

Diablo 4: Season 1

NICHT DAS, was das Spiel braucht

André ist sauer: Blizzard will ihm für drei Monate ein Superhelden-Cape umhängen, schnürt ihm mit Season 1 aber die Luft ab, anstatt die Probleme zu lösen. Von André Baumgartner



André Baumgartner

Unser Autor und Rollenspielerexperte André hat inzwischen schon mehr als 200 Stunden in Diablo 4 verbracht, fürs Sonderheft bereits vor Release jeden Lilith-Schrein ohne externe Hilfen aufgespürt und dreieinhalb Charaktere auf das Maximallevel 100 gebracht. Im inoffiziellen Ranglistenrennen für Season 1 ging seine Gruppe als vierte über die Ziellinie. Mit seinem Jäger Andre landete André im globalen Einzel-Ranking auf einem respektablen 15. Platz.

Die Spielerschaft von Diablo 4 spaltet sich gerade in zwei Lager: Kampagnengenießer und Endgame-Eroberer. Die dritte Gruppe der Season-Rückkehrer existiert mitten unter ihnen, muss sich aber erst noch herausbilden. Meiner Meinung nach verkennt die erste Season diese Aufgabe jedoch, will mehr Brücke zum Season-Modell sein als echte Einstimmung auf das, was die Spieler wirklich suchen und brauchen.

Zwischen frischen Builds, die nach Season 1 komplett entwertet werden, fehlenden Anreizen zum Charakter- und Kampagnenneustart sowie einer absehbaren Lagerplatzkatastrophe stellt Blizzard die Weichen auf Desinteresse und Verdruss.

Blizzard muss diese Chance nutzen

Wie hält man ein Spiel jahrelang frisch und lebendig? Diese Frage stellen sich Entwickler spätestens seit der Geburt der MMO-RPGs. Und fast immer lautet die Antwort: Addons mit neuen Gebieten, Klassen und Items. Die Action-Rollenspiele dagegen set-

zen seit nunmehr fast 20 Jahren auf ein kurzlebiges Modell: Seasons. Hier starten alle wieder bei null und kämpfen drei Monate lang um bisher unbekannte Schätze. Wo bei Diablo 2 sie im Oktober 2003 noch Ladders nennt und das Wetteifern um Ranglistenpositionen ins Zentrum stellt.

Auch in Diablo 4 gibt es diesen Konkurrenzkampf, offiziell wie inoffiziell. Seasons sind inzwischen aber viel mehr als das. Sie testen frische Gameplay-Ideen, locken mit Kurz- und Langzeitvorteilen und geben dem, was man lieben gelernt hat, einen neuen Anstrich. Zumindest sollten sie das. Der große Konkurrent Path of Exile etwa entsandte seine Spieler und Spielerinnen im August 2018 in einen umfangreichen Zeitreisetem-pel, dessen spätere Beuteräume sich anhand von zwölf Einmischungen in der Vergangenheit verändern.

Eine Endgame-Aktivität, die sich dank der integrierten Entscheidungsfreiheit lange frisch hält und später ins Hauptspiel übernommen wurde. Von so etwas können Dia-

blo-4-Spieler vorerst nur träumen. Denn Season 1 verhält sich wie ein kurzer Trip in eine Paralleldimension, aus der wir nichts (Neues) mitnehmen dürfen außer Cosmetics und Titel. Ein Grind mit eingebautem Zeitlimit, dessen Vergänglichkeit schon zu Beginn an der Motivationskurve zehrt.

Ich mag keine Wegwerfcharaktere

Für mich persönlich ist die größte Krux, dass ich meinen liebevoll geschmiedeten Build nach der Season wegschmeißen kann. Mein Charakter wird am 9. Oktober zwar vom saisonalen ins »Ewige Reich« transferiert, verliert dabei aber sämtliche eingesockelten Herzen. Und um diese zusätzlichen legendären Effekte, die wir anstelle von Edelsteinen in unsere Ausrüstung stecken, soll sich schließlich alles drehen. Ohne sie verbleibt nur eine leere Hülle, die sich erst wieder komplett neu einkleiden und sämtliche ihrer Talente zurücksetzen muss. Das ist sicherlich auch die Idee hinter der freischaltbaren Respec-Schriftrolle, die uns als Abschiedsgeschenk zumindest die 15 Millionen Gold Umskill-Kosten erspart.

Alle dauerhaften Neuerungen fanden ihren Weg dagegen schon mit dem Patch vom 18. Juli ins Spiel, namentlich sechs neue einzigartige Gegenstände und sieben legendäre Aspekte. Da frage ich mich doch (mit leicht zynischer Note), warum ich mir nicht gleich einen langlebigeren Build außerhalb der Season-Mechanik baue?



Der neue Bosstyp ist mit der einzige wirklich frische Widersacher. Alle anderen sind alte Bekannte, denen lediglich ein infizierter Skin übergezogen wurde.



Insgesamt gibt es vier Arten von Herzen, die von vier unterschiedlichen Gegnersorten stammen.



Bei all den Eventualitäten und Möglichkeiten in Diablo 4 ist es gar nicht so leicht, mit dem verfügbaren Platz auszukommen.



Insgesamt gibt es 32 verschiedene Herzen, die sich auch noch in Gegenstandsmacht und Level unterscheiden können.

Okay, laut Blizzard sind die Herzen »geradezu lächerlich stark«, und ich könnte mich drei Monate im Glanze meiner gottgleichen Macht sonnen, aber motiviert mich das wirklich? Ich weiß nicht, wie es euch geht, aber ich gründe ungern auf Dinge hin, deren Ablaufdatum nur wenige Wochen entfernt liegt. Außerdem hänge ich an meinen Avataren. Nennt mich einen hoffnungslosen Romantiker, aber ich lösche so gut wie nie Charaktere, mit denen ich viel Zeit verbracht habe. Schließlich sind sie meine Kreation und Mementos an die gemeinsam erlebten Abenteuer. Diablo 3 gibt uns wenigstens die Option, einen geliebten Charakter für die Season wieder auf Level 1 zu setzen. Sicher keine schmerzfreie Prozedur, aber immerhin entfällt der endgültige Abschied. Noch besser wäre es jedoch, wenn ich mich so kurz nach Release noch gar nicht um freie Charakterplätze sorgen müsste.

Mein Account platzt aus allen Nähten

Wer eine gewisse Stundenzahl in Diablo 4 versenkt, dem geht früher oder später der Lagerplatz aus. Die Serie bricht nämlich seit Teil 3 mit einer alten Tradition und gewährt Charakteren keine persönliche Kiste mehr. Stattdessen gibt es für fünf mögliche Klassen nur vier übergreifende Truhenseiten. Das ist nicht mal eine Truhe pro Klasse! Weil sich die Balance ständig ändert, sammle ich zudem gerne Bestandteile anderer Builds, um für kommende Updates und Herausforderungen gewappnet zu sein. Wo also hin mit überschüssigen Gegenständen, Edelsteinen, Aspekten, Tränken und Siegeln? Natürlich ab auf die Lagercharaktere ...

Welch wunderschöne Zeitreise zurück ins Jahr 2000 – nicht! Dabei sammle ich nur das Beste vom Besten und tausche Duplikate regelmäßig aus. Trotzdem verstopfen meine drei aktiv gespielten Klassen nicht nur die Bank, sondern auch noch fünf Charakterplätze mit ihren Wertsachen. Mein Beileid an alle, die zusätzlich noch seltene Handelsware inserieren und zwischenzeitlich aufbewahren wollen. Zusammenfassend bleiben mir also gerade mal zwei Plätze für die zwei ungespielten Klassen übrig. Super, reicht doch für zwei volle Seasons, oder? Nicht ganz. Der saisonale Charakter bekommt zwar vier brandneue Bankfächer, doch wirklich befüllen möchte ich die nicht. Denn im Oktober lauert schon das böse Erwachen, wenn mich das Spiel auffordert, die vier nun als »Überschusscontainer« deklarierten Fächer bis zum Ende der zweiten Season in meine Ewige Bank einzusortieren. Um allein eine Truhenseite zu leeren, braucht es zwei Lagercharaktere – ächz!

Für alle? Das geht anders!

Zweifelsohne will uns Blizzard mit der Season den Premium-Battle-Pass verschachern, so viel dürfte jedem klar sein. Doch wen möchte das Studio mit den gebotenen Inhalten eigentlich abholen? Wer sehnt sich gerade nach einem kompletten Reset? Das in anderen Spielen so wichtige Zurücksetzen der Item- und Goldwirtschaft verblasst angesichts des nach wie vor sträflich vermissten Handelssystems. Ja selbst die Gruppensuche und Inventarverwaltung sind noch immer lachhaft mühselig. Die eingangs erwähnten Kampagnenliebhaber erwischt es am härtes-

ten, denn alle saisonalen Inhalte verstecken sich sinnloserweise hinter dem Abspann. Mal ehrlich, eine übers Land hereinbrechende Pustelseuche hätte man auch problemlos parallel zum Lilith-Plot ablaufen lassen können. Endgame-Enthusiasten dagegen erfreuen sich ein paar Tage am Rennen bis Level 100 sowie an ihrer inoffiziellen Ranglistenplatzierung, bekommen abseits von Grind-Tunneln aber kaum Neues geboten. Unterm Strich stellen die darin erfarmten Herzen einen Komfort-Boost für bestehende Inhalte dar, der einem im Oktober wieder jäh entrisen wird. Da es die Gruppe der gewohnheitsmäßigen Season-Rückkehrer noch nicht gibt, bleibt also nur die »Why not?«-Fraktion. Wer schon länger mit einer weiteren Klasse liebäugelt, kann diese ja genauso gut während der Season hochleveln. Dank der optionalen Erfahrungs-Booster vielleicht sogar ein wenig schneller als sonst.

So kann es nicht bleiben!

Bei mir ist es der Jäger, der mich ins saisonale Geschehen lockte. Wäre meine einzige Wahl eine Klasse, die ich schon einmal hochgespielt habe (oder die mich schlicht nicht reizt), dann hätte mich nichts an dieser Season interessiert. Und das ist ein Zustand, der auf keinen Fall so bleiben kann. Eine Season muss mehr liefern als ein vorübergehendes Superhelden-Cape. Es braucht (zeit-)exklusive Gegenstände und vielversprechende Gameplay-Experimente, die zumindest eine Chance haben, später ins Hauptspiel übernommen zu werden. Dieses eine Mal baue ich die Sandburg mit, aber nach der Oktoberflut brauche ich mehr, Blizzard! ★