DIABLOS GEHEIME SUCHTFORMEL

MEHR ALS NUR GRIND UND LOOT

Blizzard-Spiele machen uns süchtig nach Loot und XP. Hinter den Kulissen der Dungeon-Hatz wirken perfide Mechaniken, die uns das Aufhören erschweren. Von Christian Schwarz

CHRISTIAN SCHWARZ

Bei Christian Schwarz und Diablo war es erst Liebe auf den zweiten Klick: Lange Zeit interessierte er sich hauptsächlich für Shooter und konnte mit diesem »Von schräg oben«-Rollengespiele herzlich wenig anfangen. Daher hat der gute Christian Diablo 2 seinerzeit auch nur »gespielt«, anstatt komplett zu verwahrlosen. Anders sah es dann bei Diablo 3 aus, dessen Release er herbeisehnte. Heute liebt er es, in Rollenspielwelten zu versinken, sich von Welt und Charakteren mitreißen zu lassen und ohne Hemmungen in die Loot-Spirale einzutauchen.

Diablo auf den Konsolen

Blizzard hat die Konsolen lange Zeit sehr stiefmütterlich behandelt. Zwar gab es vom ersten Diablo eine Umsetzung für die PlayStation 1, doch kam diese Version lange nicht an das PC-Original heran. Das gefeierte Diablo 2 wurde gleich gar nicht umgesetzt. Erst mit Diablo 3 erkannte Blizzard das Potenzial, das in den Heimkonsolen steckt, und spendierte eine optimal an die Controller-Steuerung angepasste Version des Spiels. Ende September 2021 soll nun endlich auch Diablo 2 auf PlayStation, Xbox und Co. erscheinen: Das Remaster Diablo 2: Resurrected ist eine aufgebohrte Version des Kultklassikers, über das Konsolenspieler erstmals in den Genuss des Spiels kommen.

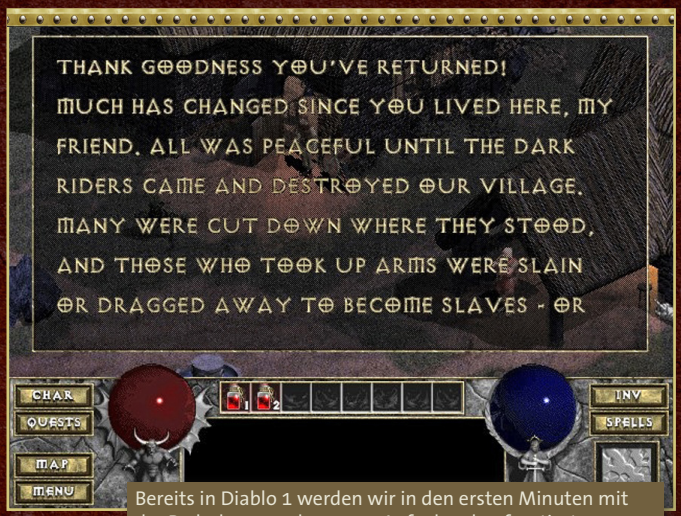
Der Klassiker Diablo 2 war bisher nicht für Konsolen erhältlich. Das soll sich mit dem Remaster ändern.

Ob ich in einem Artikel nicht einmal die Diablo-Spiele analysieren wolle, fragte man mich im Gespräch über weitere Themen. »Na klar, warum nicht?«, dachte ich und freute mich schon auf eine Rückkehr in die liebgewonnene Fantasy-Welt der Spiele. Aber wie schafft es die 1996 auf dem PC etablierte und heute über alle möglichen Systeme verteilte, drei Hauptteile plus Add-ons umfassende Serie eigentlich, dass wir Spieler uns immer wieder durch Horden von untotem Gesocks hacken und slayen? Nachdem ich mir über solche Faktoren wie Story, Immersion, Zugänglichkeit, Motivation, Loot sowie Belohnungsmechanismen im Gehirn ein paar Gedanken machte (und mich dabei unheimlich schlau fühlte), wollte ich abends nur mal kurz am PC in das erste Diablo reinspielen, um meine Ideen mit entsprechenden Inhalten untermauern zu können. Und damit begann der Ärger.

04:07 Uhr: Der Schlächter liegt erneut in seiner eigenen untoten Lache vor mir, und der durch meine Dämonenjägerin verhackstückte Körper löst sich in der sengenden Hitze der wenig

Der Einstieg in die Diablo-Spiele ist sehr leicht. Wir sind immer mit einer unmittelbaren Bedrohung konfrontiert.

Der Skelettkönig gehörte zu einem unserer ersten Gegner als frischgebackener Monsterjäger. Seine Geschichte wurde im dritten Teil noch ausgebaut, was der Welt viel mehr Tiefe verleiht.



Bereits in Diablo 1 werden wir in den ersten Minuten mit der Bedrohung und unseren Aufgaben konfrontiert.

einladenden Foltergrube auf. Durch die Erfüllung des letzten Kopfgeldauftrags kann ich mir nun meine Belohnung in Form der großen horadrischen Truhe abholen. In den letzten 23 Kisten an diesem Abend war nur Schrott, aber jetzt ist bestimmt etwas Nützliches dabei, denke ich mir erwartungsvoll! Ich gehe zu Deckard Cain, dem alten Item-Forensiker, erhalte meine Belohnung, öffne sie und siehe da: Darin befindet sich der Gegenstand »Legendärer Mumpitz der Belanglosigkeit« aus dem Set »Seelenloser Sammler«! Jetzt will ich natürlich auch die anderen, dazu passenden Items haben, Paragon-Level 302 ist noch ausbaufähig, weitere Schwierigkeitsgrade wollen bezwungen werden, und außerdem kann der Ladebildschirm mir noch so oft sagen, dass es ihn nicht gebe: Ich finde den geheimen Kuhlevel auch ohne Kanais Würfel und Rinderbardike! Die Falle schnappte erwartungsgemäß wieder zu. Erneut hatte mich der Herr des Schreckens in seiner Gewalt. Doch wie konnte es so weit kommen? Dieser Frage gehen wir in diesem Artikel auf den Grund, indem wir unter die Belohnungsmotorhaube der Diablo-Serie schauen und herausfinden, wie die Psychologie dahinter in unserem Gehirn funktioniert.

Ich bin nicht allein!

Dass die Diablo-Spiele diesen Sog erzeugen, ist nicht nur seit jeher bekannt, sondern auch ein unverkennbares Markenzeichen der Serie. Doch fangen wir von vorn an. Wenn wir Struktur und Funktionsweisen analysieren wollen, ist es sinnvoll, erstmal den Rahmen abzustecken. Bei der Diablo-Reihe handelt es sich um ein Action-Rollenspiel aus der isometrischen Perspektive, in dem der Spieler entweder allein oder im Mehrspielermodus als Teil einer Heldengruppe die unserer Erde nachempfundene Welt Sanktuario von schrecklichen, meist untoten Bedrohungen befreit. Im Laufe des Abenteuers erreichen die Spielercharaktere genretypisch neue Stufen, was den Einsatz von mächtigeren Fertigkeiten für ihre jeweiligen Klassen ermöglicht, sie bekommen zudem bessere Ausrüstung und Gold.

Eine wesentliche Neuerung von Diablo aus dem Jahr 1996 war es, die Kämpfe nicht wie für das Genre gewohnt rundenbasiert, sondern in Echtzeit abzuwickeln – das sorgte schließlich für das zusätzliche Wort »Action« in der Genrebezeichnung »Action-Rollenspiel«. Dieser Umstand lässt das Werk der ursprünglichen Entwicklerfirma Condor, die kurz vor der Veröffentlichung des Spiels

Ein Dreh- und Angelpunkt ist das Lager in jedem Akt. Gab es im ersten Teil nur ein Lager in Tristram, gehört ein mobiles Heim seit Diablo 2 fest dazu.

In Diablo 2: Resurrected erwartet uns spielmechanisch keine Veränderung zum Original.

von Blizzard übernommen und unter dem Namen Blizzard North in den Konzern eingegliedert wurde, heute als Erfinder der Action-Rollenspiele gelten. Doch ist das so?

Ich persönlich halte es eher wie Christian Schmidt und Ex-GamePro-Chefredakteur Gunnar Lott, die in ihrem Stay-Forever-Podcast zum Thema Diablo sinngemäß festhalten, dass der Hack&Slay-Titel seinerzeit auch vorher schon existierende Elemente (etwa aus dem Spiel Rogue) so arrangierte, dass daraus eine neue und überaus erfolgreiche Blaupause für künftige Rollenspiele entstand. Doch egal, ob Genre-Erfinder oder »nur« wegweisender Meilenstein, in Diablo und seinen Nachfolgern arbeiten revolutionäre, über die Jahre weiter verfeinerte Mechaniken, die unser Bewusstsein und auch Unterbewusstsein nicht mehr loslassen. Welche das sind und wie sie ihre Wirkung erzielen, schauen wir uns jetzt mal genauer an.

Diablo 2 führt das Erbe des ersten Teils fort und benennt gleich zu Spielbeginn eine Bedrohung. Wir fühlen uns wie zuhause.

Ein Beispiel für die abwechslungsreichen Durchgänge: Bei einem Spielstart liegt vor der Kathedrale ein verwundeter Dorfbewohner samt Quest, und beim nächsten Durchgang fehlt der sterbende NPC.

Ein dankbares Setting

Egal um welches Diablo-Spiel es sich handelt – wer es nicht kennt, findet sich schnell darin zurecht. Wir bewegen uns in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt und bekommen durch Äußerungen wie ein »Dämon, den man den Schlächter nennt« (Diablo 1), »Viele Abenteurer sind diesen Weg gekommen, seit der jüngste Ärger anfing« (Diablo 2), »Nur die Toten riechen derart übel. Der gefallene Stern ist nah« (Diablo 3) oder auch Gegnerbezeichnungen wie »Zombie« oder »Skelett« sofort mehr als nur eine Standortbestimmung. Die Hürde, um in die Welt von Diablo hineinzukommen, ist sehr gering, denn allumfassendes Thema ist der zentrale Konflikt Gut gegen Böse, der auf größerer Ebene als Auseinandersetzung zwischen Himmel und Hölle inszeniert wird. Aus Sicht der Rezipienten ist das ein dankbares Szenario, weil es greifbar und nicht abstrakt ist. Wir können uns schnell sowohl mit der Mittelalterwelt als auch mit dem Feindbild identifizieren, ohne uns groß in den Kontext der Spielumgebung einarbeiten zu müssen.

Obwohl Rahmen und Ausgangssituation – der Spieler ist die einzige Hoffnung der Welt im Kampf gegen das unsagbar Böse, hinter dem am Ende immer entweder Diablo oder dessen versiffte Verwandtschaft stecken – sich schnell zusammenfassen lassen, bedeutet das keinesfalls, dass die Welt nicht komplex ist. Im Gegenteil. Interagieren wir mit den Bewohnern oder lesen die überall in der Spielwelt verteilten Texte, offenbart sich uns eine vielschichtige Hintergrundgeschichte über Besessenheit, böse Mächte und dunkle Rituale. Einmal angefüttert, wollen wir mehr über die Hintergründe wissen. Sowohl auf der unsere Spielfigur unmittelbar betreffenden Handlungsebene (Wer ist dieser König Leoric? Was ist mit seinen Söhnen passiert? Was ist den Dorfbewohnern für ein Schicksal widerfahren?) als auch auf der Hintergrundebene der erzählerischen Lore (Wie ist der ewige Konflikt entstanden? Wo haben die Menschen ihren Ursprung? Was hat es mit dem Rat der Engel auf sich?).

Dass das so funktioniert und wir als Spieler zunächst gar nicht merken, wie bereitwillig wir im Storysumpf von Diablo versinken, liegt vor allem an der Art und Weise der Erzählung. Durch die jeweiligen Packungen, Intros und die initialen Gespräche bekommen wir die bereits gesammelten Erkenntnisse recht schnell kommuniziert – Gut gegen Böse, Mittelalter-Fantasy-Heldenleben. Alles andere wird uns allerdings nicht mundgerecht serviert, sondern will von uns entdeckt und letztlich auch

interpretiert sowie in den Gesamtkontext gesetzt werden. Auf der Handlungsebene leistet diese Art des Storytellings einen sehr großen Beitrag zur bereitwilligen Erkundung der Welt auch über die Pfade des nächsten Missionsziels hinaus. Immer wieder stoßen wir auf Notizen von Haupt- oder Nebenfiguren, erfahren, wie eine Bedrohung überhaupt erst zu einer solchen wurde, und vervollständigen auf diese Weise unser Bild vom Diablo-Universum Stück für Stück.

(K)Eine neue Welt

Handlung schön und gut, aber die dürfte vielleicht gerade mal erklären, warum wir die Kampagne von Diablo ein, zwei oder auch drei mal durchspielen. Dass sich Diablo 2 über 20 Jahre nach dem ursprünglichen Release auch heute noch ungebrochener Beliebtheit erfreut und die Fans die Veröffentlichung des Diablo 2: Resurrected genannten Remasters kaum erwarten können, mit dem das Spiel erstmals auch auf Konsolen erlebbar wird, hat selbstredend andere Gründe. Einer davon ist die enorme Abwechslung, die die einzelnen Spieldurchgänge auszeichnet. Während die jeweiligen Charakterklassen ein grundsätzlich unterschiedliches Spielgefühl vermitteln, ist auch die Welt niemals gleich. Diablo lebt davon, den Spielern bei jedem Durchlauf bekannte Inhalte neu zu präsentieren. Manchmal liegt im Ur-Diablo ein sterbender Questgeber vor der Kathedrale, und bei einem separat gestarteten Spiel vielleicht nicht.

Das zieht sich durch das gesamte Spieldesign: In einem Durchlauf sehen wir niemals alle theoretisch im Spiel vorkommenden Gegner, die modular entworfenen Dungeons werden immer wieder neu angeordnet, und in Kombination mit den Möglichkeiten der Charaktergestaltung, dem Sammeln der Beute sowie der Spezialisierung der Fähigkeiten ergibt das ein unheimlich breites Spektrum an potenziellen Spielerfahrungen. Diablo schafft den Spagat, den Spielern auf der einen Seite genau das zu geben, was sie wollen und vom Spiel erwarten. Auf der anderen Seite wissen wir eben nicht, was wir bekommen, wenn wir »eine Runde Diablo spielen«. Wir wissen nicht, welche Feindkombination uns erwartet oder welche Fähigkeiten die Champion-Gegner mit in den Kampf bringen. Die Hauptschauplätze ausgenommen, kennen wir die Karten der Spielwelt nicht, und wir wissen nicht, wo wir das nächste Beutestück finden.

Dieser Umstand in Kombination mit dem erstklassigen Mehrspielermodus ist eine enorme Triebfeder des Erfolgs der Diablo-Spiele, da sich allein durch die Tatsache, dass mehrere Spieler involviert sind, die Möglichkeiten potenzieren: In einem Spiel, das stark von seiner zufälligen Generierung profitiert, gibt es auch größeres Potenzial für erinnerungsträchtige Erlebnisse auf seiten der Spielergruppen. Also quasi Battlefield-Moments – nur ohne Hubschrauber und Raketenwerfer.

Das Offensichtlichste: Die Beute

Der Punkt, mit dem die bisherigen Wiederspielfaktoren geschickt verzahnt sind, ist gleichzeitig auch der offensichtlichste Grund für die ungebrochene Beliebtheit. Das Erlangen von Beute, neudeutsch »Loot«, die den Helden verbessert, ihm neue Fähigkeiten und damit auch Möglichkeiten – etwa die Bezwingung eines höheren Schwierigkeitsgrads – gibt, ist eine der zentralen Motivationen für das Action-Rollenspiel. Aber ist dieser offensichtliche Faktor daher auch gleichzeitig der wichtigste? Können wir die Frage, warum auch heute noch hauptsächlich Diablo 2

Die stimmungsvolle Welt von Diablo zieht uns immer wieder in ihren Bann. Hier ist gut das Spiel mit der Beleuchtung zu sehen: Der Lichtkreis um die Spielfigur ist seit Diablo 2 an Bord.

Das einladend düstere Design von Diablo trägt einen großen Teil dazu bei, dass wir uns in der feindseligen Welt so wohl fühlen.

und 3 immer wieder gespielt werden, einfach mit »weil Loot« beantworten? So einfach ist es dann doch nicht, aber dazu an späterer Stelle im Artikel mehr. Zunächst folgen noch ein paar grundsätzliche Gedanken zur Beutehatz.

Interessant ist vor allem, dass der zentrale Aspekt des Verbesserns durch Rüstung, Waffen, Amulette und Co. im Spiel überhaupt nicht thematisiert wird. Er ergibt sich aus dem Spielfluss. Diese Unaufdringlichkeit ist meiner Meinung nach auch ein wesentlicher Punkt für den nachhaltigen Erfolg von Diablo. Wir können das Spiel spielen und erfolgreich beenden, ohne jeweils die beste Ausrüstung zu bekommen. Wir können auch mehrere Durchgänge machen, uns leicht verbessern und vielleicht eine Stufe höher schalten. Das alles ist für Faktoren wie Story, Atmosphäre, Immersion völlig irrelevant.

Wenn wir aber den härtesten Boss auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schaffen wollen, brauchen wir dafür die beste Ausrüstung, was entweder allein oder mit Freunden in unzähligen Spielstunden mündet. Und da ist der Grind für die besten Gegenstände für unterschiedliche Spielstile noch gar nicht berücksichtigt. Obwohl das Suchen nach Items ein wichtiger Aspekt ist, ist diese unaufdringliche Einbindung ein Faktor für den anhaltenden Erfolg.

Ein Exkurs über das Gehirn

Es ist schon auf eine Art paradox: Da sitzen Menschen mindestens acht Stunden lang im Büro, arbeiten sich so durch den Tag, kommen nach Hause, gehen abends an den PC oder die Konsole, um abschließend noch ein paar Stunden Diablo zu spielen. Auf die Frage, warum sie das tun, erhält man nicht selten die Antwort: »zum Ausgleich«. Dabei ist das Arbeiten im Büro gar nicht so weit vom Hack&Slay-Klassiker entfernt, wie man vermuten mag: Tag für Tag betreten wir die mehrstöckige Kathedrale unserer Wahl, begeben uns in die immer ähnlichen Dungeons und hoffen, irgendwann mal bessere Belohnung für unsere Mühe zu bekommen – von den seltsamen Gestalten, die wir treffen, ganz zu schweigen. Außerdem könnte der Begriff »Bosskampf« auch direkt aus dem Büroumfeld stammen. Das klassische Phänomen, dass der Endgegner erst nach Verlust der halben Lebensleiste die starken Attacken auspackt, ist keineswegs unrealistisch. Was glaubt ihr, was passiert, wenn ihr euch mit eurem Vorgesetzten anlegt und ein paar Treffer landet? Aber das ist natürlich eine andere Geschichte …

Selbstverständlich ist diese Metapher etwas übertrieben, aber worauf ich hinauswill: Wie kann es sein, dass eine, bei allen bereits erläuterten Vorzügen und Argumenten pro Abwechslung gesamtheitlich betrachtet, doch monotone Tätigkeit in der Freizeit der Ausgleich für einen unter Umständen monotonen Arbeitsalltag sein kann? Die Antwort liegt im Belohnungssystem unseres Gehirns. Dabei handelt es sich um ein sehr komplexes und bis heute noch nicht komplett erforschtes Gefüge aus Funktionen bestimmter Hirnareale, Nervenbahnen und Neurotransmitter. Das limbische System ist der Bereich des Gehirns, der an der Entstehung und Verarbeitung von Instinktverhalten, Emotionen und Impulsen beteiligt ist. Außerdem ist es verantwortlich für die Ausschüttung von Endorphinen, und das limbische System unterliegt nicht dem Bewusstsein. Die Endorphine sind sogenannte Neurotransmitter (oder auch Botenstoffe), die die Reizweiterleitung entlang der Nervenbahnen und die Kommunikation der Nervenzellen untereinander bewirken. Dabei wirkt nicht jeder Botenstoff in jedem Bereich des Gehirns, sondern nur in dem für ihn vorgesehenen Bereich.

Bekannte Beispiele für Neurotransmitter sind etwa Adrenalin, Cortisol, Oxytocin, Serotonin und nicht zuletzt das oft auch als »Glückshormon« bezeichnete Dopamin. Letzteres wirkt in allen Bereichen des Gehirns, die für angenehme Gefühle zuständig sind, und schüttet, wer hätte es gedacht, Glücksgefühle aus.

Die Welt von Diablo 3 heißt Sanktuario und hält viele unterschiedliche Schauplätze für uns bereit.

Letztlich ist noch die Großhirnrinde, der Cortex, wichtig, da sie für Motorik, Handlungsplanung und -initiierung sowie die Sinne verantwortlich ist und einen Teil der Persönlichkeit ausmacht.

Die Dopaminschleudern von Tristram

Doch wie können wir uns diese Vorgänge konkret beim Spielen von Diablo vorstellen? Damit der Belohnungsprozess anspringen und die Botenstoffe ausgeschüttet werden können, bedarf es eines Auslösers. Dieser kann ein neues Storyelement, ein unbekannter Dungeon, eine neue Anordnung bestehender Levelelemente oder einfach das charakteristische metallische Geräusch sein, wenn ein legendäres oder Set-Item dropt. Letzteres ist für mich eine gute Übersetzung des unbedingten Reflexes nach Pawlow. Mehr Infos dazu im Kasten »Pawlow'scher Reflex«. Dieser eingehende Reiz wird vom limbischen System registriert, was sofort den Drang generiert, diesem Reiz nachzugehen. Übersetzen kann man das am ehesten mit den Äußerungen: »Was ist hier anders?«, »Da gibt es etwas Neues zu entdecken!«, »Ein neuer Gegner? Den schaffe ich!«, »Ein neues Item? Ich will das haben! Was kann es? Was kann ich dann?« Der nun verarbeitete Reiz gelangt zum Cortex und wird dort als bewusstes Verlangen erfasst. Der Körper erhält von dort die Anweisung, diesem Verlangen entsprechend zu agieren. Im nächsten Schritt folgt dann die konkrete Aktion des Spielers, also das Aufsuchen des neuen Levelareals, das Öffnen der mystischen Truhe oder das ungeduldige Warten nach dem Klick auf den »Identifizieren«-Button. Ist die Handlung ausgeführt, wird dies vom limbischen System registriert, und als Konsequenz daraus schüttet es die opiatähnlichen Neurotransmitter aus – in diesem Falle Dopamin. Das erzeugt für den Moment ein Gefühl der Befriedigung und Glückseligkeit, für das jeder von euch bestimmt eine passende Erinnerung parat hat.

Nun ist dieser Prozess aber gleichermaßen Fluch und Segen. Das Gefühl durch den Erhalt der Belohnung und die durch das Ausschütten von Dopamin erfolgte Aktivierung bestimmter Hirnareale nehmen wir als ein so gutes Erlebnis wahr, dass wir es immer und immer wieder fühlen wollen. Je öfter wir das Bekannte allerdings wiederholen, desto weniger reicht der gleiche Reiz noch aus, um das Belohnungssystem erneut zu aktivieren. Der Reiz nutzt sich ab. Wir brauchen stärkeren Stoff.

Also suchen wir im Spiel nach einem neuen, womöglich stärkeren Reiz, um die Dopaminausschüttung im Gehirn erneut zu aktivieren. Nach diesem Prinzip funktioniert auch die Sucht, weshalb der Grat zwischen einem angenehmen Belohnungsgefühl und dem Drang, den nächsten Kick zu bekommen, auch sehr schmal ist. Das Spieldesign von Diablo ist perfekt auf die Abläufe des menschlichen Belohnungssystems optimiert. Gerade Diablo 3 ist mit seinen zahlreichen, über die Jahre hinzugefügten großen wie kleinen Arealen, den Unmengen an Gegnern, die mit knalligen Effekten auf dem Bildschirm in allen möglichen Farben zerplatzen, den gigantischen, teils doppelt auftretenden Beutetruhen, Events an jeder Ecke, den unterschwellig aufdringlichen Schadenszahlen und nicht zuletzt markigen, kräftigen Sounds beim Beute-Drop, bei Levelaufstieg und Missionserfolgen ein perfektes Beispiel für die Fütterung unseres Gehirns mit Reizen und dem daraus erhaltenen

Apropos Platz: Auch das »Imkerhäuschen« hat einen speziellen Namen, es heißt Apiarium.

Pawlow'scher Reflex

Mit einem auch als »Pawlow'scher Hund« bezeichneten empirischen Experiment konnte der russische Mediziner und Physiologe Iwan Petrowitsch Pawlow (1849 bis 1936) die klassische Konditionierung nachweisen. In seinem Experiment fand er heraus, dass durch Konditionierung bereits ein neutraler Reiz eine unbedingte körperliche Reaktion zur Folge haben kann. Dazu ließ er unmittelbar vor der Fütterung von Zwingerhunden eine Glocke ertönen. Als die Hunde nach einiger Zeit die Fütterung als Folge des Glockentons verstanden, stellte sich bei ihnen Speichelfluss ein, den vorher nur der unbedingte Reiz, also das Futter selbst, auslösen konnte.

Gruselig: Einer von Pawlows Hunden mit implantiertem Messbehälter für den Speichelfluss ist ausgestopft im Pawlow-Museum zu sehen. (Quelle: Creative Commons/Rklawton)

Befriedigungsgefühl. Falls euch der letzte Satz vielleicht etwas zu lang war und ihr etwas brauchtet, um das alles zu verarbeiten – genau so läuft es in Diablo 3.

Die Säulen der Motivation

Wir fangen bei Diablo also mental an zu sabbern, sobald wir sehen, dass Beute auf das Schlachtfeld gefallen ist. Wir sind angespannt, wenn wir den Boss endlich in der noch höheren Schwierigkeitsstufe legen. Wir geifern nach Belohnungen, wenn wir mit einer Gruppe mitlaufen, die ein paar Levels über unserem eigenen ist, weil für uns links und rechts gut etwas abfällt. Durch die aufgezeigten Säulen – Belohnung in Form von Beute, eine leicht zugängliche, aber doch komplexe Story sowie das hohe Maß an Abwechslung bei jedem Durchgang – entsteht ein Sog in eine faszinierende Welt, bei der ihre Entwickler genau wissen, welche Knöpfe sie bei uns Spielern drücken müssen.

Zwar dreht sich im Kern alles um die Item-Hatz, allerdings ist das durch die düstere Welt, die Charaktere und deren Geschichten, die Erzählweise, die lohnende Erkundung der hintersten Winkel sowie die Fülle an Abwechslung gut kaschiert. Die drei Säulen stützen sich gegenseitig und sind so ausgezeichnet miteinander verzahnt, dass wir Diablo und die Mechanik dahinter möglicherweise als komplexer wahrnehmen, als sie tatsächlich ist. Das ist entweder ein Kunststück der Entwickler, oder hier haben doch dämonische Kräfte ihre Ziegenfüße im Spiel (und genau deshalb reicht es meiner Meinung nach nicht aus, dass wir sagen, Diablo wird heute immer noch gespielt, »weil Loot«).

Eine stete Weiterentwicklung

Abschließend bleibt nur noch zu sagen, dass auch auf dieser motivationalen Ebene der Seriencharakter von Diablo zu erkennen ist: Nahezu alle Mechaniken gab es bereits im ersten Teil von 1996. Über die Jahre und durch den Erfolg sowie die verbesserten technischen Möglichkeiten konnten die Entwickler alles ausbauen und verfeinern. Ein sehr gutes Beispiel dafür sind die zerstörten Ruinen des alten Tristram, die wir in Diablo 3 besuchen. Durch solche Ideen werden wir als Spieler nicht nur emotional abgeholt (in unserer Erinnerung war Tristram in Diablo 1 und 2 doch mindestens so schön wie in der hübschen Diablo-3-Grafik), sondern unser Belohnungszentrum wird getriggert: »Was können wir noch alles entdecken?«

Die Erweiterung der Mythologie von Diablo 1, die Rückkehr zur ursprünglichen Kathedrale, das erneute Auftreten von Skelettkönig, Schlächter und Adria fallen in dieselbe Kategorie. Zwar sind zufällige Levels noch ein Teil der Spiel-DNS, aber es gibt im dritten Ableger auch mehr einzigartige Schauplätze. Dies macht Blizzard aber durch zusätzliche Events auf den Karten mehr als wett. Auch hier gibt es eine stete Weiterentwicklung, die sich durch die Serie zieht.

Dass wir uns in der Welt von Sanktuario so wohlfühlen, liegt auch an den oftmals vergessenen Softskills: Die Optik der Spiele ist einladend düster, die punktuell eingesetzten Lichteffekte unterstreichen dies auf sehr wohlige Art und Weise. Die gut auf die jeweiligen Situationen abgestimmte Musik sowie die markigen Soundeffekte (einschließlich Stimmverzerrung) lassen uns genauso gern immer wieder ins Spiel zurückkehren wie die Welt mit ihrer imposanten Natur, den schönen Bauwerken und den verschiedensten Gegenständen. Jede einzelne dieser für Diablo untrennbar miteinander verzahnten Säulen ist derart gut ausgearbeitet, dass wir immer wieder gern in der Welt verharren. Dass wir immer das gleiche machen, ist gut kaschiert und schüttet in unserem Hirn über lange Zeit so viele Belohnungstransmitter aus, dass wir immer einen weiteren Run machen wollen.

Und auch hier hat sich die Serie mit Diablo 3 und der bisher letzten Erweiterung Reaper of Souls sehr gut weiterentwickelt: Durch Endgame-Modi wie die Kopfgeldjagd und die Nephalem-Portale können wir unseren »Spieldurst« mit deutlich weniger Aufwand befriedigen als noch in Diablo 2 oder 1. Der Erfolg gibt der Serie Recht: Der Aufforderung »Bleibt ein Weilchen« konnte sich der Großteil der Spieler allem Anschein nach nicht entziehen. Und jetzt entschuldigt mich, dieser rote Stein in meinem Kopf möchte, dass ich nach Osten laufe. ★

Im dritten Serienteil besuchen wir Schauplätze aus dem Ur-Diablo und befriedigen unser Bedürfnis nach emotionaler Nostalgie.