

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Diablo 4 ist endlich erschienen und ein ganz schön modernes Spiel geworden.

Also modern im Sinne von, da sind lauter Dinge drin, die ein Online-Spiel, ein Service-Game heutzutage wohl irgendwie braucht.

Es gibt also nicht nur eine Open-World, sondern sogar eine Shared-World.

Wir reden über einen In-Game-Store, über Weltbosse und über PvP, über Kämpfe zwischen Spielerinnen und Spielern, obwohl die doch eigentlich alle das selbe Ziel haben sollten, nämlich die Welt vom Bösen zu befreien.

Es halt mag ich auch kein PvP, wenn es um Diablo geht, sondern bevorzuge Co-op.

Und Kooperativ ist auch das, was nun folgt, nämlich einen Rückblick auf die Anfänge von Diablo, auf das allererste Diablo, als in der Shared-World noch maximal vier Menschen unterwegs waren.

Und dieser Rückblick ist das Ergebnis einer Kooperation von GameStar mit Down to the Detail, einem fantastischen Retro-Podcast, dessen Helden ich nun begrüßen darf.

Herzlich willkommen, Fabian.

Hallo, Micha.

Und hallo, Ringo.

Hallöchen.

Ja, ihr habt für diesen Rückblick auf den Urknall der Diablo-Serie Diablo 1 noch mal intensiv gespielt und quasi auseinander genommen für unsere Podcast-Miniserie.

Fabian, macht das eigentlich noch Spaß, den alten Schinken heute noch mal zu spielen?

Tatsächlich ja.

Also, wir haben uns ja für diese Kooperation noch mal in diese Hölle hineingegraben, wenn man so möchte.

Und mir hat dieser erneute Durchgang sogar deutlich mehr Spaß gemacht, als ich Diablo 1 in Erinnerung behalten habe.

Mhm.

Du hast gerade in unserem Vorgespräch schon gesagt, du hast unterschätzt, wie umfangreich das Spiel tatsächlich ist und was da alles drinsteckt.

Ja, in meiner Erinnerung war das irgendwie so dieser Prototyp Hack and Slay und ich hatte irgendwie mit Diablo, also vor allem den Umfang von Diablo, eher den zweiten Teil, und dann natürlich auch viel mehr den dritten Teil im Kopf.

Aber selbst Diablo 1 bietet so, so viel und das war mir gar nicht bewusst, denn ganz viel was Diablo 1 bietet, vor allem auch an Geschichte und Lore, ist gar nicht direkt in der Software enthalten, sondern analog im Handbuch, wenn man damals das Originalbesessen hat.

Ah.

Mhm.

Und in Vorbereitung auf diesem Podcast haben wir natürlich alles an Material gesichtet, was wir irgendwie zu fassen bekommen haben.

Und da haben wir dieses Handbuch erneut zu schätzen gewusst.

Das gibt sehr, sehr viel her.

Ja.

Das allein das Handbuch ist ja schon ein Weg zurück in eine vergessene Welt, sozusagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

wenn wir über moderne Spiele und Diablo 4 sprechen.

Ich bin super gespannt, was ihr da alles rausgegraben habt und rausgegraben, ausgegraben ist ja auch

das Stichwort generell, wenn es um euren Podcast geht, um down to the detail, ihr grabt euch wahnsinnig tief ein in Details, deswegen heißt euer Podcast ja auch so, Ringo, was reizt euch da eigentlich dran, so einem Spiel jede kleine Facette zu entreißen?

Das ist eine hervorragende Frage, da müsste ich sogar ein bisschen weiter ausholen, denn ich gehe jetzt auf die 40 zu und man verliert eigentlich so ein bisschen die Lust am Spielen.

Viele in unserem Alter kennen das vielleicht, aber wenn man sich auf diesem Podcast vorbereitet, dieses alte Spiel nochmal aus dem Regal zieht, sozusagen, es installiert und sich wirklich nochmal hundertprozentig darauf einlässt, dann kommt diese alte Faszination wieder hoch, eine Faszination, die man vielleicht fast wieder vergessen hat und auch der Spaß von damals, den man eigentlich vermisst, den man ja in unserer Retro-Bubble eigentlich wieder für sich herstellen möchte und es irgendwie doch nicht schafft, aber wir müssen uns mehr oder weniger zwingen, dieses Spiel zu spielen, wir müssen uns zwingen für den Podcast so tief einzutauchen, dass man sich zurückversetzt fühlt in die gute alte Zeit. Das hört man auch, also deswegen bin ich ja auch auf die Idee gekommen, mit euch zusammen jetzt diese Kooperation zu machen,

weil ich eure Podcasts auch angehört habe und mir dachte, das will ich auch mal haben. So eine Serie über Diablo mit dieser Detailtiefe und mit dieser Detailverliebtheit und mit dem Spaß, den ihr ja daran habt, auch diese Details da raus zu Sherlock'n, möchte ich mal auf Neudeutsch sagen,

das will ich, das will ich unbedingt haben und zum Glück hat damals auch David meinen Chef gesagt,

ja komm, such dir mal fürs nächste Jahr irgendwie, das war noch letztes Jahr, ein Projekt, dass du halt irgendwie Bock drauf hast, irgendwie so ein Projekt, wo du sagst, das wollte ich schon immer mal machen, das wollte ich schon immer mal umsetzen und ich so, ich will eine Diablo-Serie von Down to the Detail und hier ist sie, ja wir hören euch beide in dieser Serie über das allererste Diablo, das ist jetzt die erste Folge, die man im Anschluss an unsere kleine Einleitung hören wird, die gibt es kostenlos überall, wo es Podcasts gibt, die weiteren Folgen dieser Miniserie über Diablo 1 sind im Abo erhältlich bei GameStar Plus oder bei Apple Podcasts und zwar nicht irgendwann, nicht nach und nach, sondern jetzt. Also die komplette Staffel ist schon fertig, sie ist komplett aufgenommen, sie ist komplett eingesprochen und wartet nur darauf, von euch angehört zu werden, vielleicht ja während ihr Diablo 4 spielt und Monster metzelt und all diese neuen modernen Sachen da seht, diese Shared Worlds und Weltbosse und euch denkt, ach jetzt will ich einfach mal entspannt nebenher einen Podcast hören über die gute alte Zeit. In diesem Sinne vielen Dank Fabian und vielen Dank Ringo und euch allen da draußen, viel Spaß mit Folge 1. Wir haben zu danken und auch von uns viel Spaß. Jupp genießt es.

Diablo erschien am 31.12.1907.1910.

Diablo erschien am 31.12.1996. Federführend dabei war David Brevik, Präsident von Blizzard North 1993 bis 2003.

Dort war er Co-Creator, Designer, Lead Programmierer und Original Concept Creator, welcher eben besagtes

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Original Concept zu Diablo entwickelt und die Grundidee zu Game Design, Plot, Setting, Gameplay, Marketing und Development in einem sechseitigen Verkaufspitch zusammengefasst hat, um es bei Blizzard zu präsentieren.

Sechs Seiten Verkaufspitch und dann ist das alles da drin, muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen.

Ja, hat er schön zusammengefasst. Sein damaliges Studio, Condor, hat Brevik zusammen mit den Schäferbrüdern 1993 gegründet.

Es wurde dann, als Blizzard das Diablo-Konzept gekauft hat, in Blizzard North umgewandelt. Und der Rest ist Geschichte, ja?

Ja, Brevik blieb noch weitere zehn Jahre bei Blizzard.

Er ist dann verlassen hat und hat sich dann wieder selbstständig gemacht und hat die Flagship Studios gegründet,

die leider mit dem Scheitern von Hellgate London sang- und klanglos untergingen.

Was du glaube ich ziemlich schade findest, Ringo, denn du gehörst so den wenigen Menschen da draußen, die Hellgate London gemocht haben.

Warum auch immer?

Ich mochte die Atmosphäre, muss ich sagen. Ich habe selbst auch nie online gespielt oder so, nur im Singleplayer-Modus.

Aber ich mochte das Charakter-Design, die Spielmechaniken und die Atmosphäre.

Aber zurück zu Diablo. Das war nämlich eine Revolution und hat neuen Wind in das damals sehr behebige Genre des RPGs gebracht,

welches vor Diablo hauptsächlich in Form von Dungeon Crawlern serviert wurde.

Klassischer RPG-Schwergewicht in Isoperspektive wie Baldur's Gate existierten noch nicht und auch Fallout 1 kam erst zehn Monate nach Diablo auf den Markt.

Und Diablo hat im Prinzip komplizierte Rollenspielmechaniken weit heruntergebrochen und simplifiziert,

sodass man es fast nicht mehr dem RPG-Genre unterordnen wollte und hat dann mehr oder weniger gewollt oder ungewollt ein ganz eigenes Subgenre geschaffen.

Und zwar das Genre der Hack and Slay. Das war damals und auch wie heute überwiegend bekannt durch die vermeintlich einfache Bedienung,

leichte verständliche Spielmechaniken und vor allem eine schnellen Progression.

Etwas, das laut ursprünglich ein Konzept eigentlich ganz anders geplant war, denn Diablo sollte ursprünglich rundenbasiert stattfinden

und hätte massiv Progressionstempo herausgenommen. Also man muss sich das dann so vorstellen, dass das komplette Spielprinzip eigentlich damit über den Haufen geworfen wurde,

was aber gut war, muss man wirklich so sagen, denn damit hatte Diablo einen Alleinstellungskriterium.

Überbleibsel dieses Ansatzes sind im Spiel trotzdem omnipräsent.

Das zeigt sich hauptsächlich durch die, ich sage mal, mehr oder weniger klar erkennbaren rechteckigen Felder auf dem Boden.

Gerade im ersten Dungeon sieht man das immer noch. Vor allem im Schein des Lichtes des Helden kann man das erkennen.

Der Held sollte sich hier in acht verschiedene Richtungen bewegen können.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Das wird so auch in der Gameplay Vorstellung bei dem Thema Steuerung erklärt in diesem Verkaufspitch.

Dort wird gesagt, man klickt mit der Maus auf das Viereck, auf das man sich bewegen möchte und dann bewegt man sich eben dorthin.

Wie gesagt, es war rundenbasiert geplant.

Ich denke, das funktioniert im Kampf so ein bisschen wie Schach und ist an die Sichtlinien bzw. an den Lichtradius oder Sichtradius geknüpft.

Vielleicht ganz ähnlich wie ein Fallout. Ich kann es mir bei Diablo eigentlich nicht vorstellen.

Ja, aber ich denke auch und man sieht, Fallout ist ein sehr gutes Beispiel, denn was beide Spiele gemeinsam haben,

ist natürlich, wenn man seiner Spielfigur einen Befehl zum Laufen oder Interagieren gibt,

dann laufen die nicht in grader Linie dahin oder greifen in grader Linie an,

sondern sie laufen so merkwürdig zickzacken, weil sie eben von Kästchen zu Kästchen sich bewegen müssen.

Das ist aus heutiger Sicht ja wirkt das sehr crude und unbeweglich,

aber das war damals die Gangart und Weise, ein Spiel zu Designen und eine Oberfläche zu erschaffen.

Aber Blizzard hat eine für damalige Zeit weitere ungewöhnliche Mechanik in diesem Genre etabliert und zwar komplette Maussteuerung und Spiel, diese Spiel ohne große Tastatureingaben hauptsächlich mit der Maus.

Ja. Und das war damals 1996, 1997, gerade erst auf dem Vormarsch.

Das ist richtig, ja.

Doom 1 und 2 spielte man noch mit Tastatur, das lief ja auch auf Arcade Automaten, da hattest du auch keine Maus

und ich muss ganz klar sagen, in meiner Anfangszeit 1997 am PC viel mir Maussteuerung gerade bei Shootern ziemlich schwer.

Ja, wir waren da wahrscheinlich wie viele andere, sehr grob motorisch und ich habe regelmäßig die Maus verrissen

und habe mich da wie du schwer getan.

Ich denke, es war aber die richtige Entscheidung zu sagen, okay, wir verzichten auf die Tastatur und lassen den Spieler ausschließlich mit der Maus steuern.

Ja, es gibt einige Tastaturkürzel, du kannst ja die Zahlen nutzen, um die Tränke einzunehmen und ich weiß nicht, i für inventory ist wohl auch noch da.

Genau, und map für diese, für die Karte.

Geht aber auch alles per Maus, also die Schaltflächen sind alle mit der Maus erreichbar.

Ja, Fabian, dann lass uns mal die Punkte des Verkaufspitches so ein bisschen auseinander klamüsern und nacheinander durchgehen.

Ja, der erste Punkt in den Pitch ist die Charaktergenerierung.

Hier stehen bei Diablo drei ganz klassische Figuren zur Auswahl.

Das wurde sehr sinnvoll entworfen, denn eigentlich war hier wesentlich mehr geplant.

Es sollte zum einen eben die typischen Charakterloads geben, vorgefertigte Charaktere, aber auch eine Art Generator bzw. Editor, um individuelle Charaktere zu erstellen.

Bei Magier ist hier sogar von vier Magischulen die Rede.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Ich muss sagen, Fabian, ich habe den Magier nie gespielt.

Gibt es davon noch überbleibseln im Spiel? Gibt es noch festgelegte Magischulen?

Ich weiß es nicht.

Nee, das nicht, aber wenn man so möchte, könnte man überbleibseln davon erkennen.

Es gibt nämlich in Diablo eins tatsächlich gar nicht so eine große Auswahl an Zaubern.

Es gibt Feuerzauber, es gibt Blitzzauber und dann gibt es so allgemeine Zauber wie Heilung.

Ich könnte mir vorstellen, dass Feuer und Blitz noch so überbleibseln von diesen ursprünglich erdachten Schulen sein könnten.

Ja, aber das war es dann auch schon. Es gibt noch nicht diese Bandbreite an Zaubersprüchen, die es dann in den späteren Teilen gibt.

Bei Diablo eins beschränkt sich das tatsächlich auf verschiedene Arten von Flammen- und Feuerzaubern

und ja, so Blitz, Kugelblitz, Kettenblitzzaubern.

Und ja, wenn man so möchte, doch ist noch eine dritte Schule vielleicht vertreten, nämlich, dass man diesen Golem herbeirufen kann.

Ah, Beschwörung, ja, siehst du?

Aber das ist, glaube ich, dann auch das Einzige.

Ich kann schon mal so viel vorwegnehmen.

Ich spiele Diablo als Magier, aber habe bis jetzt nicht viel beschworen, weil ich das Buch noch nicht gefunden habe.

Aber dazu später.

Genau, ja.

Und der Magier musste sich eben in der Charakter-Generierung schon auf eine dieser Schulen festlegen,

welche auch immer noch geplant waren.

Ich weiß nicht, wie sehr das runtergebrochen wurde.

Und Diablo war ursprünglich als Permadeath-Game geplant.

Ja, jeder Tod löscht deinen Charakter vom Hard Drive, so steht es direkt drin.

Ja.

Das finde ich fies.

Ja, ist es auch.

Aber das war vielleicht auch noch eine Zeit, in der man Spiele noch nicht so casualisiert wahrgenommen hat.

Das war damals noch kein Verkaufsargument, dass es für jeden zugänglich sein sollte und dass die Leute einfach nur zum Spaß,

sondern Spielspaß war immer gleichgesetzt, auch mit Herausforderung, mit Trainieren von Skills.

Und ja, und jetzt stell dir mal vor, das wäre so geblieben mit diesen Magierschulen für den Zauberer.

Du setzt natürlich ein gewisses Wissen im Vorfeld voraus, denn du weißt ja als Spieler nicht, okay, welche Magierschule bietet sich an, welche ist eingängig, welche ist vielleicht ein bisschen komplizierter zu erlernen,

welche ist vielleicht am Anfang besser geeignet für den Spielstil, den ich pflege.

Mich erinnert das so ein bisschen an Baldur's Gate, wo du am Anfang ja auch einen Magier dir

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

erschaffen konntest

und auch da du dich schon so ein bisschen entscheiden musstest, okay, was will ich denn überhaupt für einen Charakter spielen, obwohl du teilweise noch gar keine Ahnung hast, wie sich das auf dein persönliches Spiel auswirken wird.

Ich bin da froh, dass sie hier abgerückt sind davon.

Ja, das ist richtig. Also Zauberei fand ich bei Baldur's Gate auch immer sehr unzugänglich.

Man musste im Vorfeld das Handbuch hoch und runter lesen, um genau zu wissen, welcher Zauber macht was und ob der ausgewählt, der sinnvoll ist oder nicht, egal ob du weißt, was er macht, dass das zeigt erst das Spiel.

Ja, interessant ist auch, dass Marketing, das sich Bravic vorgestellt hatte, denn ursprünglich war geplant, dass das Spiel zwar ganz normal auf dem Markt erscheinen soll, aber es sollte ergänzt werden durch, das Wort DLC ist es nicht gefallen, aber durch sogenannte Ex-Pension-Packs.

Ja, es ist wahrscheinlich am ehesten zu vergleichen mit Booster-Packs, denn es war gedacht, dass man diese in seiner Leib- und Magen-Spiele-Hölle bzw. seinem Videospiele-Dealer um die Ecke dort an der Kasse kaufen kann, für wenige Dollar.

Und diese Ex-Pension-Packs, diese Booster sollen dann Gegenstände, Level-Versatzstücke oder Zaubersprüche, Rüstungen und so weiter enthalten.

Also man hat sich hier ganz klar damals ein bisschen an den damals weitverbreiteten Kartenspiel Magic the Gathering orientiert oder vielleicht für die jüngeren Zuhörer Pokémon oder Yu-Gi-Oh.

Das war nahezu profetisch, denn was damals noch wie ein Hörngespensst klang und wie das funktioniert doch eh nicht, haben ja dann eindrucksvoll Studios wie EA oder Ubisoft mit ihren fragwürdigen Verkaufsmethoden von Zusatzspielinhalten bewiesen, dass es funktioniert und dass es dafür einen Markt gibt.

Ob das damals schon funktioniert hätte, ich habe so meine Zweifel, aber es war zumindest geplant von Prevac, ja.

Ja, das ist richtig. Und hätte sich das durchgesetzt, damals schon 1996, 1997, dann hätte sich 2006 niemand mehr über die fünf Dollar Pferderüstung in Oblivion aufgeregt. Richtig. Stimmt. Weil wir kennen es doch schon. Ach, ich habe jetzt die Abloh.

Hey, guck mal, wir haben ein neues Booster Pack, da kriege ich ein neues Schwert und ein neues Levelversatzstück oder was auch immer.

Da gehe ich jetzt hin und nehme meine fünf Dollar in die Hand und komme mit einer kleinen Diskette,

wahrscheinlich einer kleinen Diskette wieder nach Hause.

Ich vermute, ja. Steckt die rein und schwupp die Wupp, pay to win. Vielleicht, vielleicht auch nicht.

Vielleicht, ja. Ja, im Originalkonzept ist die Stadt, in der wir spielen, an der es das Spiel stattfinden soll oder um die das Spiel herum gebaut werden sollte, noch unbenannt.

Die Rede war immer von einem Tempel zur Heilung und das ist sogar ein eigenes Haus für den Helden

in der Stadt geben sollte, um sich auszuruhen, um Gegenstände zu lagern.

Das alles wurde dann ebenfalls entschlagt, es gibt nicht mehr das eigene Haus,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

zumindest können wir es nicht betreten und es gibt auch nicht mehr diesen einen Tempel zur Regeneration, es sind stattdessen NPCs, die mit uns interagieren, die diese Rolle ein bisschen übernehmen. Können wir uns dann in Ruhe und ein bisschen detaillierter anschauen, wenn wir uns tatsächlich ins Spiel begeben.

Aber bevor wir das tun, lasst uns doch nochmal in die Zeit zurückgehen und uns an unseren ersten Kontakt mit in die Abloh erinnern.

Ja, wie war das bei dir?

Das Spiel erschien ja Ende 1996. Der erste PC kam bei uns aber erst irgendwann Mitte 1997 ins Haus.

PC Zeitschriften habe ich damals noch nicht gelesen, ans Internet war überhaupt nichts zu denken. Aber irgendwann kam ein Kumpel und Nachbar rüber, ein paar Jahre älter als ich gewesen, ist auch heute immer noch, kam rüber und hatte ein paar Spiele dabei.

Du hast ja nicht viel da, da war unter anderem eine Raubkopie von Quake 2 mit bei, Wing Commander 4 und Diablo 1 im originalen Jewel Case, was ja damals eher ungewöhnlich war, originale.

Hat dein Kumpel und Nachbar guten Geschmack gehabt?

Ja, hat er gehabt.

Mehr brauchtest du nicht in dem Jahr. Quake 2, Wing Commander 4, Diablo, da warst du bestens ausgestattet.

Das ist richtig. Mein Kumpel betonte damals das bedrohliche, geniale Intro.

Davon hat er geschwärmt, gut okay, installiert, gestartet, natürlich alles auf Englisch.

Ich habe kein Wort verstanden. Mein Kumpel konnte damals gut Englisch und hat mir so ein bisschen die Grundlagen erklärt.

Für mich war das trotzdem Schwein vor Urwerk, denn ich war damals mit keinerlei RPG Standards vertraut

und habe mich gewundert, was sind dann diese beiden bunten Kugeln auf dem Bildschirm, die eine rot, die andere blau.

Ja, für Leben und Magie heutzutage, absolut selbstverständlich, aber ich habe mich mit solchen Spielen nie beschäftigt.

Aber letzten Endes, muss ich sagen, war alles so zugänglich, dass meine mangelnden Englischkenntnisse nicht wirklich bei der Progression gestört haben.

Ich habe zwar so gut wie nichts von der Story verstanden, aber trotzdem.

Mit Betreten des ersten Kirchenkellers bin ich dann abgetaucht in eine lange Reise tief ins Herz der Hölle

und ich fand, das war damals ein unglaublicher Kraftakt, aber auch eine augenöffnende Erfahrung, die mich dann eben auch für die nächsten 20 Jahre an sich bis heute an den PC gebannt hat, mich als Gamer sozusagen etabliert hat.

Und die Abloh hat mich auch so ein bisschen fürs RPG Genre geöffnet, denn damals fand ich ja eigentlich nur Shooter-Cool, je brutaler, desto besser.

Ja, gut, vielleicht war natürlich auch dieses düsteres Szenario dann für Jugendliche wie dich dann so der Türöffner,

die gesagt haben, okay, ich konnte bisher mit diesen Elfenzwerge und Glanzrollenspiel nicht so viel

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

anfangen,

aber eben schmutzige, düstere Echtzeitkämpfe, die haben es mir angetan.

Bei mir war die Geschichte oder überhaupt das Kennenlernen mit Diablo ähnlich, denn ich habe Diablo auch nicht 1996 zum Release gespielt oder eben im Jahreswechsel, 1996, 1997,

sondern erst ein paar Jahre später.

Ich wusste zwar um dieses Spiel, ich kannte es, ich habe immer wieder ein paar Artikel dazu gelesen und auch Klassenkameraden haben davon gesprochen, aber ich habe es nie gespielt.

Was ich dann jedoch gespielt habe, war die GameStar CD beziehungsweise war die Vollwesen, die damals die GameStar mitgeliefert hat, zu Diablo.

Wir erinnern uns, die GameStar hat damals auf ihren Datenträgern immer wieder Vollwesen dankbarerweise veröffentlicht

und das war tatsächlich mein erster Kontakt mit Diablo.

Das kann gut sein, dass das erst 1999 oder so war, also einige Jahre später,

aber nichtsdestotrotz hatte mich das Spiel auch 1999 noch in seinen Waren gezogen.

Also ich weiß, dass ich das installiert habe und dann tatsächlich für viele Monate dann erstmal nur Diablo gespielt hatte.

Ich habe es damals aber nicht durchgespielt, muss ich sagen, denn mir war es zu schwer.

Ich habe den Krieger gewählt und am Anfang bin ich sehr, sehr gut damit durchgekommen

und dann gab es irgendwann diesen Punkt, wo es ziemlich knackig wurde,

gerade weil du als Nahkämpfer eben auch immer sehr nah dran bist.

Und ja, weiß nicht, vielleicht war der Krieger damals nicht die beste Wahl für mich,

weiß nicht, ob ich es vielleicht mit dem Zauberer oder mit der Jägerin besser hinbekommen hätte.

Für meinen heutigen Durchgang habe ich den Zauberer gewählt, den Sorcerer

und ich komme erstaunlich gut und erstaunlich schnell voran.

Ich weiß nicht, ob das daran liegt, dass ich heute Videospiele fahre, bin,

dass ich weiß, worauf es in dem Spiel ankommt

oder ob vielleicht das Spiel aus heutiger Sicht doch leichter ist als Titel von heute.

Das will ich noch keine Meinung, noch keine abschließende Meinung dazu bilden.

Also ich würde eher sagen nicht.

Ich denke, der Krieger war wirklich die schwierigste Charakterklasse,

denn gegen Ende war das ja nur noch hit-and-run und Townportle und Sterben

und das war schon wirklich, wirklich nervig.

Damals definitiv leidensfähiger und hatte viel mehr Zeit

und bin bei diesem Durchgang jetzt froh, dass ich nicht den Krieger gewählt habe,

sondern die Jägerin, aber auf den Grund für diese Entscheidung gehen wir etwas später noch ein.

Genau.

Ja, dann lass uns jetzt mal mit dem damaligen Intro beginnen.

Es beginnt mit einer langsamen Kamerafahrt auf ein Schwert.

Es steckt in einem Hügel und scheint irgendwie von Bedeutung zu sein.

Der Himmel dahinter ist ins Abendrot getaucht.

In der nächsten Szene fährt die Kamera langsam durch ein verlassenes Dorf.

Hier gibt es nur noch die Grundgerüste verlassener Hütten,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

mittlerweile nicht mehr als Bretterschläge,
die Fensterledenkloppern hin und her geworfen durch den Wind.
Im Hintergrund ein bedrohliches Dröhnen und das entfernte Gekreche von Raben.
Hier scheinbar ein Sound aus der Konserve Fabian,
denn dieser Sound kommt mir sehr bekannt fort.
Man hört ihn an bestimmten Stellen in Gothic 1.
Ja, genau.
Und dann kommt die Szene, von der damals alle gesprochen haben,
hinfalls in meinem Umfeld.
Eine Krehe, eventuell auch in Raben,
landet auf einer bereits verwesenen Leiche
und pickt ihr das glibberige Auge heraus.
Die Kamera fährt wieder näher an das Schwert heran,
die Fensterleden an den Hütten kloppern
und ein Krieger taucht in einer der Türen auf.
Mit Schwert, in voller Rüstung und mit Helm.
Wer das nun ist, ist mir bis heute nicht ganz klar,
ist das die Spielfigur des Kriegers oder ist das eine andere Figur?
Der Krieger blickt auf eine weitere Leiche in einer Ecke der dunklen Hütte,
dann fährt die Kamera wieder auf das Schwert zu.
Eine weitere Szene hängen aufgeknapfte Leichen von einem knorrigen Baum.
Der Krieger ist in einer der Hütten, halb im Schatten,
er hat den Helm abgenommen und sieht aus dem Fenster.
Versteckt er sich? Wartet er auf irgendetwas?
Oder sucht er jemand? Wieder das Schwert?
Und dann ein Ortswechsel.
Ein Kerker aus grob gemauerten Feldstein,
ein abgetrennter Arm, hängt an einer Kette von der Decke.
Eine Fackel ist die einzige Lichtquelle.
Durch ein Spalt in der Mauer geht es in eine verborgene Kammer.
Darin ein steinender Sarg mit massivem Deckel,
der sich scheinbar von allein öffnet.
Darin ein lila leuchtendes Warbarn.
Die Kamera fährt weiter durch den Kerker.
Rot leuchtende Augen starren uns aus dem Schatten an.
Wieder zurück zum Schwert.
Eine magische, vibrierende Aura gibt es plötzlich
und explodiert in eine Meer aus Blau und lila.
Bis hier war das alles in so eine subtile Medralligkeit gehüllt.
Aber als wir jetzt zurück in den Kerker gehen,
ist der Krieger bereits hier unten.
Monster überraschen ihn und er kämpft um sein Leben.
Der letzte Cut zeigt die Ablo selbst in seiner Reihenform

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

als muskulösen, rothäudigen Dämon mit Hörnern.

Wie er in die Kamera brüllt.

Hier zeigt Blizzard damals, wie heute eigentlich auch, egal ob das ein WoW, Starcraft, Diablo 2, 3, vermutlich auch Diablo 4 oder eben auch bei Diablo 1, dass sie Cutscenes können.

Auf jeden Fall.

Blizzard schafft es sehr, sehr gut, ihre Produkte in Szene zu setzen und eine Stimmung und Erwartungshaltung aufzubauen.

Ich muss sagen, selbst die Cutscenes in Hellgate London waren super gemacht.

Das lief zwar nicht unter Blizzard, sondern wie vorhin schon erwähnt, unter Brevic und den Flagship Studios, aber die waren trotzdem toll.

Ja, nach dem Intro landen wir im Hauptmenü.

Das ist gekrönt durch den brennenden Diablo-Schriftzug und darunter die üblichen Auswahlmöglichkeiten.

Das heutige Gesicht wirkt es nahezu limitiert, aber es ist alles da, was man damals gebraucht hat.

Es gibt den Singleplayer, es gibt einen Multiplayer-Replay-Intro und dann das obligatorische Show Credits und Exit Game.

Wir konzentrieren uns für diesen Durchgang natürlich hauptsächlich auf den Singleplayer-Modus, aber auch der Multiplayer-Modus sollte nicht völlig unerwähnt bleiben.

Ja, das ist richtig, Fabian.

Hier stellt sich aber die Frage,

hast du Erfahrung mit dem Battle.net gemacht damals?

Wahrscheinlich nicht.

Nein, denn ich hatte kein Internet.

Das zog bei uns dann erst mit dem Einzug ins Millennium ein, sozusagen, und da habe ich nicht partizipiert.

Das haben ausschließlich meine Eltern genutzt.

Wir haben ein Geschäft für ihr Büro.

Ich durfte abends, wenn es etwas günstiger war, mal surfen, aber dann auch nicht so lange.

Also wir hatten auch erst 2001 Internet

und ich habe die Diablo 1 nie im Battle.net gespielt.

Ich habe zwar ausufernde Erfahrung mit dem Battle.net durch die Diablo 2, was ich sehr intensiv gespielt habe, im Multiplayer-Modus,

aber zu die Diablo 1 können wir scheinbar beide nicht besonders viel sagen.

Das ist aber auch nicht schlimm, denn Singleplayer ist ja angesagt.

Genau.

Ja, wir starten ein neues Spiel im Singleplayer-Modus.

Und hier können wir ganz anders als in Pitch ursprünglich geplant

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

zwischen drei vorgefertigten eigentlich klassischen Charakterklassen wählen.

Individuelles Zusammenstellen von Mischcharakteren,

zum Beispiel eines Kampfmagiers oder eines doch sehr magiebegabten Fernkämpfers ist zumindest in der Theorie nicht möglich.

Im Spiel selber funktioniert das bedingt, aber da kommen wir gleich noch drauf.

Wir haben die Auswahl zwischen einem Krieger

bzw. dem Warrior, wie es im Englischen heißt,

einer Jägerin, der Rogue,

und einem Zauberer,

der im Englischen natürlich Sorcerer heißt.

Jede dieser drei Charakterklassen verfügte bei einer ausführliche Vorgeschichte, die jedoch nur aus der beiliegenden Spielanleitung zu erlesen ist.

So war das damals.

Damals musste man die Spielanleitung, die sehr umfangreichen, noch lesen.

Ja, und das lohnt sich tatsächlich bei Diablo 1 sehr,

denn man bekommt hier nicht nur Hinweise zu, wie funktioniert das Spiel,

wie speichert man, wie lädt man und so weiter und so fort,

sondern man bekommt auch Lore mitgeliefert,

die tatsächlich wichtig ist für das Spiel,

um tatsächlich alles zu verstehen und zu wissen, warum, wieso,

warum verhält sich jener Charakter so, was mache ich hier überhaupt?

Was ist das überhaupt für ein Ort?

Und welchen Bezug habe ich als Spieler überhaupt zu diesem Dorf?

Möchte ich mal so vorwegnehmen.

Das erfährt man zu großen Teilen im Handbuch.

Und wenn man damals, wie du,

das Spiel von seinem Nachbarn rüber gereicht bekommen hatt,

so über den Gartenzaun geworfen bekommen hatt,

oft nicht als Original-Datenträger, in deinem Fall schon,

aber scheinbar auch ohne Handbuch oder wie ich eben über die GameStar CD bzw. CDVD,

da war mit Sicherheit das Handbuch beiliegend als PDF,

aber wer liest schon PDF-Dateien, dann verpasst man einiges.

Und das ist mir tatsächlich erst bei meinem moderneren Spiel-Durchgängen bewusst geworden, wie viel man da tatsächlich verpasst.

Ja, das ist richtig.

Aber um euch, liebe Hörer, diese Information nicht vorzuenthalten

und damit ihr auch nicht die Anleitung lesen müsst, bleibt jetzt ein Weilchen und hört zu.

Der Krieger.

Die Krieger der Länder von Kanduras sind an allen Kriegswaffen gut ausgebildet.

Von Kreuzrittern bis hin zu skrupellosen Sötenern können Krieger überall dort gefunden werden, wo es Konflikte zwischen ihren Landsleuten gibt.

Viele dieser abenteuerlustigen Männer schlossen sich König Leorix Armee an

und zogen gegen das nördliche Königreich Westmark in die Schlacht.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Als die Feuer des Krieges sie ausgebrannt haben, kehrten die Krieger nach Hause zurück und fanden ihr Königreich in zerrütteter Unordnung.

Es gibt viele dunkle Gerüchte über den mysteriösen Tod von König Leorix und das Böse, das in seiner Kathedrale lauert, hat viele Krieger aus Kanduras angezogen auf der Suche nach Glück und Ruhm.

Obwohl sie von den Bewohnern Tristrams gewarnt wurden, haben sich einige dieser mutigen Seelen in das chaotische Labyrinth unter der alten Kirche gewagt und sind nie wieder aufgetaucht.

Ob sie von Tapferkeit, Ehre, Wahnsinn oder Gier getrieben werden, jeden Tag treffen weitere Krieger in Tristram ein, bereit das dunkle Unbekannte herauszufordern, das sie unter der Erde erwartet.

Die Jägerin, die Sisters of the Sightless Eye, sind eine locker organisierte Gilde, die sich unter den Völkern des Westens in Geheimnisse und Mysterien hüllt.

Diese hochqualifizierten Bogenschützinnen nutzen alte östliche Philosophien um eine innere Sicht zu entwickeln, die sie im Kampf und zum Erkennen gefährlicher Fallen nutzen. Im Westen, nur als wandende Schurken bekannt, verbergen die Schwestern ihre geheime Zugehörigkeit dadurch, dass sie sich als einfache Reisende ausgeben.

Viele leichtsinnige Narren haben den Fehler gemacht, diese stählernen, nervenstarken Frauen im Kampf zu unterschätzen und einen schrecklichen Preis für ihre Eitelkeit bezahlt.

Die seltsamen Ereignisse in Kanduras haben auch die Aufmerksamkeit der Schwestern auf sich gezogen.

Sie sind über die östlichen Dünen gekommen, um ihre Fähigkeiten gegen das dunkle Böse, welches angeblich in Tristram lauert, unter Beweis zu stellen.

Der Zauberer

Obwohl Praktizierende der mystischen Künste auf Draht sind, in den abergläubischen und religiösen Ländern des Westens, haben sich viele Magier aus dem fernen Osten auf Pilgerfahrt begeben, um selbst zu sehen, welche Schrecken unter der zerstörten Kathedrale in Kanduras lauern.

Die verschleierte Bruderschaft der Vizieré, einer der ältesten und dominantesten Magierklans des Ostens,

hat viele ihre Ankolüten entsandt, um die dunklen Ereignisse, die sich in Kanduras abspielen, aus erster Hand zu beobachten.

Die Vizieré, bekannt für die bunten Farben ihrer Geisterroben oder auch Mäntel der Magie, haben großes Interesse daran, Wissen über Dämonen zu sammeln und zu sehen, wie sie erschlagen werden.

Die ältesten der Vizieré hoffen, dass ihre Ankolüten das dunkle Böse, welches im Westen erwacht ist, aufspüren und zerstören können.

Aber auch die Möglichkeit, lange verschollene Folianten gefüllt mit magischem Wissen und Geheimnissen

innerhalb der Grenzen des Labyrinths zu entdecken, hat das Interesse vieler wandener Zauberer

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

erweckt.

Alle Hörer, die die Stimme erkannt haben, haben jetzt wahrscheinlich ein wissendes Grinsen im Gesicht.

Für alle anderen geduldet euch, wir stellen unseren professionellen Sprecher später in der Folge noch mal ganz offiziell vor.

Und allein durch diese überaus ausführliche Charakterlohr wird uns als Spieler eine viel größere Welt rund um Tristramme öffnet, als durch das Spiel selbst.

Aber abseits der Charakterbeschreibung geht die Anleitung noch viel tiefer auf.

Die Geschehnisse in der Welt rund um Tristramm, Kanduras und Sanctuario ein und zieht hier großes Wissen aus den imaginären Bibliotheken der Horadrim.

Ja, unterteilt in mehrere Bücher wird hier bereits vom großen Kampf und ja den Mächten des Lichts in der Dunkelheit berichtet

und auch von den drei großen Übeln und deren Gefangennahme durch die Horadrim.

Wir erfahren von den hohen Himmeln und der Hölle und all die Themen, die in den Nachfolgern noch aufgegriffen wurden

und viel deutlicher ausdefiniert wurden, aber die Ansätze davon existierten bereits im ersten Teil.

Sie wurden nur noch nicht so ausgearbeitet und vieles blieb noch ein wenig im Nebulösen.

Auch die tragische Geschichte um König Leorick und der Befreiung Diablos wird bereits ausgiebig umschrieben.

Ja, eine Tatsache, die ich gar nicht so sehr auf dem Schirm hatte, denn ich bin davon ausgegangen, dass das alles erst mit Teil 2 etabliert wurde bzw. diese kleinen Geschichten waren mir gar nicht so bewusst,

dass die schon in ersten Teil so in der Art und Weise existiert haben.

Ja, ich dachte auch, die drei großen Übel oder die niederen Übel, die ihr auch schon erwähnt werden,

dass das alles noch gar nicht existiert hat, dass die Engel, die hohen Himmel, das das alles noch gar nicht da war.

Aber ganz offensichtlich ist es, dass das hat mich heute überrascht.

Aber dazu im Laufe der Folge mehr bzw. im Laufe der nächsten Folgen.

Ja, nun aber zurück zur Wahl der Charaktere. Wir haben uns beide für diese Produktion bewusst gegen den Krieger entschieden.

Wir sind uns darin absolut im Klaren, dass wir da so einen kleinen Bruch in der Leor eingehen, denn wie wir heute alle wissen, mit unserem heutigen Wissen um Diablo und unserem heutigen Wissen um die Leor,

ist der Krieger die heimliche Hauptrolle in Diablo 1.

Das war zum damaligen Zeitpunkt zum Release-Termin von Diablo 1 allerdings noch nicht so ganz klar.

Da war es einfach nur drei mögliche Heldenreisen, die man begehen konnte.

Heute wissen wir natürlich, dass der Krieger der Prinz Aiden ist, quasi der ältere Sohn von König Leorik,

war allerdings zum Release noch gar nicht so deutlich ausdefiniert.

Dazu gibt es auch Passagen im Handbuch.

Ja, Ringo und ich haben uns für die beiden anderen Charakterklassen entschieden.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Nämlich Ringo wird die Rogue spielen und ich werde den Zauberer spielen.
Das ist richtig. Ich musste Prinz Aiden auch nochmal ganz klar sagen.
Klar, im Nachhinein war er der älteste Sohn von König Leorik, aber dagegen spricht eigentlich ein Nebensatz aus dem Handbuch, welcher besagt, dass der entführte Prinz Albrecht, der einzige Sohn Leoriks war.
Laut Diablo Vicky ist das Konzept hinter Aiden rein retroaktiv.
In Teil 1 hatte er keinen Namen.
Er war mit Zauberer und Jägerin gleichgestellt, wie du schon sagtest, und ist eben nach Tristram gekommen, wie alle anderen auch, um Diablo zu besiegen.
Ich glaube, vor Diablo 3 gab es den Namen Aiden auch offiziell überhaupt nicht.
Dieser wurde eben erst im dritten Teil auf den Weg gebracht.
In Diablo 2 war er halt nur der dunkle Wanderer.
Genau, aber da wollen wir noch gar nicht so vorkreifen, denn vielleicht gibt es den einen oder anderen Zuhörer, der die Geschichte rund um Diablo 1 und wo im Prinzip die nachfolgenden Geschichten herkommen, noch gar nicht kennt. Deswegen wollen wir da nicht zu sehr vorkreifen.
Wir haben uns für diesen Durchgang eben ganz bewusst für die beiden anderen Charakterklassen entschieden, um diesen etwas mehr Raum zu geben und um uns selbst auch so ein bisschen da hinein zu interpretieren, denn wie wir heute wissen, Aiden bzw. der Krieger ist schon vordefiniert laut Diablo Vicky.
Deswegen wird Ringo in einen weiblichen Körper schlüpfen und ich werde in einen sehr viel älteren und magiebegabteren Körper als des meinen enttauchen.
Ja, das wird gerade für mich eine völlig neue Erfahrung.
Ich habe Diablo nur ein einziges Mal bewältigt.
Wie gesagt, ein riesiger Kraftakt und eigentlich etwas, das ich als Krieger nicht nochmal machen möchte.
Und deswegen, ich habe nie als Rogue gespielt, auch nie als Zauberer.
Nach der Charakterauswahl kann man seine Charaktere auch benennen.
Und ich habe meine Rogue Blutrabe genannt, so als kleines Foreshadowing auf Teil 2.
Klapper. Ja, ich bin da ganz klassisch, mein Magier heißt Fabian.
Naja.
Sehr schön.
Wir haben mittlerweile geladen und das Spiel beginnt völlig unspektakulär im Dorf Tristram.
Tristram ist im Prinzip unser In-Game-Hauptquartier, so möchte ich das mal nennen.
Das ist ein kleines, verschlafenes Dörfchen.
Wir betreten das Spiel bei Nacht.
Es ist also alles sehr dunkel.
Es ist auch ein, wie ich schon gesagt habe, sehr kleines Dorf.
Vielleicht acht Häuser, mehr sind es nicht.
Wenige Dorfbewohner und eigentlich ein Ort, den man keine große Beachtung schenken bräuchte, wenn da nicht die große Kathedrale und das Übel wäre, das unter diesem Dorf schlummert und seitdem die Dorfbewohner heim sucht.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Genau.

Aber ich würde gerne, bevor wir das Dorf noch detaillierter beschreiben, etwas raussoumen, denn Tristram liegt ja in den Ländern von Kanduras und auf dem Kontinent Sanctuario.

In der Anleitung steht noch Sanctuary.

Ich bin mir jetzt nicht sicher, ob das im Deutschen anders übersetzt wurde oder ob das noch mal geändert wurde, weil Sanctuary ist für mich als Kontinentname.

Es ist ein allgemeiner Begriff, ja, die Zuflucht.

Aber Tristram liegt im Landstrich von Kanduras.

Ein Gebirge im Osten trennt das Land von der Wüste Aranoch und der Küstenstadt Ludgulein, die wir dann in Teil 2 besuchen.

Weiter östlich liegt der Dschungel von Cajestan.

Im Norden von Tristram strecken sich riesige Gebirge unter Berg Ariad.

Hier leben die Barbaren Stämme.

Im Westen liegt der Golf von Westmarsch, logischerweise.

Und im Süden Tristrams befinden sich die Inseln der Amazonestämme.

Das ist hier auch schon ein bisschen, wir sagen gerne, vorschadowing, auf die Klassen von Teil 2.

Die Amazon, die Barbaren.

Genau, Tristram selbst, wie ich es schon angedeutet hatte, besteht aus, ich glaube, es sind 8 Häuser und einer eigentlich für dieses kleine verschlafenen Dörfchen ungewöhnlich großen Kathedrale, nebst Friedhof.

Die geografischen Begrenzungen gibt im Nordwesten und Westen ein Felsengeröllfeld, so möchte ich das nennen.

Tristram liegt zwischen zwei Flüssen.

Einen im Westen, der sich Richtung Nordosten schlängelt und einen im Osten der Richtung Süden fließt.

Einer der beiden entwickelt zwei Flussarme.

Dazwischen gibt es noch einen Holzverschlag, der nicht so recht zum Rest des Dorfes gehört

und umgeben bzw. umzogen ist alles mit einer für uns als Spieler unüberwindbaren Mauer.

Genau, die ist zwar nur hüfthoch, aber wir kommen trotzdem nicht drüber.

Springen ist nicht.

Aber wir möchten die Welt von Diablo nicht nur geografisch eingrenzen bzw. verorten, sondern auch historisch.

Insbesondere die Ereignisse der jüngsten Vergangenheit bis hin zu Spielbeginn liefern uns dringend benötigten Kontext,

denn die sparsame Storybrocken, welche uns die NPCs zu Beginn mitteilen, werfen oft mehr Fragen auf, als das sie uns antworten bringen.

Insbesondere die Namen von neu auftauchenden Figuren wie Leoric, Lazaros oder Prinz Albrecht sind ohne Kontext nur schwer einzuordnen.

Das Spiel selbst liefert dazu zu Beginn nur wenige Informationen.

Ein Umstand, den Blizzard natürlich bedacht

und eine ganze Menge an Lore im Handbuch mitgeliefert hat.

Da natürlich die wenigsten des Handbuchbesitzen

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

und wir die Vorgeschichte nicht einfach eintönig ablesen möchten, haben wir uns ein Profi ins Boot geholt, den die meisten von euch wahrscheinlich als die ikonische Stimme von Xardas aus Gothic 1 kennen sollten. Bodo Henkel, welcher uns auch im weiteren Verlauf der Staffel begleiten wird. Aus den Archiven der Horrardrim Die Rückkehr des Schreckens über das Land von Kanduras. Jahre nachdem der letzte Horrardrim gestorben war, wuchs eine große und wohlhabende Gesellschaft in den Ländern des Westens. Im Laufe der Zeit ließen sich viele Pilger aus dem Osten in und um den Ländern von Kanduras nieder und errichteten bald kleine in sich geschlossene Königreiche. Ein paar davon stritten sich mit Kanduras über Besitztümer oder Handelswege. Diese Streitereien vermochten jedoch nicht den dauerhaften Frieden im westlichen Königreich zu stören. Das große Nordreich-Westmark bewies ein starker Verbündeter von Kanduras zu sein, während die beiden Länder in ständigen Tausch- und Handelsbeziehungen standen. Während dieser Zeit entstand eine kühne neue Religion des Lichts, bekannt als Zakarum. Sie begann sich im ganzen Königreich-Westmark und in vielen seiner Fürstentümer auszubreiten. Zakarum gegründet im fernen Osten warb um Anhänger, die in das Licht eintreten sollten, um die lauende Dunkelheit in ihren Seelen zu besiegen. Die Leute von Westmark nahmen die Statuten von Zakarum als ihre heilige Mission in der Welt an. Westmark begann sich, seine Nachbarn zuzuwenden, erwartend, dass sie diesen Neuanfang ebenfalls annehmen. Die Spannungen zwischen den Königreichen Westmark und Kanduras stiegen, als Priester von Zakarum begann, ihr fremdes Dogma zu predigen, ob sie willkommen waren oder nicht. Damals kam der große Lord Leoric aus dem Norden in die Länder von Kanduras und erklärte sich im Namen von Zakarum zum König. Leoric war ein tief religiöser Mann und hatte die vielen Ritter und Priester mitgebracht, aus denen sein Orden des Lichts bestand. Leoric und sein vertrauter Berater, der Erzbischof Lazarus, machten sich auf dem Weg in die Stadt Tristram. Leoric eignete sich das alte heruntergekommene Kloster am Rande der Stadt, als seinen Sitz der Macht an und renovierte es, um es in seinem verlorenen Glanz wiederherzustellen. Obwohl die freien Leute von Kanduras nicht erfreut darüber waren, unter die plötzliche Herrschaft eines fremden Königs gestellt zu werden, diente Leoric ihnen mit Gerechtigkeit und Macht. Schließlich begannen die Leute von Kanduras den freundlichen Leoric zu respektieren, welcher nur versuchte, die Menschen vor der Korruption durch die Dunkelheit zu schützen. Das Erwachen

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Nicht lange nachdem Leoric Kanduras in Besitz genommen hatte, erwachte eine langschlafende Macht in den dunklen Nischen unter dem Kloster. Spürend, dass die Freiheit zum Greifen nah war, trat Diablo in die Albträume des Erzbischofs und lockte ihn in das dunkle unterirdische Labyrinth. In seinem Entsetzen raste Lazarus durch die verlassen Gänge, bis er endlich in die Kammer des brennenden Seelensteins gelangte. Nicht mehr Herr über seinen Körper oder Geist erhob er den Stein über seinen Kopf und sprach Borte aus, längst vergessen im Reich der Sterblichen. Seines eigenen Willens, beraubt, zerschmetterte Lazarus den Seelenstein auf den Boden. Ein weiteres Mal kam Diablo zurück in die Welt der Menschen. Obwohl er aus seiner Gefangenschaft im Seelenstein befreit wurde, war der Herr des Schreckens von seinem langen Schlummer stark geschwächt und brauchte einen Anker in dieser Welt. Sobald er eine Sterbliche Hülle gefunden hatte, konnte er beginnen, seine erschöpften Kräfte zurückzugewinnen. Der große Dämon wog die Seelen, die in der Stadt über ihn wohnten und entschied sich dafür, die Stärkste von ihnen in Besitz zu nehmen. Die von König Leoric. Der König Leoric Viele Monate lang kämpfte der König heimlich gegen die böse Präsenz, die seine Gedanken und Gefühle verdrehte. Während er von einem unbekanntem Übel besessen war, verbarg Leoric sein dunkles Geheimnis vor seinen Priestern in der Hoffnung, dass irgendwie seine eigene Fromme Rechtschaffenheit genug sein würde, um die in ihm wachsende Verderbnis auszutreiben. Ein fataler Irrtum. Diablo streifte den Kern von Leorics Wesen ab und brannte alle Ehre und Tugend von seiner Seele. Auch Lazarus war durch die ständige Nähe zu Leoric unter die Herrschaft des Dämon gefallen. Lazarus half die Pläne seines neuen Meisters vor dem Orden des Lichts zu verheimlichen, in der Hoffnung, dass die Macht des Dämon versteckt unter den Dienern Zakarums wachsen würde. Die Priester von Zakarum und die Bürgerschaft von Kanduras erkannten die beunruhigende Veränderung ihres Lehnsherren. Seine einst stolze und robuste Gestalt wurde verzerrt und deformiert. König Leoric schien zunehmend verwirrt und ordnete die sofortige Hinrichtung aller an, die es wagten, seine Methoden oder Autorität infrage zu stellen. Leoric begann, seine Ritter in andere Dörfer zu schicken, um ihre Bewohner zur Unterwerfung zu zwingen.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Die Bürger von Kanduras, die einst große Ehre in ihrem Herrscher sahen, begannen Leoric den Schwarzen König zu nennen.

Der König Leoric entfremdet seine Ängstenfreunde und Berater.

Lachdannen haupt man der Ritter vom Orden des Lichts und ihre Erinnerung.

Er hat die Erinnerung des König Leoric

und die Erinnerung des Königs entfremdet.

Er hat die Erinnerung des Königs entfremdet.

administratorsensprachliche Besitz.

Er hat die capsule für Erinnerung des Königs entfremdet.

Spüren, dass die Berater des Gerichts immer misstrauischer wurden und Lazarus des arglistigen Verrats verdächtigten, versuchte dieser verzweifelt die erodierende Situation einzudämmen.

Meisterhaft überzeugte der Erzbischof den wahnhaften Leoric, dass das Königreich Westmark ein Komplott gegen ihn plante, um ihn zu entronen und Kanduras in sein eigenes Land einzugliedern.

Leoric geriet in Rage und rief seine Berater zusammen. Manipuliert vom Erzbischof erklärte der paranoide König den Krieg zwischen dem Königreich Kanduras und der Westmark.

Leoric ignorierte die Warnungen und Ermahnungen seiner Berater und die Königliche Armee von Kanduras

wurde nach Norden befohlen, um einen Krieg zu führen, an den sie nicht glaubten.

Lachternen wurde von Lazarus zum Anführer der Armee von Kanduras ernannt, obwohl Lachternen gegen die Notwendigkeit des kommenden Konflikts argumentierte, band ihn seine Ehre, den Willen des Königs durchzusetzen. Viele hohe Priester und Beamte wurden dazu gezwungen, als abgesandte für diplomatisch dringende Besorgungen in den Norden zu reisen. Der verzweifelte Trick von Lazarus hatte es geschafft, viele der lästigen Ratgeber des Königs in den sicheren Tod zu senden. Das Fehlen von neugierigen Beratern und Priestern ließ Diabolo freie Hand, um die totale Kontrolle über die geschundene Seele des Königs zu übernehmen. Als der Herr des Schreckens versuchte, seinen Einfluss auf den wütenden König zu stärken, stellte er überrascht fest, dass der klägliche Rest von Leoric Geist immer noch gegen ihn kämpfte. Der Dämon wusste, solange noch ein Schimmer von Leoric Willen in ihm glimmte, konnte er in seinem geschwächten

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Zustand Leorix Seele niemals vollständig in Besitz nehmen. Der Dämonenlord suchte also nach einem frischen und unschuldigen Wirt, um ihm seinen Schrecken einzupflanzen.

Die Herrschaft Diablos Die Bewohner von Tristram sahen sich in ihrer leblosen Stadt um und waren sehr bestürzt. Überwältigt von Gefühlen der Erleichterung und Reue, erkannten sie bald, dass ihre Probleme gerade erst begonnen hatten. Seltsame, unheimliche

Lichter tauchten hinter den dunklen Fenstern des Klosters auf. Man sah unförmige Kreaturen mit ledriger Haut, die sich aus den Schatten der Kirche blickten. Schreckliche Schreie drangen aus dem Untergrund und Schienen im Wind zu verweilen. Reisende auf den Straßen rund um Tristram erblickten

verhüllte Reiter, die nun ständig durch die verlassene Landschaft zu Streifen schienen.

Viele Dorfbewohner flohen aus Tristram und machten sich auf den Weg in andere Städte oder Königreiche aus Angst vor einem unbenannten Übel, das in den Schatten um sie herum zu lauern schien. Die wenigen, die sich entschieden zu bleiben, wagten sich selten des Nachts hinaus und betraten niemals das Gelände des verfluchten Klosters. Geflüsterte Gerüchte über die Entführung armer und schuldiger Menschen durch albatraumhafte Kreaturen in der Nacht erfüllten die Hallen des örtlichen Gasthauses. Da es keinen König, kein Gesetz und keine Armee mehr gab, um sie zu verteidigen, fürchteten sich viele Bewohner vor einem Angriff der Kreaturen, die nun unterhalb des Klosters hausten. Und plötzlich nach langer Abwesenheit kehrte der Erzbischof auf Lazarus seltsam verändert zurück. Er versicherte den Stadtbewohnern, dass auch er von dem wachsenden

Übel unter dem Kloster verheert worden war. Getrübt durch ihr verzweifertes Bedürfnis nach Sicherheit und Führung, peitschte der Erzbischof die Stadtbewohner zu einem wütenden Mob auf. Er erinnerte sie an Prinz Albrecht, der immer noch vermisst wurde und überredete viele der Männer,

ihm in die Tiefen des Klosters zu folgen, um nach den Jungen zu suchen. Sie sammelten sich mit Fackeln und bald erstrahlte die Nachtluft im flackernden Licht der Hoffnung. Sie bewaffneten sich mit Schaufeln, Hacken und Sensen. Kühn folgten sie dem verräterischen Erzbischof direkt in den

Feuerschlund der Hölle selbst. Die wenigen, die dem schrecklichen Schicksal, das sie erwarten sollte entkamen, kehrten zurück und berichteten von ihrer Tortur. Ihre Wunden waren schrecklich und

selbst die Fähigkeiten der Heiler konnten einige von ihnen nicht retten. Während sich die Geschichten

von Dämonen und Teufeln verbreiten, entstand ein purer beklemmender Schrecken und begann die Herzen aller Einwohner der Stadt zu verzehren. Es war ein Schrecken, den keiner von ihnen je gekannt

hatte. Tief unter den Fundamenten des zerstörten Klosters lauerte Diablo, sich labend an den Ängsten der Sterblichen über ihm. Er sank langsam zurück in die einladenden Schatten und begann seine erschöpften Kräfte zu sammeln. Er lächelte in der schützenden Dunkelheit vor sich hin, denn er wusste, die Zeit seines endgültigen Sieges rückte immer näher.

Mit dem Spielstart landen wir dann auf der Schwelle einer Hütte. Hier stellt sich die Frage, wie sollten wir eine eigene betretbare Hütte bekommen mit Lagerplatz und Ruheplatz? Ist das

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

unsere Hütte? Haben sie einfach die Funktion rausgenommen? Hey, ihr könnt da nicht rein? Oder wurde die Funktion nie implementiert? Wahrscheinlich nicht, den hätten sie auch nicht wieder rausgenommen.

Ja, vielleicht war das im Leveldesign schon angedacht. Die Hütte war schon designt und auch der Startplatz des Spielers war schon festgelegt, aber die Hütte hat wahrscheinlich nie eine Funktion bekommen. Und dann hat man es einfach dabei belassen. Ja, schade eigentlich. So eine

Truhe wäre echt hilfreich gewesen, denn man muss später seine ganzen Items überall im Dorf verteilen, weil man nicht weiß, wo hin. Genau, zum Glück sind das alles sehr ehrliche Dorfbewohner. Auf dem zentralen Platz von Tristan steht mittig ein Brunnen, umringt von mehreren Häusern die meisten Flachbauten aus geräumstein mit Reddächern, aber eines der Gebäude hat noch

eine weitere Etage, eine erste Etage sozusagen. Genau, vor dem Brunnen steht ein älterer Mann, er hat etwas dunklere Haut, das kann man so erahnen an der Pixel-Grafik, er hat einen weißen Bart und er hat eine dunkelblaue Robe. Kane, die Elder, wird angezeigt, das ist scheinbar sein Name und den bekommen wir angezeigt, wenn wir mit der Maus über ihn fahren. Wir fahren hier also,

das Spiel ist ein bisschen kontextsensitiv, wenn wir über Gegenstände fahren oder über Personen, aber auch später über Gegner, dann bekommen wir den Namen oder eine Bezeichnung für den Gegenstand oder die Person oder den Gegner, den wir gerade vor uns haben. Wenn wir ihn ansprechen,

begrüßt er uns freundlich mit dem ikonischen Satz und bietet uns seine Hilfe zu fragen und den Geschehnissen, die sich hier rund um Tristan abspielen.

Über die werden wir dann im Laufe des Spiels steuern und immer wieder zu ihm zurückkehren, um seinen

Rat und aber auch seine Fähigkeiten, nämlich den Identifizieren von Items über diese Spielmechanik sprechen wir dann auch noch zu gegebenen Zeit aufzusuchen. Das ist richtig. Hier muss ich noch mal kurz einwerfen, die nachträglich erschaffene Lore zum Krieger zu Aiden besagt, dass Aiden hier im Dorf aufgewachsen ist und dass Cain ihn unterrichtet hat. Passt nicht so ganz zum Spiel, denn bezüglich Cain gibt es noch einige Offenbarungen, die gerade der Krieger hätte wissen müssen,

die ihn nicht hätten überraschen dürfen, da er Cain ja ganz offensichtlich in der Vergangenheit gekannt hat. Es gibt dann gleich noch einen Punkt, der mich zum Nachdenken gebracht hat, aber da kommen wir gleich dazu, wenn wir die Bekanntschaft mit Octon den Tavernwirt machen.

Genau, lass uns erstmal zu Griswold gehen. Der steht rechts unter dem Vordach seiner Schmiede. Das ist halt der Dorfschmied. Ein Mann von kräftiger Gestalt, ein Lederschürze mit einem starken Akzent, den ich überhaupt nicht zuordnen kann. Was soll denn das sein? Ist das schottisch?

Da kenne ich mich nicht gut genug mit englischen Akzenten aus, aber ich stimme dir zu, man erkennt ihn wieder. Ja, ja, auf jeden Fall. In unserem ersten Gespräch mit ihm drückt er natürlich seine Liebe für Waffen, vor allem für Klingen aus, gibt in einem Zwischensatz aber gleich einen Tipp mit, dass stumpfe Waffen besser gegen Ohntote helfen. Und das ist ja nicht verkehrt, das ist ein Teil der Spielmechanik an sich, die wir hier präsentiert bekommen.

Auch er hat weitere Dialogoptionen bzw. weitere Verkaufsoptionen. Wir können hier Dinge kaufen,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Basic und Premium Items, wir können Dinge verkaufen und auch reparieren. Alles auf Englisch und damit hatte ich damals große Schwierigkeiten. Was ist denn Basic Item? Was ist denn Cell? Also ich wusste nichts damals, gar nichts. Ja und das zieht sich natürlich auch durch die Menüs bei ihm, denn wenn wir da drauf klicken, dann bekommen wir nicht, wie wir das heute gewohnt sind, Bilder

zu sehen von den Items, die er uns anbietet, sondern alle nur in Text beschrieben. Und mein jüngeres Ich wusste nicht, was ist ein Club. Ja, ja, ja. Aber ja, darüber sprechen wir dann, wenn wir das erste Mal uns mit Gegenständen eindecken. Ja, es ist nicht so zugänglich gewesen wie heutige Spiele. Wer damals als Engländer mächtig war, der hat das aber trotzdem hinbekommen. Ja, Club oder Rags. Rags wusste ich auch nicht. SORT, SORT kann jeder einigermaßen einordnen, aber da sind ja so viele seltsame Bezeichnungen bei, das war schon schwierig. Ja, wir gehen zum einzigen zweistöckigen Haus, das ist oberhalb der Schmiede und hier steht Ogden. Ogden ist der Besitzer der Taverne des Gasthauses und das ist jetzt so ein bisschen paradox, denn er scheint uns in der Tavern und der Blacksmiths Shop zu finden, um die Kirche zu finden und was du kannst. Vielleicht kann

ich dir mehr sagen, wenn wir wieder sprechen. Glückwunsch. Ja, er hat eben gesagt, dass er froh ist, dass wir wieder zurückgekehrt sind, dass wir wieder da sind und das sagt er merkwürdigerweise bei allen drei Charakterklassen. Genau, ich denke, dass dieser Spruch eigentlich darauf abzielte, dass er Aiden kennt, also den Krieger, aber er kennt doch mich und ich gehe stark davon aus, dass er auch dich als Jägerin gekannt hat. Ja, aber dieser Plan um Aiden, diese Charakterisierung um Aiden existierte ja zu diesem Zeitpunkt nicht, zum Zeitpunkt der Aufnahme der Dialoge, den sie Grundsprechern sozusagen. Also ich bin mir nicht ganz sicher, welchen Sinn es hatte, dass Ogden uns kennt. Ich habe es ja jetzt erst durchgespielt wieder, beziehungsweise bis zu diesem Punkt extra für unsere Folge und war fast ein bisschen von Kopf gestoßen und so von Wegen.

Warum, warum kennt er uns? Das passt überhaupt nicht. Ja, ist mir damals auch nie aufgefallen, auch bei meinen Durchgängen zwischendurch, aber tatsächlich für diese Produktion habe ich dann auch kurz an dieser Stelle verweilt und musste nachdenken. Ja, da dachte ich mir auch, wie das ist ein Überbleibsel an Dialog aus dem Vorhaben, uns hier eine eigene Hütte zur Verfügung zu stellen,

denn dann hätte es gepasst, wenn wir hier eine Hütte gehabt hätten. Ja, aber das passt dann auch nicht

so richtig mit den Origins vom Magier und von der Jägerin, denn die kommen ja nicht aus der Gegend ursprünglich. Ja, das ist richtig. Das beschreibt die Anleitung auch ganz klar, dass beide hierher gezogen wurden von dem Ärger, von der Dunkelheit, von dem Ruhm und von den Schätzen.

Es passt irgendwie überhaupt nicht. Ja, westlich des Dorfbrunnens, also wir sind jetzt einmal so ein bisschen entgegengesetzt des Urzeigesinns, haben wir uns um den Brunnen bewegt und hier steht der

Heiler Pippin vor seine Hütte. Das ist ein alter Mann, ein weißer Robe, hat einen grauen Haarkranz und ja, er wundert sich über Ogden und weshalb er trotz allem, was hier so los ist, in Tristram geblieben ist. I really don't understand why Ogden stays here in Tristram. He suffers from a slight nervous condition, but he is an intelligent and industrious man, who would do very well wherever

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

he went. I suppose it may be the fear of the many murders that happen in the surrounding countryside,
or perhaps the wishes of his wife that keep him and his family where they are. Wir bekommen hier einen ersten Eindruck davon, dass es um dieses Dorfschein war nicht gut bestimmt ist und dass es hier eigentlich nichts gibt für sich zu bleiben lohnt. Ermut maßt so ein bisschen, dass es dabei auch um den Wunsch seiner Frau gehen könnte. Ja, wir werden im Verlauf der Geschichte so ein bisschen herausfinden, dass hier jeder irgendwie seinen Anker hat, aber darauf gehen wir später noch etwas detaillierter ein. Genau. Bei Pippin gibt es die Optionen der Heidung. Wir können uns hier jedes Mal kostenlos heilen lassen, was sehr, sehr praktisch ist und auch eine Menge Geld spart, gerade zu Beginn des Spiels und Portions war eine Option und auch da wieder mein damaliges ich wusste natürlich nicht, was Portions ist. Nicht natürlich auch nicht. Es sind natürlich die Heiltränke, die wir hier kaufen können. Er verkauft die normalen Heiltränke und die Portions of Verjüngung. Das heißt Reviunation. Ich kann es leider nicht richtig aussprechen. Ich bin mir nicht sicher, wie es richtig betont wird. Etwas abseits zwischen der Taverne und Pippins Haus steht Jillian, die Badame, vor ihrem bescheidenen Heim. Sie erzählt, dass sie Pippin unendlich dankbar dafür ist, dass sie ihre Großmutter geheilt hat. Auch da hat ein weiterer Bewohner ein Anker hier im Dorf. Ja, es gibt dann ganz unten im Süden noch fahrende Drunk oder fahrende Bedrunzene und der sitzt neben seiner Hütte und er ist so ein bisschen der gebrochene Charakter hier im Ort, denn er hat schon Bekanntschaft gemacht. Mit den dunklen Mächten nehmen noch ein, zwei anderen, aber ihm geht es gar nicht gut. Er klammert sich und seine Flasche. Wir erfahren, dass er ein schweres Alkoholproblem hat. Er schwärmt natürlich dann dementsprechend von Okden und ja, du umstand, dass er ihn mit Alkohol versorgt. Okden ist der beste Mann in der Stadt. Ich denke nicht, dass seine Wife ziemlich leise ist, aber wie lange sie die Kegs in der Hütte halten, so wie sie sind, ist es okay. Es scheint, dass ich mehr Zeit mit Okden habe, als die meisten. Aber er ist so gut zu mir. Fahne ist für mich einer der tragischsten Charaktere hier im Dorf, aber das wird später noch ein bisschen weiter ausgefeiert. Genau, mein Point of Interest hier im Dorf als Magier ist natürlich die Hexe Adria. Die lebt in diesem Bretterschlag ganz im Osten und sie ist eigentlich so etwas wie eine Anomalie hier, denn sie gehört nicht zum Dorf. Also sie ist keiner Einheimische. Es ist auch nicht so richtig klar, wo sie herkam. Sie war plötzlich auf einmal da, sie hat sich ihren Verschlag da abseits des Dorfes aber immer noch nah genug am Geschehen platziert. Sie gibt esoterisches und kryptisches von sich. Aber man kann zwischen den Zeilen immer auch etwas herauslesen. Sie versorgt vor allem magiebegabte Spieler wie mich als Magier mit Manatränken, mit Spruchrollen, aber auch mit Zauberstäben und wir haben bei ihr auch die Möglichkeit unsere Zauberstäbe wieder aufladen zu lassen. Denn so viel kann man

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

schon vorwegnehmen. Unsere Gegenstände können nicht nur kaputt gehen, sondern auch magische Gegenstände können an Aufladung verlieren. Das ist richtig, aber das ist ja letztendlich nicht dein Problem, denn du wolltest ja unbedingt den Magier spielen. Jetzt könnte man denken, man hätte alle Bewohner kennengelernt, aber eine weitere Figur versteckt sich etwas abseits. Im Geröllfeld eine Figur, die ich lange nicht gefunden habe, damals jedenfalls und das ist Wirt, also Wirt, W-I-I-R-T, der Junge mit dem Holzbein. Auch seine Funktion war mir lange unklar. Was macht er da hinten? Ja klar, gut, er verkauft irgendwelche überteuerten Gegenstände. Im Gespräch erzählt er uns, dass Cain ihm unheimlich ist, da er zu viel weiß und behauptet, Wirt wäre Teil einer alten Profizeiung.

Etwas, das in den nachfolgenden Teilen nicht weiterverfolgt wurde, ich weiß, er taucht in Teil zwei noch mal auf als Leiche, er wird dahin geschlachtet, aber wir können seinen Bein aufnehmen und das ist ein Item, das noch Sinn hat, dass wir brauchen ein magisches Item, das wir benutzen können, um den berühmten Kuhlevel zu öffnen. Aber das erzählen wir später noch, wenn wir uns den Kühnen vorstellen. Nicht mehr in dieser Folge.

Ja genau, jetzt können wir uns theoretisch den Weg aufmachen, die Katheträle zu besuchen.

Die Katheträle ist natürlich der Abstiegs punkt hinein in die Dungeon und in das eigentliche Kampfgeschehen von Diablo 1. Bevor wir das machen, möchte ich mit dir noch mal und auch mit den Zuhörern ganz kurz zurück zur Mitte des Dorfes, nämlich zum Brunnen. Und da möchte ich etwas

ansprechen, viele werden es wissen, einige nicht. Ringo, welche Farbe hatte denn Wasser?

Mein Wasser war blau und meines nicht. Mein Wasser war gelb und das ist eines der zufällig ausgewürfelten Quests, über die man steuern kann, wenn man Diablo 1 startet. Denn Diablo hat so einen Zufallsmechanismus schon damals drin gehabt, der auswürfelt, über welche Quest der Spieler im Laufe deines Spiels steuern kann. Und ich hatte tatsächlich die Quest mit dem vergifteten Brunnen. Da sieht man daran, dass, wenn man das Spiel startet, das Wasser des Brunnen gelb statt blau ist. Das ist eine Quest, zu der kommen wir dann noch, ist am Anfang deutlich spektakulärer angekündigt, als sie dann im Verlaufe ist, aber es ist eine der zufälligen Ereignisse, auf die man treffen kann. Aber nun zurück zur Katheträle. Genau, ich fand, immer diese Katheträle ist viel zu groß, ein riesiger Steinbau, wirklich ungewöhnlich groß für so ein kleines Dorf. Aber die Kirche existierte lange vortritt. Die Kirche bzw. die Katheträle wurde von den Horadrim erbaut und war auch eine Ordenshalle der Horadrim. Ein unheimliches rotes Licht dringt durch den Hauptengang und die Fenster nach außen. Und auch hier spielt das Zufallselement wieder eine Rolle, denn Fabian, wer lag bei dir vor der Kirche? Niemand. Genau, und bei mir lag der sogenannte Slain Townsman vor der Kirche. Ein armer Tropf liegt im Sterben, blutverschmiert und er berichtet uns vom Erzbischof Lazarus, der das Dorf aufgewiegelt hat, die Dorfbewohner, die ihm dann in die Kirchenkeller gefolgt sind, um den Sohn von König Lyorek zu finden.

Lazarus, er hat uns hier unten zu finden um den Verletzten zu finden. Der Bastard hat uns in eine Schraube getroffen. Jetzt ist jeder tot. Er wird von einem Dämon getötet. Er nennt sich The Butcher. Avenger! Seh diesen Butcher an den Slain, damit unsere Sohle finally reiten können.

Aber er führte sie in einen Hinterhalt und überließ sie den Fängen des sogenannten Butchers.

Ja, und das ist ein Umstand, den ich bedauere, dass das tatsächlich zufällig ausgewürfelt wird.

Denn das ist ja tatsächlich, auch wenn man so möchte, damals schon im Handbuch festgehalten,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

Lore von Diablo 1. Also schon 1996 und wer damals eben nicht diesen Slain Townsman vor der Katedrale vorgefunden hat, dem ist ja tatsächlich etwas in Gang.

Ja, dann hast du deinen Schwert am Schaft gepackt, deine Tränke im Gürtel verstaute. Wir können ganz kurz noch erwähnen, wie das Inventar aussieht und wie unser Menü, unser Spielmenü, unsere Charakterwerte designt sind. Wir haben schon, das ist schon angekündigt, haben zwei große Kugeln am unteren Bildschirmrand, die uns einmal eine Übersicht darüber geben, wie es um unsere Lebensenergie bestimmt ist, links in rot und wie es vor allem für mich ganz wichtig, um unsere magischen Fähigkeiten beziehungsweise die Möglichkeit, magische Kraft zu wirken bestimmt ist, nämlich die Mana-Anzeige rechts in blau. Das ist tatsächlich ein Standard, den Diablo damals gesetzt hat, den viele Spiele so oder so ähnlich dann übernommen haben und der bis heute eigentlich ganz typisch ist für dieses Genre. Wir haben die Möglichkeit, unser Inventar zu öffnen. Das öffnet sich dann vorzugsweise auf der rechten Seite des Monitors und wir sehen da schematisch eine Figur dargestellt und freie Slots zum Teil auch belegt, je nachdem wir haben eine Standardausrüstung, mit der wir starten, in den Händen beziehungsweise Armen rechts und links, dem Oberkörper und dem Kopf und dann gibt es noch so kleine Slots, da können wir Special Items Ringe oder dergleichen anbringen. Darunter ist ein etwas größeres Feld, das soll unseren Rucksack symbolisieren, so möchte ich das mal nennen, den wir mit uns rumschleppen, da können wir eben gefundenen Lut abspeichern beziehungsweise mit an die Oberfläche schleppen, unser Geld und noch jede Menge Schriftrollen und Getränke, die uns wieder ein bisschen öfrüchen. Ja, das Inventar ist und bleibt zu klein für den Spielverlauf. Wir werden es bestimmt noch mehrfach verärgert erwähnen, aber gut, jeder Charakter hat natürlich eine Grundausrüstung, ich als Amazonen beziehungsweise ich als Jägerin, ein Bogen und das war es dann auch schon. Fabian, du hast wahrscheinlich deinen Zauberstab und keine Rüstung, kann das sein? Ich habe den Zauberer nie gespielt. Ja, ja, ansonsten haben wir noch die Möglichkeit unsere Charakterwerte einzusehen, das ist eine Schaltfläche, die dann ein Menü auf dem linken Bildschirmrand öffnet, da gibt es dann Standardwerte wie Vitalität, Stärke, was ist für dich als Jägerin wichtig? Geschicklichkeit natürlich, Dexterity, was ich rausgefunden habe, dass Dexterity Geschicklichkeit ist, achte meine Güte. Genau, Geschicklichkeit und natürlich auch die Fähigkeit, Magie zu wirken. Ja, das war es dann im Grunde auch schon, also es bricht hier tatsächlich mit vielen anderen Rollenspielen und auch Rollenspielen, die danach erschienen sind, allen voran Baldur's Gate und diese Entschlackung führt aber dazu, dass das deutlich einsteiger freundlicher wird und auch schneller funktioniert. Ja, wir haben damit alles vorgestellt, es gibt eine Gürtel-Leise, so nenne ich das jetzt noch einmal, die unsere Lebensenergie mit der Mana-Anzeige verbindet, da können wir per Schnellzugriff mit den Tasten 1 bis 8 zwischen Gegenständen schnell hin und her schalten, das sind in den meisten Fällen Tränke und vielleicht Spruchrollen. Ganz interessant zu erwähnen ist, dass wir mit ein paar Charakterwerten schon bereits im Vorfeld

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo im Detailrückblick - Exklusive Podcast-Serie von Down to the Detail

starten, jeder Charakter hat je nach Klasse andere Stärken und auch andere Levelcaps, also es ist möglich, als Krieger Magie zu erlernen und auch Mana zu trainieren, auszubilden, sodass man auch als Krieger vielleicht einen Feuerball verwenden kann oder einen leichten Kugelbitz-Zauber wirken kann. Es ist auch möglich, als Magier ein Schwert zu führen, man muss dann dementsprechend skillsen,

allerdings skaliert das nach oben nicht so gut und es gibt so einen Levelcap, also ab einem bestimmten Punkt geht es da nicht mehr weiter und dann wird es sehr, sehr ineffizient. Deswegen drängt ein das Spiel dann schon dazu, keine Mix-Charaktere zu erschaffen und es spielt sich auch deutlich leichter, wenn man als Krieger auf Vitality und Strength geht und als Magier eigentlich

nur an Mana investiert. Ja, die Jägerin bekommt auch mit jedem investierten Geschicklichkeitspunkt einen gewissen Schadensbonus, also es bringt nichts auf Stärke zu gehen und dann eine weibliche Kriegerin zu spielen sozusagen. Es lohnt sich schon, die Klasse zu bedienen, wie sie bedient werden soll.

Genau, ja, dann so viel zu unseren Figuren, lasst uns gemeinsam in die Tiefen unter Tristramen hinabsteigen.

Wir betreten die Kathedrale, alle drei Figuren leiten ihr Aufschlagen hier unten sozusagen mit demselben ikonischen Satz ein. Eine sich auffächende Treppe hat uns hier hinunter geführt, es ist dunkel, aber unsere Figur umgibt ein magisches Licht, das uns wenige Meter weit sehen lässt. Die Level-Architektur nutzt viele gemauerte Bögen, Säulen aus Graubensstein, Fackelständer stehen im Raum, ein Sarg ist zu erkennen und Blut ist am Boden. Ein Umstand bzw. eine Raumbeschreibung

Fabian, die bei dir vollkommen anders sein kann. Richtig, denn die Level sind zufällig aus vorgefertigten Versatzstücken angefertigt. Das heißt, jedes Mal, wenn ich ein neues Spiel beginne, wie einen neuen Charakter wähle, sind die Dungeons komplett neu zusammengewürfelt.

Das

grundlegende Mash-up der Levels, also die Texturen, die sind immer gleich, je nachdem wie tief wir kommen.

Aber wenn Ringo sagt, und hier geht es rechts rum, dann kann es sein, dass es bei mir gerade ausging, oder nach links, oder eben auch nach rechts. Deswegen werden wir im weiteren Verlauf die Level beschreiben, wie ist das Art-Design, wie sind die Gegner, was ist hier neu, aber werden nicht zu sehr darauf eingehen, wo im Level sich was befindet. Denn das ist bei uns beiden völlig unterschiedlich. Und mit dieser kleinen Verwirrung sozusagen beenden wir unsere erste Folge zu Diablo 1. Freut euch zeitnah auf Folge 2. Bis dahin, macht's gut. Ich bin Ringo. Und ich bin Fabian vom Down to the Detail Podcast. Bleibt uns gewogen.