



Making of Hellgate: London

2003 haben sich die Diablo-Macher von Blizzard losgesagt, um ihr eigenes Spiel zu entwickeln. Was in einem Keller begann, sorgte nach der Fertigstellung für heiße Diskussionen.

Der Erwartungsdruck war immens: Im Frühjahr 2005 hatten Bill Roper, Max Schaefer, Erich Schaefer und David Brevik angekündigt, ein neues Spiel zu entwickeln. Waren doch die vier Entwickler die Köpfe hinter den Megahits **Diablo** und **Diablo 2** und hatten 2003 ihre Mutterfirma Blizzard verlassen, um ein eigenes Studio namens Flagship zu gründen. Das mit Spannung erwartete Erstlingswerk **Hellgate: London** ist im November letzten Jahres erschienen – mit gemischter Resonanz.

Wir haben uns mit Max Schaefer, Chief Operating Officer der Flagship Studios über die Entstehungsgeschichte von **Hellgate** unterhalten. Den Nachnamen haben er und sein Bruder Erich übrigens von deutschen Vorfahren, auch wenn sie selbst keine Verbindung zur Bundesrepublik mehr besitzen.

Abschied und Neuanfang

Warum haben sich die vier Flagship-Renegaten 2003 von Blizzard getrennt? Als Antwort zählt Max eine lange Reihe von Leuten auf, die die Firma im Laufe der Jahre besessen haben. Die Mitarbeiter blieben bei großen Entscheidungen außen vor, erzählt Max: »Wir haben immer nur durch Online-News von den Besitzerwechseln erfahren und uns auf Präsentationen regelmäßig

gewundert, welches neue Logo wohl neben dem von Blizzard auftauchen würde.« Irgendwann reichte es einigen Angestellten; sie forderten den damaligen Besitzer Vivendi Universal auf, das Personal von Blizzard North in so wichtige Entscheidungen wie Anteilsverkäufe mit einzubeziehen. Denn es gab Firmen, für die sie partout nicht arbeiten wollten. Um ihrer Forderung Nachdruck zu verleihen, drohten Max und andere mit Kündigung. Vivendi gab nicht nach, Schaefer und Co gingen – und beschloßen, in Zukunft ihr eigenes Ding zu machen.

Keller statt Garage

Die Firmengründung des damals noch namenlosen Unternehmens war alles andere als von langer Hand geplant. Das erste Treffen fand in David Breviks Wohnzimmer statt, wo das Grundgerüst für das erste Spiel festgezurrt wurde: Ein Rollenspiel sollte es werden, das Elemente aus Ego-Shootern nutzen würde, um das Spielgefühl direkter und intensiver zu gestalten – quasi eine Mischung aus **Diablo 2** und **Half-Life 2**. Als Schauplatz schlug Max London vor, weil es wegen seiner einzigartigen Architektur besonders geeignet schien. Diese beiden ersten Ideen wurden bis zur Fertigstellung des Spiels verfolgt. Nach dem

Unser Insider

Der Amerikaner **Max Schaefer** ist Chief Operating Officer der Flagship Studios, die er 2003 mitgründete. 1996 eröffnete er mit seinem Bruder Erich und einem Freund die Firma Condor, die später zu Blizzard North wurde. Max ist mitverantwortlich für die erfolgreiche **Diablo**-Serie und einer der Köpfe hinter **Hellgate: London**. Zu **Diablo**-Zeiten war er bekannt dafür, in den Chat-Räumen des Spiels geduldig Fragen der Spieler zu beantworten. In **Hellgate** wurde er auch schon gesichtet.



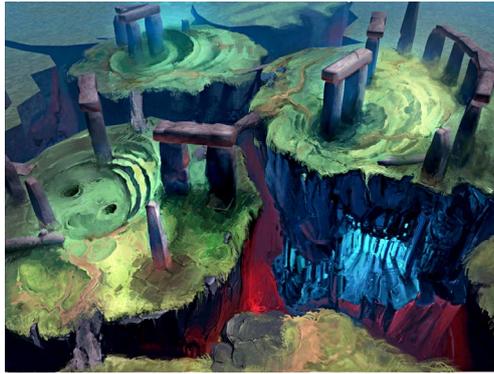
Wohnzimmer-Meeting begann das neue Team, nach und nach Leute ins Boot zu holen – viele ehemalige Blizzard-Kollegen ließen sich von der **Hellgate**-Idee überzeugen. Zu diesem Zeitpunkt gab es weder einen Publisher noch Investoren, das Geld war entsprechend knapp. Also zog das Team in den Keller von Tyler Thompson, einem der technischen Direktoren. Für ein ganzes Jahr blieb das Untergeschoss der Hauptsitz der Firma. Die Enge dort unten war laut Max nicht der einzige Grund, sich größere Räume zu suchen: »Tylers Frau wurde irgendwann sehr ungehalten – spätestens, als wir ihre Küche zum Arbeiten benutzten.«

Auf eigenen Beinen stehen

Alle, die an dem neuen Projekt mitarbeiteten, waren eine großzügige Basis an Software und Lizenzen gewohnt. Weil die dem klammen jungen Unternehmen fehlte, war das Team anfangs zu vielen Einschränkungen gezwungen. Dazu kam, dass alle geschäftlichen Belange auf den Schultern der Entwickler lagen – sie mussten also selbst losziehen und sich um Verträge und Finanzen kümmern. Bei der Suche nach einem Publisher entstand auch der Firmenname, Flagship Studios. Denn einige der Unternehmen, bei denen Roper und seine Leute anfragten, fanden das Spiel so erfolgversprechend, dass sie es zum Flaggschiff (englisch: flagship) ihrer Produktlinie machen wollten. Und da laut Max »alle guten Firmennamen seit ewiger Zeit vergeben sind«, entschlossen sie sich, den Ausdruck einfach zu übernehmen. Übrigens waren auch deutlich



Ursprünglich sollte man fast nur aus der Ego-Perspektive spielen, aber Testspielern gefiel die externe Ansicht.



Die Hellgate-Entwickler haben mit großer Anstrengung versucht, echte Schauplätze ins Spiel einfließen zu lassen: hier **Stonehenge** im Original, als Artwork und in der endgültigen Spielversion.

exotischere Namen wie »Surprise Truck« oder »Live Nude Games« im Gespräch.

Die Publisher-Suche verlief trotz positiver Rückmeldungen schleppend, denn vor allem große Softwarehäuser waren aufgrund des neuartigen Konzepts skeptisch. Trotz der Schwierigkeiten hatte das Team schon nach drei Wochen ein erstes spielbares Konstrukt auf die Beine gestellt. In das Drahtgittermodell fügten sie mit der Zeus-Rifle die erste Waffe und mit dem Reaver das erste Monster ein.

Schwieriger Zufall

Eines der Grundkonzepte von **Hellgate: London** sollten zufällig generierte Areale sein, denn die, so war das Team überzeugt, würden den Wiederspielwert ihres Programms deutlich erhöhen. »Die meisten Leute haben gar nicht bemerkt, dass wir schon in Diablo 2 zufällig generierte Levels benutzt haben«, erzählt Max Schaefer. »Das Ganze in einer 3D-Welt umzusetzen war deutlich schwieriger.« Die Konsequenz: Einer der Kritikpunkte am fertigen Spiel ist, dass viele Gegenden ähnlich aussehen. Max bittet jedoch darum, **Hellgate: London** nicht mit Spielen zu vergleichen, die ein lineares Leveldesign haben: »Man kann ein Gebiet mit zufällig positionierten Gegnern und Gegenständen natürlich nicht so ausgefeilt und ausgereift planen wie eines, in dem immer alles den gleichen Platz hat. Dafür spielt man Half-Life 2 auch nur ein- oder zweimal.«

Abonnenten abfischen

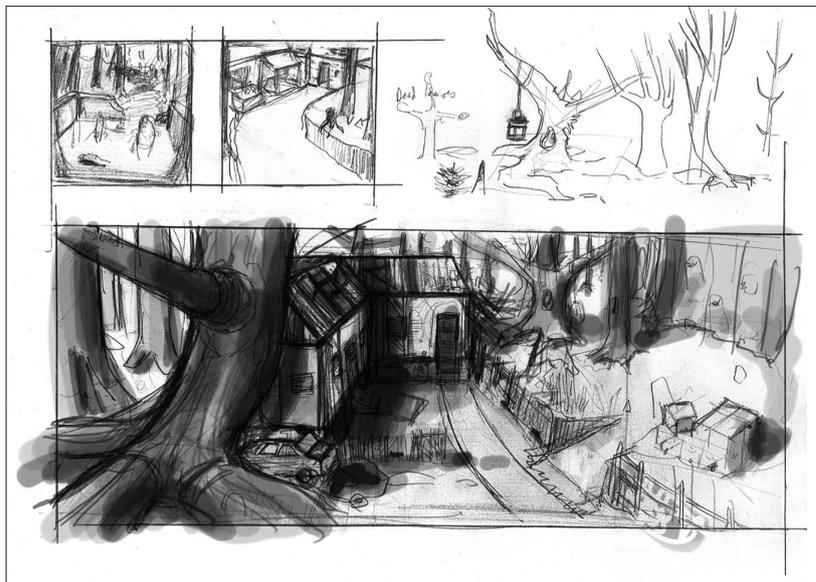
In bewährter **Diablo**-Tradition wollte Flagship Studios den **Hellgate**-Spielern auch online spannende Unterhaltung bieten. Dazu gehört eine Internet-Plattform wie das Battletent mit aufwändiger, teurer und komplexer Infrastruktur. Um diese Aufgabe zu stemmen, gründete das Studio in Kooperation mit dem asiatischen Publisher HanbitSoft die Firma Ping o.

Nun gab es zum Projektbeginn im Wesentlichen nur zwei gängige Online-Modelle: Auf der einen Seite konnten Spieler ohne Zusatzkosten im Internet spielen, wie es in **Diablo 2** der Fall ist – mussten dann aber auf Neuerungen verzichten, die über die Fehlerbeseitigung hinausgingen. Wenn sie auf der anderen Seite monatliche Gebühren bezahlten, bekamen sie wie in **World of Warcraft** regelmäßig frische Inhalte, was aber wiederum Gelegen-

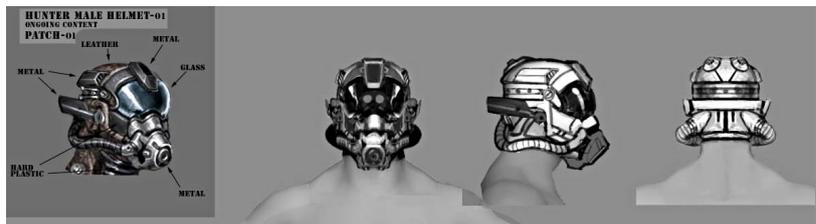
heitsspieler abschreckte. **Guild Wars** durchbrach zwar schon 2005 dieses Kostenschema, was aber nur möglich war, weil es die finanzstarke Mutterfirma NCsoft hinter sich hat. Die Flagships, denen die Ressourcen fehlten, um alles kostenlos zu ermöglichen, entschieden sich für den Spagat: Ein Spiel, das jeder Käufer kostenlos im Internet spielen kann, das jedoch zusätzliche Inhalte bietet, wenn der Kunde bereit ist, monatliche Gebühren zu bezahlen. Als das Spiel erschien, wurde das Angebot von vielen Kunden kritisiert; vor allem deshalb, weil sich die nützlichen Zusatzelemente für Abonnenten in Grenzen hielten. Max Schaefer zuckt die Schultern: »Sobald du den Leuten Geld abnehmen willst, werden sie schreien. Da ist es egal, was du machst.« Mit der Stonehenge-Region ist im Januar das erste große Update für **Hellgate** erschienen.

Was kommen sollte

Ursprünglich sollte der Spieler fast ausschließlich in der Ego-Perspektive spielen und nur im Nahkampf in die dritte Person wechseln. Diese Idee verwarf das Team, als viele Besucher der E3 im Jahr 2005 ihren Helden lieber über die Schulter beobachteten. Ein Auktionshaus und das Postsystem fielen wohl Windows Vista und DirectX 10 zum Opfer, weil das Umsatteln auf die neuen Technologien viel Zeit kostete. Beides soll in Patches nachgereicht werden. Die Flagship Studios sind dennoch stolz darauf, dass sie ihr Produkt verkaufsfertig bekommen haben, ohne die Geldgeber ein einziges mal um Nachzahlungen gebeten zu haben. Weil die Firma immer noch zu komplett in der Hand ihrer Gründer ist, gehört Flagship zu den wenigen unabhängigen US-Studios – und zu denen, die Spieler gut im Auge behalten sollten. **PD**



Das Konzept zeigt, wie sich eine zufällig positionierte Hütte in einen Wald einfügen kann.



In der Konzeptionsphase planten die Designer sogar, aus welchen **Materialien** die Gegenstände bestehen sollen.