

Alte Liebe Diablo (2)

ERINNERT IHR EUCH NOCH DARAN?

Nostalgie macht blöd. Sascha gibt sich dieser Blödheit voll hin und berichtet in seinem Essay darüber, weshalb die ersten beiden Diablo-Spiele auf ewig einen besonderen Platz in seinem Herzen haben.



Der Autor

In seiner Jugend hat Sascha Penzhorn alles mit seinen Brüdern im LAN gespielt. Richtig spannend wurde es, wenn jeder noch einen Freund eingeladen hatte. Dann gab es große Schlachten in Star Wars: X-Wing Alliance oder ein paar richtig dramatische Rennen in Need for Speed. Die Karren und Strecken wurden damals alle noch freigespielt oder über Cheatcodes freigeschaltet. An irgendwelche Upgrades in Lootboxen oder exklusive DLC-Fahrzeuge dachte damals kein Mensch. Ein Download mit dem 56k-Modem hätte ohnehin keinen Spaß gemacht. Okay, UT hatte DLC in Form umfangreicher Map Packs – die kosteten aber keinen Cent.

Ah, die 90er! Als die US-Version von Diablo erschien, war ich gerade 15 geworden. Nickelodeon zeigte statt 24 Stunden »Spongebob« am Tag noch »Rockos modernes Leben« und »Ren & Stimpy«. Zwischen den Episoden liefen Werbespots für Produkte mit Namen wie Spee, Bref und Harpic – alles Geräusche, die man macht, während man einen Schlaganfall hat. Pringles waren noch ordentlich groß und die verdammte Dose nicht zu 40 Prozent mit Luft gefüllt. Und ein nagelneues Action-RPG von Blizzard konntest du schon direkt ab Release uneingeschränkt und ohne Fehlermeldungen spielen, weil der Singleplayer-Modus keinen behämmerten Online-Zwang und ranzige Server hatte.

Konzentrierter Spaß

PC-Rollenspiele der 90er waren so komplex, dass man zum richtigen Verständnis Kurse an der Fachhochschule belegen musste. Stundenlang habe ich mit Freunden darüber diskutiert, ob mein Zwerg in der Nordland-Trilogie um Das Schwarze Auge lieber Feilschen, Schätzen oder Gassenwissen leveln soll. Da war Diablo angenehm anders, es war aufs Wesentliche eingedampft. Ich bin Krieger, ich gehe in einen Dungeon, ich sehe einen Zombie. Ich klicke den Zombie an. Mein Krieger schwingt sein Schwert, der Zombie zerlegt sich in seine Bauteile, und es purzeln ein paar Goldstücke vom Himmel. Geil!

Ab und zu fällt auch mal ein Putzlappen runter, den ich als Rüstung verwenden kann, oder ein Brett mit Nagel drin, das höhere Schadenswerte hat als mein Schwert. Simpel, aber in Sekundenschnelle erlernt und sofort spaßig! Okay, das ist natürlich keine große Herausforderung. Die Zombies sind so agil und so gefährlich wie die Schlange vor der Medikamentenausgabe im Altersheim. Schlimmstenfalls rennt mal so ein quietschiger Gefallener davon und lockt mich in einen Raum voller Gegner, doch

die sind allesamt zu blöd, um sich gegen meine mächtigste Waffe zu wehren: meine tödliche Kombination aus Shift-Taste und Türrahmen. Diablo ist für Luschen und kann mir und meinem überragenden Intellekt als Hardcore-Rollenspieler nichts anhaben. Meine gefährlichsten Gegner sind zu diesem Zeitpunkt noch explodierende Fässer, aber dafür gibt es schließlich Heilränke. Wenn ich erst mal einen Heilzauber finde, bin ich unbesiegbar! Mein Selbstvertrauen hält nicht lange an, Diablo hat da eine spezielle Sauerei für Neueinsteiger wie mich parat.

Tod statt Tutorial

Ich komme an einen kleinen, quadratischen Raum. Der ist mit noch mehr zerstückelten und aufgespießten Leichen dekoriert als der Rest des Dungeons. Ich öffne die Tür und heraus kommt ein roter Fettsack mit einem Fleischerbeil: The Butcher. Den klicke ich an wie alle anderen Monster zuvor, nur gehen die meisten meiner Angriffe ins Leere und er kloppt mich recht müheelos weg. Das ist Diablos subtile Art, einem mitzuteilen, dass man Lebenspunkte im Auge behalten, Tränke benutzen und im Zweifelsfall fliehen oder auch mal ein Portal benutzen sollte. In modernen Spielen fehlt mir das manchmal. Im Jahre 2019 hätte mir das Spiel wohl Folgendes mitgeteilt: »Deine Lebenspunkte sind unter 92% gesunken. Drücke 1, um einen Heiltrank zu benutzen.« Und beim Tod vielleicht noch: »Du kannst in den Spieleinstellungen jederzeit in den Casual-Modus wechseln.« Vielleicht hätte ich auch gar nicht selbst gegen den Butcher kämpfen

müssen, sondern hätte nur eine aufwändig und exorbitant teuer produzierte Rendersequenz zu sehen bekommen, in der mein Charakter den Boss tötet. 1996 war Gaming aber noch kein Mainstream. Da legten Entwickler noch nicht so viel Wert darauf, ob sich auch meine Schwiegermutter beim Zocken episch fühlt.



Diablo war brutal, düster und blutrünstig. Wir hatten sofort die US-Version bestellt, weil wir befürchteten, das Spiel könnte in Deutschland auf dem Index landen.

Diablo-2-LAN-Partys

Es folgten quälend lange Wochen, Monate, ja sogar Jahre bis zum Release von Diablo 2! Wo man heutzutage fünf Minuten nach dem Kauf eines Spiels die Ankündigung für einen Nachfolger erhält und in der Zwischenzeit mit winzigen DLCs zu 20 Öcken pro Stück über Wasser gehalten wird, kam zu Diablo erst mal überhaupt nichts, dann kam die mäßige Erweiterung eines Drittanbieters in Form von Hellfire. Bis zum Juni 2000 mussten wir darben, bevor wir Diablo 2 endlich in

die Finger bekamen. »Wir«, das waren mein Vater, meine Geschwister, diverse Schulfreunde und ich, die sich alle eine Version des Spiels teilen mussten – Nero und Gamecopyworld haben geholfen. Ich habe inzwischen Buße getan und das Spiel unzählige Male gekauft, schon aufgrund zig verlorener und verlegter Keys, CDs, verschlammter Login-Informationen und Freunden, denen man keine Spiele leihen sollte. Aber zum Release hatten wir eben nur ein Original, das wir uns alle teilen mussten. Lokaler Multiplayer war so oder so unvermeidbar. DSL-Flatrate gab's nicht und das Internet bestand für mich zu diesem Zeitpunkt praktisch ausschließlich aus dem Online-Angebot von AOL für sagenhafte sechs Mark pro Stunde. Zum Start von Diablo 2 hatten meine beiden Brüder und ich sowie ein bis zwei Schulfreunde darum jedes Wochenende LAN-Party. Protagonisten: Kampfsau der Barbar, Lightcry der Totenbeschwörer (die Emo-Phase meines Bruders) und Dantares der Paladin sowie wechselnde Gastauftritte – wer halt gerade von seiner Mutter die Erlaubnis bekam, samt Rechner bei uns zu pennen.

48 Stunden Dauerzocken

Diablo 2 war phänomenal und übertraf all unsere Erwartungen. Der Soundtrack von Matt Uelmen gehört für mich bis heute zum Besten, was es akustisch jemals in einem Videospiel gegeben hat. Nach einer langen Session ließ ich manchmal den Rechner bei niedriger Lautstärke laufen und hörte dann beim Einschlafen der Spielmusik zu – im Hauptmenü von Diablo 2 spielt ein Medley aus den Tracks zum Spiel. Manchmal schaffte ich es aber gar nicht bis ins Bett. An manchen Wochenenden waren wir nach 48 Stunden Dauerzocken so kaputt, dass wir schon mal irgendwo auf dem Boden eingeschlafen sind, gerne auch mitten im Flur. Wir haben gekloppt, gelootet und gefarbt wie die Gestörten. Das Spiel hatte jetzt ein richtiges Skill-System mit unterschiedlichen Spielweisen. Wir haben unseren jüngsten Bruder dafür ausgelacht, dass er Skill-Punkte aufgehoben hat, bis er für seine Spielweise wichtige Fähigkeiten damit verbessern konnte. Die Idioten waren wir selbst, aber das wussten wir damals nicht. Wir haben uns miteinander duelliert, haben um die Wette gelevelt. Doch wo kein Battle.net regiert, da herrscht Jamella – so heißt der Charaktereditor für Diablo 2, mit dessen Hilfe man jeden Aspekt seines Charakters mithilfe einiger Klicks verändern kann. Und so hatte ich an einem Wochenende, an dem ich für ein paar Stunden länger aufblieb als meine Brüder, plötzlich 20 Level Vorsprung. Die wussten natürlich, was los war, weil sie nicht komplett bescheuert sind. Ich habe trotzdem alles abgestritten und auf unsere Mutter geschworen (I'm sorry,

Diablo 2 bot deutlich mehr Vielfalt in der Spielwelt und Gegenauswahl. Boss-Maden in Wüstentunneln sind toll!



momma!), dass ich mir sämtliche Level ganz ehrlich erspielt habe.

Action und Anspruch

Auch allein war Diablo 2 für seine Zeit einfach großartig. Eine riesige, abwechslungsreiche Spielwelt, hufenweise Zwischensequenzen und eine düstere Story, in der die Hauptfiguren aus dem ersten Teil alle abgemurkst werden. Der Krieger, der die grandiose Idee hatte, sich Diablos Seelenstein ins Hirn zu pflanzen, wurde zu Diablos neuem Wirt. Die Jägerin gibt als Blood Raven bereits im ersten Kampf von Akt 1 den Löffel ab, der Abgang des Magiers folgt in Akt 2 in der Zuflucht unter dem Palast von Lut Gholein. Diablo höchstselbst hat im Endkampf einen der coolsten Einzeiler überhaupt: »Not even death can save you from me!« Und 2001 ging es mit der Erweiterung Lord of Destruction noch mal richtig ab: Zwei neue spielbare Charaktere, Item-Sets, Crafting, Runenwörter – aus dem einst eher primitiven Diablo wurde ein richtig komplexes Spiel. Okay, manche Ideen waren besser als andere. Neben Heil-, Mana- und Regenerationstränken in zu vielen verschiedenen Größenordnungen gab es Gegengift, Ausdauertränke und ein Elixier zum Auftauen, sowie Tränke zum Werfen, die Explosionen und Giftwolken auslösten. Das war einfach zu viel. Zusätzlich zur Hausapotheke konnte man seit der Erweiterung seinen ohnehin schon viel zu geringen Inventarplatz dann noch für Talismane mit diversen Passivboni opfern. Und Talentbäume, bei denen man Punkte in Fähigkeiten stecken musste, an denen man keinen Bedarf hatte, nur um an die Skills weiter unten im Tree zu gelangen, waren auch nicht so prall. Damals hielt es Blizzard auch noch für eine gute Idee, Spieler wieder bei null anfangen zu lassen, falls sie ihre Punkte schlecht verteilt hatten. Die Möglichkeit zur Neuverteilung kam erst später.

Mods statt Teil 3

Diablo 3 fand ich seit dem ersten Gameplay-Trailer hässlich. Der Grafikstil erinnert mich mehr an Warcraft als an Diablo. Die langsamen, klassisch angehauchten Musikstücke im Spiel lösen bei mir Sekundenschlaf aus. Das Endlos-Gameplay fühlt sich für mich vollkommen sinnlos an. Es gibt immer einen höheren Rift-Level, alle paar Updates gibt's eine höhere Qualitätsstufe für legendäre Gegenstände, man farmt immer den gleichen Kram mit immer höheren Werten, ist nie fertig, hat nie irgendein Ziel erreicht, die Tretmühle geht unendlich lang weiter. Mit Diablo 2 bist du irgendwann fertig, irgendwann hast du jeden Boss auf jedem Schwierigkeitsgrad besiegt, hast das Maximallevel erreicht und die besten Gegenstände gefarbt. Ein Spiel darf auch ganz einfach mal vorbei sein. Der Erfolg gibt Diablo 3 natürlich trotzdem Recht, aber einen alten Sack wie mich begeistert es einfach nicht mehr. Ich spiele wieder Diablo 2 mit der Mega-Mod Median XL. Das finden viele zu überladen, zu stark verändert, aber ich habe einfach saumäßig viel Spaß an all den neuen Fähigkeiten und Spielweisen, an den bockschweren neuen Bosskämpfen und Dungeons – und an der Tatsache, dass es am Ende eben trotzdem immer noch Diablo 2 ist. ★