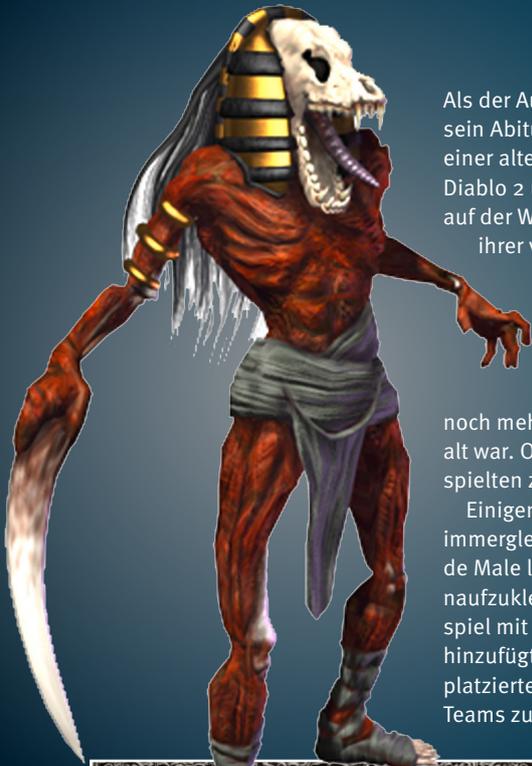


Dank der Fans

DIABLO 2 WIRD IMMER BESSER

Diablo 2 erschien vor 20 Jahren, die Faszination für das Action-Rollenspiel reicht aber bis in unsere Gegenwart. Dafür mitverantwortlich sind engagierte Fans und Modder, die den Klassiker noch immer updaten und erweitern. Von Dom Schott



Als der Autor dieser Reportage vor Jahren eigentlich für sein Abitur lernen sollte, schlug er sich die Nächte mit einer alten USB-Maus, einem noch älteren Laptop und Diablo 2 um die Ohren. Wie Millionen andere Menschen auf der Welt war er dem Charme dieser düsteren Welt, ihrer verzweigten Dungeons und natürlich der Jagd nach Loot erlegen. Und das stolze neun Jahre nach Release des Spiels. Denn diese Szene spielte sich nicht im Jahr 2000 ab, als Diablo 2 erschien, sondern 2009, als das Action-Rollenspiel bereits Tausende entfernte Bugs, noch mehr gebannte Battle.net-Hacker und ein Addon alt war. Obwohl es längst moderne Alternativen gab, spielten zig Menschen weiterhin begeistert Diablo 2.

Einigen dieser Fans genügte es allerdings nicht, die immergleichen Dungeons zu durchqueren und Dutzende Male längst auswendig gelernte Fertigkeitssäule hinaufzuklettern. Also begannen sie damit, ihr Lieblingsspiel mit Mods zu erweitern, die hier neue Grafiken hinzufügten und dort neue Monster in der Spielwelt platzierten. Einige dieser Modder fanden sich zu großen Teams zusammen, die bis heute und trotz eines mittler-

weile erschienenen dritten Teils noch immer an Diablo 2 feilen, Updates veröffentlichen und komplett neue Abenteuer, Items, Widersacher und Heldenklassen ersinnen. Wir haben mit diesen Menschen geredet.

Modding aus Zufall

Während Diablo 3 bis heute keinen offiziellen Modding-Support anbietet, entwickelte sich um die beiden Vorgänger schnell eine aktive Szene aus Hobbyprogrammierern, die die Hauptspiele um selbst erstellte Inhalte erweiterte – und das trotz der großen technischen Herausforderung, die der 2D-Look mit seinen niedrig aufgelösten Sprites an die Modder stellte. In den letzten 20 Jahren wurde die Arbeit an vielen dieser Mods eingestellt, doch einige Programmierer taten sich zu großen Teams zusammen und feilen bis heute vor allem am zweiten Serienteil. Eine der ambitioniertesten, meistgespielten und gleichzeitig jüngsten Mods ist Project Diablo 2, das seit rund sechs Monaten Diablo 2 um regelmäßige Patches, Updates und sogar neue Items und Herausforderungen erweitert. Alles soll sich so anfühlen, »als hätte die offizielle Entwicklung des Spiels niemals geendet«, wie es im offiziellen Wiki heißt. Und die Community scheint von diesem Vorhaben begeistert zu sein: Über 100.000 Menschen spielen regelmäßig die Mod, zu Spitzenzeiten bis zu 12.000 gleichzeitig. Im offiziellen Discord tauschen sich über 67.000 Fans über jedes Detail der Mod aus, diskutieren Updates, machen Vorschläge für den nächsten Patch.

»Wir wollen eine Fortsetzung von Diablo 2 machen, nicht eine komplette Überarbeitung. Wir versuchen, das Feeling und die Atmosphäre des Hauptspiels zu erhalten, während wir es stetig verbessern.« So beschreibt »Senpai«, der 28-jährige Modder, Gründer und Leiter von Project Diablo 2,



Auf diesen Bildschirm haben Spieler in den letzten 20 Jahren unzählige Stunden lang gestarrt. Der Ausrüstungsbildschirm ist der Ort, an dem die Helden die Vor- und Nachteile von Gegenständen abwägen, sich ausrüsten und Tränke lagern.



Diablo 2 verkörpert noch mehr als sein Vorgänger die klassische Fantasie der Heldenreise: Ein wackerer Krieger oder eine mächtige Magierin bricht in die Welt auf, um die Menschheit zu retten und Monster zu besiegen. Als Dank winkt Ruhm – und endlos viel Loot.

sein Unterfangen. Bis heute hat er Tausende Stunden mit dem Action-Rollenspiel verbracht, das ihn auch ohne Mods von der ersten Minute an begeistert hat: »Diablo 2 hat eine starke eigene Identität, die nicht nur die Spielwelt, sondern auch die Charakterklassen und sogar ihre Skills prägt. Außerdem fühlt sich das Kampfsystem butterweich an, trotz 2D-Grafik.«

Es ist eine Sache, ein Spiel wie Diablo 2 wirklich gern zu spielen und für seine Spielwelt zu schwärmen – aber eine völlig andere, ein kleines Team aus Freiwilligen um ein aufwändiges Modding-Projekt zu versammeln und mit ihnen monatelang an neuen Features zu arbeiten. Senpai, der nicht mit seinem richtigen Namen genannt werden will, erklärt uns, dass er schon seit langer Zeit darüber nachgedacht habe, wie er Diablo 2 auf eigene Faust verändern und erweitern würde. Aber erst die Corona-Pandemie verwandelte diese Tagträumereien in die Anfänge von Project Diablo 2: »Ich streamte Anfang 2020 auf Twitch und war gelangweilt von allem, denn der Lockdown hatte gerade begonnen. Eines Tages habe ich aus Spaß mit meinen Zuschauern darüber gequatscht, dass ich als Quarantänebeschäftigung aus meinen Mod-Ideen für Diablo 2 gerne etwas machen würde. Und tatsächlich hat sich dann ein Zuschauer bei mir gemeldet.« Gemeinsam mit diesem Zuschauer, der ein ebenso begeisterter Diablo-Fan wie Senpai ist, erarbeitete das Duo Konzepte für eine Reihe neuer Items. Bald darauf präsentierten sie diese Ideen dann im Livestream – und die Zuschauer waren begeistert: »Als ich merkte, wie sehr die Leute unsere Konzepte mochten, habe ich einen der späteren Mod-Hauptentwickler ins Boot geholt und mit der Arbeit begonnen. Ich kannte ihn bereits als sehr talentierten Modder, der eine hohe Arbeitsmoral hatte und andere moti-

vieren konnte.« Bald war das Kernteam in seiner heutigen Besetzung gefunden: rund ein halbes Dutzend talentierter Modder und riesiger Diablo-Fans, die dank der Vorarbeit von Senpai bereits konkrete Konzepte vorliegen hatten, wie sie den zweiten Serienteil erweitern und updaten könnten.

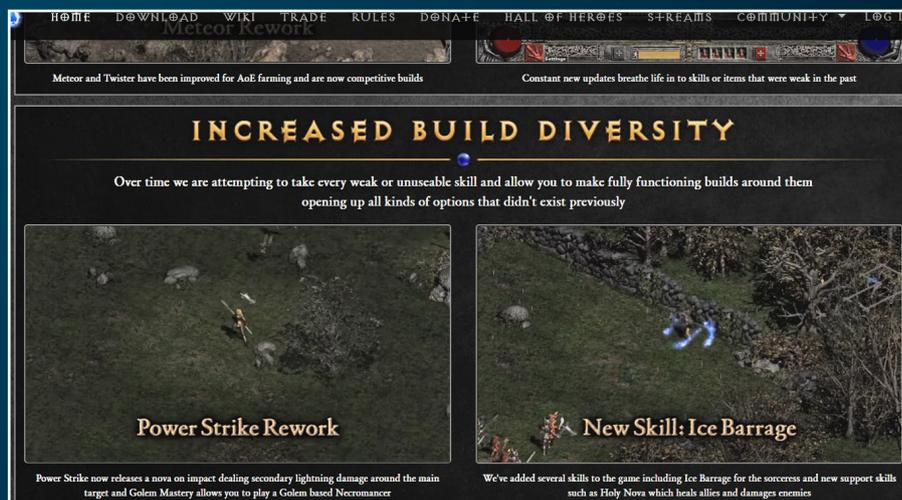
Ergänzt wird dieser harte Kern bis heute von einer ganzen Reihe an Freiwilligen, die dem Projekt aushelfen, wo und wie sie können: Grafiker, die Bilder für neue Items entwerfen und designen, Discord-Moderatoren, Autoren des offiziellen Wikis von Project Diablo 2, Testspieler – die Liste helfender Hände ist lang. Die Liste der abzuhandelnden To-Dos allerdings auch.

Wenn aus Freizeit Crunch wird

Senpai und sein Team haben mit Diablo 2 viel vor: Ihre Arbeit greift in fast jedes Feature des Hauptspiels ein, von zusätzlichen grafischen Effekten und überarbeiteten Me-

nüs bis hin zu ganz neuen Heldenfähigkeiten, Gegenständen und Schwierigkeitsgraden. Die Ideen für Änderungen und Überarbeitungen am Modding-Projekt werden im Kernteam besprochen, viel Input kommt aber direkt von Senpai, der schon immer von Spieldesign »besessen« war, wie er im Interview sagt: »Mit sechs Jahren habe ich erste Pen&Paper-Kampagnen entworfen und mir eigene Regeln ausgedacht, um sie dann mit meinen Freunden auszuprobieren. Später bastelte ich dann kleinere Mods für Warcraft 3 und Starcraft.«

Vom Programmieren versteht Senpai allerdings trotzdem nicht allzu viel. Für kleine Warcraft-Erweiterungen reichten seine Fähigkeiten noch aus, aber bei Project Diablo 2 geht er ganz in der Rolle des Projektmanagers und Ideengebers auf. Den Rest übernimmt sein Team aus Freiwilligen, die jede Woche To-Dos abhaken. Und das zu einem hohen Preis. Denn Project Diablo 2 hat ein Crunch-Problem. Aussprechen will das Senpai zwar so nicht, aber alles klingt danach, wenn er davon erzählt, wie viel Zeit sein Team in das Modding-Projekt steckt: »Als die Mod Anfang des Jahres an den Start ging, arbeitete ich quasi 24 Stunden, sieben Tage die Woche. Zeit für mich oder anderes gab es nicht.« Und auch seinen Mitstreitern erging es nicht wesentlich anders: »In den Wochen danach pendelte sich das Arbeitspensum des Teams auf acht bis 14 Stunden pro Tag ein, jeden Tag in der Woche, damit wir unsere Timeline einhalten konnten.« Inzwischen hat sich die Lage ein wenig entspannt, und das Team kann aufatmen, was »es sich auch verdient hat«, wie Senpai weiter erklärt. Trotzdem: Ein Modder ist bereits aus dem Team ausgestiegen. Zu groß waren der Druck und die Arbeitsbelastung. »Vermutlich waren einige von uns etwas überarbeitet«, kommentiert Senpai den Weggang des Entwicklers. Und das Ende der aktuellen »Entspannungsphase« ist wohl auch schon absehbar, denn Senpai und sein Team haben viel vor: »Wir planen neue Dungeons, Maps, Bosse, noch mehr Verbesserungen



Die konkreten Änderungen und Überarbeitungen sind tiefgreifend, machen sich aber vor allem erst beim eigentlichen Spielen bemerkbar: Von leichten Verbesserungen einiger Menüs bis hin zur Einführung komplett neuer Skills und Items ist alles dabei.



Die Modding-Community um Diablo 2 hofft nun darauf, dass Diablo 4 sich wieder mehr an den zweiten Serienteil annähern und auch die Bedürfnisse der Hardcore-Fans berücksichtigen wird. Ob dieser Wunsch in Erfüllung gehen wird, steht in den Sternen.

gibt noch einen weiteren, weitaus einfacheren Grund, warum sich die Modding-Community des zweiten Teils nie auf den Nachfolger gestürzt hat: Bis heute verbietet Blizzard Mods jeder Art für Diablo 3, während die Fan-Erweiterungen für die beiden Vorgänger geduldet werden.

Wer also trotzdem ein ähnlich ambitioniertes Modding-Projekt wie Median XL oder Project Diablo 2 für das dritte Diablo-Spiel aufziehen wollen würde, müsste jederzeit damit rechnen, dass er seine harte Arbeit in den Papierkorb schieben muss, sobald Blizzard davon erfährt. Auch deswegen bleiben die Fans Teil 2 treu, statt Ärger mit den Blizzard-Anwälten zu riskieren.

Diablo 4 soll die Modder und Blizzard wieder zusammenbringen

Diablo 4, wenn es denn irgendwann erscheint, könnte an diesem zerrütteten Verhältnis zwischen Moddern und dem offiziellen Entwicklerteam wieder vieles geraderücken. Und zwar nicht nur mit einem Modding-Support, der im besten Fall von Blizzard abgesegnet sein würde, wie uns der Langzeitspieler Christian erklärt: »Ich wünsche mir wirklich, dass die Entwickler mit Diablo 4 wieder näher an die Community heranrücken.« Wahrscheinlich erscheint aber zumindest der offizielle Modding-Support für den vierten Teil nicht, dessen Abwesenheit bei Diablo 3 von Blizzard immer wieder mit Hinweis auf Ba-

lancing und Sicherheitsbestimmungen vehement verteidigt wurde.

Die Nähe zur Hardcore-Spielerschaft erscheint da schon realistischer. Blizzard sollte sich laut Christian dafür in den Modding-Communitys umsehen und auch berücksichtigen, was sich die Hardcore-Spieler und langjährigen Fans wünschen, statt ausschließlich um eine niedrige Einstiegshürde oder die Suche nach ständig neuen Features besorgt zu sein. Auch spricht sich Christian für mehr Möglichkeiten für Spieler aus, miteinander zu handeln oder einander bei Bosskämpfen zu unterstützen: »Ich will nicht das Gefühl haben, wieder in meiner Spielwelt eingesperrt zu sein, ohne viel mit der Community interagieren zu können.« Der Hardcore-Spieler hätte aber wie viele andere seiner Mitstreiter auch kein Problem damit, wenn Diablo 4 wieder zu seinen Wurzeln zurückkehren würde: »Diablo 4 muss nichts Kompliziertes werden. Macht einfach ein Remake von Diablo 2 mit besserer Grafik, und die Leute würden es lieben. Wenigstens Loot soll aber seinen Wert zurückbekommen: Seltene Gegenstände sollen wirklich selten und etwas Besonderes sein. Und auch mit Gold will ich nicht mehr erschlagen werden wie in Diablo 3.« Senpai stimmt Christian zu und würde es begrüßen, wenn sich Diablo 4 mehr von den Ideen der Modding-Community inspirieren ließe – und ergänzt einen weiteren Gedanken: »Ich hoffe, Project Diablo 2 kurbelt den Verkauf des zweiten Teils ordentlich an, damit Blizzard sich Diablo 2 noch einmal genauer anschaut und davon auch heute noch inspirieren lässt. Also los, kauft euch dieses wunderbare Spiel, wenn ihr es nicht sowieso schon besitzt.« ★



Viele Diablo-Langzeitfans konnten mit Blizzards Umsetzung von Diablo 3 nicht viel anfangen: Zu krass waren die Unterschiede in Präsentation und Gameplay zum Vorgängerspiel – und auch der bis heute fehlende Modding-Support schreckte sie ab.