

Blizzard enttäuschte die Fans

# Das Battlenet-Fiasko

Die Diablo-2-Server im Battlenet waren dem gewaltigen Ansturm der Spieler lange Zeit nicht gewachsen. Was war los – hat die Edel-Spieleschmiede gepenkt?



Auf Demo-CD:  
Patch 1.03

Der gute Ruf von Blizzard ist legendär: Die Kalifornier sind bekannt für bis ins kleinste Detail durchdachte, perfekt ausbalancierte und völlig bugfreie Spiele. Seit **WarCraft 2** hat sich jedes ihrer Programme mehr als eine Million Mal verkauft. Zudem waren sie mit dem Online-Spieledienst Battlenet Pioniere: Bereits 1996 konnte dort kostenfrei **Diablo** via Internet gespielt werden. In diesem Sommer enttäuschte die Vorzeige-Firma allerdings erstmals ihre Fans: Der Battlenet-Start von **Diablo 2** war begleitet von zahlreichen Ausfällen, Pannen und Ärgernissen.

## Nerv mit Patches

**Diablo 2** steht seit dem 28.6.2000 in den Läden, störungsfrei im Internet spielen können die Käufer aber erst seit Mitte August. In den sechs Wochen dazwischen war es oft unmöglich, das Battlenet zu erreichen, Spieler klagten über Verzögerungen und langsame Server. Besonders ärgerlich: Bei einigen Abstürzen wurden

Charaktere im geschlossenen Battlenet unwiderbringlich gelöscht. Blizzard schief jedoch nicht, brachte drei Patches heraus und unternahm zahlreiche Server-Updates, bis das Problem schließlich behoben war. Die Patches allerdings sorgten für neuen Ärger. Der erste (auf Version 1.01) zerstörte die offenen Charaktere der Originalversion, der dritte (auf Version 1.03) griff in die Spielbalance ein und schwächte vor allem die Fähigkeiten des Totenbeschwörers. Der begeisterte Battlenet-Spieler Marco Schulze dazu: »Das kann nicht wahr sein, da habe ich massenhaft Punkte in die Kadaverexplosion investiert – und jetzt hat sie nur noch die halbe Reichweite!« Zu Blizzards Verteidigung muss jedoch gesagt werden, dass der Totenbeschwörer nach Meinung der meisten Spieler tatsächlich zu stark war, die dunklen Herren dominierten lange Zeit die Ranglisten. Beim Addon **StarCraft: Broodwar** hatte Blizzard seinerzeit ähnliche Änderungen bei verschiedenen Werten vorge-



Die Kadaverexplosion des Totenbeschwörers ist jetzt schwächer.

nommen, um die etwas zu starken Zerg-Armeen zu schwächen. Allerdings führten zum Redaktionsschluss überall Barbaren die Ladders an – ganz gelungen ist die Balance wohl auch jetzt noch nicht.

## Zu viele Spieler?

Wir wollten wissen, was der Grund für all diese Probleme ist und sprachen mit Leo Jackstädt von Havas Interactive Deutschland. Havas ist die Mutterfirma von Blizzard. Laut Jackstädt gab es technische Schwierigkeiten mit den Subservern des Battlenet, zudem haben die Kalifornier schlichtweg den Ansturm der Spieler unterschätzt. So dachten Blizzards Technik-Leute wohl, dass der Hauptandrang auf das Netz erst einsetzen würde, wenn die Leute **Diablo 2** solo durchgespielt hätten – die meisten gingen jedoch sofort online. Das Bereitstellen zusätzlicher Server-Kapazität dauert dann seine Zeit.

Diese Darstellung überrascht etwas, denn der Zugang zum Battlenet ist ein wesentlicher Bestandteil von **Diablo 2** – und sicher auch einer der Hauptgründe, warum sich das Spiel so gut verkauft. Blizzard hätte das wissen müssen. Außerdem spricht die Tatsache Bände, dass bereits nach sechs Wochen drei Patches erschienen sind, die keineswegs nur Kleinigkeiten verbessern. Blizzard hat bei **Diablo 2** den eigenen hohen Standard erstmals nicht ganz halten können – vielleicht sind die Kalifornier doch keine Götter, sondern nur eine ganz normale Spielefirma. **GUN**



Nach langer Anlaufzeit hat Blizzard die Battlenet-Server von Diablo 2 endlich zufrieden stellend zum Laufen gebracht.