

Blizzards Pläne

DIE ZUKUNFT VON DIABLO

Kommt noch eine Erweiterung für Diablo 3? Oder arbeitet Blizzard gar schon an Diablo 4? Nach dem Rücktritt von Game Designer Josh Mosqueira analysieren wir alle Fakten und Gerüchte zur Zukunft des weltweit erfolgreichsten Action-Rollenspiels. Von Maurice Weber

Lange Zeit waren wir uns recht sicher, dass noch eine Erweiterung für Diablo 3 kommen würde. Schließlich hatte Reaper of Souls das Spiel erst vollends auf Kurs gebracht, mit dem Addon flogen Probleme wie das leidige Auktionshaus raus. Die Fans quitierten das mit 2,7 Millionen verkauften Exemplaren allein in der ersten Woche.

Bereits im August 2015 waren Diablo 3 und Reaper of Souls zusammen mehr als 30 Millionen Mal über die Ladentheke gegangen. Die Sache war also eindeutig: Aus die-

sem Spiel lässt sich noch einiges herausholen! Und es gäbe noch mehr als genügend Inhalte, mit denen man den Spielern ein zweites Addon schmackhaft machen könnte. Einen umfangreichen PvP-Modus zum Beispiel oder endlich den verflixten und schmerzlich vermissten Nekromanten!

Große Erweiterungspläne

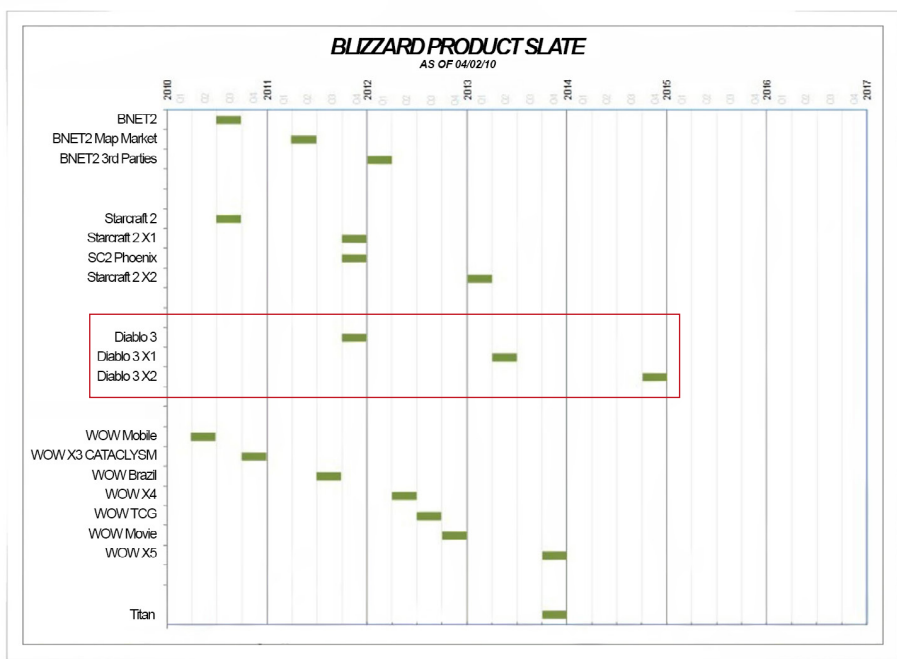
Ein schon 2010 geleakter Produktplan deutet tatsächlich auf zwei geplante Erweiterungen hin. Ob dieser wirklich authentisch ist,

ist bis heute nicht bestätigt. Auffällig aber: Er enthält bereits ein Warcraft-Sammelkartenspiel, das Mitte 2013 erscheinen sollte – und im August 2013 ging Hearthstone: Heroes of Warcraft in die geschlossene Beta. Veröffentlicht wurde es zwar erst 2014, aber so eine Verschiebung seit den ursprünglichen Plänen von 2010 scheint für Blizzard sogar noch vergleichsweise harmlos.

Vor 2013 konnte aber niemand außerhalb der Firma von Hearthstone wissen, erst dann wurde es offiziell angekündigt. Wenn der Plan also kein authentischer Leak ist, dann hat der Ersteller zumindest Blizzards Kartenspielpläne schon drei Jahre im Voraus verblüffend genau erraten. Was Diablo 3 angeht, so erklärte Jay Wilson bereits 2008 in einem Interview mit dem Musiksender MTV, dass man über Erweiterungen – also mehrere! – für das Spiel nachdenke. Auf der Blizzcon 2013 reagierte Josh Mosqueira auf die Frage nach einem zweiten Addon mit einem verhaltenen »Vielleicht«.

Gesucht: Ein neuer Diablo-Dompteur

Aber all dem zum Trotz fehlt von der zweiten Diablo-Erweiterung, die laut dem geleakten Plan eineinhalb Jahre nach Reaper of Souls hätte erscheinen sollen, weiterhin jede Spur. Stattdessen folgte einfach Patch auf Season auf Patch. Um Diablo 3 wurde es eher stiller als lauter, auf den Blizzcons 2014 und 2015 spielte es von allen Blizzard-Titeln klar die kleinste Rolle nach World of Warcraft, Hearthstone, Overwatch & Co. Gut, Reaper of Souls wurde seinerzeit auch auf der Gamescom angekündigt, die Ankündi-



Ein geleakter Produktplan listete 2010 noch zwei geplante Erweiterungen für Diablo 3 auf.



Sollte Reaper of Souls tatsächlich der Abschluss von Diablo 3 gewesen sein?

gung eines weiteren Addons könnte also direkt bevorstehen. Was aber dagegen spricht: Diablos Game Director Josh Mosqueira verließ Blizzard erst kürzlich in noch unbekannte Richtung, und das Team sucht aktuell nach einem neuen Leiter für ein angekündigtes Projekt. Er soll, so die Jobbeschreibung, Diablo in die Zukunft führen.

Zwei führende Designer, Don Vu und John Yang, wechselten dafür von Diablo ins Warcraft-Team und Lead World Designer Leonard Byoarsky sowie Chefautor Brian Kindregan nahmen ihren Hut. Zwar betont Blizzard, dass solche Personalwechsel völlig normal sind – aber dass Schlüsselmitarbeiter wie der Game Director und der Weltendesigner wegfallen oder neu besetzt werden, deutet zumindest darauf hin, dass das Diablo-Team gerade nicht mitten in der Entwicklung eines neuen Addons steckt. Und dass zwei Jahre nach Reaper of Souls noch ein neuer Game Director an Bord geholt wird, um jetzt erst mit einer zweiten Erweiterung loszulegen, wirkt ebenfalls unwahrscheinlich – wenn auch nicht unmöglich.

Die Indizien für ein Diablo 4

Bereits 2015 wurde außerdem ein neuer Art Director gesucht, ebenfalls für ein angekündigtes Diablo-Projekt, beworben als – Zitat – »Blizzards nächster Spielehit«. Im März 2016 kamen Ausschreibungen für einen Senior Concept Artist, einen Senior Character Artist und einen Lighting Artist dazu. Gerade Stellen wie den Art Director und Konzeptzeichner müsste man früh in der Entwicklung eines Spiels besetzen, um den Grafikstil festzuzurren. Und woran sie arbeiten, scheint so geheim zu sein, dass laut der Website BlizzPro.com die Diablo-Abteilung bei Blizzard seit 2015 abgesperrt und für Studiobesucher nicht zugänglich ist.

Die Jobausschreibungen liefern weitere Hinweise, dass es sich bei dem angekündigten Diablo-Projekt um ein völlig neues

Spiel handelt. Der Character Artist soll sich etwa mit Physically Based Rendering auskennen, einer modernen Technologie für fotorealistische Ingame-Objekte. Sie erlaubt

es Entwicklern, mit weniger Aufwand Texturen unter verschiedenen Lichtverhältnissen glaubwürdig darzustellen. Diese Technik kommt unter anderem in Grafikkrachern wie

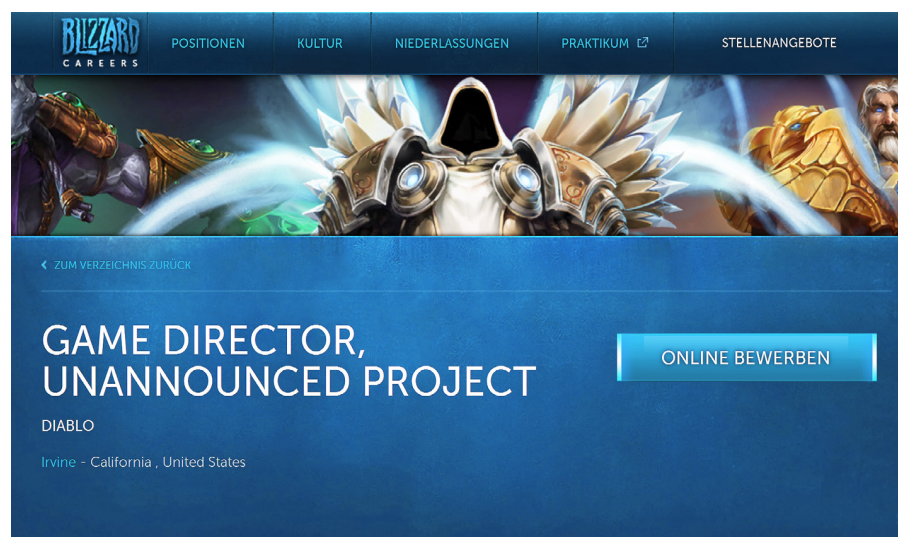
REQUIREMENTS

- ▶ A minimum of 4 years' game development experience, specifically creating real time character models in ZBrush and Photoshop (or equivalent 3D and 2D programs)
- ▶ Exceptional understanding of human / creature anatomy, color theory, values, form, shape language
- ▶ Strong knowledge of medieval weapon and armor design
- ▶ **Demonstrated proficiency with current surfacing techniques and PBR workflows**
- ▶ Self-motivated, humble, excellent communications skills, and a legendary team-player attitude

PLUSES

- ▶ AAA PC or console experience as a 3D character artist
- ▶ Solid foundation in the traditional arts, including but not limited to figure drawing, illustration

Der Senior Character Artist für das nächste Diablo muss Physically Based Rendering beherrschen.



Blizzard sucht aktuell einen Game Director, um Diablo in die Zukunft zu führen.



Maurice Weber
@Fr0ody42



Du weißt, dass du Luxusprobleme hast, wenn du dich über kostenlose Inhalte beschwerst. Und keine Frage, dass Diablo 3 selbst Jahre nach Release noch regelmäßig Patches mit neuen Gebieten, Items und Features kriegt, ist außergewöhnlich. Mit jedem Patch stürze ich mich sofort wieder ins Spiel, um mich durch das jüngste Update und alles, was es so zu bieten hat, zu metzeln. Aber der Sammeltrieb flaut meist ähnlich schnell wieder ab, wie er gekommen ist. Um länger frisch zu bleiben, bräuchte Diablo 3 größere und tiefergreifende spielmechanische Veränderungen. Kurzum: ein neues Addon! Klar, dass Version 2.4.0 gleich drei neue Gebiete brachte, war für Patch-Maßstäbe beachtlich. Aber ehrlich, wie stark bereichern sie das Spiel? Nach ein paar Spielstunden hat man alles gesehen. Danach werden sie nichts weiter als ein winziger weiterer Baustein für die zufälligen Nephalem-Portale und eine Handvoll neuer Schauplätze unter Dutzenden für die Kopfgelder. Ein letztlich kaum merkliches Stück Extra-Abwechslung, ein Sandkorn in der Wüste.

Die Season-Tretmühle wiederum funktioniert in Diablo 3 längst nicht so gut wie in Diablo 2 oder Path of Exile, dem derzeit stärksten Konkurrenten. Daran ist in erster Linie die Charakterentwicklung schuld. Wenn jeder Held auf Stufe 70 mangels verpflichtender Talentwahl grundsätzlich gleich ist, fehlt ein ganz wichtiger Anreiz, sich immer wieder neue Recken zu basteln und neue Fähigkeiten auszuprobieren. Nun habe ich grundsätzlich gar nichts gegen dieses System, ich kann ja frei mit meinen bereits hochgelevelten Charakteren experimentieren. Aber für die Seasons bleiben dann nur noch die recht mageren Belohnungen und der Wettstreit auf den Ranglisten, der aber ohnehin nur für die besten Spieler relevant ist. Im Gegensatz zu Path of Exile bietet Diablo 3 auch nicht mit jeder Season neue einzigartige Mechaniken oder neue Monster, die dem neuerlichen Durchlauf zusätzliche Würze verleihen.

Man vergleiche all das mal mit der gewaltigen Umwälzung, die Reaper of Souls seinerzeit lostrat! Eine neue Klasse, die Spieler zu Tausenden ans Charakter-Zeichenbrett trieb. Ein fünfter Akt, der mit seinen stärker zufallsgenerierten Gebieten die langfristige Abwechslung drastisch nach oben schraubte. Und natürlich viele der Spielmechaniken, die das Spiel überhaupt erst zu der motivierenden Beutejagd machten, die es heute ist, darunter der komplette Abenteuermodus mit Kopfgeldern und Nephalem-Dungeons und die Mystikerin, bei der ich Item-Eigenschaften neu auswürfeln kann. Mal wieder eine groß angelegte Erweiterung stünde Diablo 3 allemal deutlich besser zu Gesicht, als mit Patches stetig kleinere Einzelmechaniken anzudocken.



PBR kommt unter anderem in Star Wars Battlefront zum Einsatz, aber nicht in Diablo 3.

Star Citizen oder Star Wars: Battlefront zum Einsatz – aber nicht in Diablo 3. Dessen Engine ist viel zu alt dafür, und so einen großen technischen Sprung würde man von einem einfachen Addon nicht erwarten.

Keine Einnahmen, keine Zukunft

Dazu kommt, dass Diablo 3 seit der Abschaltung des Auktionshauses eins der ganz wenigen Blizzard-Spiele ohne konstanten Einnahmestrom ist. Vom Addon-Modell ist das Studio bei all seinen neueren Titeln wie Hearthstone, Heroes of the Storm und Overwatch zugunsten von Ingame-Käufen abgerückt. Mit Legacy of the Void erschien kürzlich die letzte große Starcraft-Erweiterung, dafür wurden für die Zukunft kleinere DLCs wie Novas Geheimmissionen angekündigt. Nur World of Warcraft wird weiterhin klassisch erweitert, aber hier war das noch nie die einzige Geldquelle, Stichwort Abogebühren. Es ist also möglich, dass es gar nicht mehr in Blizzards Politik passt, Diablo 3 alle paar Jahre mit Erweiterungen zu versorgen. Im asiatischen Raum gab's sogar schon Mikrottransaktionen für kosmetische Items.

Aufklärung noch 2016?

Während die Versionen 2.3 und 2.4 nochmal richtig große Inhaltspatches mit neuen

Gebieten und wichtigen Zusatzfunktionen wie Kanais Würfel waren, fielen 2.4.1 und die kommende Version 2.4.2 deutlich kleiner aus. Möglich, dass 2.4 noch Features enthielt, die ursprünglich für ein Addon geplant waren, das nun doch nicht mehr kommt. Und nachdem die letzten Addon-Inhalte per Patch an den Mann gebracht wurden, sind jetzt nur noch kleinere Updates angedacht, um das Spiel am Laufen zu halten. Dies ist freilich Spekulation – aber in Anbetracht aller Indizien glauben wir nicht, dass derzeit an einem Addon für Diablo 3 gearbeitet wird. Ein völlig neues Spiel, potenziell also Diablo 4, wirkt da deutlich wahrscheinlicher. Auch wenn sich derzeit noch nicht absehen lässt, wie das aussehen könnte. Mehr wie Diablo 2? Mehr in Richtung Online-Rollenspiel? Oder was ganz anderes? Free2Play?

Ein letztes Gerücht soll hier nicht unerwähnt bleiben, obwohl es nicht bestätigt ist: Angeblich erklärte ein Diablo-Communitymanager auf der Blizzcon 2015, dass es vielleicht auf der Hausmesse der Entwickler zwar wenig Neues gab – aber Diablo-Fans auf der Blizzcon 2016 Anfang November »durchdrehen« werden. Hoffentlich stimmt's! Und hoffentlich vor Freude und nicht aus Enttäuschung. ★



Kostüme hin oder her – was Neuigkeiten angeht, waren die letzten Blizzcons enttäuschend.

UNSER PERFEKTES DIABLO 4

Zurück zu alten Tugenden? Auf in eine ruhmreiche MMO-Zukunft? Mehr Story? Mehr Drama? Das wünschen sich die GameStar-Redakteure für Diablo 4.

Phil will eine offene Welt

Philipp Elsner (@GameStar_de)

Da Blizzard ja ursprünglich bereits für Diablo 3 eine Open World mit riesigen Helden-Partys geplant hatte, wünsche ich mir genau das für den Nachfolger! Wäre es nicht fantastisch, in Diablo 4 eine riesige und komplett frei begehbare Karte mit unterschiedlichen Klimazonen zu erkunden? Und das auch mal gemeinsam mit 20 anderen Spielern? Gemeinsam könnte man geheime Dungeons entdecken, besonders hartnäckige Bosse erledigen und sich danach in einem Dorf in der Nähe erholen. Vielleicht könnte man dort aber nicht nur Rast machen, sondern sein Lager aufschlagen, ausbauen, Handel treiben, dann sein eigenes Haus und schließlich eine eigene Festung errichten? Ich weiß nicht, ob das noch Diablo wäre – aber ich würde es gerne spielen.



Markus will Tote beschwören

Markus Schwerdtel (@kargbier)

Ja, ich weiß, Diablo 3 ist nah an der Perfektion. Trotzdem wünsche ich mir für einen vierten Teil quasi eine Rückkehr zu Diablo 2. Nicht, weil das der beste Teil war, dazu gab es vor allem am Anfang noch zu viele Nickeligkeiten. Zum Beispiel die augenfeindliche Auflösung von 640 mal 480 Pixeln. Dafür hatte Diablo 2 den allerbesten Helden: den Totenbeschwörer! Genau den brauche ich auch in Diablo 4. Blizzard muss da gar nicht groß an den Fertigkeiten basteln. So lange ich meine Skelettmagier, Golems und Knochenzauber habe, bin ich glücklich. Und natürlich die Leichenexplosion. Es geht einfach nichts über das befriedigende Gefühl, wenn eine Feindhorde von den zerberstenden Kadavern ihrer Ex-Kameraden ins Jenseits gefetzt wird.



Maurice will's klassisch

Maurice Weber (@Froody42)



Ich kann die Befürchtung nicht loswerden, dass Blizzard mit dem nächsten Diablo mehr in Richtung MMO gehen wird – vielleicht, weil man das als stärker im Trend wahrnimmt oder weil sich Onlinetitel besser mit den Free2Play-Modellen und Mikrotransaktionen vertragen, die bei Blizzard immer mehr an Bedeutung gewinnen.

Tatsächlich müsste ein Diablo 4 für mich keine große Revolution sein, sondern vor allem die klassischen Stärken der Serie fortführen: haufenweise coole Items, die meine Sammelsucht befeuern, und eine herrlich finstere Welt nach dem Vorbild von Diablo 2 oder Westmark aus Diablo 3, dann kann so viel schon mal nicht schiefgehen. Ach, und das Allerwichtigste habe ich fast vergessen: siehe Markus.

Dimi will's düster

Dimitry Halley (@dimi_halley)

Für Diablo 4 kann ich mir sogar zwei verschiedene Marschrouten vorstellen. Nummer eins: ein Remake des ersten Diablo, in dem ich die emotionale Tragweite dieser düsteren Geschichte wirklich spüren kann. Schließlich wurde die Story später durch sogenannte »Retcons« komplexer gemacht, als sie 1996 war. Ein Fürstensohn steigt in die tiefsten Tiefen einer uralten Gruft, zerstört den untoten Körper seines eigenen Vaters und wird am Ende von der finsternen Macht Diablos korrumpiert. All die Leute, die ihm bei seiner Quest geholfen haben, sind verdammt – allen voran der arme Schmied Griswold. Mein eigener Held wird zur schlimmsten Plage der Welt. Dark-Fantasy-Dramatik nach meinem Geschmack! Nummer zwei wäre das, was Phil Elsner vorschlägt.

