

Die Zukunft der Action-Rollenspiele

# TEUFLISCHE ZUKUNFT

Diablo feierte 2016 seinen zwanzigsten Geburtstag, doch von Diablo 4 fehlt bisher jede Spur. Arbeitet Blizzard an einem Diablo-MMO, wird das nächste Spiel der Serie Free2Play oder gar ein Dark Souls »Light«? Wir analysieren und fragen uns, wie die Zukunft des Genres und im Speziellen von Diablo aussehen könnte. Von Manuel Fritsch

Diablo begründete Ende 1996 das Genre der Action-Rollenspiele, das derzeit allerdings stagniert. Auch, weil sich bei der Mutterserie so wenig tut: Diablo 3 erschien am 15. Mai 2012, zwei Jahre später folgte die bisher einzige Erweiterung Reaper of Souls. Seitdem herrscht ereignisarmes Grinden im Universum, eine Saison folgt auf die nächste. Die Fans sehnen ein zweites Addon oder gar Diablo 4 herbei, doch Blizzard behandelt die Marke aktuell stiefmütterlich. Statt echten Fortschritts oder zumindest eines neuen

Story-Aktes gibt's lediglich den Totenbeschwörer-Klasse als Fanservice-DLC sowie einen Retro-Dungeon zum Diablo-Jubiläum. Das mag dem zeitweiligen Vakuum an der Studiospitze geschuldet sein. Diablos Game Director Josh Mosqueira verließ Blizzard im Juli 2016, nach einer Stellenausschreibung scheint inzwischen ein neuer Leiter für ein »Projekt im Diablo-Universum« gefunden zu sein. Dieser neue Chefentwickler soll, so die Jobbeschreibung, Diablo in die Zukunft führen. Blizzard-Mitgründer und Vizepräsident Frank Pearce versicherte den Fans auf der Blizzcon-Hausmesse, dass man sich der Marke trotz aller Unkenrufe auf »lange, lange Sicht« verpflichtet fühle. Wie kann es also weitergehen mit Diablo, mit dem Genre im Allgemeinen? Wir werfen einen Blick in die Kristall-Manakugel.

## Will Blizzard kein Geld verdienen?

Fragt sich zuerst, warum Diablo 3 derart auf Sparflamme weitergeführt wird. Wenn zum 20. Serienjubiläum weder Nachfolger noch Addon angekündigt wird, wann dann? Das verwundert vor allem, wenn man bedenkt, dass Diablo seit der Schließung des ungeliebten Echtgeld-Auktionshauses keinen konstanten Geldfluss mehr abwirft, um den Serverbetrieb zu finanzieren. Mikrotransaktionen oder regelmäßige DLCs sind Fehlanzeige, obwohl die potenzielle Zielgruppe dafür gigantisch wäre: Diablo 3 hat sich plattformübergreifend über 30 Millionen Mal verkauft und eine immens aktive Spielerschaft. Warum bedient Blizzard diese Community nicht? Zumal man dank des Erfolgs von Hearthstone (über 50 Millionen registrierte Spieler) und Overwatch (bislang



BILL ROPER



Action-Rollenspiele sind natürlich ein faszinierendes Genre, weil sie sich ständig neu erfinden, um neue Technologien und Spielplattformen auszunutzen. Sie sind auf einem PC genauso spannend und fesselnd wie auf einer Konsole oder einem Mobilgerät. Für den Spielfluss sorgen das kontinuierliche Tempo, die Charakter-Entwicklung und -Modifikationen sowie der Antriebe, dem nächsten Ziel nur noch einen weiteren Schritt näherzukommen. Ich denke, dass wir in der Zukunft des Genres mehr Interaktivität zwischen den einzelnen Spielern sehen werden, erhöhte Komplexität bei den Details der Charaktere und ihrer Ausrüstung sowie Spielwelten, in die man noch mehr eintauchen kann. Neue Technologien wie AR und VR werden die Entwicklung einiger unglaublich fesselnder Erlebnisse erlauben!



In Diablo 3 herrscht weitgehend Stillstand. Lediglich die Nekromantenklasse reicht Blizzard im kommenden Jahr als kostenpflichtigen DLC nach.



Borderlands (hier Teil 2) sieht aus wie ein Shooter, ist im Herzen aber ein waschechtes Action-Rollenspiel.

über 20 Millionen Verkäufe) zuletzt gute Erfahrungen mit »Service-Spielen« gemacht hat, also mit Titeln, die ihre Käufer über einen langen Zeitraum binden und durch den Verkauf von Kartenpaketen und Lootboxen regelmäßige Einnahmen abwerfen. Warum ignoriert man dieses Potenzial bei Diablo?

Die Schlussfolgerung kann nur lauten, dass Blizzard bereits am Nachfolger arbeitet, daher keine Kapazitäten in eine zweite Erweiterung stecken möchte – und womöglich eine Umstellung des Finanzierungsmodells von Diablo 3 erwägt. Der kostenlos spielbare Konkurrent Path of Exile zeigt, dass ein faires Free2Play-Konzept mit optionalen, kosmetischen Items gegen Bezahlung funktionieren kann. Spätestens zur Ankündigung von Diablo 4 würden die Verkaufszahlen des dritten Teils ohnehin zurückgehen. Was böte sich da Besseres an, als die Einstiegshürde fürs laufende Spiel zu senken und gleichzeitig neue Einnahmequellen zu erschließen, die Diablo 3 sogar über den Start eines Nachfolgers hinaus am Leben erhalten? Diablo 3 an die Herz-Lungen-Maschine Free2Play anzuschließen, bräuchte Zeit, um in Ruhe an Diablo 4 zu arbeiten. Doch wie müsste der Nachfolger aussehen?

### Die ISO-Norm

Ein neues Diablo kann kein »Diablo 3,5« werden – das dürfte Blizzard klar sein. Denn jedes klassische Action-Rollenspiel wird automatisch mit Diablo 3, Path of Exile & Co. verglichen – mit Spielen also, die dank Add-ons längst ein facettenreicheres Endgame bieten, als es ein neues Diablo zum Start könnte. Es ist Zeit, den nächsten Schritt zu gehen. Vermutlich wird Diablo 4 daher erst präsentiert, wenn Blizzard einen Weg gefunden hat, sich von den Vorgängern und der Konkurrenz abzuheben. Die isometrische Sicht, die wir seit 1996 in Diablo und fast durchgängig allen Rivalen von Titan Quest über Torchlight bis hin zum aktuell im Early

Access spielbaren Wolcen erleben, funktioniert zwar nach wie vor gut. Trotzdem fühlt sich alles sehr, vielleicht zu sehr nach Diablo an, um noch zu überraschen. Blizzard darf sich nicht erneut selbst kopieren, sondern muss neue Wege suchen.

Die Entscheidung, Diablo 3 erneut in die isometrische Perspektive zu verfrachten, war übrigens nicht selbstverständlich. Laut Jay Wilson, dem damaligen Game Director, habe das Team bereits 2006 genau überlegt, welches Spielgefühl man vermitteln möchte und welche Kameraperspektive dazu passen würde. »Zu diesem Zeitpunkt hatten wir das Gefühl, dass wir in diesem Gameplay-Kontext noch mehr zu erzählen und zu zeigen haben«, antwortete Wilson jüngst einem Twitter-User. Er führt aus, dass das typische »Diablo-Feeling« durchaus auch in einer Third-Person-Perspektive denkbar wäre. »Solange man den Spielern damit etwas Neues, Interessantes bieten kann. Stagnation bedeutet immer Langeweile.« Jay Wilson hat Blizzard 2013 verlassen, aber nicht, ohne vorher im Talk »Shout at the Devil: The Making of Diablo 3« auf der

Entwicklerkonferenz GDC Einblicke in seine Designphilosophie zu geben, die auch Rückschlüsse auf ein mögliches Diablo 4 zulassen. Die Botschaft: Gerade Fortsetzungen erfolgreicher Spielkonzepte müssen die Balance zwischen Innovation und Sicherheit finden. Eine »zu sichere« Neuauflage langweilt, eine zu andersartige irritiert. Um diese Balance zu halten, haben Wilson und sein Team die sieben Grundpfeiler von Diablo analysiert und versucht, jede Designentscheidung und Neuerung daran zu messen.

### Die sieben Stützpfiler des Genres

Diese sieben Grundpfeiler sind laut Wilson Zugänglichkeit, vielfältige Anpassungsmöglichkeiten, mächtige Helden, zeitlich perfekt abgestimmte Belohnungen, ein hoher Wiederspielwert, ein interessantes Setting und der kooperative Multiplayer. Wilson betont, dass Dinge wie Kameraperspektive, Farb- und Lichtstimmung oder die Bedienung nur eine Nebenrolle spielten und reine Designentscheidungen seien. Ein Diablo könnte problemlos auch in echtem 3D funktionieren – keine ganz neue Idee. Einige ehemalige



Bei der Atmosphäre könnte sich Blizzard am PS4-exklusiven Bloodborne orientieren.

## Kommende Action-Rollenspiele



### Lost Ark

Das koreanische MMO befindet sich aktuell im geschlossenen Betatest, sieht hervorragend aus und bietet spektakuläre Bosskämpfe mit Dutzenden Spielern. MMO typische Aktivitäten wie Angeln und Crafting dienen als Nebenbeschäftigung. Eine Ankündigung für Europa steht jedoch noch aus.



### Exanima

Auf den ersten Blick wirkt Exanima wie ein klassisch-hässlicher Dungeoncrawler. Die Besonderheit stellt hier die physikalisch korrekt berechnete Kampfmechanik dar. So kann es auch sinnvoll sein, in einen Gegner hineinzulaufen, um seine Ausholbewegung mit dem Schwert zu unterbinden.



### Seven: The Days Long Gone

Eine Handvoll ehemaliger Witcher-Entwicklern arbeiten derzeit an diesem nicht-linearen Sandbox-Spiel, das sie als Thief aus der isometrischen Perspektive beschreiben. Parkour-artiges Klettern und Anschleichen führen hier zum Ziel, Kämpfe sind nicht die einzige Option.



### Wolcen: Lords of Mayhem

Das auf Kickstarter unter dem Namen Umbra gestartete Action-Rollenspiel hat über 400.000 US-Dollar eingesammelt und ist aktuell im Early Access spielbar. Dank CryEngine glänzt Wolcen mit schicken Effekten; spielerisch interessant sind das klassenlose Skillsystem und der Häuserbau.

Blizzard-Mitarbeiter gründeten bereits 2003 unter der Leitung von Bill Roper die Flagship Studios mit dem Ziel, die Diablo-Mechanik mit Hellgate: London in ein futuristisches, von Monstern überranntes London zu versetzen. Geschossen wurde in der Ego-, das Schwert geschwungen in der Third-Person-Ansicht. Eigentlich eine coole Idee und ein logischer Fortschritt für das Action-Rollenspiel, doch Hellgate flopte trotz medialer Aufmerksamkeit und finanzieller Unterstützung von EA. Rückblickend wird klar, dass das Team sich nicht nur übernommen, sondern auch Diablo-Grundsäulen ignoriert hatte. Hellgate hatte ein abschreckendes Finanzierungsmodell (man konnte Abgebühren bezahlen, bekam aber fast nichts dafür), langweilte mit monotonem Quest- und Leveldesign und ist bis heute bekannt für sein umständliches Inventarsystem. Bei einem auf das Beutesammeln ausgelegten Spiel ein nicht zu unterschätzendes Problem.

Dass der Misserfolg von Hellgate: London nicht zwangsläufig bedeutet, dass ein Diablo 4 in 3D gar nicht funktionieren kann, zeigt Borderlands. Der Shooter von Gearbox hat auf den ersten Blick wenig mit Diablo gemeinsam, seine Welt ist comicbunt, und man kämpft sich primär mit Schusswaffen durch Gegnermassen. Auf den zweiten Blick wird aber deutlich, dass die Entwickler sich gehörig von den wichtigsten Merkmalen eines Action-Rollenspiels inspirieren ließen und es gekonnt ins Shooter-Setting übertrugen. Borderlands ist zugänglich und bietet dank seiner Talentbäume zahlreiche Anpassungsmöglichkeiten für Helden. Nach jedem Kampf gibt es neue, zufällig ausgeworfene Waffen und Items, die sich – eher untypisch für einen Shooter – in Milliarden Kombinationsmöglichkeiten unterscheiden und in Seltenheitsstufen unterteilt sind. Borderlands ist ein Diablo in der Haut eines Comic-Shooters. Doch um bei Wilsons Säulenkonzept zu verweilen: Was würden Diablo und das Genre von der neuen Perspektive gewinnen?

sich, die Souls-Spiele von From Software genauer zu betrachten. Der größte Unterschied zwischen Diablo und Dark Souls liegt eindeutig in Spieltempo sowie Schwierigkeitsgrad. Souls-Spiele sind berüchtigt für ihren hohen Anspruch an Konzentration und Können, sie bestrafen bereits kleinste Fehler und nehmen keine Rücksicht. Viele Spieler trauen sich erst gar nicht an die Spiele von From Software heran, aus Selbstschutz vor Frust. Thematisch und atmosphärisch sprechen beide Serien jedoch eine sehr ähnliche Zielgruppe an. In beiden herrscht eine düstere, bedrückende Stimmung, in der einige mächtige Helden gegen eine Übermacht an bösen Dämonen vorgehen. Den Ehrgeiz, sich permanent zu verbessern, um irgendwann stark genug zu sein und den Endboss zu erledigen, wecken beide Spiele. From Software weigert sich nur, seine Spiele einfacher zu gestalten. Mit einem Diablo 4 in Third Person könnte Blizzard es also gelingen, genau die Spieler anzusprechen, denen die Souls-Spiele zu schwer sind, aber sich von der finsternen Welt und dem Setting angezogen fühlen. Erst recht, wenn die Schauplätze so stimmungsvoll wären wie die düstere Kathedrale des PS4-exklusiven Souls-Ablers Bloodborne.



### DAVID BREVIK



Der Action-Rollenspielmarkt müsste ein wenig aufgemischt werden. Das Genre beginnt zu stagnieren und zieht die Leute nicht mehr so stark an wie früher. Um es richtig voranzubringen, muss das Genre mit neuen Formen von Interaktion, Community und Wettkampf bereichert werden. Gute Entwickler können jedes Genre neu beleben, indem sie dessen Grundkonzepte auf eine frische, kreative und ganz besondere Weise anwenden. Ich finde, dass es wichtig ist, in die Vergangenheit zu blicken, um sich auf bewährte Mechaniken zu verlassen. Aber um das Genre voranzubringen, müssen Entwickler auch auf neue Technologien und Geschmäcker eingehen und verstehen, wie die Leute heutzutage spielen und sich Spiele anschauen.



Hellgate: London hat bereits gezeigt, dass ein Diablo in 3D funktionieren könnte.



### Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr

Die Van-Helsing-Macher arbeiten an diesem Action-Rollen-spiel, dessen Storykampagne in eine persistente Online-Sandbox übergeht, deren Schicksal wir mit Events und Gruppenmissionen beeinflussen. Zufallsgenerierte Maps erhöhen den Wiederspielwert sorgen.



### Vikings: Wolves of Midgard

Weil unser Held nicht endlos viel aushält, ist in Vikings Bewegung Trumpf: Mit Ausweichrollen entzerren Feindgruppen, um die Gegner einzeln aufs Korn zu nehmen. Wenn wir uns nicht regelmäßig aufwärmen, kann uns sogar die Kälte umbringen.



### Lineage Eternal: Twilight Resistance

Spielerisch soll das Hack&Slay-MMO an Diablo erinnern, aber auch auf mobilen Plattformen laufen. Bislang gab es beeindruckende Massenschlachten und coole Instanz-Bosskämpfen zu sehen, die wir gemeinsam mit drei KI-Kameraden bestreiten – ein interessantes Konzept.



Die harten Strafen und der hohe Frustrationsfaktor müssten in einem »Diablo's Souls« dem typischen »Flow« weichen. Während bei der Souls-Reihe jedes Erfolgserlebnis mit Blut, Schweiß und zerbrochenen Gamepads bezahlt werden will, surfen Diablo-Spieler auf einem nicht enden wollenden Strom aus Belohnungen und dem verbundenen Glückshormon-Ausstoß. Natürlich gepaart mit der Beutespirale aus seltenen Waffen, aufeinander abgestimmten Rüstungssets, Runen und Edelsteinen. Für Spieler auf der Suche nach einer Herausforderung dürfte Blizzard mit hoher Wahrscheinlichkeit auch in Diablo 4 einen Hardcore-Modus anbieten, in dem bereits der erste Tod endgültig ist. Was Diablo 4 im Umkehrschluss auch für Dark-Souls-Spieler interessanter macht.

Grundlegend ändern muss sich in einem Third-Person-Diablo die Steuerung. Seit der

Konsolenportierung von Diablo 3 steht selbst für viele PC-Spieler fest, dass sich Action-Rollenspiele sehr gut direkt steuern – in diesem Fall mit dem Gamepad, aber warum nicht auch per Maus und WASD? Denn das aktive Bewegen, Ausweichen und Zielen lässt die Kämpfe auf PS4 und Xbox One deutlich spannender und emotionaler wirken als das klassische Hotkey-Drücken. Eine Umstellung des Kampfsystems hin zu einem auf Geschicklichkeit und Timing basierenden System à la Dark Souls scheint in der 3D-Perspektive deutlich intuitiver und naheliegender und würde den Perspektivenwechsel zusätzlich aus Gameplaysicht rechtfertigen. Wenn dann noch die Gegendertypen abwechslungsreich sind und unterschiedliche Vorgehensweisen erfordern – hey, warum nicht? Zumal Feinde mit Charakter schon immer eine Stärke von Diablo waren, wer er

innert sich nicht mit wohliger Grausen an die Dschungelknilche von Diablo 2?

### Diablo als MMO

Der zweite Punkt, mit dem sich ein mögliches Diablo 4 von Vorgänger- und Konkurrenzspielen abheben könnte, wäre eine Anlehnung ans MMO-Genre. Lässt sich aus Diablo ein Online-Rollenspiel machen, in einer persistenten Welt mit Tausenden zeitgleich agierenden Spielern? Es käme zumindest auf den Versuch an. Die beiden derzeit in Korea entstehenden Spiele Lost Ark und Lineage Eternal sind Blizzard in dieser Hinsicht bereits weit voraus. Beide Titel versprechen, das Diablo-Gefühl in eine große, offene Welt zu transportieren, inklusive spektakulärer Bosskämpfe – allerdings in der gewohnt isometrischen Sicht. Wie in MMOs üblich, sollen dabei nicht nur das



In Lineage Eternal soll es gewaltige Belagerungsschlachten geben. Warum nicht auch in einem Diablo-MMO?



Path of Exile finanziert sein Free2Play-Modell mit dem Verkauf kosmetischer Items.

Kämpfen, sondern auch Nebenjobs wie Crafting und Angeln eine Rolle spielen. Zugleich darf Diablo nicht zu kompliziert werden: Zugänglichkeit ist laut Wilson ja eine der Kernsäulen für den »Flow«. Wer sich in ein ausgefeiltes Crafting-System erst einarbeiten muss, kann auch ein klassisches MMO spielen – und wird abgeschreckt. Dann lieber ein klassisch kampfbasiertes Spiel mit überschaubarem Handwerk à la Diablo 3. Da erbeutet man lediglich Rezepte und Standardzutaten, das Ergebnis wird ausgewürfelt. Für ein Action-Rollenspiel reicht das.

Doch hat Blizzard als Betreiber von World of Warcraft ein Interesse daran, ein zweites MMO zu etablieren? Das Umherstreifen, Kämpfen sowie Beutesammeln in einem Diablo-MMO müsste zumindest weiterhin auch die große Zahl an Singleplayer- und

Koofans ansprechen. Eine Storykampagne wäre Pflicht. Der MMO-Aspekt würde zugleich das Endgame beleben, mit kniffligen Bossen und Dungeon-Raids, bei denen echtes Teamplay und geschicktes Kombinieren der Klassen- und Rüstungsfähigkeiten gefragt sind. Auch Instanz-Bosskämpfe ließen sich ja alleine bestreiten, so wie in Lineage Eternal, das uns drei KI-Begleiter zur Seite stellt, deren Klassen und Werte wir selbst bestimmen. Wir können sogar jederzeit unseren Helden wechseln und stattdessen einen Kameraden steuern – eine hervorragende Idee! Der Gedanke eines Diablo-MMOs ist dabei keineswegs neu: Das ursprüngliche Diablo-Mutterstudio Blizzard North arbeitete bereits Anfang der 2000er am Prototypen mit Online-Rollenspiel-Anleihen. Sogar PvP-Schlachten wären darin denkbar. Ein Spieler-gegen-Spieler-Modus war bereits für Diablo 3 angekündigt, wurde vor der Veröffentlichung aber gestrichen. Aus nachvollziehbarem Grund, denn Spielergefechte lassen sich in Action-Rollenspielen schwer ausbalancieren, weil jeder Held völlig unterschiedliche Ausrüstung erbeutet. Doch auch das ließe sich lösen, indem man beispielsweise allen PvP-Streitern automatisch ein Standard-Rüstungsset für ihre Klasse zuweist. Um zu motivieren, muss ein PvP-Modus zugleich mehr bieten als einfache Are-

nakämpfe. Zum Beispiel könnte man Burgen erobern. Oder Kathedralen. Oder Höllentore.

### Parallelgesellschaft in Sanktuario

Der momentane Diablo-Stillstand ließe sich also als Ruhe vor dem Sturm deuten. Blizzard könnte das Genre voranbringen – und muss es auch, um Diablo 4 von den Vorgängern und Rivalen abzuheben. Wer unsere Gedankenexperimente zu modern und zu weit weg vom alten Diablo findet, muss sich ebenfalls nicht grämen. Dank Free2Play-Modell kann Diablo 3 in naher Zukunft wieder mit Inhaltsnachschub und Patches versorgt werden. Eines dürften die Entwickler zudem aus dem Erfolg Hearthstone und Overwatch gelernt haben: Es könnte sinnvoll sein, auch Diablo 4 erstmal in kompakterem Umfang zu veröffentlichen und dann sukzessive auszubauen, auch nach den Wünschen der Fans. Etwa mit regelmäßigen Inhaltspatches, die kostenlos neue Klassen und Gebiete bringen, sowie einmal im Jahr mit einem großen Addon, das ein zusätzliches Storykapitel und größere spielerische Änderungen einführt – etwa eine höhere Maximalstufe.

Möglicherweise kopiert Blizzard gar das hochgelobte DLC-System von Rainbow Six: Siege, bei dem grundsätzlich alle neuen Inhalte gratis erscheinen. Man muss nur genügend Ingame-Währung erspielen, um sie freizuschalten; Season-Pass-Besitzer bekommen sie lediglich etwas früher. Das ist nicht nur fair, sondern verhindert auch die Spaltung der Community, die entstünde, wenn jeder Spieler unterschiedliche Addons kauft. Und natürlich könnte Diablo 4 wie Path of Exile in einem Ingame-Shop gegen Echtgeld kosmetische Gimmicks feilbieten, etwa Item-Skins und Begleiter. Diablo 4 als Action-Rollenspiel-Service – das mag traditionellen Spielern missfallen, wäre für Blizzard aber ein gangbarer und wirtschaftlich sinnvoller Weg. Egal, ob dieses neue Diablo dann wie Hearthstone als Free2Play-Spiel oder wie Overwatch als »Einmal kaufen, dann spielen«-Titel erscheint: Wir sind uns sicher, dass das Genre der Action-Rollenspiele das Konzept des »Looten und Levelns« noch nicht zu Ende erzählt hat. ★



### ERICH SCHAEFER



Ich habe keine große Meinung zur Zukunft der Action-Rollenspiele – hauptsächlich, weil ich nur sehr wenig über den derzeitigen Stand des Genres weiß. Ich persönlich spiele keine Action-Rollenspiele, mit Ausnahme meiner eigenen Titel (ich hatte erst neulich wieder einen Torchlight-2-Rückfall). Ich vermute, dass es inzwischen ein solides Genre mit einer Schwemme an Titeln ist, und glaube nicht, dass sich das ändern wird. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ich eines Tages wieder ein Action-Rollenspiel machen werde. Und es wird genau dasselbe wie früher sein, mit einer Menge Zufallselemente, »Paper Doll«-Ausrüstungsslots, Talentbäumen, Punkten, die du beim Leveln in deine Attribute stecken kannst, »chaotischer« Balance und sehr, sehr viel süßer Beute. Haben andere Leute das Genre verfeinert und verbessert? Ich weiß es nicht – und es ist mir auch ziemlich egal. Ich bin alt und ein Gewohnheitstier, aber ich weiß, was mir gefällt.



Overwatch ist als langlebiger »Online-Service« angelegt. Warum nicht auch Diablo 4?