

Hölle, Hölle, Hölle, Hölle!

HELLGATE: LONDON

Es sieht aus wie ein 3D-Shooter, ist aber keiner. Es sieht nicht so aus wie ein Rollenspiel, ist aber eins. Und es stammt von den Köpfen hinter der Diablo-Serie – was jeden Spielefan in freudige Erregung versetzen sollte.

Let's not talk about Diablo« – lässt uns nicht über **Diablo** sprechen! Das hören wir beim Besuch der Flagship Studios in San Francisco immer und immer wieder. Dabei ist das Thema so nahe liegend: Von 23 Angestellten kommen 15 von Blizzards Studio North und waren unmittel-

bar an der mega-erfolgreichen Rollenspiel-Serie beteiligt. Namen gefällig? Gerne: David Brevik gründete die Spielefirma Condor, die später zu Blizzard North wurde. Von ihm stammt die Grundidee zu **Diablo**. Erich Schaefer war Projekt- und Design-Leiter sowie Art Director für beide **Diablo**-Teile. Sein Bruder Max arbeitete als Projekt- und Design-Director bei Blizzard North. Finanzchef Ken Williams war Producer von **Diablo 2** und für den gleichzeitigen Start des Spiels in neun Sprachen und 15 Ländern verantwortlich. Und dann ist da noch Bill Roper, Fünfter im Bund der Flagship-Gründer: Seit 1994 gingen alle Episoden von Blizzards Hit-Serien **WarCraft**, **StarCraft** und **Diablo** über seinen Producer-Schreibtisch. Aber gut. Reden wir nicht über **Diablo**.

London, 2030 A.D.

Die fünf Freunde können ihre Wurzeln nicht verbergen: Auch **Hellgate: London**, das erste Projekt unter eigener Regie, ist ein Action-Rollenspiel. Allerdings mit einigen ungewöhnlichen Eigenheiten. Während der PC die aktuelle Version des Spiels lädt, klärt uns Bill Roper über die Story auf: »Wir befinden uns in London, etwa dreißig Jahre in der Zukunft. Vor fünf Jahren fand eine dämonische Invasion statt, und anders als früher haben die Aliens die Menschheit überrannt.« Na, Prost Mahlzeit. Warum denn gerade in London? »Uns gefällt die Stadt und ihr architektonischer Stilmix sehr«, sagt Bill. »Römische Aquädukte treffen auf viktorianische Krankenhäuser. Pestgräber grenzen teilweise direkt an



Einem Schuss aus unserer Scorcher-Waffe haben diese Necro-Dämonen nichts entgegen zu setzen.



Die aufgerüstete Scorching-Pistole, zu erkennen am blau gefüllten Slot, besitzt einen deutlich größeren Wirkungskreis als die Standardvariante. Damit geht die Gruppe Borats – Dämonen-Offiziere – in Flammen auf.

U-Bahn-Tunnel. Das passt ideal zu unserem Szenario. Zahlreiche Tunnel führen ins Nichts, andere durchqueren verlassene, menschenleere Stationen. Ideal für uns, denn was wäre ein Rollenspiel ohne Dungeons?« Geschickt verweben die Flagship-Designer Historie und Verschwörungstheorien mit fiktiven Ereignissen. Die Pestepidemie des 16. Jahrhunderts wird zu einem Dämonenangriff, Geheimorganisationen wie die Tempelritter kämpfen seit Generationen gegen die Höllenbrut. Die Freimaurer, die tatsächlich für den Bau des U-Bahn-Tunnelsystems verantwortlich waren, errichteten Schutzräume, in denen die überlebenden Menschen sicher vor dämonischen Überfällen sind. In **Hellgate: London** entsprechen diese Schutzräume rollenspieltypischen Städten und Dörfern.

Düstere 3D-Zukunft

Die erste Umgebung, die wir als wackerer Tempelritter mit Bill

und Erich erkunden, ist ein menschenleerer Straßenzug. Eine permanente Sonnenfinsternis taucht alles in unwirkliches Dämmerlicht. Sie spielen **Hellgate: London** größtenteils in der Ego-Perspektive und sehen lediglich ein Portrait Ihres Helden in einer Bildschirmecke. Bevor alle Rollenspiel-Puristen aufschreien, die am liebsten jeden Pixel ihres Charakters beim Namen nennen: Sobald Sie zur Nahkampfwaffe greifen, wechseln Sie auf Wunsch in eine Außenansicht, in der sich Ihre Spielfigur automatisch in Richtung des aktuellen Gegners dreht. Außerdem steht Ihnen jederzeit der so genannte »Vanity-Modus« zur Verfügung, in dem Sie Ihren Charakter mit all seiner Rüstungs- und Waffenpracht bestaunen dürfen. In der Praxis ist die Ego-Ansicht allerdings absolut brauchbar und funktioniert problemlos. Auch wenn **Hellgate** wie ein 3D-Shooter wirkt: Es spielt sich ganz und gar nicht so. Das mag seltsam

klingen, doch nehmen wir als Beispiel eine Schusswaffe. Statt genauestens auf die in einer Ruine herumstreunenden Dämonen zu zielen, müssen Sie lediglich die grobe Richtung angeben – die Waffe findet ihr Ziel dann automatisch, fast wie ein Flächenzauber in einem »herkömmlichen« Rollenspiel.

Magische Technik

Um Magie und Zaubereien in die Zukunft zu verfrachten, wenden die Flagship-Designer einen Kunstgriff an: Ihre Nah- und Fernwaffen verfügen neben physischen auch über mystische Fähigkeiten. Feuer-, Blitz-, Gift- und spektrale Effekte machen Ihren Widersachern das Leben schwer. Im Klartext: »Ein Flammenwerfer vom Typ Vulcan Bolter entspricht etwa einem Feuerball-Zauber aus Diablo.« Ha! Jetzt hat sogar Erich Schaefer das D-Wort benutzt. Nochmals Erich: »Eure Waffen sind Teil eurer Fähigkeiten. Wenn euch ein übermächtiger

Gegner zu schaffen macht, reicht es nicht aus, ihn nach kräftigem Aufleveln noch einmal zu besuchen – ihr braucht dafür auch eine bessere Waffe.« Etwa 100 komplett unterschiedliche Waffen planen die Entwickler – und dabei zählen fünf verschiedenen starke Flammenwerfer als eine einzige. »Wo es in Diablo ein Schwert mit +5 Feuerschaden gab, drücken wir euch jetzt ein Feuerschwert oder eine Feuerpistole in die Hand«, begeistert sich Schaefer. Das bedeutet, dass die Wahl der richtigen



Händler Bodger hat sich in einer sicheren U-Bahn-Station versteckt – er vergibt Aufträge und Waffen.

Waffe zur richtigen Zeit einen größeren Teil des Spielgeschehens ausmacht. Und dass hoffentlich auch die Inventar-Taschen Ihres Helden entsprechend tief sind. »Außerdem könnt ihr fast jeden Gegenstand im Spiel modifizieren, was sich natürlich auf dessen Eigenschaften auswirkt«, eröffnet Bill Roper einen wahrlich groß angelegten Sammel- und Upgrade-Reigen. Angenehmer Nebeneffekt: Sämtliche Veränderungen wirken sich auch optisch aus. Kolben oder Lauf Ihrer Waffen ändern sich genauso wie Mündungsfeuer oder die Rauchspur, die ein Projektil hinter sich herzieht.

Geplanter Zufall

Ein Gefecht mit einigen Dämonen später rauscht es im Lautsprecher. Ihr PDA schnappt einen Hilferuf eines computer-gesteuerten Charakters auf. Gleichzeitig erscheint dessen Position auf einer kleinen Karte, die etwas an **Grand Theft Auto** erinnert. »Unsere Spielwelt soll lebendig sein«, betont Bill Roper. »Charaktere, die wie festgewachsen an der gleichen Stelle stehen und nur darauf warten, von euch angesprochen zu werden, sind in Hellgate deutlich in der Minderheit.« Monster warten nicht nur darauf, Ihnen eine Abreibung zu verpassen, sondern wandern selbst durch die Straßen und reagieren auf andere Unholde. »Dieser Funkspruch kommt auch nicht immer an der gleichen Stelle«, ergänzt Erich Schaefer. »Unsere Spielumgebung ist komplett



zufallsgeneriert – und das in 3D.« Roper fügt hinzu: »Wie in Half-Life 2 passiert um euch herum immer wieder etwas, das nicht unbedingt Teil eures aktuellen Quests ist, aber für dichte Atmosphäre sorgt.«

Londons Stadtteile bestehen aus den immer gleichen Grundbausteinen, die das Spiel in jeder Partie anders zusammenpuzzelt. »Dadurch vermeiden wir auch, dass sich manche Gegenden wie stupide Auflevel-Zonen anfühlen. Ihr könnt zwar die gleiche Mission wie ein Freund erledigen, dabei aber völlig unterschiedliche Dinge erleben«, erklärt Bill Roper. Das

erhöht den Wiederspielwert, sorgt aber auch für einiges Kopfzerbrechen bei den Entwicklern. Keine der derzeit verfügbaren 3D-Grafik-Engines ist in der Lage, aus dem Stand zufällig generierte Welten zu erstellen. Also entwickelte Flagship kurzerhand eine eigene Engine, die sich schon in dem noch recht frühen Stadium nicht vor der aktuellen Konkurrenz zu verstecken braucht. Neben Außenarealen führt Sie Ihr Weg auch in mehrstöckige Häuser, die mit Kellergewölben und Abwasserkanälen ebenfalls zufällig zusammen gestellt werden. Davon merken wir jedoch

nichts: Alle Level-Elemente fügen sich nahtlos aneinander, als seien sie als Ganzes konzipiert.

Hauen und Schießen

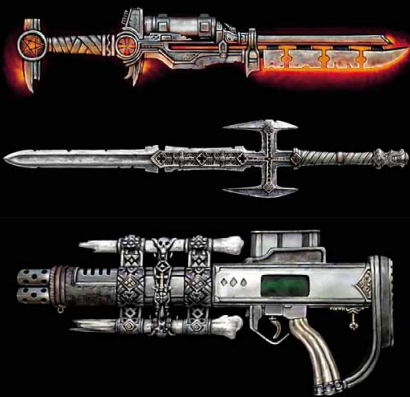
Ein Langzeit-Suchtfaktor von **Diablo** war der Mehrspielermodus. Im Netzwerk oder online miteinander gegen üble Schergen zu kämpfen und nach seltenen Gegenständen zu jagen, hat nicht nur der GameStar-Redaktion so manche Nachtruhe dramatisch verkürzt. »Der kooperative Mehrspielermodus in Hellgate: London ist uns sehr wichtig«, beruhigt uns Erich Schaefer. »Wir achten schon beim Waffendesign darauf,



Erleuchtung: Diese Dämonen lernen schnell, warum diese Pistole Firestarter heißt. Als Flächenwaffe erledigt sie mehrere Gegner auf einmal.



SEINE WAFFEN-WAHL WAR WEISE



Statt mittelalterlicher Zaubersprüche nutzen Sie in Hellgate: London ausgefallene Hieb- und Schusswaffen. Hier drei prächtige Entwürfe aus dem über 100 Stück großen Sortiment. Von oben nach unten: das Chaos Blade mit Benzin-Nachfülltank und der Holy Negotiator, beide ungesockelt in der Standard-Ausführung, sowie die Bone Rifle, mit heiligen Gebeinen aufgerüstet.



Ein anderer Tempelritter wehrt sich gegen Orbiles.



Heruntergekommen: London sah auch mal besser aus.

welche Kombinationen am meisten Spaß machen. Während ein Spieler zum Beispiel Jagd auf untote Monster macht, könnte ihm ein zweiter mit einer langsamen Strahlenkanone, die den Feinden die Energie absaugt, den Rücken frei halten.

Besagte Strahlenkanone verdeutlicht einmal mehr, dass **Hellgate: London** kein 3D-Shooter ist: Der Energiestrahl tastet über den Boden, bis er auf einen benachbarten Gegner stößt und verbeißt sich dann regelrecht in diesen. Sie können sich danach sogar bewegen, ohne den Unhold gleich wieder aus dem Visier zu verlieren. Langwieriges Waffenwechseln – die **Doom 3**-Taschenlampe lässt grüßen – bei dem Sie das Zeitliche segnen, wird es nicht geben. Bill Roper gibt unserem Helden einen handlichen Flammenwerfer in die eine und ein Schwert in die andere Hand. Rückt uns dabei ein Scherge zu sehr auf die Pelle, reicht ein Druck auf den Feuerknopf, um ihn in ein Flammenmeer zu tauchen und so der brenzligen Situation zu entkommen. Sollten Sie mit Ihrer Wahl während des Kampfes nicht zufrieden sein, wechseln Sie einfach ins Inventar und wählen eine neue Wumme aus – nur schnell muss es gehen, denn die Zeit läuft währenddessen weiter.

Gemeinsam einsam

Eine Straßenkreuzung später kommt uns ein Tempelritter entgegen, der wie wir auf der Suche nach wertvollen Gegenständen ist. Er kommt nicht allein: Eine Horde blutgieriger Dämonen ist ihm auf den Fersen.

Wir können ihn nun entweder im Kampf gegen die Höllenbande unterstützen oder ihn in den sicheren Tod schicken – mit dem Restrisiko, anschließend selbst von den verbleibenden Dämonen angegriffen zu werden. Ehrensache, dass wir einem Tempelritter-Bruder helfen. Zum Dank gibt uns der Gerechtete seine PDA-Kontaktdaten. Später können wir aus sicherer Umgebung dann den Ritter anrufen – der erscheint kurze Zeit später und begleitet uns für eine Weile auf unseren abenteuerlichen Pfaden.

Questologie

Solche immateriellen Belohnungen durchbrechen das übliche »Hol' mir Gegenstand X, dann bekommst du Gegenstand Y«-Quest-Schema der meisten Rollenspiele. Etwa die Hälfte der Aufgaben soll oberirdisch, die andere Hälfte unter Tage stattfinden. Wenn Sie sich im Online-Modus mit anderen Spielern in London tummeln, sind wichtige Quest-Gebiete ähnlich wie in Online-Rollenspielen nur der jeweiligen Gruppe zugänglich. »Damit schließen wir aus, dass euch Item-Sammler wichtige Gegenstände wegschnappen. Gleichzeitig müsst ihr nicht rätseln, wie viele Mitspieler ihr nun braucht, um einen dicken Gegner auszuschalten«, erklärt Bill Roper. Über Raid-Inhalte, bei denen mehrere Gruppen über schwere Endgegner bekämpfen, denkt Flagship nach.

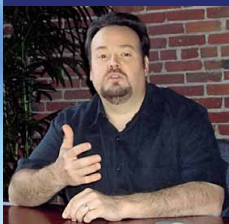
Im Untergrund

Mittlerweile ist unser Tempelritter in einer verlassenen



U-Bahn-Station angekommen, über die Sie die zahlreichen Tunnel-Dungeons betreten und in der es auch sonst recht rollenspieltypisch zugeht: Eine Krankenschwester verarztet kleine und große Wunden, ein einarmiger, verschlagen dreinblickender Bursche namens Bodger (eine Mischung aus Händler, Barkeeper und Waffenbastler) freut sich über unsere Funde. »Die Station wird im fertigen Spiel noch deutlich belebter«, entschuldigt sich Bill Roper. In **Hellgate: London** gibt es Events, Missionen und Quests. Ein Event ist ein zufälliges Treffen, so wie die Begegnung mit dem Tempelritter über Tage. »Eine Mission«, so Bill, »wäre ein Auftrag von Bodger, ihm Feuertreibstoff zu bringen, weil er gerade eine Bestellung von Feuerwaffen-Mods erledigen muss.« Diese Missionen ändern sich öfter, denn: »Unser Ziel ist es, Inhalte nicht von erkundeten Ecken der Spielwelt abhängig zu machen, sondern

DÄMONEN UND 3D BILL ROPER IM GESPRÄCH



Bill Roper
»Durch 3D haben wir endlich richtig große Monster.«

GameStar In Diablo ging es gegen Untote und Teufel, jetzt sind Dämonen an der Reihe – woher stammt die Fixierung auf solch böse Buben?

Bill Roper Wir haben in Hellgate: London vier verschiedene Gattungen. Zuerst die Bestien, tierähnliche Gestalten, dann die Necros, Leichen, die von Dämonen bewohnt werden. Die Minions sind

eine Art Offiziere der Hölle, die über die anderen zwei Gattungen herrschen. An oberster Stelle stehen spektrale Dämonen, die sogar teilweise in unserer Welt materialisieren können.

GameStar Was kannst du uns zur Story von Hellgate: London verraten? Wie sieht es mit unterschiedlichen Charakterklassen aus?

Bill Roper Die Story ist im Großen und Ganzen fertig. In Sachen Charakterklassen haben wir uns noch nicht auf eine finale Anzahl festgelegt, es wird aber eher weniger als mehr geben.

GameStar Was sind deiner Meinung nach die größten Vorteile von 3D-Grafik?

Bill Roper Man ist viel stärker mittendrin im Spiel, als wenn man seinen Helden nur von schräg oben sieht – und wir haben endlich richtig große Monster, 30 und mehr Meter groß. Die Kante einer Klippe oder ein tiefes Loch ist deutlich bedrohlicher als in 2D. In der Ego-Perspektive gibt es noch überraschende Momente – in 2D sieht man die allermeisten Gegner schon lange vorher. Und mal ehrlich: In der Außenansicht sieht man doch fast immer nur den eigenen Charakter von hinten, oder nicht?



FLAGSHIP GAMES WIE ALLES BEGANN ...

Vielleicht fragen Sie sich wie wir: Wie kommt es, dass so erfolgreiche Entwickler keine Lust mehr auf Blizzard und die sehr kreative Firmenkultur hatten? Bill Roper berichtet: »Eigentlich wollten wir vor zwei Jahren mit unseren Kündigungen firmenpolitische Missstände von Blizzards damaligem Mutterkonzern anprangern. Doch wir hätten nie gedacht, dass uns die zuständigen Leute in Frankreich wirklich einfach so gehen lassen würden.« Die fünf standen zu ihrem Wort und fanden sich wenig später in David Breviks Wohnzimmer wieder. Dort fielen zwei folgenschwere Entscheidungen: die Gründung der Flagship Studios und das erste Projekt der nagelneuen Firma – Hellgate: London.

von der verstrichenen Spielzeit«, beschreibt Roper die Designphilosophie des Teams. Das Phänomen, nur dann neue Aufträge zu bekommen, wenn Sie sich in unentdeckte Areale vor-kämpfen, tritt in **Hellgate: London** weniger massiv auf als in anderen Rollenspielen. Da im Spiel außerdem sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus eine Uhr mitläuft, ist zum Beispiel der Besuch eines hohen Würdenträgers an einem bestimmten Tag der Wo-

che möglich, den Sie besser nicht vergessen sollten. Vielleicht kommt auch an einem anderen Tag ein fahrender Händler vorbei, der Ihnen ein lange gesuchtes Waffen-Upgrade mitbringt? Ein Quest erkennen Sie schließlich daran, dass Sie Ihren Helden auch mal von einer externen Kamera aufgenommen sehen – und am deutlich höheren Grad der Interaktion mit anderen Charakteren. »Sie erzählen euch möglicherweise etwas über die aktuellen Entwicklungen im Kampf gegen die Dämonen oder bitten um euren PDA, um dort einige Einträge vorzunehmen«, erläutert Bill Roper.

Ritterlicher Zorn

Noch sind die meisten Dungeons von **Hellgate** unter Verschluss, weitere Details wird es erst auf der E3 in Los Angeles geben. Dafür kehren wir mit unserem Tempelritter zurück an die Oberfläche. Hier schwirren so genannte Orbiles herum,



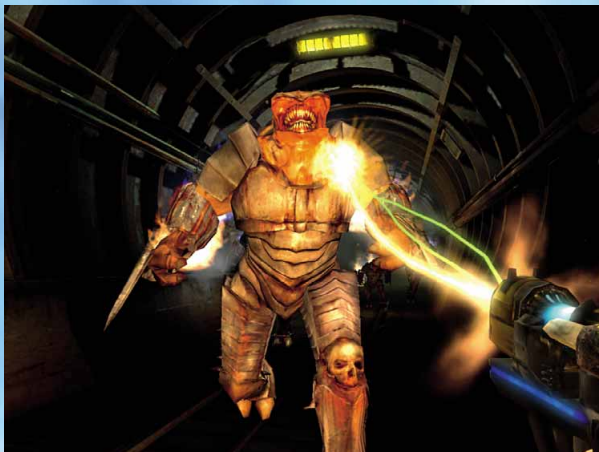
Monster, die sich von der Restenergie kürzlich gestorbener Lebewesen ernähren. Schießen wir auf einen der hungrigen Orbile, weicht er langsam aus und macht ansonsten keine Anstalten, uns seinerseits anzugreifen. Stören wir ihn beim Energiesaugen, flitzt er davon, um uns »vollgetankt« Blitze entgegen zu schleudern. Gibt Ihnen der Orbile oder ein anderer Gegner eins auf die Mütze, steigt Ihr »Vengeance-Meter« in die Höhe. Einen entsprechenden Füllstand und die richtigen Fähigkeiten vorausgesetzt, setzen Sie damit zu einem Spurt oder einem weiten Sprung an – die Vengeance-Fähigkeiten sind klassenabhängig. Überhaupt, Klassen, wie viele verschiedene wird es in **Hellgate: London** geben? Bill Roper wird einsilbig: »Bislang konzentrieren wir uns auf den Tempelritter, haben aber einige Ideen für andere Klassen.« E3, wir verstehen.

Organisches Design

Was vielen Publishern graue Haare bereiten würde: »Unser

Spieldesign ist sehr organisch«, berichtet Bill. »Sobald wir neue Elemente wie Waffen oder Dungeons fertig gestellt haben, packen wir sie in unseren Prototypen und finden heraus, wie sie sich anfühlen und wie sie das Spiel verändern. Andere Entwickler produzieren zunächst die gesamten Inhalte eines 600 Seiten starken Design-Dokuments und bauen sie erst zum Schluss zusammen – wehe, das Spiel macht dann keinen Spaß mehr, denn für grundlegende Änderungen ist es dann zu spät.«

Diese entspannte Haltung zieht sich durchs ganze Flagship-Team, das trotz der Arbeit in den nächsten zwölf bis 18 Monaten noch lange nicht mit Überstunden rechnet. Als wir das Firmengebäude am Abend verlassen, geht langsam die Sonne unter. Schräg gegenüber im SBC-Stadion startet in wenigen Minuten ein Baseballspiel, für das einige der Entwickler Karten reserviert haben. Waffen und Dämonen müssen bis morgen warten. RA



Gewusst wie: In einem U-Bahn-Tunnel schwächen wir zunächst mit einer Gift-Kanone ziemlich wütende Borats, bevor wir ihnen mit einer Salve aus dem Firestarter-Flammenwerfer endgültig den Rest geben.

HELLGATE: LONDON

roland@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Flagship Studios
Status: zu 40% fertig

Roland Austinat: »Wenn hinter Hellgate: London nicht die Diablo-Macher stecken würden, mir wäre Angst und Bange, dass ein Entwickler ein derart ambitioniertes Konzept mit zufallsgenerierten 3D-Welten, Waffen- und Upgrade-Sammeleien wirklich durchziehen könnte. Doch schon in diesem frühen Stadium blitzt an allen Ecken und Enden die alte Brillanz durch – Hellgate: London kann ein ganz großes Rollenspiel werden.«

POTENZIAL SEHR GUT

