

15 Jahre Dungeon Siege

ANGRIFF AUF DIABLO

Diese Grafikpracht ... die nahtlose Spielwelt ... und dann auch noch niedliche Lastesell! Chris Taylor wollte das Action-Rollenspielgenre mit Echtzeitstrategie-Elementen und ehrgeiziger Engine erobern. 15 Jahre und ein paar Uwe-Boll-Verfilmungen später erinnert er sich an Dungeon Siege. Von Heinrich Lenhardt



Chris Taylor will 1998 das Spektakel von Echtzeitstrategie-Schlachten in einem Action-Rollenspiel einfangen. In den nächsten Jahren entsteht die beeindruckende 3D-Engine.

Hätte ihn der Vorarbeiter nicht angeschrien an jenem Tag, dann hätte Chris Taylor es vielleicht länger in der Fabrik ausgehalten. Doch die Herstellung von Plastikabwasserrohren ist ohnehin keine sonderlich freudige Beschäftigung, da muss man sich nicht auch noch ein harsches Betriebsklima antun. »Da sagte ich mir: ›Das war's, ich hab die Schnauze voll. Ich werde mir einen richtigen Job suchen.« Also bewarb ich mich auf Stellenangebote von Firmen, die Programmierer suchten.« Denn Taylor hat keinen Uniabschluss, aber er kennt sich mit Computern aus. Schon mit 13 Jahren tippt er auf einem Commodore PET herum, und als sein Vater ihm später einen TRS-80 kauft, bringt er sich das Programmieren bei, so richtig in Assembler. Jetzt ist er 21 und auf Jobsuche. Und staunt nicht schlecht, dass es in seinem Teil der Welt eine Spielefirma gibt.

Distinctive Software hat seinen Sitz in Burnaby, einem Vorort von Vancouver an der kanadischen Westküste, und wird von Don Matrick geleitet, der Jahre später als »TV, TV, TV«-Frontmann der Xbox One für Furore sorgen wird. Sein damaliges Studio landet mit dem Rennspiel Test Drive einen Hit und expandiert sportlich weiter. Als Chris Taylor hier 1988 anfängt, gibt es 16 Angestellte. Am ersten Arbeitstag bekommt er gesagt, was er zu programmieren hat: Hardball 2, den Nachfolger einer Baseball-Simulation. Ausgerechnet: »Die eine Art von Spiel, die ich eher nicht machen wollte, war Sport. Und von allen Sportspielen finde ich Baseball am lahmsten.« Naja, immer noch besser, als Abwasserrohre zurechtzuschneiden.

Unsportlicher Durchbruch

Sieben Jahre später ist aus Distinctive Software längst Electronic Arts Canada geworden, die rasch expandierende EA-Sports-Fabrik. Chris Taylor stößt indes an die Grenzen seiner sportlichen Belastbarkeit. Er hat gerade den ersten Teil der Triple-Play-Serie programmiert, ein Ende seiner Baseball-Karriere ist nicht abzusehen. Da sagt er seinem Chef: »Drei Strikes und ich bin draußen«, und geht wieder auf Jobsuche. Er kommt bei Humongous Entertainment in der Nähe von Seattle unter, der Firma des Monkey-Island-Schöpfers Ron Gilbert. Der hat einige Jahre lang Adventures für Kinder entwickelt, unter dem neuen Label Cavedog sollen auch PC-Spiele für Erwachsene erscheinen. Den Anfang macht das Wunschspiel von Chris Taylor, der Echtzeitstrategie liebt und von Dune 2 sowie Command & Conquer inspiriert wird. Heraus kommt 1997 Total Annihilation.

»Einige meiner besten Erinnerungen stammen von der Zusammenarbeit mit Ron, denn er ist einer der wenigen Leute, die den kreativen Prozess wirklich verstehen. In den 20 Monaten während der Arbeit an Total Annihilation haben wir viel gelacht – und eine Menge McDonald's-Burger gefuttert«, erzählt Taylor. »Ich bin dann gegangen, weil es Meinungsverschiedenheiten gab. Rückblickend glaube ich aber, dass ich die als Ausrede benutzte. Denn ich wollte schon immer meine eigene Firma eröffnen, und nach dem Erfolg von Total Annihilation schien dafür der perfekte Zeitpunkt zu sein.«

Benziner lieben Diablo

Gas Powered Games wird im Mai 1998 gegründet, so getauft, weil benzinbetriebene Geräte oft leistungsfähiger sind als ihre Elektro-Pendants: Spielzeugautos und Rasenmäher zum Beispiel, warum also nicht auch Computerspiele? Um was es beim Debütittel des neuen Studios geht, wird auch bald klar: »Ich liebe Echtzeitstrategie, aber als ich Cavedog verließ, war ich ein wenig nervös, dass ich wieder dasselbe machen würde. Ich hätte quasi Total Annihilation 2 mit einem anderen Namen entwickelt«,

Auf der Strecke geblieben: Gestrichene Features



Kühne Pläne, große Hoffnungen: Chris Taylor Anfang 2001 mit einer Promopackung. Aus dem angekündigten Erscheinungstermin »Herbst 2001« wird dann der April 2002.

Zahlreiche Ideen aus frühen Designdokument-Versionen schafften es wegen technischer Probleme oder Zeitmangel nicht ins fertige Dungeon Siege. Eine kleine Auswahl:



- waffenloser Nahkampf und Kampf mit zwei Waffen
- Humpeln verletzter Charaktere
- automatische Gespräche zwischen Partymitgliedern
- von Künstlicher Intelligenz gesteuerte Dialoge
- realistische Mundbewegungen
- dynamische Portale à la Diablo
- zusätzliche Fortbewegungsarten wie Schwimmen und Fliegen

meint Taylor. Er hat inzwischen die Liebe zu einem anderen Genre entdeckt: Wie schwer kann es sein, selber ein Action-Rollenspiel zu entwickeln? »Wir waren völlig in Diablo verliebt – und völlig naiv« sagt Taylor heute.

Als Anfang 2000 erste Vorschauberichte über Dungeon Siege erscheinen, warten die Fans immer noch sehnsüchtig auf Diablo 2. Was derweil bei Gas Powered Games ent-

steht, klingt wie die Zukunft der Action-Rollenspiele. Das Kampfsystem verspricht taktischen Anspruch: Statt einer einzigen Figur sollen wir bis zu zehn Charaktere steuern, erst später wird die Partygröße auf acht reduziert. Die Helden bestehen aus Polygonen statt Pixeln und erkunden eine riesige 3D-Welt ohne Nachladepausen. Und dann die clevere Bedienung. Bei Benutzung eines



Ein Königreich für einen Diablo-Rivalen: Die neun Kapitel lange Kampagne von Dungeon Siege führt durch die Fantasywelt Ehb.



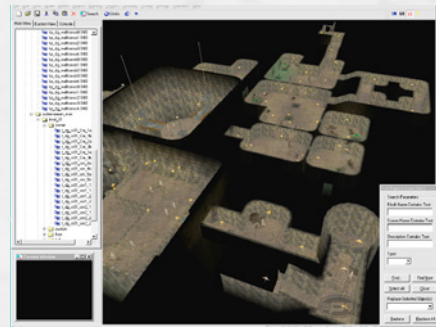
Eine typische Kampfszene: In der Bildmitte fangen drei Nahkämpfer die Gegner ab, rechts greifen Bogenschützen und Zauberer ein.



Helden und Esel genießen die schöne Aussicht: Diese Konzeptgrafik von 1999 deutet an, wie die 3D-Landschaften wirken sollen.



Die Entwicklung der streamenden Technologie dauert länger als geplant. Im Februar 2000 erscheinen erste offizielle Spielbilder.



2000 kommt die Dungeon-Konstruktion in Fahrt. Im Mai 2002 wird der Siege-Editor für die Mod-Community veröffentlicht.

Heiltranks wird nur der Anteil geschluckt, der zur Gesundung auch benötigt wird. Und dank der Satteltaschen des putzigen Packesels müssen wir nicht ständig zwecks Beuteverkauf zum Händler laufen. Dazu werden eine Multiplayerwelt und ein Editor für die Community angekündigt – an Ambitionen mangelt es Gas Powered Games nicht. Nur 15 Prozent der Spielideen des ursprünglichen Designdokuments hätten die Entwicklung überlebt, gesteht Taylor damals. 15 Jahre später ergänzt er: »Dummerweise gab es für die gestrichenen 85 Prozent gefühlt 6.000 Prozent neuer Sachen, die dazukamen.«

Übertriebener Optimismus

Bei allen Innovationen soll sich Dungeon Siege einfach spielen, mit semi-automatischem Kampfsystem, unkomplizierter Charakterentwicklung und Bedienungskomfort. Die Aussicht auf einen massenmarktfreundlichen Diablo-Rivalen überzeugt auch Microsoft, der Konzern sichert sich die Veröffentlichungsrechte. Aber dann werden aus den geplanten zwei rund vier Jahre intensive Entwicklungszeit, das Team hat den Aufwand gehörig unterschätzt: »Unsere Ambitionen führten zu einer Reihe schmerzhafter Symptome wie Feature Creep, übertriebenem Optimismus und einem Projekt, das letztendlich größer war als unsere Fähigkeiten«, räumte der leitende Programmierer Bartosz Kijanka Ende 2002 in einem Postmortem

ein. »Das Problem wurde dadurch erschwert, dass niemand in unserem Team zuvor an einem Action-Rollenspiel gearbeitet hatte.« Es liegt nicht nur an der Genre-Unerfahrenheit der Entwickler, dass alles länger dauert als geplant: »Unser Crunch war kein Wald-und-Wiesen-Crunch. Unser Crunch wurde nicht in Monaten, sondern in Jahren langer Überstunden und weniger freier Wochenenden gemessen«, beschreibt Kijanka die Leidensphase anschaulich. Schuld ist vor allem die komplexe, von Grund auf neu entwickelte Engine. »Keine Ladepausen«, lautet ein frühes Versprechen, das auch gehalten wird – aber zu welchem Preis?

Engine zu ehrgeizig, Welt zu groß

Aus heutiger Sicht würde Chris Taylor »vielleicht auf die riesige Aufgabe verzichten, eine streamende Welt zu machen – das hätte uns zwei Entwicklungsjahre erspart.« Sicher ist es nett, dass man nie einen Ladebildschirm sieht, weil die nächsten Grafiken und Daten beim Spielen im Voraus geladen werden. Gelohnt hat sich der technische Aufwand kaum, doch es gibt kein Zurück – diese Besonderheit wird schon bei den ersten Pressemitteilungen als »Key Feature« genannt. Auch in einem anderen Punkt gibt sich Taylor selbstkritisch: »Neben unseren technischen Ambitionen war da die enorme Menge an Inhalten, die wir entwickeln wollten. Dungeon Siege war riesig, rückblickend gesehen

zu umfangreich. Aber wir hatten das Ziel, die anderen Action-Rollenspiele zu überbieten.« Doch größer, länger, umfangreicher alleine genügt nicht, Kritikern kommen die Levels von Dungeon Siege recht gestreckt vor, 15 Jahre später bestätigt Chris Taylor: »Es gab Bereiche, die etwas langweilig waren, weil wir in kreativer Hinsicht überfordert waren. Uns gingen die Ideen aus, wie wir all diese Stunden mit Gameplay füllen sollten. Ein kürzeres Spiel wäre interessanter gewesen.«

Dafür soll sich Dungeon Siege mit taktischem Gruppenkampf vom hektischen Diablo abheben. Ein Klick genügt, und Angriffe werden automatisch wiederholt, das Heldenensemble denkt auch an Selbstverteidigung. Es gibt mehrere Partyformationen und Verhaltenseinstellungen, wir können das Geschehen jederzeit anhalten, um in Ruhe Kommandos zu erteilen. »Ich wollte die dynamischen Echtzeitstrategie-Kämpfe ins Action-Rollenspiel-Genre holen«, erklärt Taylor. »In Dungeon Siege guckte der Spieler aber vor allem zu – die Kämpfe waren oft viel zu automatisiert.« Der gefühlte Unterschied zur Genrereferenz: Bei Diablo haue ich Monster, bei Dungeon Siege lasse ich hauen. Nicht umsonst frozelt unser damaliger Kollege Mick Schnelle, Dungeon Siege sei der »schönste Bildschirmschoner der Welt«.

Dungeons für den Massenmarkt

Das Automatik-Spielgefühl hat auch etwas mit dem Massenmarkt zu tun, auf den Publisher Microsoft schielt. Dungeon Siege soll das Action-Rollenspiel für die ganze Familie sein, Jung und Alt aus aller Welt ansprechen. Die Parole: Mikromanagement reduzieren, Massenmarkt beglücken. Ein Jahr nach der Veröffentlichung redet Chris Taylor noch von großen Verkaufszahlenvorbildern wie Die Sims oder Rollercoaster Tycoon. Ein Team mit zwei Dutzend Mitarbeitern vier Jahre lang durchzufüttern, sei schwierig, wenn man Spiele für ein Nischenpublikum produziert. So setzt sich Dungeon Siege zwischen die Stühle, ist für die Rollercoaster-Klientel zu kleinteilig und kompliziert, während Rollenspieler sich unterfordert fühlen. Der Spielablauf erreicht selten die Intensität von Diablo-Kämpfen, sondern plätschert angenehm vor sich hin – nicht schlecht, aber anders, mit weniger Erregung und Emotionen.



Die Belegschaft von Gas Powered Games im Sommer 2000, Chris Taylor strahlt vorne ganz links. Bis zum Ende der Entwicklung von Dungeon Siege wächst das Team auf 27 Mitarbeiter.

Drei Fragen an Chris Taylor

Zu Beginn seiner Karriere programmiert Chris Taylor Sportsimulationen wie *Hardball 2* und *4D Boxing*, bevor er 1997 bei Cavedog sein Traumprojekt *Total Annihilation* entwickelt. 1998 gründet Taylor *Gas Powered Games* und beginnt mit der Arbeit an *Dungeon Siege*. Nach der gescheiterten Kickstarter-Kampagne für *Wildman* wird *Gas Powered Games* vom World-of-Tanks-Publisher Wargaming übernommen. Taylor ist heute wieder selbständig und tüftelt an einem neuen Echtzeitstrategietitel.



GameStar: Chris, du hast im Jahr 2000 gesagt, dass du nicht glaubst, jenseits der 50 noch Spiele zu machen – und erst recht keine Baseballsimulation mehr. Was ist daraus geworden?

Chris Taylor: »Nie wieder Baseball« war und ist eine absolut wahre Aussage. Aber ich habe noch mindestens ein weiteres großes Spiel in mir, über das ich ziemlich aufgeregt bin. Ich bin vielleicht etwas ruhiger als früher, aber immer noch ein großes Kind, aufgedrehter als die meisten 20-Jährigen. Ich werde noch einige Jahre mit der Spieleentwicklung weitermachen.

Liebst du immer noch Rollenspiele und Echtzeitstrategie?

Die Zeiten und auch mein Spielegeschmack ändern sich. Ich schätze Rollenspiele immer noch, aber ich kann nicht mehr so viel Zeit wie früher reinstecken, um sie zu spielen. Ich arbeite derzeit an einem neuen Echtzeitstrategietitel, der auch einiges an Rollenspielgefühl haben wird. Im Sommer werde ich dazu weitere Details an-

kündigen. Meine neue Firma steht noch ganz am Anfang, aber es ist diesmal ganz anders als bei der Gründung von *Gas Powered Games*. Das war ein sehr traditionelles Studio mit einem Büro, einem Publisher-Vertrag und so weiter. Die neue Firma ist virtuell, dank Cloud-Tools werkelt jeder von zu Hause aus.

Wie würdest du heute an die Entwicklung von *Dungeon Siege* rangehen? Wieder eigene Engine oder fertige Technologie?

Ich glaube, ich würde eine neue Engine bauen, aber es hat sich so viel geändert. Heute geht es nicht mehr so sehr um die Spielengine, sondern um die Tools oder das, was wir als »Toolchain« bezeichnen, also die Sammlung verschiedener Softwarewerkzeuge. Ich würde jedenfalls keine streamende Engine mehr machen, denn dieser Aspekt hat uns damals gekillt.



Hardball 2 ist Chris Taylors Debüt als professioneller Spieleentwickler – dabei steht er gar nicht auf Baseball (1989).



Als Angestellter bei Distinctive Software kann er Sportspielen nicht entkommen: *4D Boxing* (1991).



Der erste Titel auf Ron Gilberts PC-Spielabel Cavedog ist Taylors Echtzeitstrategie-Hit *Total Annihilation* (1997).



Nach zwei *Dungeon-Siege*-Rollenspielen geht's mit *Supreme Commander* (2007) ins Strategiegenre zurück.

Erschwerend kommt hinzu, dass der gestreckte Umfang Schwächen bei Story und Atmosphäre verdeutlicht. »Mir fehlt dabei die ›Seele‹, diese eigentliche Stimmung, die mich bei *Diablo* antreibt« kritisiert Jörg Langer in *GameStar* 6/2002, und Gunnar Lott hadert: »Was nutzt mir die schönste und größte Welt, wenn die Leveldesigner mich stundenlang durch öde Höhlensysteme schicken?« Doch wer sich vom *Diablo*-Vergleich löst, entdeckt auch viel Vergnügliches.

Genialer Verwaltungsapparat

Dungeon Siege hat sein ganz eigenes Spielgefühl, bei dem die »Action« in »Action-Rollenspiel« zugunsten der Partyverwaltung in den Hintergrund tritt. Nach jedem Auftakt wird der Spielablauf ab dem zweiten von neun Kapiteln interessanter. In der Stadt Stonebridge lesen wir weitere Partymitglieder auf und kaufen einen Lastesel (oder zwei). Das Personal reagiert automatisch, aber wir müssen immer noch auf Angriffsprioritäten

und Trankkonsum achten oder entscheiden, wann der Naturmagier besser vom Offensivblitz auf Kollegenheilung wechselt. Die Freund- und Feindmassen animieren zum häufigen Gebrauch der Leertaste, um das Geschehen einzufrieren. Hier erteilen wir nicht nur in Ruhe Kommandos, sondern ergötzen uns auch an grafischen Details.

Zudem gibt es diverse spielerische Geniestreiche. *Dungeon Siege* gibt uns nicht nur beim Zoomen und Drehen der Betrachterka-



Chris Taylor warnt anhand der Wandkarte im Büro vor Sümpfen.



Lichteffekte und Monstergrößen sind für das Jahr 2002 respektabel.

mera viel Freiheit. Der Zwischenstand lässt sich jederzeit speichern, sogar mitten im Kampf. Wir können auch bei der ebenfalls zoombaren Kartenansicht spielen. Nach der Schlacht sammeln die Helden per Tastendruck automatisch die Beute auf. Die Tragkapazität des Lastesels, der sich in Kämpfen sogar mit den Hufen tritt, sorgt für enormen Inventar-Stauraum. Da stapeln sich Rüstungen, Waffen und Zauber verführerisch, die sich erst nach weiterer Steigerung von Charakterwerten verwenden lassen. Die Item-Ausschüttung hat nicht den genialen Suchtfunk von Diablo, aber sich um eine ganze Heldentruppe zu kümmern, ist erstaunlich befriedigend. Von den Verkaufszahlen des Spiels lässt sich das nicht ganz behaupten.

Boll beschert Bares

Dungeon Siege ist kein Flop, aber auch nicht der erhoffte Kassenschlager. Laut Chris Taylor verkauft es sich letztlich rund eine Million Mal, »doch das war bei unserer Prämienstruktur nicht genug, wir haben also keinen Gewinn gemacht«. Microsoft finanziert Gas Powered Games zwar die Entwicklung, doch Erfolgsboni bleiben aus. Taylor muss zur Überbrückung mitunter Hypotheken auf sein Haus aufnehmen, um die Gehälter zahlen zu können. Wenigstens sorgt der deutsche Filmemacher Uwe Boll für eine Aufbesserung der Finanzen: »Wir verkauften die Filmlizenz

und das war das einzige Geld, das wir je mit dem Spiel verdient haben«, meint Taylor. »Schwerter des Königs« ist mit rund 60 Millionen Dollar Produktionskosten der aufwändigste Boll-Film, besetzt mit Stars wie Jason Statham, John Rhys-Davies und Ron Perlman. Doch der Film floppt 2007 in den Kinos und erntet negative Kritiken, zwei Nachfolger kippt man mit deutlich kleinerem Budget direkt auf DVD und Blu-ray.

Auch die Spielvorlage wird zweimal fortgesetzt. Dungeon Siege 2 setzt auf dieselbe spielerische Formel, erweitert durch Zugeständnisse an Rollenspielgewohnheiten. Die Charakterentwicklung läuft nicht mehr ganz automatisch, wir dürfen neue Fähigkeiten gezielt wählen. Das 2011 veröffentlichte Dungeon Siege 3 hat nicht viel mit seinen Vorgängern gemeinsam. Da waren die Serienrechte schon verkauft, Publisher SquareEnix beauftragte Obsidian Entertainment, mit einem konsolenfreundlichen Action-Rollenspiel. »Wir waren damals schwer mit Supreme Commander 2 beschäftigt und konnten selber kein drittes Dungeon Siege machen«, erklärt Taylor. »Und ehrlich, ich war auch ausgebrannt, was Rollenspiele anging.«

Ein Beinahe-Klassiker

Diablo hat den Konkurrenten vor 15 Jahren wohl kaum wahrgenommen, Dungeon Siege konnte die Beliebtheit von Blizzards Action-

Rollenspiel nicht ankratzen. Aber es ist ja auch ein recht anderes Spiel geworden, mit Licht und Schatten. Technische Triumphe und originelle Detailideen auf der einen, gestreckte Levels und spielerische Anspruchslosigkeit auf der anderen Seite. Ein Beinahe-Klassiker, der die hohen Erwartungen nicht erfüllte, aber durch seine Eigenwilligkeiten aus der Masse der Diablo-Aspiranten herausragte. Und vor allem ein größenwahnsinniges Mammutprojekt, das seine Schöpfer schlauchte und zusammenschweißte.

»Wir arbeiteten die ganze Zeit, wir lebten quasi im Büro«, meint Chris Taylor. »Es gab einige verrückte Nächte.« In besonders lebhafter Erinnerung ist ihm der Versuch, ins eigene Büro einzubrechen, nachdem er sich versehentlich ausgeschlossen hatte. Da die Wände nicht ganz bis zur Decke reichten, reift ein kühner Plan: Taylor stellt sich auf einen Tisch und hält die Beine des Kollegen James Loe, der auf der anderen Seite der Wand baumelt und kopfüber versucht, mit einer Art improvisierter Angel die Schlüssel zu erwischen. Dummerweise bricht dabei der Tisch zusammen, auf dem Taylor steht, und so verbringt man den Rest der Nacht damit, den Schaden zu beheben. »Gut, dass mir die Firma gehörte, sonst wäre ich für diesen Stunt gefeuert worden«, lacht Taylor. Was der Vorarbeiter in der Rohrfabrik gesagt hätte, malt man sich da lieber nicht aus. ★



Die Kampagne bietet vielfältige Landschaften und eine lange Spielzeit ... wenn auch zu lange. Viele Kapitel wirken gestreckt, die Story ist dünn.



Für solche skurrilen Details lieben wir Dungeon Siege: Die achtköpfige Party kann fast komplett aus Eseln bestehen.