

Ein Hindernis in Diablo 4

# DIE HÖLLE DER OPEN WORLD

Diablo 4 soll mehr Endgame-Vielfalt bieten als seine Vorgänger. Doch unsere spielbare Version zeigt: Blizzard könnte über die ambitionierte Open World stolpern. Von Michael Graf



## Michael Graf

Michael hat Diablo direkt zum Release den Händlerregalen entrissen und danach jahrelang nicht mehr losgelassen. Am Ende war sein Magier eine gnadenlose Metzelmachine, die selbst auf »Hölle« alles wegflamnte, was ihr über den Weg kroch – außer diesen verdammten Blutrittern mit ihrer Magie-Immunität! Bei Diablo 2 dasselbe Spiel, bei Diablo 3 erneut. Und auch Path of Exile hat Micha viel zu lang gespielt, obwohl sein Templer bis heute keine ernstzunehmende Hose trägt. Dazu dann noch Titan Quest, Grim Dawn, Dungeon Siege, Nox ... ihr seht, wohin das führt.



Kennt ihr die 10.000-Stunden-Regel? So viel Übung braucht man angeblich, um in einer Sache wahrhafte Meisterschaft zu erlangen. Also zum Beispiel bei der Hirnchirurgie, beim Klavierspielen oder beim Flache-Steine-möglichst-oft-übers-Wasser-ditschen-Lassen. Wenn es danach ginge, wäre ich inzwischen ein Meister der Hack&Slays – ich muss in Diablo, Path of Exile, Titan Quest und Co. locker 10.000 Stunden versenkt haben, wahrscheinlich mehr. Und damit ahnt ihr schon, was ich von Diablo 4 erwarte.

Es gibt nämlich zwei Arten von Diablo-Spielerinnen und -Spielern auf der Welt. Die einen gehen effizient mit ihrer Lebenszeit um, spielen ein einziges Mal die Story durch und widmen sich hinterher wieder den Herausforderungen des echten Daseins: die

Katze an den Straßenrand stellen, die Mülltonne füttern und so weiter. Und dann gibt es Verrückte wie mich, für die Diablo überhaupt erst losgeht, wenn die Story abgehakt ist. Nicht falsch verstehen: Ich liebe dieses düstere, trostlose Universum, habe in Diablo 2 mindestens 20 mal den Kampf zwischen Tyrael und Tal Rashes Mumie angeschaut und kann im ersten Diablo bis heute Wort für Wort mitsprechen, wenn mich Lazarus verhöhnt (»You are too late to save the child. Now you will join him – in Hell!«).

Aber Diablo war für mich schon immer ein Endlosspiel, sein Motivationsmotor die immerwährende Jagd nach Beute, Beute, Beute. Es ging für mich nie darum, das Böse aufzuhalten. Es ging darum, selbst immer mächtiger zu werden, um ... ja, um mächtiger zu werden.

Nichts motiviert so sehr wie steigende Zahlen – egal ob bei der kritischen Trefferchance oder auf der Gehaltsabrechnung. Kurzum: Diablo ist für mich die spielgewordene Machtfantasie.

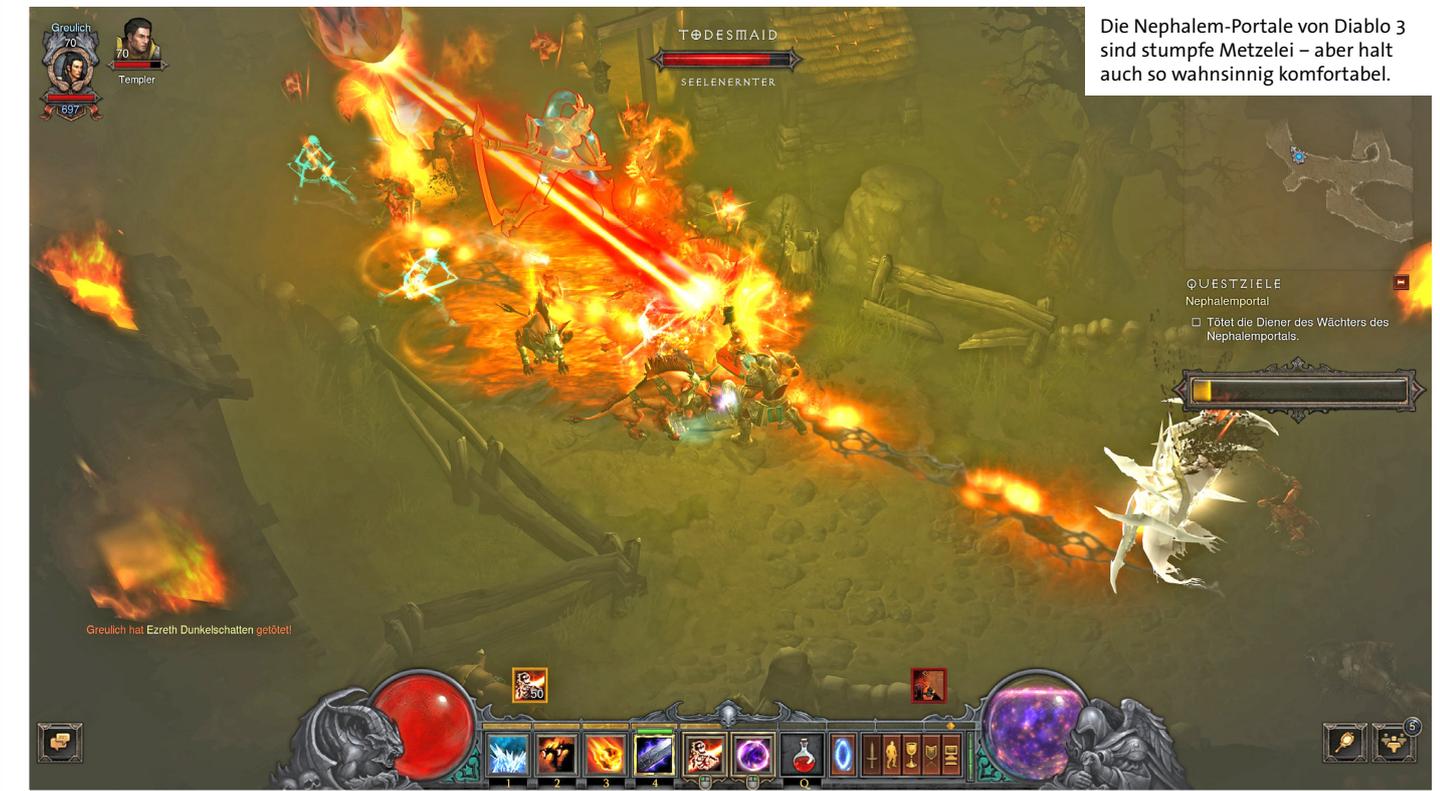
Nun konnten Fabiano, Maurice und ich Diablo 4 ja bereits spielen – zwar nur die ersten acht bis zehn Spielstunden, doch schon darin zeigt sich, dass sich Blizzard in puncto Endlosspiel selbst ein Bein stellen könnte. Denn Diablo 4 soll zwar Vielfalt bieten, doch die Open World ist ein Hindernis. Wenn ich gemein wäre, und das bin ich jetzt einfach mal, würde ich sogar sagen: Diablo 4 könnte dafür sorgen, dass ich die guten alten Nephalem-Portale aus Diablo 3 vermissem.

## Effizienz gegen Abwechslung

Es gibt auch viel Gutes über Diablo 4 zu sagen, und das sagen wir auch, zum Beispiel in Fabianos Preview (Titelstory in der letzten Ausgabe). Was mich mit Hinblick aufs Endlosspiel am meisten besorgt, ist die Open World. Nicht weil ich darin – Shared World sei Dank – andere Barbarinnen und Totenbeschwörer treffen kann, sondern weil sie das Endgame von Diablo 4 ineffizient machen könnte. Richtig gelesen: ineffizient. Denn die Beutesammeltretmühle, die ich so liebe, fußt auf puren Effizienzgedanken: Ich wiederhole und wiederhole und wiederhole diejenige Tätigkeit, die mit der höchsten Wahrscheinlichkeit die bestmögliche Beute abwirft. Nichts anderes waren die Baal-Runs in Diablo 2, nichts anderes sind die Nephalem-Portale in Diablo 3: Ein Durchlauf folgt dem anderen in der Hoffnung, dass irgendwann der perfekte Ring mit 0,5 Prozent mehr



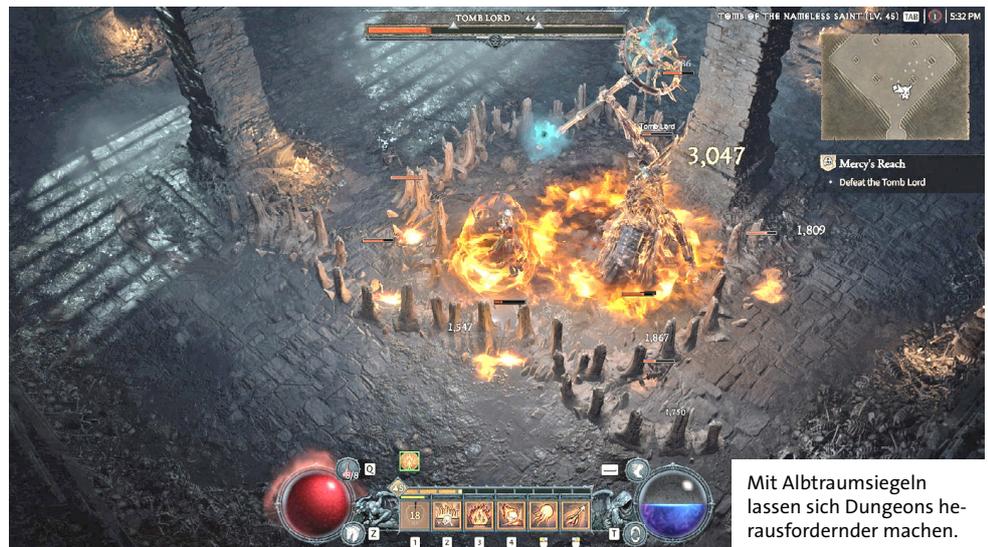
Die Open World sieht stimmungsvoll aus, keine Frage. Fürs Endgame könnte sie aber ein Hindernis sein.



Die Nephalem-Portale von Diablo 3 sind stumpfe Metzelei – aber halt auch so wahnsinnig komfortabel.

kritischem Schaden aus einem liebevoll filetierten Monster kullert. Und klar, das ist so abwechslungsreich wie Holzhacken. Während wir uns in Diablo 3 seit 2014 im Grunde durch die immer gleichen Nephalem-Portale kloppen, hat Path of Exile deshalb regelmäßig frische Endgame-Mechanismen eingeführt: vom Zeitreisetemple über die unendliche Azuritmine bis zum Heiligen Hain. Entsprechend hat auch Blizzard für Diablo 4 ein facettenreicheres Endgame mit mehr Aktivitäten versprochen. Ach ja, falls euch der Endgame-Begriff stört, seid ihr in guter Gesellschaft, nämlich in meiner. In diesem Fall verwende ich ihn trotzdem, weil er zutrifft: Diablo 4 braucht ein Endgame, es braucht Dinge, die ich tun kann, nachdem ich die Handlung abgeschlossen habe. Und diese Dinge gibt es. Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben, liste ich sie hier auf:

- **World Tiers:** Wie früher bei den Schwierigkeitsgraden könnt ihr schrittweise die Weltstufe von Diablo 4 hochschalten. Die World Tiers 1 und 2 gibt es von Anfang an, sie sind der leichte Storymodus und eine etwas schwierigere Variante für Diablo-Kenner. World Tier 3, »Albtraum« genannt, beginnt mit Heldenstufe 50, ab Stufe 60 erwartet euch World Tier 4 »Hölle«, ab Stufe 70 schließlich World Tier 5 »Qual«, natürlich mit immer besseren Items. Leveln alleine reicht allerdings nicht: Um die jeweils nächsthöhere Weltstufe freizuschalten, müsst ihr zusätzlich einen starken Boss in einem Dungeon besiegen. Und ganz am Ende wartet noch ein finaler Boss als ultimative Herausfor-



Mit Albtraumsiegeln lassen sich Dungeons herausfordernder machen.

derung. Die Story müsst ihr laut Blizzard nicht mehrmals durchspielen, könnt das aber natürlich gerne tun.

- **Dungeons:** Zum Release soll es in Diablo 4 mehr als 150 Dungeons geben, für die ihr ab World Tier 3 sogenannte Albtraumsiegel erbeuten beziehungsweise beim Okkultisten herstellen könnt. Wie die Kartenmodifikatoren von Path of Exile verändern diese Siegel die Regeln des Dungeons, zum Beispiel machen sie die Monster stärker, aber auch die Beute besser. Ab World Tier 4 gibt es dann seltene Varianten der Siegel mit noch schwierigeren Herausforderungen. Wichtig: Die Siegel sind keine Generalschlüssel für alle 150 Dungeons, jedes Siegel gilt nur für einen bestimmten Kerker.
- **PvP:** Auf »Feldern des Hasses«, also in bestimmten markierten Bereichen der Open World, könnt ihr Monster und andere Spieler jagen, um Samen des Hasses

zu sammeln, eine spezielle Währung, die früher mal Scherben des Hasses hieß, aber Blizzard benennt gerne Dinge um. Bevor ihr die Samen für PvP-Belohnungen ausgeben dürft, müsst ihr sie aber erst mal an einem Altar reinigen und werdet während des »Waschvorgangs« auf der Karte markiert. Und das zieht natürlich gierige Konkurrentinnen und Konkurrenten an wie ein Leuchtturm die Fliegen. Denn ungereinigte Samen lassen sich stehlen, wenn ihr ins Gras beißt. Nur gereinigte gehören sicher euch.

- **Weltbosse:** In Sanktuarium tauchen mächtige Monster auf, die nur von großen Gruppen zu besiegen sind. Ehrensache, dass aus den Bestien auch schön hochwertige Beute sprudeln sollte.
- **Geflüster der Toten (Whispers of the Dead):** Ihr erledigt kleine Nebenquests für Geister, um »düstere Gefälligkeiten« (»Grim Favors«, wer denkt sich diese Na-



Weltbosse sollen euch natürlich vor entsprechend mächtige Herausforderungen stellen.



Die Dungeons (hier als Gittertorsymbole markiert) liegen oft ein gutes Stück von den Wegpunkten entfernt.

men aus?) zu sammeln. Jeweils zehn davon könnt ihr am Baum des Geflüsters (Tree of Whispers) gegen eine Belohnung eintauschen – zum Beispiel Siegel-Schlüsselsteine für Dungeons.

- **Helltide:** Ab World Tier 3 werden von Zeit zu Zeit ganze Regionen von dieser Höllenflut heimgesucht – was einfach nur bedeutet, dass dort stärkere Gegner herumstreifen. Die lassen »Asche« (»Cinders«) fallen, die spezielle Beutetruhen öffnet. Aber Vorsicht: Falls ihr sterbt, fällt alle gesammelte Asche auf den Boden, ihr müsst sie dann erst wieder einsammeln. Spekuliert wird, dass jede Aschebeutetruhe nur einen bestimmten Item-Typ enthalten könnte, sodass ihr zum Beispiel gezielt Helme, Ringe und so weiter einsacken könntet.
- **Open World:** Dazu kommt noch das übliche Open-World-Klimbim, eine überfalle-

ne Karawane hier, ein Schrein dort, ein Keller da hinten und eine uneinnehmbare (haha!) Festung zum Befreien da.

Das Konzept mit den World Tiers klingt schlüssig. Zumindest falls sich »Qual« nicht so knüppelhart bis unfair spielt wie »Inferno« im ursprünglichen Diablo 3, als bessere Items höchstens minimale Fortschritte bedeuteten, bevor ich wieder von den höllischen Horden eingestampft wurde. Die Idee, den Zugang zur nächsthöheren Stufe an einen harten Bosskampf zu koppeln und noch einen Erzscharke als Showdown ans Ende zu setzen, finde ich ebenfalls gut – so habe ich auf den World Tiers 3 bis 5 ein Ziel, auf das ich hinarbeiten kann, statt einfach nur aus Selbstzweck zu gründen. Und abgesehen vom Open-World-Krimskrams, den es in Diablo 4 ja von Anfang an gibt, liest sich das Angebot an Heldenjobs auch erst mal recht

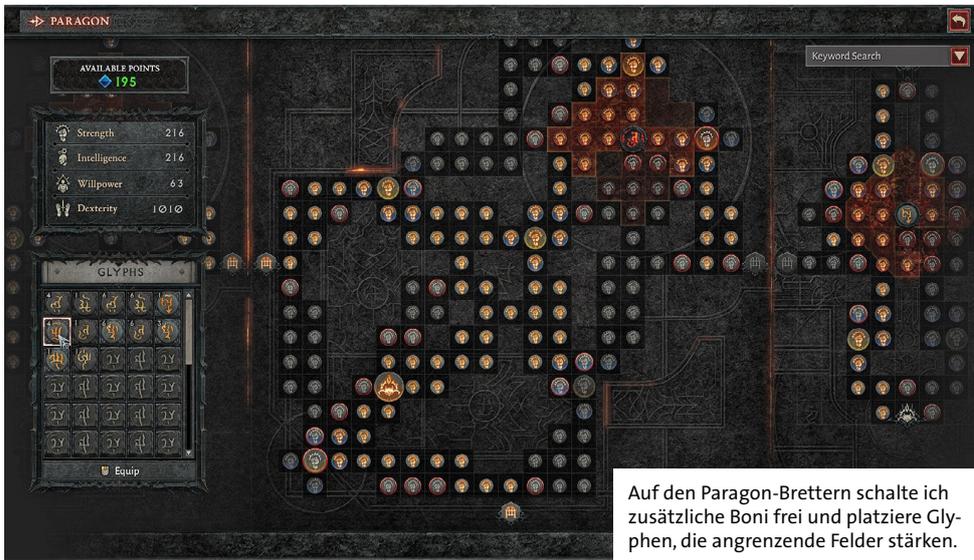
vielfältig, zumindest auf dem Papier. Und damit wären wir wieder bei der Effizienz.

### Warum soll ich das machen?

Damit diese Aktivitäten im Endgame von Diablo 4 tatsächlich genutzt werden, muss Blizzard dafür sorgen, dass sie sich gleichermaßen lohnen. Mal ganz nüchtern ausgedrückt: Das Verhältnis von investierter Zeit zu Belohnung muss stimmen. Warum sollte ich mich mit einem Weltboss anlegen, wenn ich in derselben Zeit zwei Dungeons absolvieren kann, um ähnlich gute oder bessere Beute abzustauben? Warum sollte ich die Flüsterquests oder das PvP überhaupt eines Blickes würdigen, wenn die Helltide zielsicher gute Belohnungen bringt?

Und ja, ich weiß, das klingt furchtbar unromantisch. Sollen Spiele nicht einfach Spaß machen? Doch, klar! Aber in Zeiten, in denen Destiny-Fans stumpf in eine Höhle ballern, um möglichst schnell an Ausrüstung zu kommen, dürfte ebenso klar sein: Was nichts bringt, wird von den meisten Spielerinnen und Spielern ignoriert, da kann es Blizzard noch so stimmungsvoll und unterhaltsam designen. Wer in World of Warcraft schon mal Hilfe bei älteren Raids oder Weltbossen gesucht hat, weiß, wovon ich rede – macht keiner mehr, weil es keine brauchbare Ausrüstung mehr bringt. Spielspaß? Ach, das ist doch Nebensache. Ich hoffe, dass viele von euch das anders sehen. Ihr seid die Guten! Ihr seid noch nicht so sehr von Gier zerfressen wie ich!

Blizzard jedenfalls weiß um dieses Problem, nicht umsonst kann ich mit einem Alb-



die Festung da oben noch nicht befreit? Auch hier wieder: Wenn Blizzard eine – durchaus stimmungsvolle – Open World baut, dann will es natürlich auch, dass ich sie sehe und nutze. Nur: Wenn die Dungeons die bestmögliche Beute bringen, nutze ich die Open World eben nicht, sondern gründe die Dungeons. Und das sollte dann auch möglichst reibungslos funktionieren.

### Wo gibt es den Stab?

Nun haben klassische Online-Rollenspiele natürlich ebenfalls Dungeons und Instanzen, die ich erst mal erreichen muss. Erinnerungt ihr euch an den Weg als Allianzler zum Scharlachroten Kloster am anderen Ende von Azeroth, als man von Süderstade aus nach Norden wandern, durch den verdammten See schwimmen und mitten durchs Hordegebiet sprinten musste – was erst recht Spaß machte, wenn man noch kein Pferd besaß? Was haben wir damals nicht alles für Beute getan! Dass ich den Weg in Online-Rollenspielen eher in Kauf nehme, liegt daran, wie deren Beutehierarchie im Regelfall funktioniert: Rein zufällige Belohnungen à la Diablo spielen darin nämlich eine untergeordnete Rolle, stattdessen hat jeder Boss einen festen Loot-Table, also eine Liste der

traumsiegel nur einen bestimmten Dungeon betreten, keinen beliebigen. Klar, wenn die Entwickler schon 150 Dungeons bauen, wollen sie natürlich nicht, dass ich immer und immer wieder in dieselben drei Höhlen hin- und absteige, die am nächsten am Wegpunkt liegen und damit am einfachsten zu erreichen sind. Dieser Ansatz hat nur zwei Probleme, die sich schon in unserer spielbaren Version von Diablo 4 gezeigt haben:

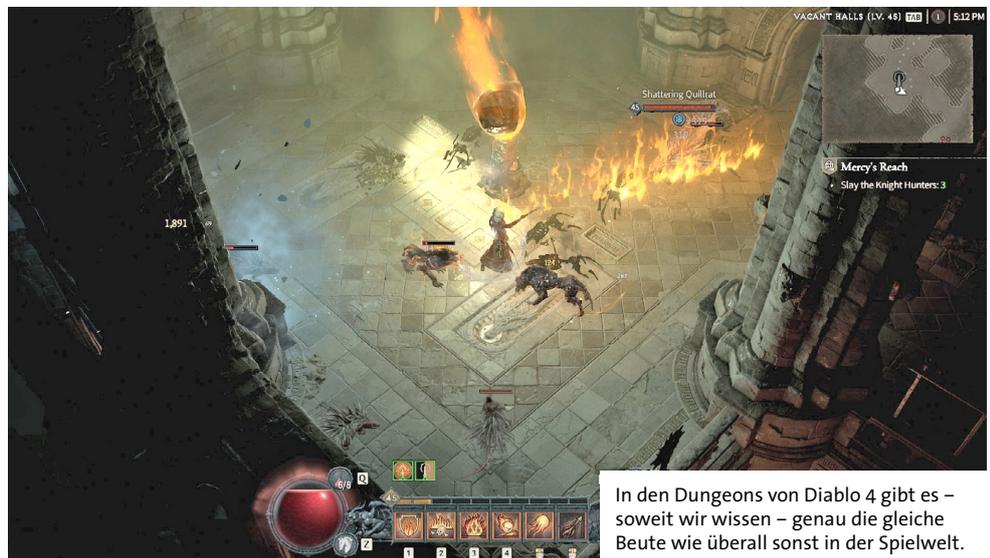
Siegel zu finden, die mich in leichter erreichbare Dungeons führen.

Nun gehe ich davon aus, dass Blizzard bewusst keine Teleporter bei den Dungeons platziert hat, damit ich auf dem Weg dorthin über Open-World-Aktivitäten stolpere: Da, eine Helltide! Dort, ein Weltboss! Oh, ein PvP-Areal! Und warum habe ich eigentlich

- Die Dungeons sind langweilig. Abgesehen von den großen Dungeons, in denen die Haupthandlung vorangetrieben wird, servieren alle Höhlen der Diablo-4-Welt lediglich Schema F: Ich muss irgendwas machen, um die Tür zum Boss zu öffnen, zum Beispiel zerschlage ich fünf Blutblasen oder finde zwei Kästchen, die ich auf Podeste stelle. Der Boss war in unserer Version meist ein dicker Blutbischof oder ein Ziegenmenschen-Dämon. Nach zehn bis 15 Minuten ist der Dungeon dann abgehakt. Auch wenn jede Höhle andere Grafik-Sets und Gegnertypen aufführt: Daran spielt man sich schnell satt. Die Siegel bringen zwar zusätzliche Herausforderungen à la »Alle Monster spucken Blitze«, am eigentlichen Ablauf dürften sie aber nichts ändern.
- Die Dungeons sind weit weg. Manche Beutehöhlen liegen ein gehöriges Stück von einem Wegpunkt entfernt. Natürlich klingen drei, vier, fünf Minuten Fuß- oder Reitweg nicht nach viel. Verglichen mit den Nephalem-Portalen aus Diablo 3 oder den Endgame-Aktivitäten von Path of Exile, die ich direkt in der Stadt starten kann, ist das aber ziemlich umständlich und unnötig. Dass die Laufwege gerade im Endgame nerven, hatte ich auch als Feedback aus dem geschlossenen Beta-Test gehört. Und gerade die Siegel lassen mir ja keine Wahl: Wenn ich einen Schlüsselstein für einen Kerker am anderen Ende der Karte finde, muss ich dort wohl oder übel hin. Oder ich pfeife drauf, lege das Siegel in meine Truhe und gründe Geflüsterquests, um neue



An manchen Stellen der Welt könnt ihr springen, klettern oder euch (wie hier) an einem Seil entlanghangeln.



In den Dungeons von Diablo 4 gibt es – soweit wir wissen – genau die gleiche Beute wie überall sonst in der Spielwelt.



Die Dungeons laufen meist nach Schema F: Hier sollen wir einen Hebel finden, um das Tor zum Bosskampf zu öffnen.

möglichen Gegenstände, die er fallen lässt, inklusive einer entsprechenden Prozentchance. Nur der Eisriese aus den Immerfrosthöhlen lässt das Kälteimmunitätsamulett fallen, das ich brauche, um die Winterkönigin zu besiegen, bei der ich endlich den »Zauberstab der Tausend Meteore« bekomme? In Ordnung, dann habe ich wenigstens einen Grund, 20 Minuten lang zu den Immerfrosthöhlen zu reiten und den dämonischen Eisriesen wenn nötig 20 mal zu fällen, bis ich das Amulett bekomme.

Diese feste Beuteverteilung gibt es in Diablo 4 aber nicht, alle Items sind grundsätzlich zufällig. Selbst aus dem kleinsten Gnom kann der »Zauberstab der Tausend Meteore« purzeln, wenn ich richtig Glück habe. Und das ist gut und richtig so, weil es zum Spielkonzept gehört: Ich liebe den Überraschungseffekt, wenn ich ein Fass zertrete und ein legendäres Schwert herausklirrt. Aus irgendeinem x-beliebigen Fass in einem x-beliebigen Kerker!

Endgame-Inhalte wie die Siegel-Dungeons oder die Helltide erhöhen lediglich die Chance auf bessere Beute – zumindest soweit wir wissen. Und das wäre auch kein Problem, wenn ich ohne große Laufwege schnell in diese Aktivitäten reinspringen könnte, um mal eben ein paar Stunden am Stück zu grinden. Wie bei den Nephalem-Portalen eben. Weil die Laufwege aber nun mal existieren – danke, Open World! –, fände ich es sinnvoller, wenn Blizzard bestimmte Beute an bestimmte Dungeons koppeln würde, gerade bei den einzigartigen Gegenständen, die besonders mächtige Vorteile bringen sollen. Wie motivierend wäre es, wenn ich den »Zauberstab der Tausend Me-

teore« ausschließlich im Geheimen Observatorium bekäme? Das wäre eine echte Belohnung, auf die ich gezielt hinarbeiten könnte, indem ich das Observatorium möglichst oft besuche, auch wenn es am anderen Ende der Welt liegt. Ich will diesen Stab! Auch dieser Gedanke dürfte Blizzard bei Diablo 4 bereits durch den Kopf gegangen sein, schließlich sitzt das World-of-Warcraft-Entwicklerteam nur ein paar Türen entfernt.

### Mehr einzigartige Beute

Und es gibt in Diablo 4 auch zwei Systeme, die in diese Richtung gehen:

- Beim ersten Durchlauf spendiert mir jeder Dungeon einen bestimmten neuen Aspekt – quasi einen Modifikator, mit dem ich die Eigenschaft eines legendä-

ren Gegenstands ersetzen oder ein seltenes Item zum legendären aufwerten kann. Wo ich welchen Aspekt bekomme, kann ich im »Kodex der Macht« nachlesen. In unserer Demo bin ich extra zu einem Dungeon gelaufen, um einen Aspekt abzustauben, mit dem meine Attacken blutende Feinde zusätzlich betäuben; ein mächtiger Vorteil für meinen Barbaren, der ohnehin auf Blutungsschaden setzte! Das ist genau die Art von besonderer Belohnung, die ich mir von einem Dungeon erhoffe – nur eben nicht als zufällige Beute von einem Boss, sondern als Einmalbelohnung beim ersten Durchspielen. Ein Anreiz, den Dungeon mehrfach zu absolvieren, fehlt also weiterhin. Aber es ist ein Fingerzeig, was möglich wäre. Auf



Für einzigartige Beute würde sich selbst ein Ausflug ans Ende der Welt lohnen.

den höheren World Tiers könnte Blizzard solche Belohnungen ja an bestimmte Siegeigenschaften binden, um mir eine Motivation zu geben, darauf hinzuarbeiten. Für einen Aspekt, der seinen Feuer-schaden massiv steigert, pilgert mein Feuermagier auch gerne 20 mal in den zugehörigen Dungeon.

- Wie Blizzard verlautbart hat, bringt das Samensammeln im PvP nicht nur Item-Belohnungen, sondern auch exklusive Kosmetik-Items. Nun bin ich aber definitiv kein Fan von Kosmetik in einem Hack&Slay – ich will cool aussehen, weil ich coole Items erbeutet habe, nicht weil ich einen Flammenschwert-Skin gekauft habe. Aber die exklusiven PvP-Belohnungen wären wenigstens ein Grund, mich mit dem PvP zu beschäftigen. Obwohl Kämpfe gegen andere Spieler für mich immer noch nicht zu Diablo passen.

Diese Maxime könnte Blizzard nun konsequent weiterdenken und auch andere Aktivitäten mit exklusiven Belohnungen anreichern: Bestimmte Items oder – unter Protest – Skins bekomme ich dann eben nur von Weltbossen, Flüstergeistern oder Helltide-Truhen! Die nachfolgenden Seasons von Diablo 4 könnten weitere Belohnungen hinzufügen oder gar neue Spielmechanismen, die Fortschritte jenseits von Paragon-Punkten und Items ermöglichen. Zum Beispiel – mal rein ins Blaue formuliert – ein System, mit dem ich eigene Amulette schmieden und einzigartige Edelsteine dafür erbeuten kann, um meinen Charakter weiter zu spezialisieren. Und manche dieser Edelsteine gibt es dann eben nur bei Weltbossen, in bestimm-



Einzigartige Gegenstände sollen auch einzigartige Vorteile bringen.

ten Dungeons oder, oder, oder. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, denn auch das kennen wir aus World of Warcraft. erinnert ihr euch beispielsweise noch an die Artefaktwaffen aus Legion, das Herz von Azeroth aus Battle for Azeroth oder die Pakte von Shadowlands? Allesamt spannende Neuerungen, die weitere Fortschritte und Belohnungen brachten, nur um im folgenden Addon wieder komplett irrelevant zu werden.

Wenn Blizzard neue Spielmechanismen in Diablo 4 einbaut, dann sollten sie länger motivierend bleiben als nur eine oder zwei Seasons lang, bis wieder die nächste Belohnungssau durch Tristram getrieben wird.

Gleichzeitig dürfen neue Systeme bitte nicht noch mehr Währungen einführen, ich sammle in Diablo 4 doch eh schon Samen des Hasses, Asche, düstere Gefälligkeiten,

Gold, Glücksspielmünzen, Eldensteine, Crafting-Materialien und Dungeon-Siegel. Bitte nicht auch noch Platinbarren, Blutscherben, Otternasen und Dämonenwurstpellen, dann blickt doch kein Mensch mehr durch. Stattdessen lieber neue Item-Typen wie die erwähnten Amulletedelsteine oder die aus Diablo 2 bekannten magischen Juwelen, die sich wie Edelsteine in gesockelte Gegenstände einsetzen ließen.

Okay, das ist ohnehin alles noch Zukunftsmusik. Jetzt wollen erst mal die Endgame-Aktivitäten von Diablo 4 weiter ausgebaut werden. Möge Blizzard hierbei ein glückliches Händchen beweisen, ohne mich mit ewiger Lauferei oder Reiterei zu ermüden. Sonst wird es diesmal wohl eher nichts mit den paar tausend Spielstunden auf dem Tacho wie noch bei den Vorgängern. ★



Samen des Hasses wollen an solchen Altaren gereinigt werden.