

Diablos Schlüsse aus der Beta

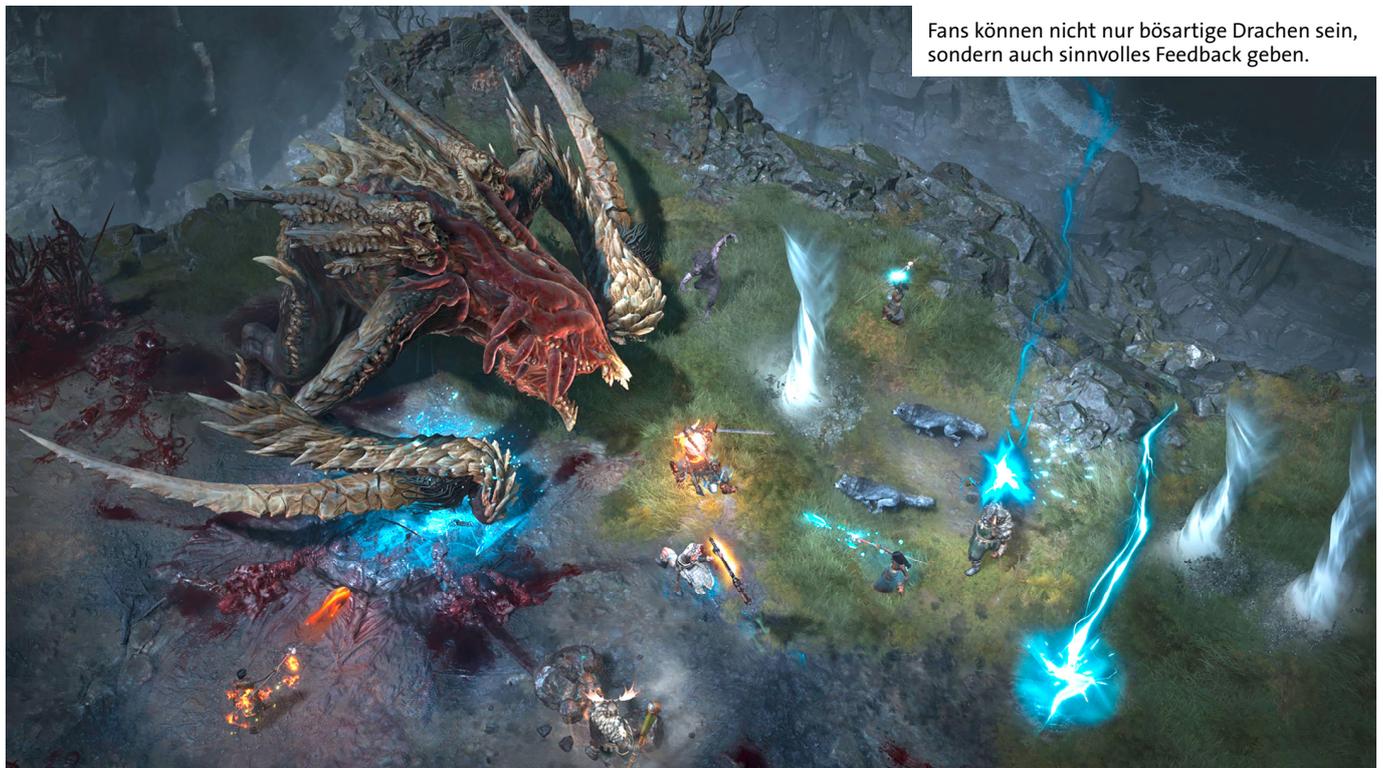
BLIZZARD PACKT EIN PROBLEM NICHT BEI DER WURZEL

Blizzard hört auf viele Fans und setzt ein wertvolles Zeichen. Die wichtigste Änderung wird das größte Problem der Beta aber nur mildern und nicht beseitigen können.



Fabiano Uslenghi

Fabiano liebt Diablo in erster Linie für die düstere Atmosphäre und die Möglichkeit, seinem Charakter den eigenen Stempel aufzudrücken. Und das, obwohl er eigentlich erst mit Diablo 3 zur Serie gefunden hat. Verliebt hat er sich in sie jedoch mit den beiden Vorgängern. Vor allem der erste Teil hat einen spürbaren Eindruck hinterlassen. Ob Diablo 4 da anschließen kann?



Fans können nicht nur bössartige Drachen sein, sondern auch sinnvolles Feedback geben.

Burger bei KFC, eine Modenschau in Mailand und sogar die Möglichkeit, dass sich jemand um euren Haushalt kümmert. Blizzard feuert in Sachen Marketing für Diablo 4 wirklich aus allen Rohren. Da werden Unsummen für die absurdesten Aktionen ausgegeben. Jetzt vollbrachte das Studio aber den in meinen Augen bislang genialsten PR-Stunt – und der hat im Grunde überhaupt nichts gekostet. Blizzard veröffentlichte nämlich eine lange Liste an Patch Notes, die auf Feedback der Beta-Spieler zurückgeht. Und siehe da: Es wurde doch tatsächlich auf die Fans gehört! Überall schimmert durch, dass man genau die Bereiche anpackt, die am häufigsten kritisiert wurden.

Ein grandioses Signal, das mich optimistischer stimmt als jeder Chickenburger. Doch bei genauer Betrachtung stimmen mich die Änderungen auch ein wenig wehmütig. Sie enttä-

schon mich nicht, aber ich wünschte mir einfach, dass es auch einen anderen Weg gegeben hätte. Denn es macht deutlich, wohin die Reise für Diablo 4 führt und dass meine perfekte Vorstellung davon schon lange nur noch ein Traum ist.

Der größte Kritikpunkt wird angepackt

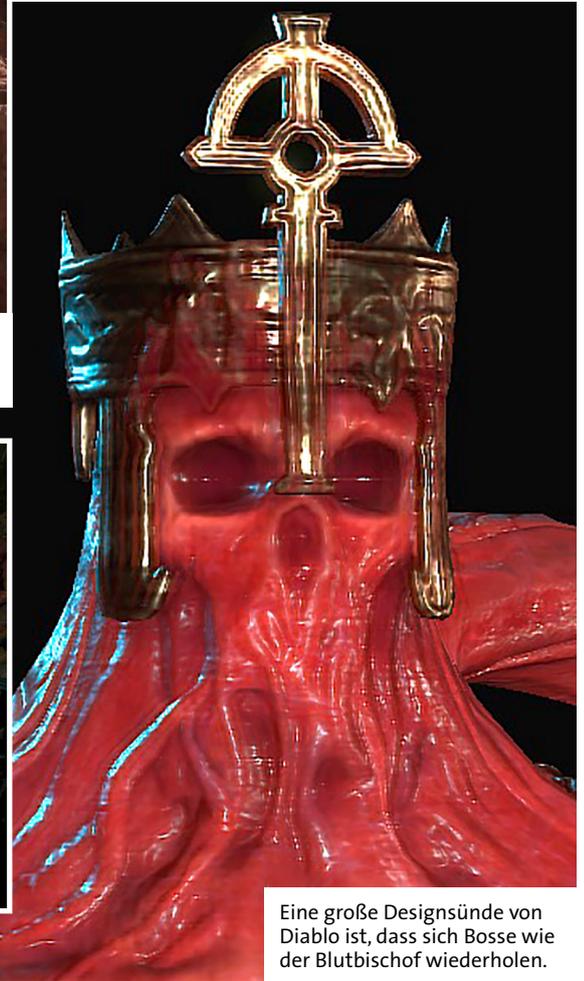
Nennen wir das Kind beim Namen: Dungeons sind in Diablo 4 ein richtig großer Streitpunkt. Klar, man kann in diesen Arealen durchaus eine Menge Spaß haben. Doch die Beta hat eben auch gezeigt, dass es daran viel zu bemängeln gibt. Der immer gleiche Aufbau sorgt für ein frühes Sättigungsgefühl, viel zu viel Backtracking, die nervige Suche nach den letzten Monsterchen und Item-Sammelei, die den Spielfluss dämmt. Die absurde Menge an Dungeons in Diablo 4 hat einfach ihren Preis, und der



Blizzard versucht auch, Leerlauf in der Kampagne zu verringern.



Diablo 4 muss seinen Orten einen eigenen Stempel aufdrücken, aber das wird wohl nicht mehr möglich sein.



Eine große Designsünde von Diablo ist, dass sich Bosse wie der Blutbischof wiederholen.

besteht darin, dass sich viele davon generisch anfühlen. Jetzt versucht Blizzard dem aber zumindest entgegenzuwirken und uns weniger zu gängeln. Die Änderungen aus den Patch Notes klingen derweil auch durchaus sinnvoll. Beispielsweise machen sich jetzt auch die Monster auf die Suche nach unseren Helden und warten nicht mehr gemütlich im hintersten Kerker, bis ich mal vorbeistolpere. Außerdem sollen Questziele nicht mehr so häufig in Seitenkammern liegen, stattdessen lese ich schon auf dem schnellsten Weg zum Endboss die notwendigen Gegenstände auf. Oder ich drücke im Vorbeigehen die gewünschten Schalter, um nicht erst vor dem letzten Portal zu merken, dass ich nochmal den ganzen Weg zurückmuss. Ja, ja und nochmal ja! Das ist alles durchaus dringend notwendig gewesen und setzt ein wichtiges Zeichen. Aber wir sollten uns davon auch nicht komplett täuschen lassen.

Die Wurzel allen Übels

Denn auch wenn diese Änderungen vor allem dem Spielfluss zugutekommen, bleibt das grundlegende Problem bestehen. Diablo 4 hat mehr Dungeons als ihm guttun. Es wird bei 150 solcher Orte einfach nicht menschenmöglich sein, dass sich jeder davon auch besonders anfühlt. Blizzard wirkt der Kritik zwar schon jetzt entgegen, doch um dieses Gefühl von Austauschbarkeit endgültig zu beseitigen, braucht es mehr. Eventuell sogar einen Schritt, für den es inzwischen zu spät ist. Denn die Dungeons in der Open World müssten ein komplett neues Konzept verfolgen. Auch wenn ich vielleicht im fertigen Spiel nicht mehr dauerhaft backtracken muss oder durch den Timer einer Animus-Kanalisation gebremst werde, erhöht das nicht unbedingt den Wert eines konkreten Dungeons. Damit ein Dungeon in Erinnerung bleibt, muss er sich von den anderen abheben. Auch wenn es sich um einen optionalen Dungeon handelt. In Diablo 4 fließen aber alle Kerker, Höhlen oder Grufte ineinander. Mit

Ausnahme der Story-Dungeons könnte ich euch nicht sagen, welche Höhle ich wo besucht habe. Das war bei Diablo 2 noch anders. Die Höhle des Bösen war etwa ebenfalls ein optionaler Ort, aber eben auch der einzige, an dem ich alle Monster plattmachen musste. Das allein hat diese Höhle schon zu etwas Besonderem gemacht. Zu einem Dungeon, an den man sich erinnert. Ob man die Mechanik nun mochte oder nicht.

Es muss schneller gehen

Und vielleicht sehe ich das auch zu eng. Aber dass ein Großteil der Änderungen darauf basiert, Questabläufe zu verkürzen, Suchen zu beschleunigen und Leerlauf zu eliminieren, zeigt mir vor allem auch, wie sich Blizzard und viele Fans das Dungeoncrawling in Diablo 4 eigentlich vorstellen. Es soll schneller gehen. Ich verstehe total, dass viele Fans vor allem im Endgame wie im Rausch spielen und im Grunde komplett ohne Hürden durch die Gegnermassen fliegen wollen. Dem stehen nervige Questziele in einem Dungeon natürlich nur allzu deutlich im Weg. Trotzdem betrübt es mich auch ein wenig zu sehen, wie viel wichtiger dieser Gruppe von Fans das Tempo im Vergleich dazu ist, das eigentliche Spiel und seine Story auch tatsächlich zu genießen. Der Vergleich mag abgedroschen sein, doch solche Änderungen klingen für mich immer ein wenig nach Rollenspiel-Fastfood (was wieder gut zum Chickenburger passt). Das mag für viele genau das sein, was sie sich von Diablo erhoffen, ich persönlich mag es aber, auch mal Augenblicke der Ruhe zu genießen und Momente aufzusaugen. Ich bin aber wohl auch nicht der typische Diablo-Fan, für den das Spiel erst nach dem Endboss richtig losgeht. Für diese Leute hat Blizzard so eben ein paar große Kritikpunkte ausgeräumt. Ich wünschte mir nur einfach, es wäre beides möglich gewesen. Besserer Spielfluss, mehr Immersion und denkwürdigere Dungeons. Doch dafür ist es wahrscheinlich schon ein wenig zu spät. ★