20 Jahre Diablo

EIN TEUFLISCHER KLICK

Diablo definierte das Genre des Action-Rollenspiels: Gefesselt von einer ausgeklügelten Kampf-Beute-Endlosschleife klickten wir uns lustvoll dem Teufel entgegen. Dabei begann der Inbegriff der Echtzeithektik als Rundenkampf-Spiel in X-COM-Manier, das kein Publisher haben wollte. Von Heinrich Lenhardt

Im 16. Untergeschoss, also der Hölle, wartet der Oberteufel höchstpersönlich. David Brevik lobt ein Kopfgeld von 100 Dollar für den Mitarbeiter aus, der ihn zuerst besiegt – und damit beweist, dass man Diablo durchspielen kann. Ehrensache, dass der Oberteufel in den Fortsetzungen (kleine Bilder) zurückkehrt.

 1983 erschien schon mal ein Spiel namens Diablo, ein Verschiebepuzzle, in dem man Rohrleitungen bildete.

Typisch Diablo: Auf dem Weg zum Portal in die letzte Dungeon-Etage wird unser Held von überwältigenden Gegnermassen empfangen.

Zwei wichtige Inspirationsquellen für Diablo: Spielerisches Vorbild sind klassische Rogue-Varianten wie Moria, Vorlage für die isometrische Perspektive ist dagegen das erste X-COM.

Bei der Geburt des modernen Action-Rollenspiels ist nur der Vater anwesend, und selbst der hat eigentlich keine Lust: David Brevik, einer der drei Gründer des nordkalifornischen Spielestudios Condor, hockt an einem Freitagabend des Frühjahrs 1995 alleine im Büro. Er arbeitet an etwas, das all seine Kollegen neugierig erwarten. Doch Brevik ist keinesfalls davon überzeugt, dass Condors Rollenspiel Diablo von der Umstellung auf den Echtzeit-Spielablauf profitieren würde. Seine Inspirationsquellen sind das isometrische Taktikspiel X-COM und vor allem Rogue-Varianten wie Angband, da läuft alles brav im Rundentakt. Aber seit der Geldgeber Blizzard eine erste Diablo-Testversion erhalten hat, liegt man Brevik in den Ohren: Echtzeit, probiert das Spiel doch mal in Echtzeit, Echtzeit wäre bestimmt spaßiger! Maximal genervt schreitet Brevik in die Büroküche: Eine Abstimmung unter den Mitarbeitern soll über Runde oder Echtzeit entscheiden. »Ich war dagegen«, erzählt er, »und fast alle anderen dafür.« Sein erster Griff gilt der eigenen Stirn, der zweite dem Telefonhörer: Weil die spielerische Zeitumstellung unglaublich arbeitsintensiv und zeitraubend sei, müsse man auf einer weiteren Vorabzahlung bestehen. Blizzard willigt zähneknirschend ein. Brevik setzt sich an den Rechner, programmiert drauflos – und braucht gerade einmal drei Stunden, um sein gemütliches Rundenkampfsystem in eine schnelle Klickorgie zu verwandeln: »Ich saß im Büro und war gerade mit dem Programmieren fertig. Da stand der Krieger mit einem Streitkolben in der Hand. Als ich ein Skelett anklickte, ging er Schritt für Schritt rüber und schlug zu. Boom, das Skelett fiel um, und meine Reaktion war: Oh, mein Gott, das ist ja so viel besser! Ich hatte völlig Unrecht!«, erinnert sich Brevik lachend an den Moment, in dem Diablo ein anderes Spiel wurde. Ein Spiel, das die Welt veränderte – und nun seinen 20. Geburtstag feiert. Wir blicken zurück auf die Entstehungsgeschichte des einzig wahren Höllentrips.

Es hat Klick gemacht

Klick, klick, klick, klick. Das hektische Dauerklicken wird zum Soundtrack von 1997, dem Jahr, in dem Diablo die PCs dieser Welt erobert. Jeder Schwung mit der Nahkampfwaffe, jeder Schuss mit Bogen oder Zauberstab möchte erklickt werden. Und das bitte pronto, denn dank des geglückten Echtzeitexperiments warten die Gegnerscharen nicht auf die nächste Entscheidung des Spielers. Ständig rennen wir durch die düsteren Dungeons, mal als Jäger, mal als Gejagter. Klick für Klick machen wir die Monster-Sprites mürbe, bis sie in einer letzten Todesanimation verpuffen und dabei vielleicht etwas Feines fallen lassen. Oft klimpert Gold auf den Dungeon-Boden, mitunter ein Ausrüstungsgegenstand, manchmal gar magische Waffen und Rüstungen, die uns noch effektiver klicken lassen. Kämpfen, erbeuten, leveln, im Dorf Luft holen und die Ausrüstung reparieren, optimieren, ein paar Heiltränke kaufen, dann zurück ins Dungeon. Der Spielkreislauf ist einfach, aber er funktioniert beängstigend gut. Wenn das Spiel sich ein Adjektiv verdient, dann ist es »suchterregend«. Die amerikanische Computer Gaming World schreibt: »Mit dem Rauchen aufzuhören, ist leichter, als dieses Spiel wegzulegen.«

Vergnügungssucht und Beutegier

Diablo ignoriert die Gewohnheiten, die man Mitte der Neunziger mit dem Begriff »Rollenspiel« verbindet. Da erwarten wir Anspruchsvolles, Geruhsames, Pompöses, riesige Welten, ausschweifende Dialoge, diffizile Charakterkreation. Doch Diablo reduziert das Genre auf Spaß und Action, appelliert vor allem an niedere Instinkte wie Überlebenskampf, Vergnügungssucht und Beutegier. Das Spiel hat es immer eilig, treibt uns mit einer aufregenden Atemlosigkeit 16 Etagen tief unter die Erde. Alles ist aufs Wesentliche reduziert: Das mauszentrische Diablo lässt sich einhändig steuern (es sei denn, man drückt »Shift«, um Zauber und Pfeile in den freien Raum zu feuern), die Charaktererstellung dauert unter 30 Sekunden, Quests und Dialoge treten zugunsten des Kampfgeschehens in den Hintergrund: »Jeder will einen Zombie mit einer Keule hauen, aber nicht jeder will schlecht geschriebene Fantasytexte lesen«, begründet der Condor-Mitgründer Max Schaefer die Story-Reduktion.

Philosophische Ambitionen à la Ultima haben bei Diablo nichts verloren: Oben Kirche, unten Teufel, und alles, was dazwischensteht, muss umgehauen werden – das kapiert jeder. Statt einer ausgefeilten Geschichte motivieren zufällig generierte Levels und

Dieses Teamfoto entsteht Ende 1996. Zu diesem Zeitpunkt wurde Condor bereits in Blizzard North umgetauft. Links von Diablo steht David Brevik, während sich Erich Schaefer auf die andere Seite des Höllenfürsten getraut hat. Max Schaefer sitzt hinten rechts auf der Mauer.

Beutestücke zum mehrmaligen Durchspielen. Dazu kommt der Multiplayer: Bis zu vier Helden tummeln sich wahlweise im Netzwerk oder im gebührenfreien Onlinedienst Battle.net. Mit Koopkämpfen (in denen man nach einem »versehentlichen« Schuss in den Rücken die Ohren der Mitstreiter ernten konnte) sowie einer Vorliebe fürs prozedurale Unberechenbare wird Diablo zum Vorreiter zeitgenössischer Spielegewohnheiten. Es zeigt, wie wohl sich Rollenspielelemente in einem Actionumfeld fühlen: Erfahrungspunkte und Levels, Charakterwerte und Ausrüstungsoptimierung. Ein richtungsweisendes Spiel, ein populäres Spiel, aber geplant war es ursprünglich ganz anderes.

Der Berg ruft

Auf der anderen Seite von San Francisco erstreckt sich die East Bay ins Landesinnere, von Berkeley und Oakland geht's Richtung Walnut Creek, hier wurde mal Maxis Software gegründet. Noch ein Stückchen weiter östlich erhebt sich der Mount Diablo 1.173 Meter über den Meeresspiegel. Kalifornien hat spektakulärere Gebirgszüge, aber wenn man im Städtchen Danville aufwächst, überragt der Hausberg alles. Noch dazu regt sein Name die Fantasie des Teenagers David Brevik an, der früh von einer Laufbahn als Spieleschöpfer träumt: »Schon während meiner Highschool-Zeit überlegte ich, welche Spieletypen ich entwickeln würde und welche Namen ich benutzen könnte.« Diablo, das kann man sich merken, das würde doch zu einem der Spiele im Rogue-Stil passen, die Brevik an die Schulcomputer fesseln. Zu jenen Dungeon-Exkursionen mit Zeichensatzgrafik, Zufallslevels und Permadeath sowie Namen wie Nethack, Moria oder Angband. Doch die Dungeons müssen warten – dafür sorgt ein Affe für eine wichtige Begegnung.

Michael Graf
@Greu_Lich

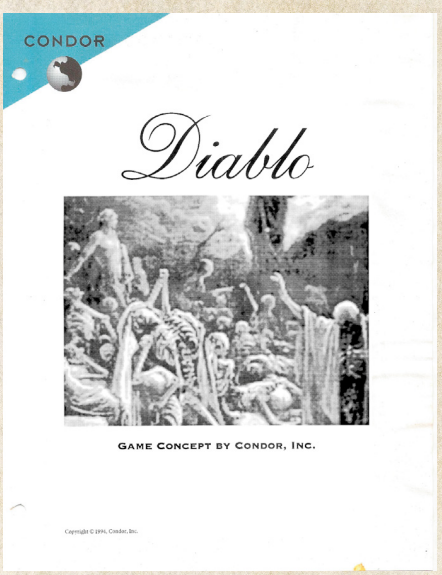
Die Rückkehr des Rollenspiels

Da heißt es immer, Baldur's Gate habe Ende der Neunziger die Rollenspiele wiederbelebt – Humbug, sage ich! Für mich gebührt diese Ehre eindeutig Diablo. Klar, mit traditionellen Rollenspielen à la Ultima hat Blizzards Dauermonsterjagd ungefähr so viel gemeinsam wie Torwandschießen mit dem Champions-League-Finale – Diablo besitzt keine Dialoge, keine brauchbaren Charaktere, nicht mal eine richtige Handlung. Aber es reduziert das klassische Rollenspiel auf etwas, das zumindest mich von der ersten Sekunde an packt. Nämlich das ständige Verbessern des eigenen Helden, diese groteske Sammelspirale, von der ich genau weiß, wie durchschaubar und dämlich sie ist, und die mich dennoch nicht loslässt. Diablo zu spielen, bedeutet, sich der Mechanik zu ergeben, Teil der Maschine zu werden. Es ist eine dieser spielgewordenen Sünden, von denen man gar nicht zugeben möchte, dass man sie mag. Aber ich liebe es! Bis heute! Schon das erste Diablo spiele ich jahrelang, bis ganz Tristram unter Goldhaufen begraben ist (Schatzkiste? Moderner Firlefanz!) und ich nicht mal mehr die elenden Spuckhunde fürchte, die beim Ableben Giftpfützen hinterlassen. Und als dann später Baldur's Gate erscheint, kaufen mein Bruder und ich es nicht etwa, weil es endlich wieder ein klassisches Rollenspiel ist, sondern ... nun, weil es ein bisschen wie Diablo aussieht. Lacht ihr nur. Ich schäme mich für nichts.

Geheimprojekt Condor

Die Brüder Erich und Max Schaefer arbeiten als Grafiker bei FM Waves, einer auf Clipart spezialisierten Firma in San Francisco. Deren Gründer Efraim Wyeth lernt den Atari-Chef Jack Tramiel kennen, der Spieleentwickler für seinen neuen Lynx-Handheld sucht. Wyeth schlägt ihm diverse Ideen vor, bei einem Konzept namens Gordo 106: The Mutated Lab Monkey schlägt Tramiel ein. In diesem Plattformspiel befreit ein ausgebüxter Laboraffe andere Versuchstiere und sammelt Bananen. Als der Primatenplattformer 1993 erscheint, bekommt kaum jemand etwas davon mit: Da hat Atari schon den Rückzug aus dem Handheldmarkt beschlossen, das Lynx-Spätwerk Gordo 106 geht unter. Dabei hat man für dessen Programmierung extra einen jungen Mann von der Uni angeheuert, der sich hier seine ersten Entwicklersporen verdient: einen gewissen David Brevik. Er freundet sich mit den Schaefer-Brüdern an, und zusammen beginnt man, über ein eigenes Spielestudio zu spinnen. Es gibt sogar einen Codenamen: das Condor-Projekt.

Als FM Waves das Geld ausgeht, trennen sich jedoch vorerst die Wege des Trios. Der frischverheiratete Brevik tritt eine Position



Mit einem achtseitigen Pitch-Dokument gehen die Condor-Gründer 1994 auf Publisher-Suche.

bei Iguana Entertainment an, wo er Videospiele wie Aero the Acro-Bat programmiert. Doch die Freude über die berufliche Sicherheit währt nicht lange: Iguana Entertainment zieht nach Texas um, worauf der Kalifornier Brevik wenig Lust hat: »Also rief ich Max und Erich an und sagte: ›Sagt mal Jungs, macht ihr gerade irgendwas Bestimmtes? Wollt ihr eine Firma gründen?‹ «. Am 10. September 1993 nimmt Condor den Geschäftsbetrieb auf.

Es gibt noch Gerechtigkeit

Die Jungunternehmer beziehen ein Büro in Redwood City; um die Miete zu bezahlen, sind erst einmal Auftragsarbeiten angesagt. Dank Breviks Connections aus seiner Iguana-Zeit kommt Condor mit dem Publisher Sunsoft ins Gespräch. Der hätte gerne ein Prügelspiel à la Street Fighter 2 unter Verwendung einer Lizenz von DC Comics. Bei Justice League: Task Force liefern sich Superman & Co. auf dem Sega Mega Drive Schlägerduelle.

Anfang 1995 wird Diablo noch im Rundentakt gespielt. Dieser Screenshot einer frühen Version zeigt den gelben »Telefonzellen«-Cursor à la X-COM, mit dem das Zielfeld gewählt wird.

Retro-Modus für Diablo 3

Das Original-Diablo wird nicht mehr offiziell zum Verkauf angeboten. Als Trostpflaster startet Blizzard im Januar 2017 das Jubiläums-Event »Finsternis in Tristram«, eine Art Nachbau des ersten Spiels innerhalb von Diablo 3. Im Oldie-Dungeon erwarten uns 16 Levels samt vier klassischer Bosse: Schlächter, Lazarus, Skelettkönig und Diablo freuen sich schon auf ein Wiedersehen. Auch das User Interface wird angepasst, ein »RetroVision«-Pixelfilter trimmt die Grafik auf alt und unser Held lässt sich wie früher nur in acht Richtungen bewegen. Das Event soll jährlich stattfinden und erscheint als kostenloses Update für Besitzer von Diablo 3: Reaper of Souls. Eine hübsche Idee, allerdings spielte sich die Testserver-Version noch unspektakulär und – wegen des Pixelfilters – unübersichtlich: Oft übersehen wir Gegner.

Die Testserver-Version des verpixelten Retro-Dungeons ist noch arg unübersichtlich.

So sahen die Katakomben (Dungeon-Etagen 5 bis 8) im Original-Diablo aus.

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Der letzte Krieger

Zwei »Kleinigkeiten« des ersten Diablos haben sich für immer in mein Hirn gebrannt. Zum einen die Krähe aus Render-Intro, die einer Leiche genüsslich ein Auge rauspickt. Zum anderen das musikalische Hauptthema von Tristram – erst die sanft gezupfte Gitarre, dann die Flöte ... Gänsehaut. Der größte Einfluss von Diablo auf meine Spielerkarriere ist, dass es mich zum Magier gemacht hat. Meinen ersten Durchlauf habe ich seinerzeit noch mit einem Krieger gestartet, wie eigentlich immer seit den seligen AD&D-Rollenspielen von SSI. In Zeiten von Rundengefechten, mehrköpfigen Heldengruppen und Kampfergebnissen in Textform passierte halt noch vieles im Kopf. Und da fand ich mich als breitschultriger Schwertschwinger irgendwie cooler, ein schmächtiger Nerd war ich schließlich schon in der Realität. Alles war gut, bis ich zu Besuch bei einem Kumpel war und dort den Magier in Aktion sah. Wie das blitzte und feuerballte! Von wegen schmächtiger Nerd, gegen diese mächtigen Fähigkeiten stank das Axt- und Schwertgefuchtel meines Kriegers mal sowas von ab, zumindest optisch. Was Echtzeitkämpfe und coole Spezialeffekte doch ausmachen. Nach diesem Erweckungserlebnis war klar: Ich muss nochmal von vorn anfangen, dieses Mal – natürlich – Magier. Dabei ist es bis heute geblieben. Egal in welchem Rollenspiel: Heiko will Eis, Blitz und Feuer vom Himmel regnen lassen! Und schuld ist Diablo.

Das Condor-Gründertrio besucht im Juni 1994 die Sommer-CES in Chicago und kommt am Sunsoft-Stand ins Staunen: »Wir kreuzen mit unserem Spiel auf, schauen uns um und ... da ist eine weitere Version des Spiels für Super Nintendo!«, beschreibt Brevik den Überraschungsmoment. Sunsoft hat Condor verschwiegen, dass parallel eine Fassung für Nintendos 16-Bit-Konsole entsteht. Die wird von einem südkalifornischen Team entwickelt, das sich gerade erst umbenannt hat: von Chaos Studios in Blizzard Entertainment. Man kommt ins Gespräch und stellt viele Gemeinsamkeiten fest: Beide Studios halten sich mit diesen Konsolen-Auftragsarbeiten über Wasser, würden am liebsten aber eigene PC-Titel entwickeln, schließlich boomt die Plattform. »Wollt ihr das PC-Spiel sehen, an dem wir gerade arbeiten?«, fragt Blizzard-President Allen Adham und führt den Condor-Jungs eine frühe Version von Warcraft vor. Man findet sich gegenseitig sympathisch, tauscht Visitenkarten aus und will in Kontakt bleiben. Bleibt man auch.

Permadeath und Rundenkampf

Auf der Sommer-CES 1994 gehen die Condor-Gründer bereits mit einem achtseitigen Spielkonzept für Diablo hausieren. Es ist amüsant, wie man schon damals über vernachlässigte Marktnischen mosert: »Während Spiele heutzutage Gameplay durch Multimedia-Extravaganz ersetzen und nach unnötigem Umfang und Komplexität streben, wollen wir das Hack and Slash wiederbeleben«. Im Mittelpunkt von Diablo sollen »Entdeckung, Kämpfe und Charakterentwicklung« stehen. Ein einsamer Held steigt in die Tiefen eines mehrstufigen Dungeons hinab, um sich den Teufel vorzuknöpfen. Das Geschehen soll in isometrischer »Schräg von oben«-Perspektive gezeigt werden, die Bedienung mit der Maus erfolgen. In zufällig zusammengesetzten Levels erbeutet der Spieler zahlreiche Waffen und magische Gegenstände. Das klingt schon sehr nach dem fertigen Diablo, so wie wir es kennen – andere Ideen überleben die Entwicklungsrealität nicht.

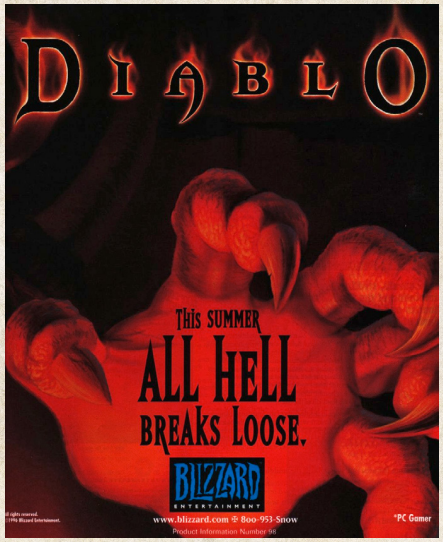
Nachdem Bill Roper das Runden-Diablo im Blizzard-Hauptquartier vorführt, stellt President Allen Adham die Preisfrage: »Wer glaubt, dass das in Echtzeit mehr Spaß machen könnte?«

Nun wird in Echtzeit gekämpft, auf Pressebildern tummeln sich größere Monstermengen. Diese Version zeigt noch, wie viele Erfahrungspunkte jeder Monster-Kill einbringt.

Als Standard-Feature wird damals noch Permadeath genannt: Wer stirbt, muss von vorne anfangen. Doch Blizzard meldet später erhebliche Bedenken gegen die unwiderrufliche Charaktervernichtung an, die immerhin bei Diablo 2 als optionaler Hardcore-Modus zurückkehrt. Das Condor-Papier beschreibt auch ein ungewöhnliches Erweiterungskonzept: Für jeweils fünf Dollar soll man Kleinigkeiten wie neue Levelgrafiken, Gegenstände und Gegnermodelle erstehen, die dann ins Hauptspiel installiert werden – quasi Mikrotransaktionen auf Diskette, die David Brevik mit den Kartenpaketen von Magic: The Gathering vergleicht. Und dann enthält das Dokument noch diesen sehr eindeutigen Satz: »Das Spiel läuft rundenbasiert.« Da ist sich Brevik ganz sicher, denn so funktionieren auch seine Inspirationsquellen, all die Rollenspiele im Rogue-Stil – und dieser Strategiehit aus England, dem Diablo seine Perspektive verdankt.

Dungeon-Kacheln aus X-COM

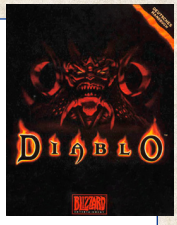
Anfang 1994 veröffentlicht Microprose das Taktikspiel X-COM, das in Deutschland unter dem Namen UFO: Enemy Unknown erscheint. Rundenweise jagt man darin Aliens duch zufallsgenerierte Levels. Oder man wird gejagt, vor allem anfangs schlägt X-COM mit der Schwierigkeitskeule zu. Nichtsdestotrotz sind die Condor-Gründer von der isometrischen Ansicht begeistert, die eindrucksvoller wirkt als die klassische Vogelperspektive, zugleich aber eine gute Übersicht bietet. Als später die Diablo-Entwicklung beginnt, dient ein Screenshot aus X-COM als Grundlage für die Gestaltung der Dungeon-Levels: »Deshalb ist die Basis der Geländefeld-Quadrate bei X-COM und Diablo dieselbe – gleiche Form, gleiche Größe«, verrät David Brevik. Ein frühes Bild zeigt sogar einen telefonzellenförmigen Auswahlrahmen, der exakt so ausschaut wie im Vorbild.



Im Frühjahr 1996 versprechen US-Anzeigenseiten die Veröffentlichung für »diesen Sommer«.

Doch scheint es, als würde Condors Spiel nie über das Konzeptstadium hinauskommen: »Wir wanderten ziellos mit unserem kleinen Dokument herum und versuchten, irgendjemanden dazu zu kriegen, uns zuzuhören«, erinnert sich Max Schaefer an die Sommer-CES 1994. Sein Bruder Erich ergänzt: »Wir hatten versucht, es bei jedem vorzuschlagen. Ich habe später mit einigen dieser Leute wieder geredet und meinte: ›Hey, wir haben euch damals Diablo angeboten!‹ Aber keiner scheint sich daran erinnern zu wollen. Ich glaube, das haben sie

Diablo



Veröffentlicht:
31. Dezember 1996

Darum geht's: Eigentlich ist Diablo als zeitgenössische Interpretation von Zeichensatz-Rollenspielen der alten Rogue-Schule gedacht. Die Taktikkämpfe von X-COM inspirieren das Studio Condor zu isometrischer Grafik. Auf Anregung von Partner Blizzard kommt es dann zu Echtzeit-Spielablauf und dem Vier-Spieler-Onlinemodus per Battle.net. Herausgekommen ist der Grundstein für ein neues Genre: Mit einfacher Steuerung und raffiniertem Spielrhythmus demonstriert Diablo die Freuden des Action-Rollenspiels.

Testzitat: »Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort, ohne überlange Anleitung, komplizierte Bedienung oder stundenlanges Charaktergenerieren. Die Motivation quillt über, weil man eine immer bessere Ausrüstung zusammenstellt.« (PC Player 02/1997)

Diablo: Hellfire

Veröffentlicht:
24. November 1997

Darum geht's: Muttergesellschaft Sierra drängt auf eine Erweiterung zu Diablo, doch Blizzard North beschäftigt sich bereits mit dem Nachfolger. Also wird Synergist Software mit Hellfire beauftragt, das Resultat ist umstritten: »Es gab ein Designdokument, an das sie sich nicht hielten. Sie machten eine Teddybär-Quest, ich war richtig angepisst«, klagt David Brevik. Den Spielern wurden eine vierte Charakterklasse, acht weitere Dungeon-Levels sowie neue Zauber und Monster geboten.

Testzitat: »Das nach wie vor geniale Diablo in einer Art Deluxe-Fassung. Sollten Sie nur die acht neuen Stockwerke mit Ihrem Stufe-30-Veteranen im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielen wollen, werden Sie an einem langen Nachmittag durch sein.« (GameStar 01/1998)

Diablo 2

Veröffentlicht:
29. Juni 2000

Darum geht's: Der sehnsüchtig erwartete Nachfolger enttäuscht nicht, bei Diablo 2 ist alles besser, komplexer und schöner (auch wenn die Auflösung von 640x480 Pixeln bereits veraltet wirkt). Statt eines Dungeons gibt es eine ganze Spielwelt zu erkunden, die fünf neuen Charakterklassen verfügten über komplexe Talentbäume und das Online-Zusammenspiel klappt besser denn je. Die Beutejagd wird durch Neuerungen wie Ausrüstungssets und gesockelte Gegenstände noch motivierender.

Testzitat: »Durch die zahlreichen raffinierten Spiel-Mechanismen werde ich quasi süchtig gemacht und kann nach kurzer Zeit nicht mehr anders: Ich muss spielen, spielen, spielen. Bis zum nächsten Levelaufstieg, zum nächsten schicken Gegenstand, zur nächsten Welt.« (GameStar 08/2000)

1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004

September 1993: David Brevik, Erich Schaefer und Max Schaefer gründen ihre eigenes Studio namens Condor. Abgesehen vom (rundenbasierten) Diablo konzipieren sie das Action-Adventure Crystals of Quetzalcoatl, in dem man fallenverseuchte Tempel erkundet, sowie den von Doom inspirierten Alien-Shooter Tyran Conquest.

Juni 1999 Die Arbeit an Diablo 2 verläuft chaotisch, Blizzard North verzettelt sich. Ein Jahr lang schieben die Entwickler horrende Überstunden, für David Brevik der »schlimmste Crunch meines Lebens«. Erich Schaefer muss die Planung seiner Hochzeit im Mai 2000 komplett seiner Frau überlassen, sein Bruder Max sagt: »Wenn wir so weitergemacht hätten, hätte uns der Job umgebracht.«

Juni 2003 Nach einem Streit mit dem Blizzard-Mutterkonzern Vivendi, der den Fortbestand der Zweigstelle Blizzard North in Frage stellt, kündigen David Brevik, Bill Roper, Max Schaefer und Erich Schaefer. Sie gründen die Flagship Studios, wo sie am (letztlich enttäuschenden) »3D-Diablo« Hellgate: London arbeiten.

August 2005 Blizzard North wird geschlossen, weil die Entwicklung von Diablo 3 stockt. Geplant ist ein Diablo mit MMO-Elementen, das jedoch eingestampft wird. Fortan entsteht die Serie im Blizzard-Hauptquartier, ein Teil der Entwickler wechselt ins World-of-Warcraft-Team, andere gründen eigene Studios.

Ein Cave-Level aus der Pre-Alpha mit Rundenspielablauf. Erst als David Brevik zum ersten Mal ein Skelett in Echtzeit plättet, ist er von der Umstellung überzeugt.

Das User Interface erinnert jetzt stärker ans fertige Spiel. Die Hotkey-Leiste für die schnelle Aktivierung von Zaubern und Tränken kommt erst gegen Ende der Entwicklung dazu.

alle verdrängt.« Überall hört Condor »Rollenspiele sind tot«, nur die Blizzard-Delegation ist aufgeschlossen: »Wir hatten es gleich kapiert, die Idee ergab einfach Sinn«, erzählt der Diablo-Producer Bill Roper. »Und wir waren uns sofort sympathisch. Als wir Erich, Dave und Max trafen, hatten wir den Eindruck, dass diese Burschen genauso denken wie wir.« Denn sie finden Blizzards Warcraft gut, nach der CES schnorrt Brevik Vorabversionen mit den Worten: »Hey, braucht ihr ein paar Betatester? Ich habe eine ganze Firma voller Betatester!« Und bald braucht Blizzard sogar ein ganzes Spiel.

Nach der erfolgreichen Warcraft-Veröffentlichung Ende 1994 plant Blizzard nicht nur ruckzuck einen Nachfolger, die Muttergesellschaft Davidson & Associates will auch in weitere PC-Spiele investieren. Da erinnert sich die Studioleitung an die Begegnung mit den Condor-Jungs und deren Konzept. So kommt es im Januar 1995 zum Besuch einer Blizzard-Delegation bei Condor in Redwood City. Brevik und die Schaefer-Brüder trauen Blizzard, weil das Studio nicht von ignoranten Schlipsträgern, sondern richtigen Spielern geleitet wird. Man wird sich schnell handelseinig, Blizzard finanziert die Diablo-Entwicklung mit 300.000 Dollar. Alles super? Na ja. Das Spiel braucht fast doppelt so lange wie geplant, das Geld reicht hinten und vorne nicht – und dann war da noch die Sache mit dem Rundenkampfsystem.

Blizzard drängt auf Echtzeit

David Brevik hat in seinem 1994er-Papier eine typische Diablo-Spielszene sehr genau beschrieben: Krieger sieht Skelett und läuft darauf zu, plötzlich taucht zusätzlich ein Skelett-Bogenschütze auf, Schlagabtausch, zu viele Pfeile, Kämpfer zieht sich zurück … alles im Rundentakt. Aktionspunkte bestimmen, wie weit man pro Zug laufen, wie häufig man zuhauen kann; selbst verschossene

Diablo 2: Lord of Destruction

Veröffentlicht:
27. Juni 2001

Darum geht's: Diesmal kümmert sich Blizzard North selber um die Erweiterung. Ein fünfter Akt mit neuem Schauplatz verlängert die Handlung um eine Begegnung mit Diablo-Bruder Baal. Druide und Mörderin sind die zusätzliche Charakterklassen, die zum erneuten Durchspielen der Kampagne motivieren. Dazu gibt es neue Gegenstände, Ausrüstungstuning mit Runen, verdoppelten Schatzkisten-Stauraum und eine auf 800x600 Pixel erhöhte Grafikauflösung.

Testzitat: »Alleine die höhere Auflösung (längst überfällig) und die Myriaden neuer Gegenstände locken mich immer wieder nach Harrogath. Die sechs Quests und die neuen Gegner motivieren ungemein. Ein Pflichtkauf für jeden engagierten Mausklick-Meuchler.« (GameStar 08/2001)

Diablo 3

Veröffentlicht:
15. Mai 2012

Darum geht's: Selbst nach Blizzard-Maßstäben dauert Diablo 3 elend lange. Das Projekt erlebt mehrere Neustarts, den Abgang vieler Entwicklerveteranen, und 2005 wird sogar Blizzard North geschlossen. Erst 2012 geht die Jagd auf Diablo in vier neuen Storykapiteln weiter. Spielfluss und Beutejagd mit fünf interessanten Klassen machen Spaß wie eh und je. Umstritten sind Onlinezwang, vereinfachtes Talentsystem und das Echtgeld-Auktionshaus, das im März 2014 geschlossen wird.

Testzitat: »Diablo 3 motiviert bis an die soziale Vereinsamungsgrenze … Von Detailkritik wie dem fehlenden Serverbrowser und dem kantigen Talentmenü abgesehen ist Blizzards Monsterhatz einfach der perfekte Zeitfresser für die nächsten Monate, vielleicht sogar Jahre.« (GameStar 07/2012)

Diablo 3: Reaper of Souls

Veröffentlicht:
25. März 2014

Darum geht's: Blizzard verfeinert Diablo 3 nach der Veröffentlichung immer wieder durch Patches. Mit Reaper of Souls gibt es schließlich einen Bezahl-Nachschlag. Die Kampagne wird um einen fünften Akt ergänzt, in dem wir uns mit Todesengel Malthael anlegen. Danach warten im Abenteuermodus Kopfgeldquests, in denen man sich den Eintritt für die zufälligen Nephalem-Dungeons verdient. Einzige neue Klasse ist der nahkämpferische Kreuzritter.

Testzitat: »An wirklich neuem Inhalt bringt Reaper of Souls ja eigentlich nur einen Storyakt und eine Klasse, ansonsten gibt's mehr vom Gleichen sowie wenig originelle Zufallselemente. Dennoch ist das Addon für mich nicht mehr aus Diablo 3 wegzudenken.« (GameStar 05/2014)

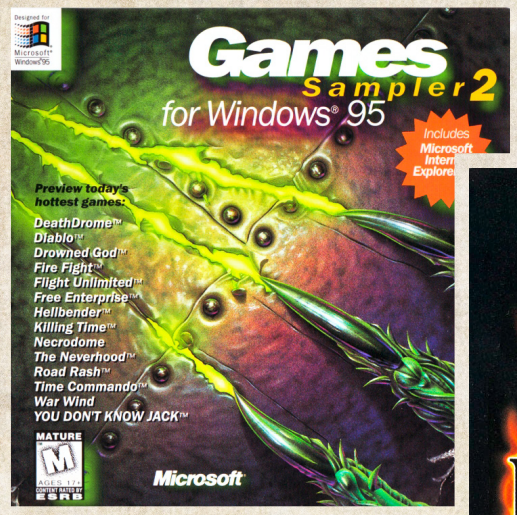
2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017

Juni 2008 Auf dem Worldwide-Invitational-Event in Paris kündigt Blizzard Diablo 3 offiziell an. Das Spiel hat zu diesem Zeitpunkt bereits mehrere Überarbeitungen hinter sich; nach dem eingestellten MMO-Ausflug war das Konzept zunächst bodenständig. Design Director Jay Wilson erinnert sich: »Wir wollten es aber nicht Diablo 2,5 nennen, sondern Diablo 3.« Deshalb werden viele Systeme geändert.

August 2012 Auf der Gamescom kritisiert David Brevik das Beutesystem und das Auktionshaus von Diablo 3: »Es ist ein anderes Spiel, als ich gemacht hätte.« Viele Spieler stimmen zu: Die Endgame-Beute ist miserabel, legendäre Items sind meist nutzlos, das Echtgeld-Auktionshaus riecht nach Geldmacherei. Jay Wilson beleidigt Brevik daraufhin auf Facebook: »F… that loser!«

August 2013 Nachdem bereits im Januar Jay Wilson als Design Director von Diablo 3 zurückgetreten ist, kündigt sein Nachfolger Josh Mosquiera auf der Gamescom nicht nur das Addon Reaper of Souls an, sondern auch das »Loot 2.0«-System, mit dem Blizzard die Kritik am Beutesystem ausbügeln will. Zudem wird das unbeliebte Auktionshaus geschlossen.

November 2016 Während sich Diablo 3 von einer Saison in die nächste schleppt und allmählich an Reiz verliert, kündigt Blizzard für die Blizzcon »coole« Neuigkeiten an. Die Hoffnungen auf ein zweites Addon oder ein Diablo 4 erfüllen sich aber nicht, stattdessen gibt's einen wenig aufregenden Retro-Dungeon und die Totenbeschwörer-Klasse als DLC.



Windows 95 als Systemvoraussetzung – eine umstrittene Entscheidung, die einen großen Vorteil hat: Microsoft packt eine Vorab-Demo von Diablo auf diese CD-ROM, von der rund eine Million Exemplare gepresst werden.

Die Schnupperversion wird ab Herbst 1996 auch in Deutschland verbreitet. Der gute Demo-Eindruck führt später dazu, dass Diablo trotz des verpassten Weihnachtsgeschäfts ein Hit wird.

Pfeile bleiben nach jeder Runde in der Luft stehen, sodass man ihnen ausweichen kann. Diablo mit Handbremse, sozusagen. Nachdem bei Blizzard eine Pre-Alpha-Version mit Rundenkampfsystem vorgeführt wird, fragt Präsident Allen Adham in die Runde, wer der Ansicht sei, das Spiel könne in Echtzeit mehr Spaß machen – alle sind dafür. Als man David Brevik anruft und ihm den Vorschlag unterbreitet, reagiert dieser zunächst erbost. Denn ihm ist der Nervenkitzel schwerwiegender Entscheidungen wichtig, wie ihn die Rogue-Vorbilder bieten: »Ich habe zwei Wochen lang an diesem Charakter gearbeitet und nur wenige Hitpoints übrig, was mache ich jetzt? Es gibt einen unidentifizierten Trank in meinem Inventar. Soll ich das Risiko eingehen und ihn trinken? Da kriegt man doch feuchte Handflächen, man steht auf, fährt sich mit den Händen durchs Haar und denkt darüber nach. Und in 99 Prozent aller Fälle ist es natürlich unvermeidlich, dass man stirbt. Also fließen eine halbe Stunde lang die Tränen – und dann fängt man wieder von vorne an. Ich wollte diese Anspannung nicht verlieren, die es bei Echtzeitablauf in der Form nicht geben würde.«

Dungeon-Dynamik

Der Rest ist Geschichte: Die Condor-Mitarbeiter überstimmen ihren Chefvisionär, und so setzt sich David Brevik grummelnd hin, um seinen geruhsamen Dungeon-Crawler in die neue Hektikdimension zu hieven. Nach dem Heureka-Moment der ersten Skelett-Zerdepperung in Echtzeit gibt es dann kein Zurück mehr. Das Design wird aufs neue Tempospielgefühl ausgerichtet, Diablo bekommt mehr Monster, mehr Räume, mehr Action. Damit sich das kleine Team nicht übernimmt, ersinnt man eine ebenso einfache wie geniale Idee: die Schwierigkeitsgrade! Wer Diablo besiegt, kann mit demselben Helden erst auf »Alptraum« dann auf »Hölle« weitere, immer härtere Durchläufe unternehmen. »Wir haben einfach überlegt, wie wir die Spielzeit verlängern können, ohne mehr Inhalt hinzufügen zu müssen«, gesteht Brevik. »Ja, das Spiel war klein. Aber wenn man nicht massenhaft Orte bauen muss, kann man in die vorhandenen mehr Arbeit stecken.«

Und dann soll ja noch der Zufall mitspielen: Erich Schaefer gestaltet die Dungeon-Geländefelder und arbeitet mit Condors Programmierern an den Algorithmen, welche die einzelnen Felder in zufällig aufgebaute Levels verwandeln. Das klingt allerdings einfacher, als es ist. »Es gab kein perfektes Tool, jedes Geländefeld folgte eigenen Regeln, außerdem mussten wir endlos viele Ausnahmen von Hand festlegen«, berichtet Brevik. »In den Höhlen etwa schwärzten wir den unteren Teil des Levels, weil es Grafikfehler gab. Deshalb gibt es dort auch keine Türen, die nach unten führen.« Damit man in den Zufallsumgebungen die Orientierung behält, entsteht eine Automap, die sich elegant

Einfach und kostenlos online spielen: Mit Diablo startet auch Blizzards neues Battle.net. Vier Spieler aus aller Welt können sich gemeinsam ins Abenteuer stürzen.

Dornen? Eifer? Pah!

Meine Erinnerungen ans erste Diablo sind hinter höllischen Schwefelschwaden verschwunden, aber an Diablo 2 erinnere ich mich, als hätte ich mich erst gestern durch die nervtötenden Dergeldergel- und Rakanishu-Typen gedroschen. Na, wer hat gleich die entsprechenden Sound in den Ohren? Willkommen im Club! Nervtötend meine ich natürlich im bestmöglichen Sinne, das war alles super. Und dass Erinnerungen meist besser sind, als es die Realität einst war, vergessen wir einfach mal kurz. Mein tapferer Paladin Hasi (kein Scherz) wischte mit den Dergeldergel- und Rakanishu-Typen jedenfalls spielend den Boden auf. Dank Dornen und Eifer. Der perfekte Build für extrafaule Diablo-2-Spieler. Und hey, was habe ich mich dann aufs Addon Lord of Destruction gefreut. So viele neue Opfer für Hasi! Dumm nur, dass Dornen und Eifer im Addon nix mehr wert waren. Wie oft ich allein im ersten Level ... ach, bloß nicht daran denken. Und die kleinen Diablo-Fröschlein, die jetzt was von Umskillen quaken: Das ging in Diablo 2 nicht. Nun ja, musste eben meine Zauberin namens Zaubermaus (wieder kein Scherz) ran, mit der ging's dann weiter. Wenn auch bei weitem nicht so heroisch, wie es mit Hasi hätte werden können. Seufz!

Dank der Zoom-Funktion können wir die Ausrüstung unseres Diablo-Charakters aus der Nähe bewundern.

Ein irrer Zauberer, ein geopfertes Kind und leicht geschürzte Pixel-Dämoninnen: Das erste Diablo hat eine grimmige Atmosphäre, spätere Fortsetzungen werden bunter.

über die Spielgrafik legt und von der Kartenanzeige des indizierten LucasArts-Shooters Dark Forces inspiriert ist – laut Brevik ein modernerer Look als die »lahmen, alten Pergamentkarten« klassischer Rollenspiele.

Story? Braucht man das?

Die eigentliche Story ist dabei zweitrangig. Es steht lediglich fest, dass es ein Dorf und eine alte Kirche geben soll, durch die der Held in die Monsterhöhlen einsteigt. Brevik begründet: »Na klar, worunter soll man denn sonst dunkle, gruselige Krypten platzieren?« Viel wichtiger als literarischer Tiefgang ist Brevik und seinen Mitstreitern sowieso die Stimmung: Diablo soll möglichst düster sein. Stolz ist Brevik deshalb vor allem auf das Beleuchtungssystem, das jeder Geländekachel einen von 16 Helligkeitswerten zuordnet. Condor gelingt es dabei, alle Grafiken in 256 Farben zu quetschen: 128 für die Hintergründe, 128 für alles andere. Das macht Diablo nicht nur schlank, sondern auch atmosphärisch. Dazu trägt die fantastische Musik bei, vor allem die unvergesslichen Gitarrenklänge im Dörfchen Tristram. Deren Komponist Matt Uelmen ist einer der ersten Mitarbeiter, die Brevik anheuert. Aber nicht freiwillig: »Er war echt nervig! Er schickte mir eine Kassette mit Spielemusik, rief an und schrieb mir – ich weiß nicht mal, woher er meine Adresse hatte! Er war wirklich scharf auf diesen Job, also lud ich ihn irgendwann ein. Und er entpuppt sich als musikalisches Genie, das riesigen Einfluss auf die Atmosphäre des Spiels hatte. Er entwarf auch den Sound der Skelette: Das waren Stifte und Würfel in einem Stiftebecher!«

Die Diablo-Erweiterung Hellfire wird aus Zeitgründen an ein externes Team delegiert. Blizzard North klagt über schlechte Kommunikation und ist mit dem Ergebnis unzufrieden.

Über die eigentliche Handlung und vor allem das Ende des Spiels macht sich Brevik indes kaum Gedanken. »Es ging darum, Diablo zu besiegen. Fertig. Die Filmsequenzen entstanden dann bei Blizzard. Wir sprachen gemeinsam über Ideen, die Zusammenarbeit lief gut, und irgendwann schickten sie uns das fertige Video«, sagt er über den kultigen Abschlussfilm, in dem sich der Held Diablos Seelenstein in die Stirn rammt. »Wir schauten uns das an und dachten … Was zur Hölle ist das?! So hatten wir das nicht besprochen! Ist das cool? Dass man selbst zu Diablo wird, ergibt ja keinen Sinn, weil man mit demselben Helden wieder von vorne anfangen kann. Aber irgendwie funktionierte es – erst recht als Überleitung zu Diablo 2.«

Elementar wichtig ist dem Condor-Chef dafür der Anfang, zwischen dem Spielstart und dem ersten Monster sollen möglichst wenige Klicks und Dialoge liegen: »Ich wollte keinen langweiligen Einstieg, kein ›Woher kommt du?‹ oder ›Nenn mir deine Augenfarbe‹. Was ich an NHL 95 und Doom mochte, war der schnelle Einstieg: Klick, klick, klick, Action!« Also bürstet Condor die Monster- und Beutejagd auf Zugänglichkeit. Um die simple Benutzeroberfläche zu testen, setzt Brevik sogar seine Mutter dran: »Sie kapierte es nicht nur, sie mochte es sogar.« Blöd nur: Diablo nimmt zwar allmählich Form an und wächst, aber ohne genauen Plan. Denn ähnlich wie Blizzard pflegt Condor einen iterativen Entwicklungsstil, bei dem man Änderungen nicht diskutiert, sondern einfach spontan umsetzt, ausprobiert und Feedback sammelt. Das Team arbeitet leidenschaftlich an Diablo, aber Budget- und Zeitmanagement gehören nicht zu seinen Stärken.

Wettbieten um Condor

Mit 300.000 Dollar kommt man nicht weit, zumal Blizzard nur Teilbeträge bei Erreichen bestimmter Entwicklungs-Milestones auszahlt. In der ersten Euphorie hatten die Condor-Gründer nicht gründlich genug gerechnet: »Wir hatten 15 Leute im Studio – also könnten wir ihnen jeweils 20.000 Dollar pro Jahr zahlen, um das Spiel zu machen. Aber wo kommt dann das Geld für die Büromiete her?«, hadert David Brevik rückblickend. Zudem dauert die Diablo-Entwicklung länger als das ursprünglich anvisierte Jahr. Also muss Condor nebenbei nach Auftragsarbeiten Ausschau halten und landet einen lukra-

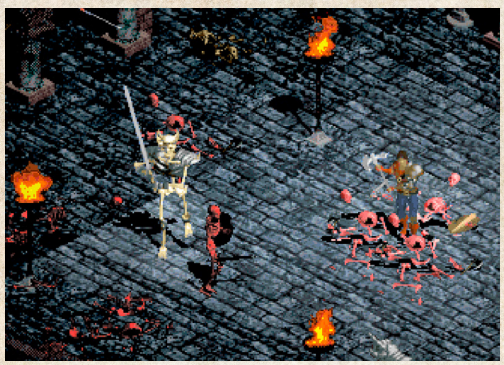
Markus Schwerdtel
@kargbier

Falsche Fertigkeiten

Eines meiner ersten größeren GameStar-Projekte war im Sommer 2000 Diablo 2. Um pünktlich zur Ausgabe 08/2000 den Artikel zu haben, sind wir mit vier Mann ins damalige Vivendi-Hauptquartier nach Frankfurt-Dreieich gefahren. Der Plan: Ein Kollege (Jörg Langer) macht den Text, einer (Jörg Spormann) die Videos, zwei (Gunnar Lott und ich) kümmern sich um Tipps und Tricks. Allerdings hatten wir nur zwei Tage Zeit, also haben Gunnar und ich unzählige Screenshots von Fertigkeitenbäumen, Charakterwerten und Gegenständen gemacht, um dann daheim im Büro eine ausführliche Tipps-Strecke zu basteln. So entstanden in etlichen Nachtschichten und im Schweiße unseres Angesichts 14 Seiten »Insider Guide«, natürlich fett auf dem Titelbild beworben. Was wir und auch die Leute von Vivendi Deutschland nicht wussten: Unsere Version war nur zu 99,9% fertig und viele der Fertigkeitenwerte wurden von Blizzard in letzter Minute geändert. Plötzlich war unser Guide also mit kleinen Fehlerchen gespickt und viele Leser zu Recht sauer. Schließlich gab es damals noch kaum Tipps im Internet, unser gedruckter Guide war für viele die einzige Einstiegshilfe ins Spiel und Grundlage für ihre Build-Planung. Ein Erfolg wurde die Ausgabe trotzdem, und ich bekam als Ausgleich für die Nachtschichten ein paar Tage frei. Die hab ich dann genutzt, um mir einen dicken neuen PC zu kaufen und – natürlich – Diablo 2 zu spielen.

Diablo 2 bietet fünf Charakterklassen mit ausgefeilten Talentbäumen, eine abwechslungsreichere Spielwelt und weniger cheat-anfällige Onlinepartien.

tiven Deal: Fast eine Million Dollar lässt die Spielkonsolen-Firma 3DO für eine American-Football-Simulation für die neue M2-Hardware springen. Die M2 und Breviks Footballspiel erscheinen zwar nie, aber egal, das Geld bekommt Condor trotzdem. Doch auch diese Zusatzeinnahmen reichen nicht. »Ich war einfach kein Geschäftsmann«, seufzt Brevik. »Eine Zeitlang zahlten wir nicht mal Steuern – und nein, das war keine gute Idee.« Als auch die Zahlung der Gehälter öfters auf der Kippe steht, reagiert die Condor-Leitung sehr aufgeschlossen, als der Blizzard-Mutterkonzern Davidson Kaufinteresse bekundet. Doch es gibt andere Angebote.



Der gute, alte Skelettkönig im ersten Diablo (oben) und bei seinem Comeback in Diablo 3.

»Ich erinnere mich an das Treffen mit Trip Hawkins, das war interessant«, erzählt David Brevik. Hawkins hat einst Electronic Arts gegründet und versucht in den Neunzigern, mit 3DO neue Spielkonsolenstandards zu schaffen. Seine Offerte ist etwa doppelt so hoch wie die von Blizzard (über deren genaue Höhe bis heute diskret geschwiegen wird). Doch Brevik hat sich schon frühzeitig auf Blizzard eingeschossen: »Wir hatten das Gefühl, dass sie uns und das Spiel wirklich verstanden. Unsere Unternehmenskultur und unsere Ansichten waren so ähnlich.« Auch ein anderes Angebot schlägt er aus, nämlich das von Sabeer Bhatia. Der indische Hardware-Ingenieur findet Spiele spannend und bietet Brevik für einen Anteil an Condor zehn Prozent seines eigenen Unternehmens. Dessen Name: Hotmail. Also jener E-Mailservice, den Microsoft Ende 1997 für 400 Millionen Dollar aufkauft. »Heute wäre der Anteil 280 Millionen Dollar wert«, seufzt Brevik. Ende Februar 1996 schlägt er die Offerte aus, aus Condor wird ganz offiziell Blizzard North, sehr zur Erleichterung der Mitarbeiter. Sie dürfen ihre Studioidentität wahren und in Redwood City bleiben, die ärgsten Geld- und Terminsorgen sind vom Tisch. Noch dazu treiben die Kollegen aus dem Blizzard-Hauptquartier noch ein weiteres, wichtiges Diablo-Feature voran.

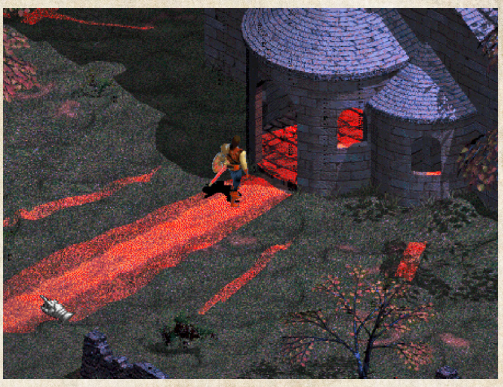
Multiplayer? War da nicht was?

Sicher, im Diablo-Konzept von 1994 wird ein Multiplayermodus erwähnt, da ist noch von speziellen Arena-Dungeons die Rede – so wie viele Jahre später bei Diablo 3. Aber wie man diesen Multiplayer genau programmieren soll, verdrängen die Entwickler zunächst: »Wir haben es als Einzelspielerspiel geschrieben, uns die Finger in die Ohren gesteckt und gesagt: Klar doch! Es wird Multiplayer haben!«, erzählt Brevik. Doch Mitte 1996 wird das Thema plötzlich ernst: Warcraft-erfahrene Programmierer von Blizzard Süd untersuchen den Diablo-Programmcode von Blizzard Nord – und fallen aus allen Wolken. Das ist ja hinten und vorne nicht mehrspielertauglich! Da Blizzard zugleich einen Onlinedienst namens Battle.net vorbereitet, stoßen Entwickler aus dem Hauptquartier zu Blizzard North, um mit den Multiplayer-Routinen zu helfen. Das Ziel: Man soll einfach per Knopfdruck im Internet spielen können. Ohne kompliziertes Setup, ohne Zusatzprogramme, ohne Fummelei. Brevik ist überfordert: »Sowas kann ich nicht programmieren!« Zum Glück gibt es Mike O'Brien. Der spätere Gründer des Guild-Wars-Entwicklers ArenaNet ist der Kopf hinter Blizzards Onlinepläne. »Mike entwickelte die erste Version des Battle.net – und er war ein Genie!«, frohlockt Brevik. »Es waren einfach sehr schlaue Leute damals bei Blizzard.« Die kriegen sogar ein technisches Meisterwerk hin: Der Battle.net-Dienst läuft zentral im Blizzard-Hauptquartier – auf nur einem einzigen Rechner! Denn das eigentliche Battle.net ist wenig mehr als

Dimitry Halley
@dimi_halley

Das ist also dieses Online

Mit Diablo verbinde ich keine witzige Anekdote und auch keine haarsträubenden Spielerfahrungen, sondern in erster Linie einen Moment des ehrfürchtigen Staunens. Also aus der Kategorie »Mir klappt gerade die Kinnlade runter«. 2000 war ich zarte elf Jahre alt, gerade aufs Gymnasium gekommen und besuchte einen der ersten neuen Schulfreunde. Dessen großer Bruder hatte dieses ominöse Diablo 2. Ich kannte bis dato natürlich schon Rollenspiele als Genre, hatte Baldur's Gate gespielt, auf dem SNES mein Lufia gestemmt. Was ich allerdings nicht kannte, war dieses Internet. Oder das, was man damit machen kann. Browser und Netzwerk und Homepages hin oder her – aber dass man damit ein Rollenspiel gemeinsam mit Freunden zocken konnte, das hat mich wahrlich vom World Wide Web begeistert. Da kämpfen Magier an der Seite von Paladinen, es wird getauscht, erbeutet und gefeiert, wenn man gemeinsam einen großen Boss auf die Bretter schickt. Ich habe so viele Nachmittage bei diesem Schulkumpel verbracht – unter falschem Vorwand, nur um seinem großen Bruder beim Spielen im Battle.net zuzuschauen. Und daraufhin beschloss ich, dass ich auch dieses Internet brauche. Aber wie es das Schicksal so wollte, sollte das noch zwei schmerzhafte Jahre dauern. Und mein großes erstes Onlinespiel war dann nicht mehr Diablo, sondern Jedi Knight 2. Trotzdem: Mit Diablo 2 habe ich Onlinegaming für mich entdeckt. Und dafür hat es immer einen nerdigen Platz in meinem Herzen.



Wie alles begann: Durch die Kirche steigen wir hinab in die Unterwelt.

ein Chatroom, die Verbindungen verlaufen dank Peer-to-Peer-Technik direkt zwischen den Rechnern der Spieler. Das soll sich später als Achillesferse von Diablo herausstellen, vorerst ist Brevik aber glücklich.

Mit heißer Nadel

Zumal der Multiplayermodus beileibe nicht als einziges Spielelement in den letzten Monaten zusammengeflickt wird. Als Erich Schaefer auffällt, dass es noch keinerlei Quests gibt, muntert er die Belegschaft zum Schreiben auf. Als Prämie gibt es fünf Dollar pro Mission, die es ins fertige Spiel schafft. Gleich 100 Dollar Kopfgeld verspricht Brevik dem ersten Mitarbeiter, der Diablo besiegt und das Spiel gewinnt. Der Kollege, der dies schließlich schafft, nutzt einen Zauberspruch, mit dem er die Lebenspunkte seines Helden gegen die eines Monsters eintauscht. Auf die Idee, das mit dem zähen Endgegner zu versuchen, ist bis dahin niemand gekommen. Erst drei Monate vor Release wird die Hotkey-Leiste eingebaut, mit der sich bis zu acht Tränke und Zauber per Zifferntastendruck benutzen lassen – vorher war's nur ein einziger. Andere aufkommende Ideen werden dagegen fallengelassen. So denkt man darüber nach, dass die Helden auch essen und kochen müssen. Doch weil diese Spielmechanik kaum zu Diablo gepasst hätte, verzichtet man auf Krieger-Kohldampf. Ganz verwegene Mitarbeiter schlagen sogar vor, den Rechtklick zum Auslösen von Zaubern zu streichen: Man solle lieber das Zauberbuch öffnen, dort die gewünschte Hexerei wählen und dann das Monster anklicken. Doch Brevik schmettert alles ab, was dem Spieltempo schaden könnte.

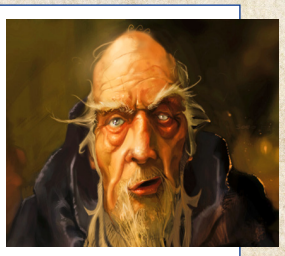
Die beiden Brevik-Babys

Zum Endspurt 1996 meint Brevik: »Wir waren total darauf konzentriert, dieses Ding großartig zu machen, und ich denke, dass es sich letztlich ausgezahlt hat.« Der allerdings ist hart: »Acht oder neun Monate lang stand ich jeden Tag um vier Uhr morgens auf, fuhr ins Büro und arbeitete bis Mitternacht«, erzählt Brevik. Das belastet seine Ehe: »Meine Frau war schwanger, das Kind sollte Ende Dezember 1996 kommen – ihr merkt, worauf das hinausläuft!« Denn da soll auch Diablo erscheinen. Als die Gattin am 10. Dezember Wehen bekommt, bricht bei Brevik der kalte Angstschweiß aus: Wie soll er sich zeitgleich um zwei Babys kümmern, ein echtes und ein spielerisches? Zum Glück sind die Wehen falscher Alarm: »Meine Tochter kam erst am 3. Januar zur Welt. Sie hat gewartet, bis Diablo fertig war!« Derweil verpasst das Condor-Team trotz Überstunden das wichtige Weihnachtsgeschäft. Auch, weil man sich mit Kleinigkeiten aufhält: »Wir saßen da bis in die Nacht, um Kühe einzubauen, die man anklicken konnte«, schmunzelt Brevik. »Das klingt albern – aber es half uns, ein besseres Spiel zu machen.« Die Enttäuschung über die Verspätung ist zwar groß, doch schnell stellt sich heraus, dass die Diablo-Zielgruppe mit der verspäteten Bescherung gut leben kann.

Weihnachten ist überbewertet

Erst am zweiten Weihnachtsfeiertag erreicht Diablo Gold-Status. Am 31. Dezember 1996 tauchen die ersten Schachteln bei Händlern an der Westküste der USA auf, der Rest der Welt stürzt sich ab Januar 1997 ins Dungeon. Diablo profitiert von einer im Laufe des Jahres 1996 gewachsenen Hype-Welle, die das

Bleibt ein Weilchen …

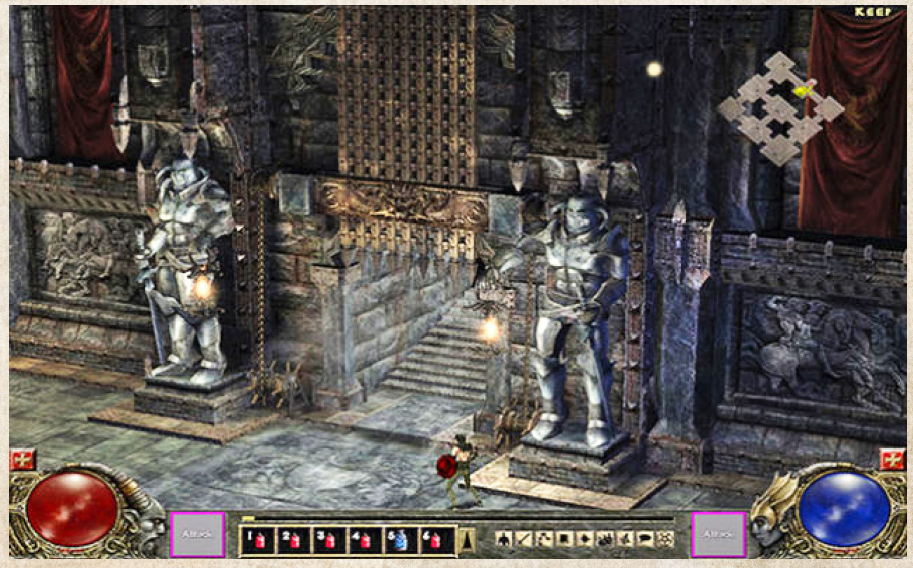


Mit Story hat Diablo zwar wenig am Hut, dennoch brennt sich ein NPC in die Spielegeschichte ein: Deckard Cain, der alte Mann auf dem Marktplatz, der Spieler mit »Stay awhile and listen!« (»Bleibt ein Weilchen und hört zu!«) grüßt und magische Gegenstände identifiziert. So trägt Großvater Deckard gehörig zur Sammellust bei: Wer Items erbeutet, kann's gar nicht abwarten, ihn zu besuchen und deren Eigenschaften herauszufinden. Seinen Namen verdankt Deckard Cain einem Wettbewerb im Magazin Computer Gaming World, dessen Gewinner seinen Namen im Spiel unterbringen konnte. »Wir dachten: Alter, was für ein Name ist das denn?«, erinnert sich Brevik an seine Reaktion auf den Sieger. »Stellt euch nur vor: Irgendwo da draußen läuft ein echter Deckard Cain herum!« Getroffen hat Brevik den Namensgeber jedoch nie. Und auf den Tod des beliebten Charakters in Diablo 3 – an dem er selbst nicht beteiligt war – angesprochen, antwortet Brevik lapidar: »Das war Scheiße. Sie hätten eine andere Lösung finden müssen.«

Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Höllenfürst schlägt Barbie

Das erste Diablo war gleichzeitig mein allererstes durchgespieltes Spiel. Beziehungsweise das erste Spiel, dass ich jemanden habe durchspielen sehen. Ich war damals nämlich erst sieben und meine Mama Pädagogikstudentin. Selber spielen wäre für mich also viel zu schlimm gewesen. Zuschauen aber nicht. Deswegen habe ich jeden Abend neben meinem Papa am Schreibtisch gesessen und eine Strichliste über die getöteten Monster geführt. Seitdem hat mich die Serie nicht mehr losgelassen. Traurigerweise hat meine Mama sich dann über Videospiele informiert, und ab da hieß es für mich bei Muttern eher Barbies zauberhafte Pferdewelt. Was mich natürlich nicht davon abgehalten hat, mit meinem Papa den zweiten Teil trotzdem zu spielen (Sorry, Mama!). Mittlerweile wohnt mein Papa 600 Kilometer entfernt, Reaper of Souls spielen wir aber trotzdem noch zusammen. Ich als Mönch, Papa als Zauberer.



Bei Blizzard North wird einige Jahre lang an einem dritten Diablo-Spiel mit MMO-Elementen gearbeitet, doch diese Version bleibt unvollendet.

Letztendlich muss die Fanbasis bis 2012 auf das dritte Diablo warten, das in den Folgejahren durch Patches und die Erweiterung Reaper of Souls verbessert wird.

Das offizielle Auktionshaus von Diablo 3 erlaubte den Handel von Spielgegenständen mit Echtgeld. Blizzard kündigte 2013 ein Ende des umstrittenen Features an und überarbeitete das Loot-System.

Spiel bei vielen PC-Zockern auf den Radar brachte. Da ist zum einen der Markenname Blizzard, der spätestens nach dem Welterfolg von Warcraft 2 für Qualität bürgt. Nach einigen rollenspielarmen Jahren klingt das Konzept der Dungeon-Erkundung in Echtzeit frisch und verlockend. Wie prächtig es sich spielt, ahnen viele PC-Besitzer bereits aufgrund einer Demo, die von Microsoft in Millionenauflage verbreitet wird: Die im Oktober 1996 veröffentlichte CD-ROM »Games Sampler 2 for Windows 95« enthält – neben der brandneuen ersten Version von DirectX – auch eine Zwei-Level-Schnupperversion von Diablo. Wer sie ausprobiert, kommt schnell auf den Geschmack – und verzeiht den verpassten Tannenbaumtermin. Und das, obwohl die Demo auf einer unfertigen Version basiert. »Da konnte man Fässer verfehlen. Mensch, war das nervig!«, erinnert sich Brevik. »Noch dazu musste man für jede Bewegung einzeln klicken und konnte die Maustaste nicht gedrückt halten. Und gleich im ersten Level wartet der Butcher, sodass man sofort stirbt.« Egal, die Demo-CD wird insgesamt eine Million Mal verteilt, das Spieler-Feedback fließt sogar noch ins Spiel ein.

Und die Mühe lohnt sich. Zum Beginn der Diablo-Entwicklung waren die Verkaufserwartungen moderat: »Wir dachten, dass wir vielleicht die Kosten wieder reinholen und eine Fortsetzung machen können, wäre das nicht cool? Womöglich verkaufen wir eines Tages 100.000 Exemplare!«, erinnert sich David Brevik. Als es dann mit dem Presserummel losging, »wurde uns klar, dass wir eine Menge absetzen werden, aber auch da dachten wir vielleicht an 400.000 Stück«, ergänzt Max Schaefer. Ende 1997 wird bei den Verkäufen die Millionengrenze überschritten, anno 2000 vermeldet eine Pressemitteilung über zwei Millionen weltweit. »Wir lernten eine Lektion: Du musst mit deinem Produkt nichts überstürzen, nur um Weihnachten zu schaffen«, resümiert Max Schaefer trocken.

Im Erfolgshimmel ...

Wir wollen von den Diablo-Erfindern noch wissen, was sie nach Veröffentlichung des ersten Spiels am meisten überrascht hat. Da ist zum einen der riesige Erfolg: »Der größte Schock war für mich, wie gut das Spiel ankam. Es ist heute noch schwer zu begreifen, wie viel Glück wir hatten, dass alles so gelaufen ist«, meint David Brevik. Erich Schaefer betont, dass insbesondere der Auslandserfolg überraschte: »Wir waren auf einmal in Korea erfolgreich und niemand wusste so recht, warum. Wir fragten uns, ob die Zahlen wirklich stimmen können«. Max Schaefer erinnert sich an die Faszination Battle.net, die erst nach der Veröffentlichung deutlich wurde: »Wir hatten uns alle gedacht, dass es cool wäre, mit einem Klick im Internet spielen zu können. Aber erst, wenn du das erste Mal selber mit jemandem aus Deutschland, jemandem aus New York und jemandem aus Korea zusammenspielst, wird dir klar, war für eine große Sache das ist, die das Gaming ändern wird.« Bill Roper sieht es ähnlich: »Das Battle.net schüttete Öl ins Höllenfeuer von Diablo und trug dazu bei, wie schnell sich Diablo herumsprach. Mich verblüffte, wie die Community auf Dinge kam, die wir gar nicht vorgesehen hatten, zum Beispiel das Gründen von Gilden. Zu erleben, wie die Beliebtheit des Spiels geradezu explodierte es und ein Eigenleben entwickelte, das war überwältigend.«

... und der Cheat-Hölle

Einen Nachteil hat dieses Internet allerdings, denn für viele ist Diablo nicht nur das erste Online-Spielerlebnis, sondern auch das erste Online-Cheat-Erlebnis. »Mir war ziemlich egal, ob die Leute schummelten. Wenn sie sich ihr Spiel ruinieren wollten, dann meinetwegen – es würden ja nur wenige machen«, erklärt David Brevik. Er setzt darauf, dass nur wenige Spieler gut genug programmieren können, um ihre Charakterdaten zu hacken, »Doch ich hatte nicht daran gedacht, dass die Cheats im Internet veröffentlicht werden können – das war ein völliger Schock.«

Dem Erfolg der Serie hat es nicht geschadet: Nach Warcraft wird Diablo zum zweiten Serienstandbein für Blizzard. Das Mitte 2000 veröffentlichte Diablo 2 erschwert die Online-Schummelei durch die Trennung von Battle.net- und Offline-Charakteren und verkauft sich im ersten Jahr rund vier Millionen Mal. Dann müssen die Fans bis 2012 warten, doch ihre Klicklust ist ungebrochen: Alleine am ersten Verkaufstag werden 3,5 Millionen Exemplare von Diablo 3 abgesetzt. Man sieht: Als David Brevik rund 20 Jahre vorher zum ersten Mal ein Skelett in Echtzeit zerdeppert hatte, war das ein kleiner Klick für einen Programmierer, aber ein großer Klick für ein ganzes Genre. ★

Maurice Weber
@Froody42

Die Hölle, dafür brauchst du die anderen

Schon als junger Steppke war ich leidenschaftlicher Diablo-Fan – was gar nicht so einfach war, weil dieses Teufelszeug meinen Eltern nicht ins Haus kam. Aber zum Glück hatte mein bester Kumpel Fritz das Ding als Vollversion aus der GameStar gezogen. Jedes Mal, wenn ich bei ihm vorbeischneite, schnappten wir uns unseren gemeinsam erstellten Helden (ein Krieger, den wir ganz clever »Maufritz« genannt hatten) und stiegen in die Kathedrale von Tristram hinab. Sonderlich weit kamen wir nie – wir waren sicher, wir hätten schon so einiges geschafft, als wir mal den Butcher zur Strecke brachten. Und mit jedem Treffen ging's ja von vorne los. Maufritz war irgendwann ziemlich gut ausgestattet, hatte die tiefsten Tiefen der Kathedrale aber nie gesehen. Macht nix, ein großer Held war er trotzdem! Auch den zweiten Teil musste ich lange Zeit bei hilfsbereiten Kameraden spielen, bis ich endlich reif genug war, auch in meinen eigenen vier Wänden Dämonenblut vergießen zu dürfen. Damit war dann auch der grässliche Zustand vorbei, süchtig nach einem Spiel zu sein, das ich nicht mal selbst besaß.

Die Diablo-Väter im Gespräch

»UNSERE FREUNDSCHAFT WURDE IM HÖLLENFEUER GESCHMIEDET«

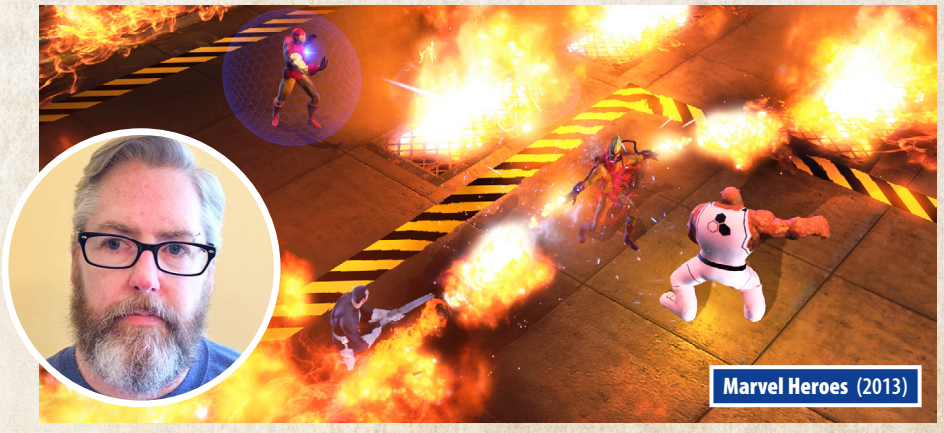
GameStar hat das Diablo-Entwicklerquartett aus David Brevik, Bill Roper sowie Erich und Max Schaefer zusammengetrommelt, um gemeinsam Erinnerungen an die Entstehung des Action-Rollenspiels auszutauschen. Dabei wird viel gelacht, geschwelgt – und spontan eine Diablo-Geburtstagsparty geplant. Von Heinrich Lenhardt

GameStar: Wie ist heute euer Verhältnis zu Diablo? Habt ihr genug davon? Oder macht ihr zum Zwanzigsten ein Fläschchen auf?
Max Schaefer: Ziemlich gute Frage. Ich habe bestimmt noch nicht genug davon, denn ich arbeite nach wie vor an derselben verdammten Art von Spiel [Gelächter]. Ich liebe Diablo und das ganze Genre immer noch und bin sehr glücklich, das ich daraus eine Karriere machen konnte.
Erich Schaefer: Ich weiß die Zeit definitiv zu schätzen und liebe die Spielidee, ich rede halt nicht gerne viel darüber.
David Brevik: Für mich fühlt es sich wie eine Mischung von beidem an. An manchen Abenden werde ich recht nostalgisch, ich bin stolz darauf, was wir geschafft haben, aber es ist eben eine lange Zeit her. Meine Karriere hat sich in ganz andere Richtungen entwickelt, auch wenn ich immer noch in derselben Branche bin.
Bill Roper: Ich hatte das Gefühl, das ich zur Diablo-Party eingeladen wurde, ich kam ja von der Blizzard-Seite dazu. Bei Diablo und auch danach mit den Jungs zu arbeiten, ist für mich immer noch ein Höhepunkt. Unsere Freundschaft wurde im Diablo-Feuer geschmiedet. Ich werde mir einen feinen Single Malt zum Jubiläum einschenken.
Erich Schaefer: Wäre schon cool, wenn wir das zusammen feiern würden. Ich nominiere Breviks Wohnung als Treffpunkt!
Bill Roper: Klingt super!

Wie erinnert ihr euch an die schicksalshafte erste Begegnung von Condor und Blizzard auf der Sommer-CES 1994?
Bill Roper: Die Condor-Jungs liefen über die Messe und redeten mit jedem über dieses neue Spiel, das sie machen wollten. Da seid ihr in Allen Adham und Mike Morhaime reingelaufen. Also haben sich einige Leute von Blizzard mit euch unterhalten und sich den Vorschlag angesehen.
David Brevik: Blizzard waren die einzigen, die uns überhaupt zugehört haben! Ansonsten sagte uns damals jeder: »Rollenspiele sind tot, die verkaufen sich nicht.«

In dem Diablo-Dokument von 1994 ist von einem Rundenkampfsystem die Rede. Wie kam bei Blizzard die Idee auf, es doch einmal mit Echtzeit zu probieren?
Bill Roper: Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich damals eine Pre-Alpha-Version von Diablo der ganzen Firma vorführte. Damals passten alle Mitarbeiter bei Blizzard in Irvine noch in einen Raum, um sich neue Versionen anzusehen. Diablo war zu dem Zeitpunkt noch rundenbasiert und X-COM sehr ähnlich, es gab diesen telefonzellenförmigen Umriss und Aktionspunkte, um deinen Charakter zu bewegen. Als wir mit der Demo fertig waren, meinte Allen Adham: »Hey, ich habe eine Frage an alle. Wie viele von euch glauben, dass das in Echtzeit mehr Spaß machen würde?« Und bei jedem ging der Arm hoch, mit einer Ausnahme: Bob Fitch, ein Programmierer, der heute noch bei Blizzard ist. Bob meinte: »Ich kann mir nicht vorstellen, mit einer Gruppe von fünf, sechs Charakteren in Echtzeit herumzurennen, das wäre mit der Komplexität von Rollenspielen superschwer.« Und ich konnte verstehen, wie er darauf kam, denn so wurden Rollenspiele damals üblicherweise gemacht, es gab eine Party von Helden. Also sagte ich: »Oh nein, du steuerst nur einen einzelnen Charakter.« Und da meinte Bob: »Oh, ja dann! Klar, dann ist es in Echtzeit besser!« Jeder hielt es für eine tolle Idee, also griffen Allen und ich zum Telefon, um David zu sagen, dass das Spiel unserer Meinung nach in Echtzeit besser wäre. David, willst du übernehmen und uns verraten, was dann gesagt wurde?
David Brevik: Ich bin mir nicht sicher, ob ich die damals verwendeten Ausdrücke in dieser Runde wiederholen kann [Gelächter]. Ich glaube, dass einige von uns bei Condor dafür und einige dagegen waren. Es war innerhalb des Studios sehr umstritten. Ich erinnere mich, wie ich mit Max und Erich über dieses Telefongespräch redete.

Zu welchem Lager gehörten die Schaefer-Brüder, für oder gegen Echtzeit?
Max Schaefer: Wir waren für »Schauen wir es uns mal an«.
Erich Schaefer: Aber wir waren dagegen, dass man uns vorschreibt, was wir mit unserem Spiel machen sollen [Gelächter].
David Brevik: Ich war ziemlich standhaft und hartnäckig, ich wollte es nicht in Echtzeit ändern. Doch mindestens 90 Prozent der Condor-Belegschaft waren dafür, es zumindest auszuprobieren. Zähneknirschend willigte ich ein und rief Bill zurück. Ich sagte



David Brevik hatte die Diablo-Spielidee und war Hauptprogrammierer des Action-Rollenspiels. 2003 verließ er Blizzard und wurde Mitgründer der Flagship Studios (Hellgate London). Danach leitete er bei Gazillion Entertainment die Entwicklung des Action-Rollenspiel Marvel Heroes. Im Januar 2016 startete er das Ein-Mann-Studio Graybeard Games, wo er Mobile- und PC-Spiele entwickelt. Kürzlich hat er eine Beraterrolle beim Action-Rollenspiel Path of Exile übernommen.

Bill Roper ist nicht nur Spiele-Entwickler, sondern auch Musiker in der Folkband »The Poxy Boggards«.

Bill Roper fing 1994 während der Warcraft-Entwicklung bei Blizzard an. Als die Zusammenarbeit mit Condor begann, wurde er zum Producer ernannt und wechselte später ganz zum Diablo-Studio, das nun Blizzard North hieß. Roper war von 2003 bis 2008 als CEO bei den Flagship Studios dabei, danach widmete er sich bei Cryptic dem MMO Champions Online. Heute arbeitet er in der Kreativabteilung des Disney-Konzerns an verschiedenen Projekten.

Condor-Mitgründer **Erich Schaefer** kümmerte sich bei Diablo vor allem um die Gestaltung der Dungeon-Elemente und deren zufälliger Anordnung. Nach der Schließung der Flagship Studios startete er mit Bruder Max Runic Games und arbeitete als Designer an dem Diablo-ähnlichen Action-Rollenspiel Torchlight. Mit dem Runic-Kollegen Travis Baldree gründete er 2014 das Studio Double Damage Games, erste Veröffentlichung ist das Weltraum-Actionspiel Rebel Galaxy.

ihm, dass es Monate dauern würde. Die Änderung von Runden auf Echtzeit wäre eine Menge Arbeit, weshalb wir eine zusätzliche Finanzspritze brauchten. Wir waren nämlich furchtbare Geschäftsleute, die den Diablo-Vertrag für viel zu wenig Geld unterschrieben hatten. Hier war also eine Gelegenheit, etwas mehr raus zu quetschen, mindestens eine weitere Runde Monatsgehälter für die Mitarbeiter – das ließen wir uns nicht entgehen. Bill meldete sich dann wieder und bestätigte, dass Blizzard die Zahlung überweisen könnte. Also sagten wir »Okay, lassen wir's auf einen Versuch ankommen«.

Bill Roper: Und dann hast du es über Nacht hingekriegt!

Erich Schaefer: Als wir am nächsten Morgen um 9 Uhr ins Büro spazierten, war Dave bereits da und hatte das Spiel in Echtzeit laufen. Wir fühlten uns ganz schön clever, dass wir dafür eine ganze Milestone-Bezahlung bekamen. Es war auf den ersten Blick eindeutig, dass Echtzeit besser war. Niemand wollte zum Rundenablauf zurück.

Warum ging die Änderung von Runde auf Echtzeit so schnell?

David Brevik: Wegen der Struktur des Spiels. Unser Rundensystem hatte das von X-COM als Vorbild. Sich bewegen oder das Schwert schwingen, das kostete alles Aktionspunkte. Die Runden waren also quasi in kleine Mini-Runden unterteilt. Was ich änderte: Eine Runde entsprach nicht mehr 50 Punkten, sondern zwei Sekunden oder so ähnlich. Und dann ließ ich die Runden immer wieder super-schnell ablaufen.

Erich Schaefer: Wir kamen rein, du hast auf ein Skelett geklickt, die Spielfigur lief rüber und haute es um. Wow, war das super!

Bill Roper: Das war der Moment, in dem es passierte: »Das ist es! Das ist die Magie!«

Max Schaefer: Und wir wussten, dass von nun alles gut sein würde. [Gelächter]

Und warum der Verzicht auf Permadeath?

Bill Roper: Das war eine der Glaubensfragen, um die zwischen Blizzard North und South gestritten wurde. North meinte: »Wenn ein Charakter stirbt, dann bleibt er auch tot, denn dadurch hat er eine echte Bedeutung.« Und wir antworteten etwa: »Wow, das ist ja ganz schön niederträchtig, jeder wird uns dafür hassen.« Aber später kamen wir mit dem Hardcore-Modus auf einen tollen Kompromiss, das war wie ein Ehrenabzeichen, das ein Charakter tragen konnte. Ich erinnere mich jedenfalls an ständige Diskussionen über das Thema …

David Brevik: Oh ja! Ich wollte den verweichlichten Spielern von heute keine Zugeständnisse machen! [Gelächter]

Max Schaefer: Jeder gewinnt!

Bill Roper: Und wir versuchten, uns für die Massen stark zu machen, was hatten wir uns nur dabei gedacht? [Gelächter]

David Brevik: Es stellte sich heraus, dass es die richtige Entscheidung war, auf Permadeath zu verzichten. Für mich ging es halt um die Anspannung, die mich dazu brachte, diese Spiele wieder und immer wieder zu spielen. Es fühlte sich so herausfordernd und bedrohlich an. Es war aufregend und begeisternd, das Spiel zu gewinnen, eben eine echte Leistung. Aber wir kamen schließlich zum Ergebnis, dass man die Leute nicht Monat für Monat an etwas arbeiten lassen kann – und dann stirbt ihr Charakter und ist für immer weg. Die Käufer würden ganz aufhören und niemandem das Spiel empfehlen. Da sachten wir: »Hm, okay, das ergibt Sinn.«

Max Schaefer: Trotzdem war die Todesbestrafung bei Diablo 1 nach heutigen Maßstäben ganz schön hart.

Bill Roper: Man musste im Multiplayermodus den ganzen Weg zurückgehen, um seine Ausrüstung zu retten. Also zog man das zweitbestes Equipment angezogen, dass für solche Fälle paratlag. Aber wenn ich die Stelle mit meiner besten Ausrüstung nicht schaffen konnte, warum sollte es dann mit der zweitbesten klappen? Und auf einmal sind zwei Ausrüstungssets verloren …

Max Schaefer: Wir hatten einige epische zweistündige »Corpse Runs«, um schließlich deine Sachen zu holen.

David, Erich und Max, ihr habt euch bei einer Firma namens FM Waves kennengelernt. Wo kam eigentlich der Codename »Project Condor« für die Gründung eines eigenen Spielestudios her?

Max Schaefer: Weil es wie etwas aus einem Agentenfilm klang [Gelächter].

Erich Schaefer: »Die drei Tage des Condor«, ein Agentenfilm aus den 70ern mit Robert Redford. Ich glaube, das hatte etwas damit zu tun, das sorgte für eine mysteriöse Note. Und dann gab es noch den Kalifornischen Kondor, das war ein bekannter Begriff.

David Brevik: Der war damals ein Thema, weil der Vogel fast ausgestorben war.

Max Schaefer: Aber Geheimprojekt Condor nannten wir es, weil es cool klang.

David Brevik: Richtig, wir brauchten einen Geheimnamen. Es war offensichtlich, dass die Tage der Firma gezählt waren, für die wir arbeiteten. Deshalb hockten wir zusammen und träumten: Wie wäre es wohl, wenn wir eines Tages unser eigenes Studio hätten?

Bill, du fingst während der Warcraft-Entwicklung im Blizzard-Hauptquartier an. Dann wurdest zu zum Diablo-Producer und bist später ganz zu Blizzard North gewechselt. Wieso musstest gerade du das machen?

Bill Roper: Sagen wir lieber: »Warum DURFTEST du das machen?« [Gelächter]. Ich beschäftigte mich damals bei Blizzard mit allen möglichen Dingen, und Allen Adham meinte: »Hey, wir arbeiten mit diesen Typen zusammen, du hast sie ja schon getroffen. Wir brauchen hier jemanden, der dafür der Producer ist, willst du das machen?« So lief das bei Blizzard damals, wir waren nicht so viele Leute und es wurde einfach rumgefragt: Dieses und jenes muss passieren, wer will sich darum kümmern? Meine Antwort war: »Ja, das klingt auf jeden Fall nach einer Menge Spaß, ich bin dabei.« So genau weiß ich auch nicht mehr, warum gerade ich gefragt wurde. Vielleicht, weil ich gerade Luft hatte oder in Nordkalifornien aufgewachsen bin. Ich war jedenfalls froh, bei Diablo involviert zu sein, denn es war so eine coole Idee.

Du hattest dann auch eine Vermittlerrolle zwischen Blizzard North und South?

Bill Roper: Auch wenn es unterschiedliche Sichtweisen gab, waren wir alle immer auf dieselbe Sache aus: Wie machen wir ein Superspiel? Es war eine echte Stärke, diese beiden Entwicklungsstandorte zu haben, die von unterschiedlichen Standpunkten aus sachkundig an Probleme herangingen. Ich denke, ich war oft der Fürsprecher der North-Jungs im Blizzard-Hauptquartier. Und wenn ich North besuchte, konnte ich einiges besser erklären: »Okay, ich weiß, was das Hauptquartier gesagt hat, aber ich kann euch verraten, was sie damit wirklich meinen«. Es war eine einzigartige Position, für die ich sehr dankbar war.

Erich Schaefer: Bill hat das wunderbar gemacht. Es war wirklich eine politische Aufgabe, denn wir waren diese egozentrischen Entwickler, die sagten: »Wir hören auf niemanden – wir machen, was wir wollen!« Und Blizzard als Publisher meinte: »Nein, ihr müsst schon auf uns hören.« Es gab ein Hin und Her an Streitereien, bis Bill übernahm und sich um die Diplomatie kümmerte. Er machte das prima, sowohl unsere Anliegen zu vertreten als auch uns zusammenzustauchen. Deshalb wollten wir ihn behalten.

Stichwort Studiokultur: Blizzard North mochte es stilistisch dunkler und erwachsener als die Mutterfirma im Süden?

Erich Schaefer: Das kann man so sagen. Max hatte einige denkwürdige Auseinandersetzungen wegen Nacktheit und Gewalt.

Max Schaefer: Die Mentalität bei Blizzard South war auf jeden Fall familienfreundlicher, mehr massenmarktorientiert. Und unsere Einstellung war: »Nein, das ist nicht unsere Art. Das Spiel, das wir machen, braucht Nacktheit und Gewalt!« [Gelächter]. Das hat uns auf jeden Fall beschäftigt.

David Brevik: Ich erinnere mich an eine gute Anekdote. Zu dem Zeitpunkt gehörte Blizzard einer Lernsoftware-Firma namens Davidson & Associates, die von zwei älteren Leuten geleitet wurde, Jan und Bob Davidson. Jan schaute sich zum ersten Mal Diablo an und als es in den Raum mit dem Butcher ging, war ihre Reaktion etwa: »Du meine Güte, ich weiß nicht so recht ...«. Aber sie unterstützten uns letztendlich. Ihre Einstellung war: Nun gut, wenn die Kids heutzutage halt auf so etwas stehen ...

Erich Schaefer: Die Kids mögen abgetrennte Körperteile, das passt schon.

War der wunderbare Spielfluss von Diablo eurem Iterations-Entwicklungsstil zu verdanken, also ständigem Spielen, Ausprobieren und Verbessern?

Erich Schaefer: Ja, ich denke schon. Während der Entwicklung lief Diablo ständig, wir spielten es jeden Tag. Wenn etwas keinen Spaß machte, mussten wir unseren Zeitplan grundlegend ändern. Und wir erschufen ja eine Art von Spiel, die es so noch nicht gab. Das ist bis heute mein Entwicklungsstil geblieben: Ich will nicht groß vorausplanen, sondern lieber sehen, wie das Spiel quasi von selbst entsteht.

Max Schaefer: Ich finde, du kannst eine Menge Meetings, Diskussionen und Streitereien vermeiden, indem du umstrittene Sachen einfach ins Spiel packst. Denn alles wird dir klar, wenn man es auf dem Bildschirm sehen und spielen kann. Du kannst noch so viel theoretisieren, wie es sich anfühlt, auf etwas zu klicken. Aber du weißt es erst, wenn es im Spiel ist und du es selber tust.

David Brevik: Spiele zu machen, ist etwas ganz anderes, als einen Film zu drehen oder ein Buch zu schreiben. In vielerlei Hinsicht lässt es sich eher mit Musik vergleichen: Während du spielst, kommen dir weitere Ideen, die es noch besser machen. Es geht nicht darum, alles von Anfang bis Ende genau durchzuplanen. Du kannst Ideen zur angestrebten Struktur haben, damit es einen Ausgangspunkt gibt. Aber das musst du lo-

Max Schaefer ist der Dritte im Bunde der Condor-Gründer, bei Blizzard erreichte er die Heldenstufe Vizepräsident. Zusammen mit Bruder Erich gründete er 2003 die Flagship Studios und 2008 Runic Games, wo es mit Torchlight und dessen Nachfolger eine Rückkehr zu den Diablo-Wurzeln gab. Anfang 2016 machte Max Schaefer ein neues Runic-Schwesterstudio in San Francisco auf, das sich »hauptsächlich im selben Genre« tummelt – also an einem Action-Rollenspiel arbeitet.

cker sehen und flexibel sein. Denn nicht alle deine Ideen werden funktionieren, und die besten entstehen wohl nicht am ersten Tag.

Bill, das passte ja ganz gut zum damaligen Entwicklungsstil im Blizzard-Hauptquartier?

Bill Roper: Bei Blizzard South lief das sehr ähnlich: viel Iteration, viel Playtesting, jeder spielt, Sachen werden ausprobiert und geändert. Es war auch gut, dass die Leute bei Blizzard North Warcraft und Starcraft spielten, und dass die Belegschaft von Blizzard South die Diablo-Titel ausprobierten. So hattest du eine viel breitere Basis an Leuten, die sich mit Spielentwicklung auskannten und Feedback gaben. Es gab bei uns nicht viele Designdokumente und Konzeptpapiere. Du wusstest, was du in Bezug auf Gameplay, Spielgefühl und Spielfluss erreichen wolltest. Du fingst an, es umzusetzen, und jeder spielte es ständig. So erhielten die Designer, Programmierer und Grafiker sofort Feedback, woraufhin Dinge geändert wurden. Es war wichtig, dass man das Spiel während der Entwicklung jederzeit testen konnte. Es geht nichts darüber, etwas Neues auszuprobieren und herauszufinden, wie viel Spaß es macht. In einem Designdokument davon zu lesen, ist irgendwie sinnlos.

Habt ihr die Condor-Gründer je bereut, dass sie ihr euer Studio an Blizzard verkauft habt, bevor Diablo so ein Riesenhit wurde?

Max Schaefer: Ich bereue es nicht, denn vor dem Verkauf waren wir quasi hungernde College-Kids. Das Geld auf dem Konto reichte maximal für ein oder zwei Angestellten-Monatsgehälter, mehr war nie drauf. Es war so eine Erleichterung, sich nicht mehr ums Geld und die Geschäftsseite sorgen zu müssen, sondern nur an das Spiel denken zu können. Ja, wir verkauften, bevor die erste Diablo-Packung abgesetzt wurde, wir haben also nicht gerade unseren Gewinn maximiert [Gelächter]. Aber es war der richtige Zeitpunkt, der richtige Partner, und alles lief prima.

Erich Schaefer: Auf uns kamen damals Steuernachforderungen zu und wir hatten echte Probleme. Wir haben das Blizzard niemals wissen lassen, aber wir waren in großer Not. [Gelächter]

David Brevik: Ja, es war eine Riesenerleichterung. Zu dem Zeitpunkt ahnte jeder das Potenzial von Diablo. Es verkaufte sich dann besser, als wir erwarteten, aber schon damals waren wir uns sicher, dass es seine Kosten reinholen würde. Klar, es war ein Risiko, die Firma zu verkaufen, bevor das Produkt fertig war. Aber wir waren nicht wirklich Geschäftsleute. Wir fingen als drei Jungs mit einem Computer an. Wir hatten keine richtige Ausbildung, wie man eine Firma leitet. Jetzt, wo ich älter bin und eine längere Karriere hatte, würde ich es vielleicht anders machen ... aber wahrscheinlich nicht, ich würde wohl wieder genauso entscheiden, ich habe es keine Sekunde bereut. Doch meine Herangehensweise bei der Firmengründung ist jetzt anders als damals, als ich 25 war. ★

Entwarnung: Die beiden waren nach eigener Aussage nur zu Besuch und arbeiten nicht an Diablo 4 mit.