art der Stadt Sturmwind zeigt von einem erhöhten Standpunkt aus den Burgfried. Der blaue Himmel und das klare Wasser des Meeres sind Zeichen der Ruhe.





OBEN UND LINKS: Unter den Kostümentwürfen für Lothar war auch ein praktisches Reisegewand mit viel dunklem Leder und kniehohen Stiefeln. **GEGENÜBER LINKS:** Lothars stilisierte Zeremonierüstung. **GEGENÜBER RECHTS:** Die endgültige, handgearbeitete Version von Lothars Rüstung. Sein Pferd ist dazu passend für den Krieg gerüstet.



„ER IST EIN EINZELGÄNGERISCHER BEFEHLSHABER. VIELE DER ANDEREN CHARAKTERE HABEN WIR MIT UNTERSCHIEDLICHEN FARBPALETTEN AUSGESTATTET, ABER SEINE KOSTÜME SIND EIGENWILLIGER: NÜCHTERN, OHNE PRUNK, WAS IHN NUR UMSO INTERESSANTER MACHT.“



STURMWIND

Die Hochburg Sturmwind liegt geschützt in einer Bucht und wurde so erbaut, dass sie sich perfekt verteidigen lässt, auch wenn es seit Jahrzehnten keinen Angriff mehr auf die Stadt gegeben hat. Auf dem Thron von Sturmwind sitzt König Llano Wrynn und an seiner Seite seine Königin und Rätegeberin Lady Taria.

„Als wir angefangen haben, uns mit Sturmwind zu befassen, fühlten wir uns stark an eine Art Camelot erinnert“, berichtet Production Designer Gavin Bocquet. „Und wenn man sich die Stadt im Spiel ansieht, fällt einem auf, wie unglaublich klein sie eigentlich ist. Duncan wollte, dass diese ummauerte Stadt an der Küste der Architektur des Spiels gerecht wird, aber gleichzeitig sollte sie eine angemessene Würde ausstrahlen.“

Bill Westenhofer kannte sich mit dem Spiel so gut aus, dass Bocquet sich immer an ihn wandte, wenn es darum ging, das Ausgangsmaterial zu sichten. „Wenn er mich fragte ‚Wie sieht Sturmwind aus?‘, dann habe ich mich manchmal in meinen Account eingeloggt und bin einfach ein bisschen umhergewandert“, erzählt Westenhofer. „Ich habe ihm beschrieben, welche ikonischen Dinge ein Spieler wohl wiedererkennen würde, wie beispielsweise das Haupttor oder den Umriss der Kathedrale.“

Helen Jarvis, Supervising Art Director, verrät, dass das Wort „mittelalterlich“ während des Designprozesses von Sturmwind verboten war. „Es war ein Tabu, weil Sturmwind eben keine rein mittelalterliche Stadt ist. Es ist eine Mischung aus verschiedenen Stilen.“

Die fertige Stadt musste mehr sein als nur der Sitz der Könige, mehr als nur der Thronsaal. In den Innenhöfen dieser geschäftigen Stadt mussten sich auch die Militärbaracken und Waffenkammern einer einst mächtigen Militärmacht finden. Der Kommandant der Armee von Sturmwind, Anduin Lothar, schlug einmal an der Seite des großen Magiers Medivh eine Invasion nieder. Bei den Toren steht seither eine gewaltige Statue Medivhs, die an diesen Sieg erinnern soll.



OBEN: Diese Ansicht von Sturmwind legt ihr Augenmerk auf die Verteidigungslinien der Stadt, mit der Brücke über den tiefen Burggraben und den gedrungenen Ziegelsteintürmen, die die Tore bewachen. **RECHTS:** Eine äußerst detaillierte Darstellung der Stadt Sturmwind aus der Vogelperspektive. Besonders interessant sind die Verteidigungsmauern, der geschäftige Hafen und der Burgfried – die Zitadelle, in der König Llano und Lady Taria Hof halten.







DRAENOR

Die Orcs sind Aliens auf Azeroth, und zwar buchstäblich. Ihre Armee stammt nicht von einem anderen Kontinent, sondern aus einer anderen Welt. Der Planet Draenor ist eine verfluchte, zerstörte Welt, in der Wachtürme aus Holz die verödeten Steppen sprenkeln und die Orcs sich zum Kriegszug sammeln.

„Die Welt der Orcs ist ein zerstörter Planet“, erklärt Production Designer Gavin Bocquet. „Aber so war es nicht immer. Die Orcs müssen ihre Heimat verlassen, weil sie von Wind und Wetter verwüstet wird. Wir haben Duncan Entwürfe von heißen, staubigen, kargen Gegenden gezeigt, von Landschaften, die wir aus unserer Welt kennen, allerdings haben wir sie visuell ins Extrem getrieben.“

Das Lager der Orcs ist der Nexus für die Klans, während sie letzte Vorbereitungen für die Schlacht treffen. Schwarzfaust, der tätowierte Kriegshäuptling, der den Kriegszug nach Azeroth leitet, bewahrt die Ordnung zwischen den rivalisierenden Klans mithilfe einer zackenbewehrten Kampfgrube, in der Streitigkeiten durch Kämpfe auf Leben und Tod geklärt werden. Zeltplanen aus getrockneten Tierhäuten flattern im heißen Wind Draenors.

„Die Orcs verwenden riesige Mammutstoßzähne als Zeltpfosten“, erzählt Supervising Art Director Helen Jarvis. „Es ist eine außergewöhnliche, raue, brutal wirkende Szenerie. Duncan war der Meinung, dass Häute von gewöhnlichen Walrossen oder Seelöwen viel zu klein wären, also wollte er riesige Versionen dieser Häute verwenden.“



OBEN: Dieser Frame aus *Warcraft* zeigt Orgrim und Durotan im Orc-Lager auf Draenor.
RECHTS: Auf diesem Entwurf sieht man einen befestigten Außenposten der Orcs, der hauptsächlich aus angespitzten Baumstämmen und Holzplattformen erbaut wurde.



WARCRAFT

THE BEGINNING

HINTER DEN KULISSEN

Mit *Warcraft* präsentieren Legendary Pictures und Universal Studios ein gewaltiges cineastisches Abenteuer über den Zusammenprall zweier Welten, basierend auf dem gleichnamigen weltweiten Erfolgsphänomen von Blizzard Entertainment. *Warcraft: The Beginning* erzählt die komplette Geschichte der unglaublichen kreativen Reise, die diese von unzähligen Gamern heiß geliebte Welt auf die Kinoleinwand brachte.

Das Buch bietet einen einzigartigen Blick hinter die Kulissen des Entstehungsprozesses dieses lang ersehnten Heldenlieds. Es zeigt atemberaubende Konzeptzeichnungen, Filmszenen und die Entstehung beeindruckender visueller Effekte und enthält darüber hinaus aufschlussreiche Interviews mit den fantastischen Schauspielern und der Crew. Sie teilen ihre Geheimnisse mit dem Leser und verraten, wie das vom Krieg zerrissene Azeroth zum Leben erweckt werden konnte.

WENDECOVER

DIE ALIANZ
&
DIE HORDE




WWW.ZAUBERFEDER.DE



LEGENDARY

© 2016 Legendary Pictures and Universal Studios. All Rights Reserved.
© 2016 Blizzard Entertainment, Inc.

39,90 Euro

ISBN 978-3-938922-69-9



9 783938 922699