

## Making of Diablo 2

## ZUM TEUFEL NOCHMAL!

Im Sommer 2000 wird wieder verzückt geklickt: Der Nachfolger zu Diablo fesselt mit mehr Abwechslung, Tiefgang und Beuterausch-Glücksgefühlen. Wir stürzen uns mit David Brevik und Bill Roper in Entwicklungsanekdoten: Was war geplant, wo wurde gekürzt, wie wuchsen die Talentbäume – und was steckte hinter dem Arbeitstitel »Starblo«? Von Heinrich Lenhardt

Am 2. Weihnachtsfeiertag 1996 ist der Teufel in Form des Gold-Masters endlich im Kasten. Und die Entwickler von Diablo sind nach einem kräftezehrenden Crunch-Endspurt ziemlich bedient: Alles, nur keine Fortsetzung! Oder vielleicht doch? »Nachdem Diablo fertig war, spielten wir etwa drei Monate lang mit Ideen für unser nächstes Projekt herum, aber nichts blieb hängen. Langsam begann sich die Idee einer Diablo-Rückkehr in die Diskussionen einzuschleichen und nach ein paar Monaten Erholung war es auf einmal klar, dass unser Diablo-Burnout vorbei war«, erinnerte sich Erich Schaefer 2000 in einem Diablo-2-Postmortem an die anfängliche Katerstimmung.

**Zweifel an der Fortsetzung**

Der langjährige Blizzard-Produzent Bill Roper kennt dieses Gefühl nur zu gut: »Es gibt immer diese Diskussionen, wenn du mit einem Spiel fertig wirst, vor allem wenn es

eine Weile gedauert hat. Man ist am Ende erschöpft und fragt sich: ›Wollen wir das wirklich wieder machen?‹ Und bei Blizzard North hatte man nach der Veröffentlichung von Diablo ähnliche Gedanken wie wir damals, als das erste Warcraft rauskam. Da wurden zunächst alle möglichen Ideen gepitcht. Eine lautete ›Orks in der heutigen Welt‹. Es hieß: ›Stell dir vor, dass Warcraft 2 damit beginnt, dass du einen Piloten in einem Düsenjäger siehst, und dann kommt ein Drache durch ein Portal!‹ Nun, es war keine schlechte Entscheidung, letztendlich ins Fantasy-Reich Azeroth zurückzukehren.

Als wir David Brevik 2019 darauf ansprechen, kann der sich gar nicht mehr daran erinnern, welche Ideen nach Diablo zunächst im Raum standen. Was vielleicht auch daran liegt, dass er vier Tage nach Erscheinen des Spiels erstmals Vater wird und sich eine Elternauszeit nimmt. Als Brevik Mitte April 1997 wieder ins Büro kommt, ist der Flirt mit

anderen Ideen schon vorbei – das Team von Blizzard North fühlt sich bereit, es wieder mit Diablo aufzunehmen. Und das nicht nur wegen des unerwartet großen Verkaufserfolgs in den ersten Monaten; schnell stapeln sich die Ideen für eine ambitionierte Fortsetzung des Action-Rollenspiels.

Es gibt kein detailliertes Designdokument, aber einen groben Plan: Größer soll der Nachfolger werden, mit mehr Regionen, fünf neuen Charakterklassen und richtigen Story-Quests. Das ursprüngliche Ziel lautet, in zwei Jahren ein vier Mal so großes Spiel wie Diablo zu entwickeln. Das klingt realistisch, schließlich arbeitet man auf dem Fundament des Vorgängers und kann es sich leisten, das Team zu erweitern. Aber ganz so leicht ist es dann natürlich nicht.

**Der Crunch ist die Hölle**

Eine Mischung aus ambitionierten Ideen und legerer Projektplanung führt zu einer



Battle.net-Action anno 2000: Bei Diablo 2 stürzen sich bis zu acht Spieler in die Schlacht, offizielle Battle.net-Server laufen heute noch.



Eines der ersten veröffentlichten Pressebilder von Diablo 2 hat unten noch einen Platzhalter für die Benutzeroberfläche.



Die Amazone wird als erster Charakter fertig. Als GameStar Anfang 1999 Diablo 2 ausprobiert, ist auch die Zauberin schon gut in Form.

dreijährigen Produktion, bei der im letzten Drittel quasi durchgeschuftet wird. »Wir waren jung, dumm und scherten uns nicht wirklich darum, idiotisch lange zu arbeiten. Letztendlich hat uns das eingeholt«, meint Brevik zur Belastung. »Es ging etwa im Juni 1999 mit dem Crunch los, denn wir wollten eigentlich bis Weihnachten mit dem Spiel fertig sein. Aber wir verpassten diesen Termin und crunchten dann bis zur Veröffentlichung [im Juni 2000] weiter. Es war echt schlimm.« Wenigstens ist dabei etwas Besonderes herausgekommen. »Ich bereue nichts«, hat Erich Schaefer resümiert. »Diablo 2 hat eine Menge Leben ruiniert, aber das war es wert.«

Die Fortsetzung führt uns aus dem Dungeon des Vorgängers in eine große, weite Welt hinaus. Dabei perfektioniert das Spiel die Loot-Beglückung mit Neuerungen wie sockelbaren Gegenständen. Es ist so etwas

wie der ideale Nachfolger, der die Tugenden seines Vorgängers konsequent fortsetzt und ausbaut. Und der seine Klick-Action durch eine Neuerung bei der Charakterentwicklung erheblich abwechslungsreicher und taktisch interessanter macht. Heute ist dieses Feature aus Action- und Rollenspielen kaum mehr wegzudenken.

#### Talente, die auf Bäumen wachsen

Zu Beginn der Diablo-2-Produktion ist eigentlich nur eine erweiterte Version des Talentsystems aus dem Vorgänger geplant. Da gab es 28 Zaubersprüche, die sich alle drei Charakterklassen teilten. Beim Nachfolger denkt man zunächst an jeweils 16 exklusive Talente für jede der fünf Klassen.

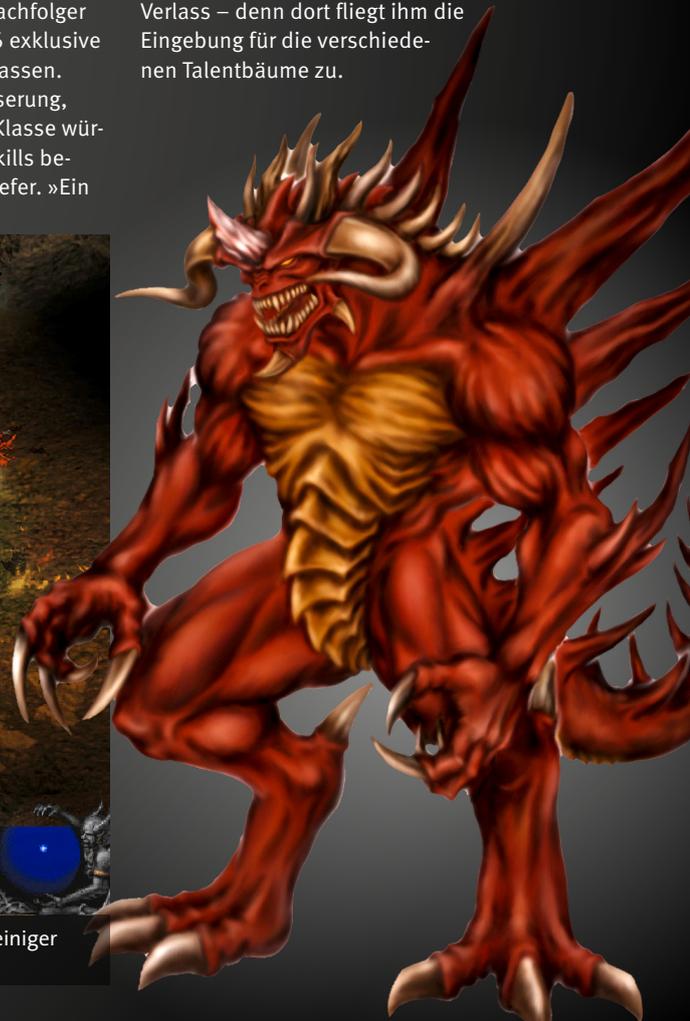
»Das wäre sicherlich eine Verbesserung, aber sämtliche Charaktere einer Klasse würden letztendlich alle dieselben Skills beherrschen«, analysiert Erich Schaefer. »Ein

anderes Problem war, dass die Spieler viel häufiger Zauberbücher für andere Klassen als für ihre eigene finden. Der Talentbaum löste diese Probleme.«

Wenn David Brevik ins Büro kommt und meint, dass ihm heute Morgen mal wieder was unter der Dusche eingefallen ist, sollte das Team gewappnet sein: Es könnte eine Menge Arbeit bedeuten. Manchmal werden diese Eingebungen nicht weiterverfolgt, weil sie zu hochfliegend oder verrückt klingen. Aber als man diskutiert, wie sich die einzelnen Charakterklassen stärker voneinander abheben könnten, ist auf Breviks Dusche Verlass – denn dort fliegt ihm die Eingebung für die verschiedenen Talentbäume zu.



Bei den Bossen am Ende jedes Akts zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an. Dank einiger Tränke und Stadtportal-Rückzüge wird auch der garstige Duriel geplättet.



## Killer-Kühe und Darm-Bieger: Spaß mit Diablo 2

Mit Diablo ist nicht zu spaßen. Die bei Blizzard North entwickelten ersten Spiele der Serie zeichnen sich durch eine beklemmende, düstere Stimmung aus. Eine Ausnahme von der Humorlosigkeit macht man bei Diablo 2: Als Antwort auf die falschen Gerüchte, beim ersten Teil gäbe es einen geheimen Kuh-Level, wird eine Wiederkäuferwelt als Easter Egg eingebaut.

Für Käufer der deutschen Version gibt es einen ungeplanten zusätzlichen Grund zum Schmunzeln: die Namen der Minibosse. Sie werden aus verschiedenen zufälligen Wörtern zusammengesetzt, was selbstredend schon im englischen Original für ansatzweise skurrile Resultate sorgt. Seine volle Wucht entfaltet das System jedoch erst im Deutschen, wo die einzelnen Begriffe ohne jedwedes Feingefühl für die daraus resultierenden Konstrukte wörtlich übersetzt wurden.

Bei der Kür der Redaktionsfavoriten setzte PC Player damals »Darm-Bieger das Gespenst« auf Rang 1, noch vor furchteinflößenden Namen wie »Stink-Schild der Zerstörer«. Zu den schrägeren Sichtungen, die deutsche Spieler notiert haben, gehören auch Klassiker wie »Rotz-Kopf der Heuler«, »Rost-Schaum der Aufspießer« oder »Krumm-Lust der Unheilige«. Zwischenbosse in Diablo 2 können überraschend tödlich sein, beim Spielen der deutschen Version besteht zusätzlich Totlachgefahr.



1. Nachdem unbegründete Gerüchte über einen Diablo-Kuhlevel die Runde machten, reagierte Blizzard am 1.4.1999 mit dieser Aprilscherz-Grafik. 2. Und es gibt ihn doch: Nach Durchspielen von Diablo 2 können wir durch einen Kniff den versteckten Kuhlevel betreten. 3. Die zufällig zusammengesetzten Miniboss-Namen beschenken der deutschen Version eine Portion unbeabsichtigten Humor. 4. Von wegen »Wut-Grummler«: Deutsche Diablo 2-Spieler sammelten die schrägsten Bossnamen in Screenshot-Collagen,

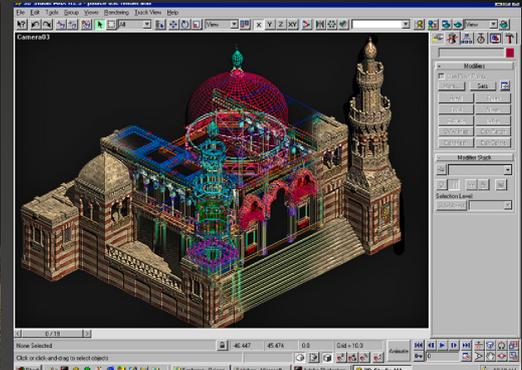
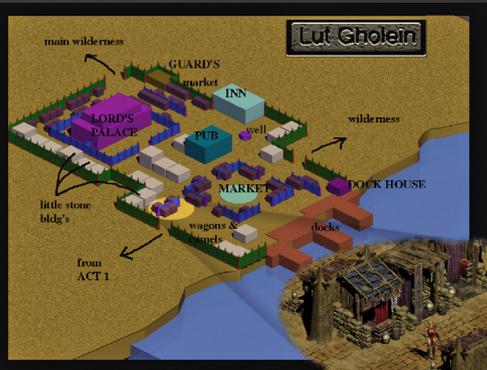


»In Strategiespielen wie Civilization 2 oder Master of Orion 2 werden häufig verzweigende Forschungsbäume angezeigt, bei denen du Technologien erforscht, um langsam besser zu werden und neue Sachen freizuschalten. Das war etwas, das mir viel Spaß gemacht hat«, meint Brevik zu seinen Inspirationsquellen.

### Von Starcraft beeindruckt

Das Team von Blizzard North spielt auch frühzeitig Versionen von Starcraft, das bei den Kollegen im Hauptquartier entsteht. Da

wird zwar kein Baumstrukturmenü im Spiel angezeigt, aber es gibt ein ähnliches Prinzip: Was schalte ich durch Bau und Forschung in welcher Reihenfolge frei? Bill Roper erinnert sich: »Die Starcraft- und Diablo-Teams konnten während der Entwicklung gegenseitig ihre Spiele ansehen. Wir hatten diese Studio-übergreifenden Review-Meetings, in denen Feedback gesammelt wurde. Und bei Blizzard North war man davon fasziniert, wie sich die Technologiebäume bei Starcraft entwickelten. Daraus wurde dann »Wie wäre es, wenn wir die Idee nehmen, aber sie bei der Talententwicklung anwenden?« Daraus resultierten die Talentbäu-



Lut Gholein nimmt Gestalt an. Anhand von Konzeptskizzen machen sich die Grafiker mit 3D Studio Max an die Arbeit. Schließlich muss die Wüstenstadt nur noch mit Charakteren bevölkert werden.

me mit verschiedenen Kategorien, die nicht Teil des ursprünglichen Designs waren. Das wurde ein Feature, das in allen möglichen anderen Spielen aufgegriffen und fortentwickelt wurde.« Zum Beispiel erinnert das Talentsystem des klassischen World of Warcraft nicht von ungefähr an die Skill-Wahl von Diablo 2. Als Diablo 3 dann 2012 die Talenbäume einmottet, vermissen viele Spieler die Flexibilität des alten Systems.

#### Trau, schau, online

Multiplayer war von Anfang an für Diablo geplant, aber erst in der Endphase der Entwicklung wurde im Blizzard-Hauptquartier der neue Online-Dienst Battle.net montiert. Über das Internet mit Leuten aus aller Welt zu spielen, ist Ende 1996 noch etwas arg Exotisches. Auch die Entwickler von Blizzard North müssen Lehrgeld zahlen: Die Diablo-Charakterdaten werden lokal auf den PCs der Spieler gespeichert. Dort lassen sich die Charaktere leicht editieren und auch in Online-Partien verwenden, ohne dass ein Server-Check erfolgt. »Schummeln war im ersten Diablo so verbreitet, dass wir es unbedingt beheben wollten«, bekräftigt Brevik. »Und die einzige Möglichkeit, das zu tun, war die Umstellung des Netzwerkmodells von Peer-to-Peer auf Client-Server [bei Diablo 2]. Das ist dann theoretisch Hack-sicher, aber in Wirklichkeit gab es Hintertürchen im Code, wodurch du Sachen wie duplizierte Items anstellen konntest. Wir haben schließlich eine Menge dieser Löcher schließen können, aber es waren weitaus mehr, als wir gedacht hatten, was an unserer mangelnden Erfahrung mit dem Client-Server-Modell lag.«

Auch wenn es gerade zu Beginn noch im Battle.net-Gefüge knirscht, ist das Online-Spielerlebnis von Diablo 2 erheblich robuster und spaßiger als beim Vorgänger. Und seine Entwickler flirteten im Laufe der Jahre sogar mit MMO-Ansätzen.

#### Battle.net-Stadtplanung

Diablo 2 bietet erhebliche Multiplayer-Verbesserungen, doch die Idee einer »Battle.net-Stadt« wird aus Zeitgründen dann doch nicht umgesetzt. Das Konzept erinnert an Social Hubs in modernen Online-Spielen: Die User steuern ihre Charaktere in einer

gegnerfreien Zone, in der sie mit anderen chatten und handeln können.

»Du hättest nie die Spielwelt verlassen«, erklärt Brevik. »Um von der Stadt aus in eine Partie zu starten, wärst du durch eine Tür gegangen, die in den 1. Akt führt oder wo immer du hinreisen willst.« Dass es im fertigen Diablo 2 statt des Spielwelttreffpunkts nur ein Lobby-Menü gibt, liegt an den Terminsorgen: »Wir sagten uns: »OK, wir haben nicht die Zeit, um die Battle.net-Stadt zu machen, obwohl wir sie alle wirklich wollten. Wir sind schon zu spät dran und müssen etwas rauswerfen, in das noch nicht so viel Arbeit gesteckt wurde.««

Die Battle.net-Stadt bleibt nicht das einzige Opfer der zu kurzen Entwicklungszeit von Diablo 2, wie Brevik berichtet: »Wir hatten das Projekt mit allen möglichen Ideen aufgebläht, wir hatten Ambitionen und wollten alles unterbringen, aber nichts rauswerfen. Aber letztendlich haben wir doch etwas geschnitten: Ursprünglich sollte es schon vor der Erweiterung fünf Akte im Spiel geben, die wir auf vier runtergekürzt haben. Und der vierte ist eigentlich auch nur ein halber Akt.«

#### Entscheidungen am Schneidetisch

Bill Roper kann sich noch vage daran erinnern, dass es spät in der Produktion eine vielversprechende Idee für einen weiteren Spielmodus gibt. Die wird aus Zeitgründen aber dann lieber doch nicht umgesetzt, weil das Team ohnehin schon bis tief in die Nacht mit Tests und Bug-Bearbeitung beschäftigt ist: »Ich weiß noch genau, wie ich um 2:30 Uhr morgens mit [Senior Producer] Matt Householder und [QA-Leiter] Christian Arretche im Besprechungsraum saß und wir durch die Bug-Listen gingen.«

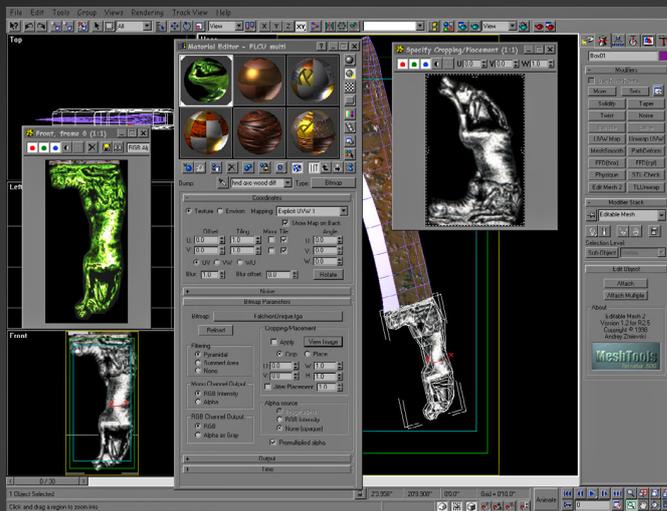
Sorgen um den Testaufwand führen auch dazu, dass eine wahrlich teuflische Boss-Eigenschaft nicht im fertigen Spiel landet: »Es gab einen Boss, der während des Kampfs die Heil- und Mana-Tränke aus deinem Gürtel entfernt und in der Umgebung verstreut. Also rennst du panisch herum und ver-



Knochenspeer gegen Flammensäule: Wiedersehen mit Diablo am Ende des zweiten Spiels.



In Diablo 2 erfreut sich Deckard Cain noch bester Gesundheit und wird oft besucht, damit er unsere magischen Gegenstände identifiziert. Beute ist schließlich das halbe Heldenleben – mindestens.



Damit Bosse in einem regelrechten Beuteschauer umkippen können, müssen die Gegenstände erst einmal modelliert werden. Hier ist ein Grafiker mit der Fertigstellung der Falchion-Waffe beschäftigt.

suchst, sie wieder aufzusammeln«, erinnert sich Roper. »Das war eine wirklich interessante Idee, die sogar programmiert wurde. Aber ich dachte mir: Mann, das ist noch so verbuggt und verursacht so viele Probleme. Wir hatten deswegen eine große Diskussion: Nehmen wir uns die Zeit, das zu fixen, damit der Bosskampf etwas ganz Besonderes wird? Oder bleiben wir bei seiner ursprünglichen Version? Und wir entschieden uns für Letztere, denn so cool die Idee auch klang, hatten wir keine Ahnung, solange sie nicht gründlich getestet wurde: Ist das für die Spieler vielleicht keine aufregende Herausforderung, sondern einfach nur super frustrierend? Vor allem im Multiplayer bestand das Risiko, dass der ganze Bosskampf dadurch Probleme macht. Und wir hatten nicht die Zeit, diese Fragen zu beantworten, denn wir waren dabei, das Spiel fertig zu machen. Also hieß es: Nein, lasst uns das wieder rausnehmen.«

**Tausende Spieler gleichzeitig**

Die bei Diablo 2 nicht realisierte Idee von der Battle.net-Stadt wollen Brevik & Co. ei-

gentlich beim Nachfolger wieder aufgreifen: »Nach Diablo 2 teilten wir Blizzard North in zwei Teams auf. Eines arbeitete an Diablo 3 und das andere an einem ganz neuen Projekt. Zusätzlich gab es ein kleines Team, das sich um Technologie kümmerte, denn Diablo 3 sollte unser erstes 3D-Spiel werden«, erklärt Brevik, der auch relativiert, was es mit dem damaligen MMO-Ansatz auf sich hatte: »Es war kein MMO im Sinne von Everquest oder World of Warcraft, es hatte nicht diesen Spielstil. Es wäre ein MMO mit der Action und dem Aussehen und dem Spielgefühl eines Diablo gewesen, bei dem aber Tausende von Leuten gleichzeitig durch die Spielwelt laufen konnten.«

Während dieser Phase rund um 2001 und 2002 beschäftigt sich das zweite Team von Blizzard North auch mit verschiedenen anderen Ideen. Etwa mit einem Spiel, das sich um Drachen dreht, oder einem Projekt, bei dem man kleine Teams steuert, wie uns David Brevik verrät: »Das war gewissermaßen ein Diablo-artiges Spiel, doch du kontrollierst fünf Charaktere gleichzeitig. Aber beide Spiele kamen nicht sonderlich weit, wir ar-

beiteten wohl jeweils sechs Monate daran, bis uns klar wurde, dass es nicht das Richtige ist.« Deutlich vielversprechender ist das nächste Konzept: ein Action-Rollenspiel, das in einer neuen SF-Welt angesiedelt ist – sich spielerisch aber an einer wohlbekannten Dämonenbekämpfung orientiert.

**Diablo im Weltraum**

»Wir wollten ein Diablo-Weltraumspiel machen, dem wir den Spitznamen ›Starblo: geben«, erinnert sich Brevik. Auf Warcraft folgte bei Blizzard die Serie Starcraft, da schien dieser augenzwinkernde Arbeitstitel für einen Diablo-Seelenverwandten naheliegend. Starblo sollte ein futuristisches Action-Rollenspiel im Diablo-Stil sein, bei dem man verschiedene Planeten besucht. Es würde sich mit Diablo 3 die neue 3D-Grafiktechnologie teilen, aber nicht dessen MMO-Ansatz versuchen. Spielerisch waren viele Ähnlichkeiten zu Diablo-2-Systemen geplant. »Ich dachte, dass wir da einige echt spaßige Ideen hatten«, meint Brevik.

Warum wurde nichts aus Starblo? »Das Projekt machte gute Fortschritte, aber dann



Die Forschungsbaume in den Strategiespielen Civilization 2 und Master of Orion 2 inspirieren David Brevik zur Idee von Talentbäumen, in denen man allmählich immer mehr Charakterfähigkeiten lernt.

## Interview mit David Brevik

David Brevik hatte die ursprüngliche Diablo-Spielidee und war dann auch Hauptprogrammierer des Action-Rollenspiels. 2003 verließ er Blizzard schließlich und wurde einer der Mitgründer von Flagship Studios (Hellgate: London). Danach leitete Brevik bei Gazillion Entertainment die Entwicklung des Action-Rollenspiels Marvel Heroes. Im Januar 2016 startete er sein Ein-Mann-Studio Graybeard Games, dessen erste Veröffentlichung It Lurks Below im Mai 2019 aus der Early-Access-Phase schlüpfte.



»Mein Hauptcharakter ist noch immer der Barbar.«

**GameStar:** David, bist du es eigentlich inzwischen leid, nach 20 Jahren immer noch über Diablo zu reden?

**David Brevik:** Ich rede liebend gerne über Diablo und weiß das Interesse daran zu schätzen. Es kommt so selten vor, dass man im Laufe seiner Karriere die Gelegenheit hat, an etwas derart Unglaublichem mitzumachen. Ich schätze mich einfach nur glücklich, dass ich Teil der Entwicklung und dieses Teams war, da fällt es mir leicht, jederzeit darüber zu reden.

**Welche ist eigentlich deine Lieblingsklasse in Diablo 2?**

Mein Hauptcharakter ist immer noch der Barbar. Ich liebe es einfach, anzustürmen und um mich zu hauen. Das liegt mir sehr am Herzen und deshalb ist der Barbar mein Favorit.



Das Blizzard-North-Team 1997 zu Beginn der Diablo-2-Entwicklung. Die Diablo-Statue wird von David Brevik (links) und Erich Schaefer flankiert. Max Schaefer hält Sicherheitsabstand und sitzt hinten rechts auf der Mauer.

**Wie macht sich It Lurks Below inzwischen, gibt es bereits Pläne für ein weiteres Spiel?**

Es läuft wirklich gut, ich arbeite immer noch als Ein-Mann-Team daran. Erst kürzlich ist ein neuer Patch rausgekommen, der eine Menge Spieländerungen enthält. Die Leute haben Spaß daran und es kommt bald auch auf anderen Systemen heraus. Im Moment bin ich ganz auf It Lurks Below konzentriert, aber im Frühling 2020 habe ich vielleicht weitere Pläne.

Das Blizzard-North-Team 1997 zu Beginn der Diablo-2-Entwicklung. Die Diablo-Statue wird von David Brevik (links) und Erich Schaefer flankiert. Max Schaefer hält Sicherheitsabstand und sitzt hinten rechts auf der Mauer.

kam es zu Unstimmigkeiten mit den Eigentümern von Blizzard – nicht Blizzard selbst, sondern dem damaligen Mutterkonzern Vivendi.« Es ist ein Streit mit weitreichenden Folgen: Weil das Vivendi-Management Starblo auf Eis legt, reichen die Studiogründer David Brevik, Erich Schaefer und Max Schaefer zusammen mit Bill Roper ihre Kündigung ein und starten Flagship Studios (Hellgate: London). Blizzard North wird 2005 geschlossen, das verbliebene Personal im südkalifornischen Blizzard-Hauptquartier integriert und die Entwicklung von Diablo 3 wieder komplett von vorne begonnen.

**Zeugs killen, Beute raffen. Das ist die Story!**  
Dem ersten Diablo merkte man an, dass sich Blizzard North auf Spielmechaniken

konzentrierte, aber wenig um die Hintergrundgeschichte kümmerte. Die wenigen Missionen wurden erst gegen Ende der Entwicklung ergänzt und hatten entsprechend wenig mit der Hauptaufgabe zu tun. Auch dieser Aspekt soll bei der Fortsetzung verbessert werden: »Es gab Bedarf für mehr Tiefe beim Gameplay und mehr Tiefe bei der Story, und ich denke, dass uns beides gelungen ist«, meint Bill Roper. Er gehört zu den Teammitgliedern, die sich um die Hintergründe und Zusammenhänge der Spielwelt kümmern, von den Charakteren bis zu den Seelensteinen. Auch wenn er lachend einräumt, dass diese Aspekte für manche Spieler eher nebensächlich sein dürften: »Wir haben einiges an Arbeit in den Aufbau der Diablo-2-Welt gesteckt. Aber es gibt Leu-



Bei Blizzard North ist man auch von Starcraft beeindruckt, bei dem jede der drei Fraktionen neue Technologien und Einheiten freischalten kann.



So kommen die Entwickler von Diablo 2 auf ihr Talentbaumsystem. Hier ein Blick auf die Amazone Anfang 1999, einige Begriffe und Wirkungen sollten sich noch ändern.



Mit Patch 1.10 werden 2003 die Talentbäume von Diablo 2 reformiert. Durch neue Synergien können Anfangstalente später gelernte Fähigkeiten verstärken.



Spektakuläre Rendervideos der Cinematic-Künstler aus dem Blizzard-Hauptquartier stimmen auf die einzelnen Storykapitel ein.



Auch im Spiel selbst bemühen sich die Entwickler um spürbar mehr Handlungselemente und Storymissionen.

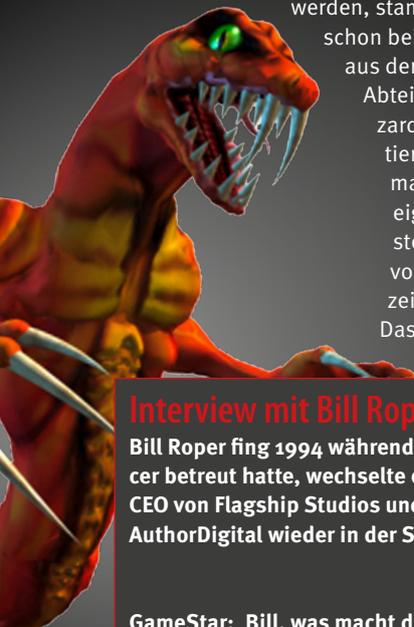
te, die sagen: »Zeugs killen und Beute raffen – das ist die Story, Mann!«

Die spektakulären Videos, mit denen die einzelnen Kapitel eingeläutet werden, stammen wie schon beim ersten Teil aus der Cinematic-Abteilung des Blizzard-Hauptquartiers. Da hat man so seine eigenen Vorstellungen davon, was man zeigen will: Dass am Ende

des ersten Diablo unser Held den Seelenstein absorbiert und sich damit opfert, kam für die Spielentwickler von Blizzard North überraschend. Und auch bei Diablo 2 rendern die Künstler mitunter etwas eigenwillig vor sich hin, ohne sich groß mit den Kollegen im Norden abzustimmen. »Manchmal sagten wir: »Also wirklich, Jungs, das hat doch gar nichts mit dem Spiel zu tun.« Aber bei anderen Videos, die sie machten, passen wir unsere Charaktere im Spiel an. Es ging hin und her«, hat Erich Schaefer die Zusammenarbeit in Erinnerung. Doch während diese Renderfilme durch die Bank gepriesen werden, ist die eigentliche Spielgrafik von Diablo 2 nicht unumstritten.

**Darum kein 3D**

Als Diablo 2 Ende Juni 2000 schließlich erscheint, erntet es viel Lob für spielerische Stärken und zuverlässige Sogwirkung. Manche Nase wird aber wegen der veraltet wirkenden Pixelgrafik gerümpft, zumal die Auflösung zunächst überschaubare 640x480 Bildpunkte beträgt. Dabei hat sich Blizzard North schon 1997 durchaus mit 3D-Grafik beschäftigt, aber aus zwei Gründen die Finger davon gelassen. Zum einen ist da die Sorge um den ohnehin schon etwas dubiosen Terminplan, eine 3D-Engine hätte man von Grund auf neu entwickeln müssen. »Es gab keine Fertiglösungen wie heute Unity oder die Unreal Engine«, betont Bill Roper.



**Interview mit Bill Roper**

Bill Roper fing 1994 während der Warcraft-Entwicklung bei Blizzard an. Nachdem er das erste Diablo als Produzent betreut hatte, wechselte er für die Arbeit am Nachfolger ganz zu Blizzard North. Roper war 2003 bis 2008 CEO von Flagship Studios und arbeitete danach bei Cryptic Studios, Disney und Improbable. Heute ist er bei AuthorDigital wieder in der Spieleentwicklung tätig.



**»Ich werde auch Diablo Immortal ausprobieren.«**

**GameStar:** Bill, was macht dein Diablo-Interesse nach all den Jahren, spielst du auch den nächsten Teil?

**Bill Roper:** Klar, ich spiele die alle [lacht]. Wenn Diablo 4 rauskommt, bin ich auf jeden Fall dabei. Und ich werde auch das Mobilspiel [Diablo Immortal] ausprobieren, denn ich möchte sehen, was sie in dem Bereich machen. Ich bin vor allem ein Fan von guten Spielen und Blizzard liefert konstant gute Spielerlebnisse ab. Ich versuche eigentlich alles einmal und wenn es nicht meinen Geschmack trifft, dann lasse ich es vielleicht wieder sein. Ich bin zum Beispiel kein großer MOBA-Fan, ich habe etwas League of Legends, Dota 2 und Heroes of the Storm probiert, aber das Genre ist nicht so recht mein Ding.

**Und mit welcher Diablo-Klasse hast du zuletzt gespielt?**

Ich habe neulich Diablo 3 zusammen mit meiner Frau auf Konsole gespielt. Sie wählte einen Barbaren, weil der gut was aushält, und ich habe dazu passend den Totenbeschwörer genommen. Da konnte ich sie aus dem Hintergrund mit Fernkampf unterstützen und wir hatten zusammen einen Heidenspaß.



**Du bist neulich vom Management in die Spieleentwicklung zurückgekehrt, was macht ihr so bei AuthorDigital?**

Das erste Spiel Camp & Glam ist ein Familien-orientiertes Casual Game, das sich ums Dekorieren von Wohnmobilen dreht. Schon meine Arbeit bei Disney hatte mir die Augen für alle möglichen Märkte und Genres geöffnet, die es noch gibt. Ich baue außerdem etwas Neues auf, das eher im Core-Gamer-Bereich angesiedelt ist und mehr kann ich dazu noch nicht sagen. Ich kehre also zu den Dingen zurück, wie ich sie bei Warcraft und Diablo und Hellgate erlebt habe: Darüber nachzudenken, wie eine Welt aussieht, wie alles zusammenpasst und wie es sich spielerisch ausdrücken lässt. Für mich ist es richtig aufregend und belebend, wieder ein Spiel von Anfang an zu kreieren.

Hier hütet Bill Ende 2000 eine Tasche, in der ein Laptop mit der Demoversion von Lord of Destruction steckt.



Hinter ihm die Leichen von Wuselknirps-Dämonen, vor ihm durch einen Fluch verwirrte Untote: Ein Totenbeschwörer erkundet mit seiner Skelett-Entourage das Dschungellabyrinth des 3. Akts.



Ein ursprünglich geplanter fünfter Akt musste bei Diablo 2 aus Zeitmangel entfallen. Das zusätzliche Kapitel der 2001-Erweiterung Lord of Destruction ist aber keine Resteverwertung.

»Das war noch die Zeit, in der Programmierer dicke Wälzer auf ihrem Schreibtisch liegen hatten, in denen sie nachschlagen mussten, wenn sie etwas über 3D-Programmierung wissen wollten. Es gab zwar Gespräche zu dem Thema, aber schnell wurde klar: Mann, wir haben uns schon so viele andere Sachen vorgenommen, wollen wir da auch noch eine ganze 3D-Engine entwickeln? Es hätte auch deshalb viel Zeit gekostet, weil wir dann einiges nicht mehr hätten übernehmen können: Wie ein Level zusammengestellt wird, wie der Zufallsalgorithmus arbeitet, das war alles 2D-basiert.«

Außerdem gibt es die berechtigte Sorge, dass die Grafikkarten der späten Neunziger noch zu schwach sind, um die angestrebte Qualität zu erlauben: »Viele 3D-Spiele aus dieser Ära haben nur wenige Texturen auf dem Bildschirm; die Charaktere sehen oft klotzig aus, weil für sie nur wenige Polygone verwendet werden konnten«, konstatiert David Brevik. »Wir hatten zu dem Zeitpunkt das Gefühl, dass ein Sprites-basiertes Spiel besser aussehen würde als ein Polygongrafik-Spiel. Und dafür sind wir bei der Veröffentlichung kritisiert worden, die Leute waren sauer, dass es kein 3D-Spiel war. Aber rückblickend finde ich, dass es sich prima gehalten hat – Diablo 2 schaut immer noch gut aus, obwohl es 20 Jahre alt ist.«

### Zum Klassiker gepatcht

Die Lust der Spieler auf eine Rückkehr zum Action-Rollenspiel ist unbeeinträchtigt: Die Verkaufszahlen von Diablo 2 benötigen gerade mal drei Wochen, um die erste Million zu erreichen, davon werden 350.000 Stück alleine in Europa abgesetzt (Havas-Manager Peter Rezon wagt deswegen die drollige Aussage »Dieses Produkt ist der Harry Potter der Computerspiele«).

Nach einem Jahr ist die Absatzzahl auf rund vier Millionen gestiegen, wie eine Pressemitteilung anlässlich der Veröffentlichung der Erweiterung Lord of Destruction vermeldet. Nach dem Missmut wegen der Diablo-Erweiterung Hellfire, die die damalige Mut-

terfirma Sierra bei einem anderen Studio entwickeln ließ, kümmert sich Blizzard North selbst um den Nachschlag. Das Addon bringt 2001 zwei zusätzliche Klassen sowie ein neues Story-Kapitel und schraubt die Grafikauflösung endlich auf 800x600 Pixel herauf. Wiederveröffentlichungen wie die Diablo Battle Chest dürften die Verkaufszahlen inzwischen deutlich erhöht haben, Blizzard bietet den unverwüstlichen Oldie heute noch als digitalen Download an. Auch deshalb halten sich hartnäckig Gerüchte über ein Diablo-2-Remaster in HD-Auflösung.

Dass Diablo 2 ein solcher Dauerbrenner wurde, liegt nicht zuletzt auch an der langjährigen sorgfältigen Patch-Pflege. David Brevik betont uns gegenüber die Bedeutung von Patch 1.10 im Oktober 2003, bei dem zahlreiche Änderungen vorgenommen wurden: »Der war fast schon wie eine Erweiterung, aber eben kostenlos. Nicht jeder Talentbaum ist völlig perfekt, aber insgesamt hat dieser Patch die Spielbalance stark verbessert. Es gab so viele Dinge wie neue Runenwörter oder die Synergien zwischen den Talenten, durch die es sich geändert hat, wie man Diablo 2 spielt.«

### Anhaltende Loot-Magie

Und welche Aspekte hält David Brevik bei Diablo 2 für besonders gelungen, wenn er mit dem Abstand von zwei Jahrzehnten darauf zurückblickt? »Ich finde, dass die Talentbäume damals einfach revolutionär waren. Es gab zu der Zeit keine Spiele, die so was hatten, und jetzt findest du in jedem Rollenspiel etwas in der Art. Und dann war das Item-System in Diablo 2 einfach nur fantastisch und wirkt heute noch sehr suchterregend. Es hat so viel Tiefe, du kannst so viele Dinge machen und es ist aufregend, superseltene Gegenstände zu finden. Dieser Zauber ist immer noch da: Die perfekt ausbalancierte Slot Machine, bei der du den Hebel ziehst und etwas Magisches herauskommt. Bis heute ist es keinem anderen Spiel wirklich gelungen, diese Aufregung so gut einzufangen wie Diablo 2.«

### Das beste Diablo-Spiel?

Für viele Fans ist Diablo 2 bis heute der beste Serienteil; als Diablo 3 2012 erscheint, wird neben den Talentbäumen auch das grimmige Ambiente der Vorgänger vermisst. Bill Roper zeigt dafür Verständnis, kein Wunder, ist doch auch sein Hellgate: London kein Quell der guten Laune, also in Sachen Szenario und Farbgebung: »Diablo 2 baute auf dem ersten Spiel auf, was diese ganz spezielle Stimmung angeht. Es war gothic, es war düster, es war in gewisser Weise der Schatten zu Warcrafts Licht. Das Warcraft-Universum hat eine Menge Humor, und stilistisch basiert es auf den leuchtenden Farben im ersten Echtzeitstrategiespiel. Warcraft lebt nicht in einer Welt der Grau- und Brauntöne – aber da ist Diablo zu Hause, es ist eine Welt der Furcht. Um Diablo zu bändigen, muss sich unser Held am Ende des ersten Spiels selbst opfern. Story und Spielwelt von Diablo 2 wurden speziell so gestaltet, damit es sich bedrückend anfühlt. Und vieles von dieser sehr dunklen Grundstimmung fehlte bei Diablo 3, was die Leute vermissen.« Roper hat aber auch viel Lob für die Fortsetzung übrig, an der er und das alte Diablo-Team nicht beteiligt waren: »Diablo 3 hat viele neue Dinge versucht und ist damit sehr erfolgreich. Das Beste daran ist, dass sie über die Jahre einige fantastische Änderungen gemacht und Sachen rausgenommen haben, die nicht so gut funktionierten. Es machte mir einen Riesenspaß, es auf Konsole wieder zu spielen. Ich habe also jede Menge Respekt davor, was sie aus der Serie gemacht haben.«

Und er weist auch noch mal nachdrücklich darauf hin, dass man den Nostalgiefaktor bei solchen Vergleichen nicht unterschätzen sollte: »Man blickt da durch eine rosarote Brille zurück, vor 20 Jahren war das Leben noch einfacher. Das sind alles Faktoren, warum Diablo 2 für viele Leute der Höhepunkt der Serie ist. Es war einfach ganz anders als die anderen Spiele, die Blizzard zu der Zeit gemacht hat, ein starker Gegenpol zu Warcraft und Starcraft.« ★