

Denn sie wissen nicht, was sie tun

Blizzard hat endlich den Erscheinungstermin von Diablo 3 verraten. Aber kann man sich darauf wirklich noch freuen? Eine sehr persönliche Polemik. Von Michael Graf



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Der Teufel ist aus dem Sack, **Diablo 3** erscheint am 15. Mai. Doch aller Vorfreude zum Trotz bin ich, nun ja, beunruhigt. Als seine große Stärke bezeichnet Blizzard ja stets den Mut zur Schere. Wenn ein Feature keinen Spaß macht, dann – schnipp! – raus damit, keine Diskussion. Egal, wie viel Arbeit drinsteckt, egal, wie spannend es klingt. Das Mutterschiff von **Starcraft 2** etwa – erst im Betatest von der Superwaffe zum Unterstützer degradiert, dann im Folgekapitel **Heart of the Swarm** ganz abgeschossen. Der fürs **World of Warcraft**-Addon **Cataclysm** angekündigte »Pfad der Titanen«, eine Spezialisierungs-Option – ersatzlos gestrichen. Nun ist diese Philosophie grundsätzlich lobenswert: Wenn etwas partout nicht funktioniert, soll man sich nicht daran klammern, sondern loslassen – bei Beziehungen genauso wie bei Spielen.

Dennoch beunruhigt mich, wie fieberhaft, gradezu besessen Blizzard bei **Diablo 3** die Schere ansetzt. Die Mystikerin? Gestrichen. Der Kessel von Jordan? Gestrichen. Der Nephalem-Würfel? Gestrichen. Die Nephalem-Altäre? Erst eingeführt, dann wieder gestrichen. Schriftrollen aller Art? Gestrichen. Aufwändig animierte Heludentode wie in den ersten Videos? Gestrichen. Talismane, Talentbäume? Längst Geschichte. Zuletzt flog der PvP-Modus raus; und die Runen sind auch nicht mehr das, was sie mal sein sollten. Wäre Blizzard ein Friseur und **Diablo 3** ein Kunde mit Zottelmähne, dann blieben von Letzterer bald nur noch Haarbüschel übrig. Zumindest gefühlt. Mir ist klar, dass ein Gutteil der gestrichenen Elemente in anderer Form weiter existiert, Ausrüstung lässt sich halt nicht mehr mit dem Nephalem-Würfel zerlegen, dafür aber beim Schmied. Big Whoop. Beim Stadtportal arbeitet Blizzard sogar gegen den Schnittrend: Es wurde gestrichen, dann aber als Stein der Heimkehr neu eingeführt. Der ist zwar auch schon wieder geändert worden und zur Menüoption geschrumpft, aber das macht keinen Unterschied. Die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte und die Mystikerin sind vorerst allerdings gestorben, schade drum. Na ja, zumindest schade um die Mystikerin, das halbgare PvP-System hat mich eh nie überzeugt. Blizzard wohl auch nicht.

Allerdings treibt mich gar nicht so sehr um, was die Entwickler ändern. Sondern wie sie's tun. Und vor allem: wann. Auch wenn Blizzard clever genug war, lange Zeit keinen Erscheinungstermin zu nennen, haben sie doch immer wieder Zeiträume in Aussicht gestellt – von »kommt noch 2011« bis hin zu »kommt bestimmt Anfang 2012 (vielleicht)«. Herrje, der Betatest läuft seit dem vergangenen August, seit acht Monaten! Da dürfte selbst dem letzten Schnarchkopf dämmern, dass sich **Diablo 3** längst in der Feintuning-Phase und damit auf der Zielgeraden befinden sollte. Um beim Friseurbild zu bleiben:

Eigentlich müsste Blizzard nur noch an den Spitzen schnippeln, statt ständig neue Scheitel zu ziehen und ganze Strähnen abzurasieren. Dass das dennoch geschieht, scheint mir bedenklich.

Denn auch wenn hinter den Änderungen kluge Gedanken stecken, wirkt Blizzard inzwischen eigentümlich konzeptlos. Die Entwickler ändern, passen an, fügen hinzu, schneiden wieder ab – ohne dass ein klares Ziel erkennbar wäre. Das Charaktersystem bleibt das perfekte Beispiel: Ursprünglich sollte ich meine Helden über Talentbäume spezialisieren, deren Aufbau sich zwar von Anspieltermin zu Anspieltermin änderte – aber Bäume blieben zumindest Bäume. Doch dann hieß es plötzlich: Die Talentbäume werden gefällt, sind passé, meine Fähigkeiten lerne ich automatisch bei Stufenaufstiegen.

Fortan pries Blizzard die Vorzüge der Runen, die ich von Feinden erbeute und mit denen ich Fähigkeiten anpasste. Doch nun gibt's

auch die Zauberzeichen nicht mehr in ihrer angedachten Form, sie wurden in Talentmenü-Optionen umgewandelt, die ich ebenfalls durch Aufstiege freischalte – bis zur Maximalstufe 60 bekomme mein Held regelmäßig neue Runen. So soll die Entwicklung weiter motivieren, nachdem ich mit Stufe 30 die letzte Fertigkeit gelernt habe. Diese Motivations-Sackgasse war nach dem Wegfall der Talentbäume ein Kritikpunkt, der sich nun erübrigt. Zugleich opfert Blizzard aber die motivierende Hatz nach hochwertiger Runenbeute, was direkt auf den Kern der **Diablo**-Lust durchschlagen könnte.

Und ach, wenn's nur die Runen wären. Nach dem Rauswurf der Attributspunkte hatte Blizzard Talismane angekündigt, in die ich Tro-

Das ist neu: Blizzard wirkt planlos und unsouverän



Knallige Kämpfe und die Sammelsucht nach neuer Ausrüstung – davon lebt Diablo 3 weiterhin.



phären einsetzen kann, um Charakterwerte gezielt zu verbessern. Doch auch die Glücksbringer sind längst wieder out, meine Attribute beeinflusse ich nur noch über Ausrüstungs-Boni. Wobei sich auch die Namen und Auswirkungen der Werte in den letzten Monaten mehrfach geändert haben, nach einer »Alle Attribute sind für alle Helden gleich wichtig«-Phase hat nun doch wieder jede Klasse ihren Hauptwert. Dann wiederum sind kürzlich Gerüchte über Gegenstände aufgeflackert, die die Talente modifizieren – angedeutet von der italienischen Blizzard-Abteilung. Noch mal: Es geht mir gar nicht darum, ob all das gute oder schlechte Ideen sind. Es geht mir ums Hin und Her. Insbesondere das Charaktersystem, die Talente und Attribute, die Talismane und Runen hat Blizzard so oft geändert, umgeworfen und wieder geändert, dass sich ein Gedanke geradezu aufdrängt: Hätten die darüber nicht mal vorher nachdenken können? **Diablo 3** ist seit gefühlten 5.000 Jahren in der Entwicklung, und wir reden hier ja nicht von irgendwelchen Blumenmustern auf einer Magierrobe. Wie kann es sein, dass für ein Rollenspiel elementare Konzepte wie die Charakterentwicklung im letzten Entwicklungsjahr dermaßen durch die Mangel gedreht werden müssen?

Schon klar, was Blizzard darauf antworten wird: »Wir streben eben nach Perfektion«, »Andere Entwickler ändern in der Beta auch vieles, sagen es aber nicht«, »Wir verschieben Diablo 3 lieber, als es in einem Zustand zu veröffentlichen, der blabla«. Mag alles stimmen. Trotzdem wirkt der Änderungs-marathon auf mich planlos und un-

souverän. Ich kann mir ja nicht mal sicher sein, dass Blizzard nicht schon wieder alles umwirft, während ich diese Zeilen tippe – 15. Mai hin oder her. Dass das den Entwicklern selbst unangenehm ist, zeigt sich daran, dass sie Interview-Anfragen derzeit abblocken. Man will sich nicht mehr ständig verteidigen müssen, sondern **Diablo 3** fertig bekommen. Gut, damit kann ich mich anfreunden.

Nach wie vor nicht anfreunden kann ich mich mit dem Talentsystem. Da mag es noch so nett sein, mit den Runen herumzuexperimentieren – ich halte die Charakterentwicklung mit ihren Automatismen und ihrer beschnittenen Spezialisierung weiterhin für beliebig und damit für langweilig. Der meistzitierte Ausspruch des **Civilization**-Papstes Sid Meier greift eben auch hier: »Ein gutes Spiel besteht aus einer Abfolge interessanter Entscheidungen.« Und Entscheidungen sind eben nur dann interessant, wenn sie handfeste Folgen haben – und ich sie nicht jederzeit rückgängig machen kann, indem ich andere Fähigkeiten wähle. Mag ja sein, dass ich zu einer aussterbenden Spielerspezies gehöre, aber ich möchte eben auch mal nachdenken, wie ich meinen Helden entwickle. Ich möchte Entscheidungen treffen, mit denen ich dann leben und an denen ich mich ausrichten muss. Mein Feuermagier soll ein Feuermagier bleiben und sich nicht einfach in einen Eismagier verwandeln lassen. Zumindest nicht binnen fünf Mausklicks, eine teure Respec-Funktion zum Spezialisierungs-Wechsel wäre ja in Ordnung. Ein komplett beliebiges Charaktersystem reizt mich aber einfach nicht.

Blizzard hat die PvP-Arenen vorerst gestrichen, überlegt aber, sie nachzuliefern.



Okay, bislang hatte Blizzard stets betont, dass diese Beliebigkeit sich dank der Runenvielfalt und der damit verbundenen Möglichkeiten in Wohlgefallen auflösen würde. Doch angesichts des Änderungswahns scheinen die Entwickler selbst zu bezweifeln, dass ihr Talentsystem gut funktioniert. Und genau das ist es, was mich beunruhigt. Blizzard hat Vertrauen verspielt. Warum soll ich einem Entwickler glauben, der immer wieder seine Meinung ändert und Systeme offensichtlich nicht gründlich genug durchdenkt? All das sage ich ohne Hämme, sondern voller Sorge. Denn es gibt auf diesem Planeten wohl nicht viele größere **Diablo**-Fans und Bewunderer des bisherigen Blizzard-Gesamtwerts. Ob diese Sorge gerechtfertigt ist oder nicht – der 15. Mai wird's zeigen. **GR**