

## Diablo 4

## DIE RETTUNG DER SERIE?

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 2020

**Unser Blizzcon-Abgesandter Maurice hat Diablo 4 gespielt und ver-  
rät: Es sieht auf den ersten Blick  
wie der perfekte Nostalgietrip  
aus. Aber nicht auf den zweiten.**

Von Maurice Weber

»Don't you guys have phones« war doch tatsächlich der erste Satz, den ich bei meiner Blizzcon-Ankunft zu hören bekam. Eine Gruppe Diablo-YouTuber und Fans spielte in der Hotel-Lobby Cards Against Humanity – ihr wisst schon, dieses Spiel, in dem man möglichst gemeine Textbausteine zu noch gemeineren Sätzen zusammenschnipseln muss. Nur eben in einer selbstgemachten Diablo-Variante! Ein interessantes Vorzeichen für die Blizzcon, die diese Serie doch nach dem Debakel von 2018 retten sollte. Nach dem Aufschrei letztes Jahr hatte Blizzard eigentlich gar keine andere Wahl mehr,

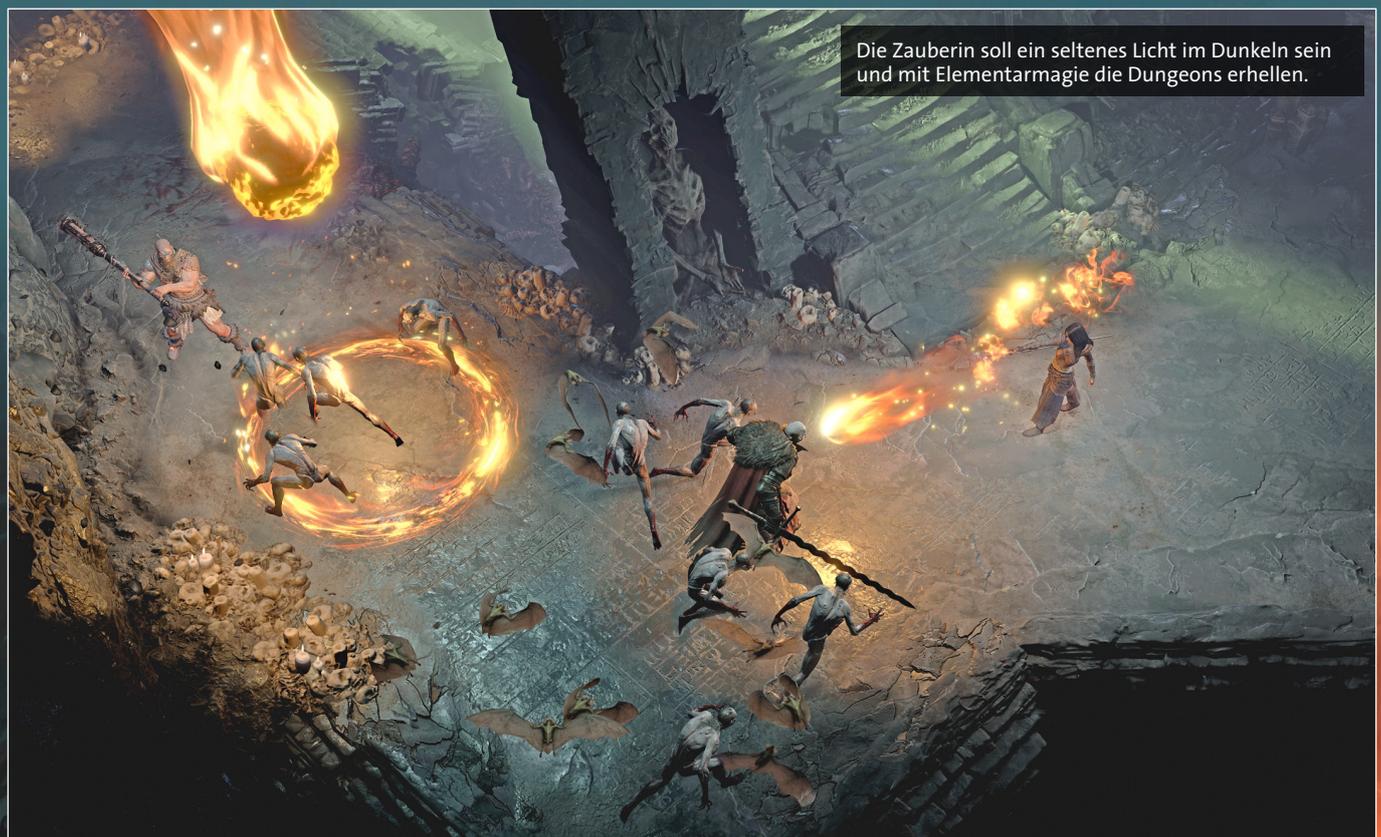
als endlich die Katze aus dem Sack zu lassen! Und dieses alberne Kartenspiel illustrierte gleich nochmal sehr prägnant, warum: Das war der harte Kern der Fangemeinde, der da spielte. Influencer, die ihren Lebensunterhalt mit Diablo 4 verdienen, und Community-Mitglieder, die die Reise zur Blizzcon auf sich nehmen. Aber selbst die waren inzwischen verbittert.

Doch wie sich herausstellen sollte, hatte der Entwickler dieses Jahr endlich das im Gepäck, auf das sie alle (genau wie ich!) gewartet hatten: Diablo 4! Aber ist es denn nun auch wirklich das Spiel, auf das wir alle gewartet haben? Das habe ich beim Anspielen auf der Messe und im Interview mit Game Director Luis Barriga und Art Director John Mueller herauszufinden versucht. Und ganz ehrlich: Ich bin mir nicht sicher.

**Hello darkness, my old friend**

Optisch besinnt sich Diablo 4 tatsächlich genau auf die richtigen Dinge: Es kehrt zum

finsternen gotischen Horror der ersten beiden Teile zurück. Die Entwickler betonten immer wieder, dass es ein düsteres und beklemmendes Spiel sein soll und in einer Welt spielt, in der es keine einfachen Siege gegen das Böse gibt. Diablo 4 kehrt zurück zu dieser tristeren Version von Sanktuarium und will wieder mehr Horror als High Fantasy sein. Diablo 4 sieht viel mehr aus wie eine 3D-Fortsetzung des zweiten Teils als sein Vorgänger, und das ist genau der richtige Weg! Die Farbpalette wirkt zurückhaltender, die bislang gezeigten Designs für Rüstungen und Items sind nicht ganz so ausgefallen. Und die Regionen in der spielbaren Demo erinnern mich sofort an Tristram und den ersten Akt von Diablo 2: Ich durchstreife trostlose Dörfer, kämpfe mich bei strömendem Regen durch matschiges Grasland und steige in düstere Dungeons hinab. Die Tristesse hat übrigens auch einen Story-Hintergrund. Denn Diablo 4 spielt mehrere Jahrzehnte nach dem dritten Teil und die Welt



Die Zauberin soll ein seltenes Licht im Dunkeln sein und mit Elementarmagie die Dungeons erhellen.

Diablo 4 wird finsterner, bodenständiger und blutiger als der dritte Teil.



hat sich noch immer nicht vom Vernichtungsfeldzug des Todesengels Malthael erholt.

#### Elternzeit

In diesen dunklen Zeiten kehrt ein uraltes Übel zurück: Lilith, die Tochter von Diablos Bruder Mephisto und Mutter der Menschheit. Die Dämonin hatte gemeinsam mit dem Engel Inarius die Welt Sanktuario erschaffen und die ersten Menschen gezeugt. Inarius sah dies ursprünglich als Weg, dem brutalen und in seinen Augen ungerechten Krieg zwischen Himmel und Hölle zu entgehen. Auch Lilith war des ewigen Krieges müde, aber sie hatte insgeheim Pläne geschmiedet, ihn mit Hilfe der Menschheit endgültig für sich zu entscheiden. Als Sprösslinge von Engeln und Dämonen waren die ersten Menschen, die Nephalem, mächtiger als beide allein und damit auch mächtiger als Inarius und Lilith selbst.

Die beiden gingen damit jedoch unterschiedlich um: Inarius erwägte gar kurzzei-

tig, seine Kinder auszuradieren. Lilith dagegen wollte sie als Armee einsetzen. Am Ende entzweite sich das Paar und beide versuchten, die Kontrolle über ihre Nachkommen zu erlangen – doch sie wurden beide bezwungen. Lilith wurde in die Leere verbannt und Inarius in den Kerker ihres Vaters Mephisto geworfen. Dass ihre Rolle damit noch nicht beendet war, deutete aber bereits Diablo 3 an – in Reaper of Souls fanden wir kurz vor dem Kampf gegen Endboss Malthael Tagebücher, die diese Geschichte erzählten.

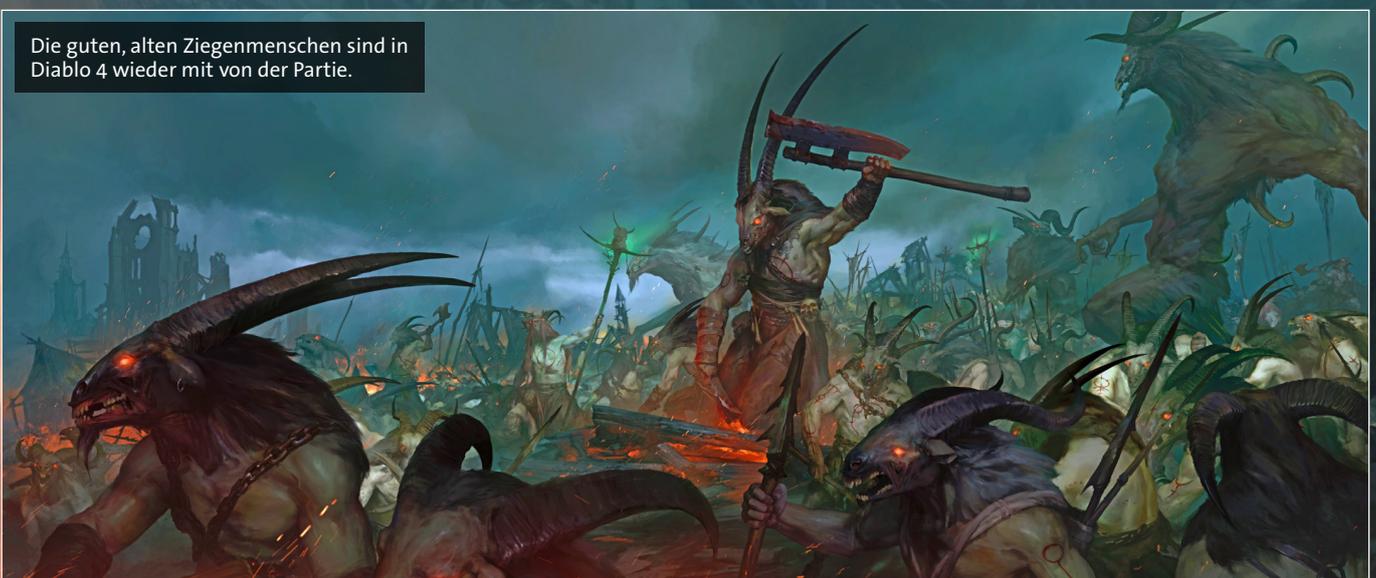
Im Enthüllungstrailer des Spiels kehrt Lilith zurück. Was sie genau vorhat, wollen die Entwickler noch nicht verraten, aber es lässt sich bereits erkennen, dass sie offensichtlich immer noch von manchen als Mutterfigur verehrt wird. Laut den Entwicklern bilden die zerrüttete Welt von Diablo 4 und ihre verzweifelten Bewohner fruchtbaren Boden für allerlei Sekten. Einen Augenblick sieht man im Trailer zudem einen gefesselten Engel, das kann fast nur Inarius sein.

Außerdem ist Liliths ehemaliger Verbündeter in einem Artwork zu sehen. Irgendeine Art von Begegnung mit ihm wird es geben – warum hätten die Autoren ihn sonst extra am Leben gehalten und seine Tagebücher in Reaper of Souls eingestreut?

#### Viel mehr Diablo 3 als gedacht

Mit seiner düsteren Optik ist Diablo 4 auf den ersten Blick ein purer Diablo-2-Nostalgiegrip. Sogar das Lagerfeuer, an dem ich meine Klasse auswähle, ist wieder da! Und alle drei bislang enthüllten Klassen stammen aus Teil 2: Barbar, Zauberin und ein lange vermisster Favorit, der Druide. Ich frage flugs auf Twitter, wen ich zuerst spielen soll, und der Naturmagier entscheidet das Rennen souverän für sich. Aber kaum dass ich mich in die Schlacht stürze, merke ich: Das hat bei allem D2-Flair viel mehr von Diablo 3 als erwartet! Und das zunächst sehr wohl im positiven Sinne, denn die größte Stärke von Teil 3 macht sich sofort bemerk-

Die guten, alten Ziegenmenschen sind in Diablo 4 wieder mit von der Partie.



Die Seehexe ist der erste Boss in der Anspiel-Demo, sie beschwört Strudel. Nein, leider nicht die mit Äpfeln.



bar. Bis heute ist Diablo 3 in Sachen Kampfgefühl ungeschlagen, und auch in Diablo 4 spielen sich die Kämpfe enorm flüssig.

Aber wo die Fähigkeiten des dritten Teils sich deswegen so klasse anfühlten, weil sie durch Dämonenhorden gingen wie ein heißes Messer durch Butter, hämmern sie in Teil 4 wie ein Vorschlaghammer durch brüchigen Stein. Jeder Treffer kracht mit Schma-ckes in die Feinde, die Gerölllawine des Druiden fegt wuchtig durch die ersten Skelette, reißt sie mit und schmettert sie wuchtig gegen die Wand. Saftige Treffersounds und Grafikeffekte tun ihr Übriges – das fühlt sich einfach fantastisch an! Das härtere Trefferfeedback passt auch toll zum brutaleren Ton von Diablo 4. In Sachen purem Metzelspaß übertrifft schon diese frühe Version jedes Action-Rollenspiel, das ich bislang gespielt habe – kein Diablo, kein Torchlight, kein Path of Exile hatte so brachiale Angriffe.

Sogar aus der Konsolenfassung von Diablo 3 haben die Entwickler eins der besten Features übernommen: Jeder Charakter führt jetzt mit der Leertaste einen flotten Ausweichschritt durch, womit sich die Gefechte nochmal zackiger spielen. Wer möchte, soll diesmal auch auf dem PC mit Controller spielen können. Mag ich nicht, aber über die Ausweichfunktion freu ich mich trotzdem! Nur hat Diablo 4 nicht nur Stärken aus Teil 3 übernommen, und darin liegt die Krux der Sache. Vor allem für Fans, die bei Runenwörtern, Talentbäumen und dem Oldschool-Look eine Rückkehr zur Komplexität des zweiten Teils erwartet hätten.

#### Eine Frage des Skills

Talentbäume gibt es zwar wieder, allerdings nur für passive Talente. Die bauen wir mit Punkten mehrfach aus und schalten damit bessere Eigenschaften weiter unten im Baum frei. Wir können unsere Punkte zwar zurücksetzen, haben aber nie genug für alle Talente. Das ist erst mal eine klare Verbesserung zu den passiven Fähigkeiten aus Teil 3, von denen wir nur vier ausrüsten konnten, die sich obendrein nicht verbessern ließen. Im Detail sind einige der Eigenschaften da-

für recht langweilige Boni wie zehn Prozent mehr Elementar-Resistenz für die Zauberin. Es sind die aktiven Fähigkeiten, die mich vor allem enttäuscht haben: Auch die verbessern wir mit Talentpunkten beim Aufleveln, allerdings gibt's hier keine Skilltrees, sondern wir stecken die Punkte einfach direkt in die Fähigkeiten unserer Wahl. Und wir müssen lediglich entscheiden, in welcher Reihenfolge wir unsere Skills hochstufen wollen, denn nach genügend Spielzeit soll jeder Charakter genug Punkte für alle Skills haben. Was natürlich den Vorteil hat, dass man sich nie derart verskillen kann, dass ein Charakter ruiniert wird, aber langfristig fehlt damit auch der planerische Tiefgang eines Diablo 2 oder gar Path of Exile.

#### Verlorene Vielfalt

Auf der anderen Seite bietet Diablo 4 aber nach allem, was ich bislang gesehen habe, auch weniger Vielfalt als Teil 3, weil's nicht mehr jede Fähigkeit in mehreren Runenformen gibt. Skillpunkte schrauben in der Regel einfach den Schaden hoch. Was hingegen aus Diablo 3 übernommen wurde, ist der Einsatz der Skills: Man darf bis zu sechs

gleichzeitig ausrüsten, zwei auf die Maustasten und vier auf die Hotkeys. Barbar und Druide haben beide eine Handvoll primärer Fähigkeiten, die Ressourcen generieren, und stärkere, die sie verbrauchen. Die Zauberin nutzt Mana, das sich rasant regeneriert. Klassisches langfristiges Mana-Management mit Tränken gibt's nicht, wobei ich das nicht unbedingt vermisst habe – in diesem Punkt fand ich die Systeme von Diablo 3 immer sehr elegant designt und habe kein Problem damit, dass Teil 4 sie übernimmt.

#### Klasse ist alles

Dabei sind die drei Klassen grundsätzlich cool gestaltet! Der Druide setzt wie früher auf Naturmagie und Gestaltwandel, aber diesmal deutlich dynamischer. Er schlüpfte nicht einfach für längere Zeit in eine Form, sondern springt wild umher. Denn jede Fähigkeit gehört zu einer bestimmten Gestalt, die der Druide sofort automatisch annimmt, wenn ich sie auslöse. So schleudere ich etwa Feinden aus der Distanz eine Steinlawine entgegen, stürme als Werbär in die zersprengten Horden hinein und gebe ihnen dann mit Werwolfkrallen den Rest. Es ent-

Die Blitzmagie der Zauberin unterscheidet sich von der Sturmmagie des Druiden dadurch, dass sie direkte einmalige Effekte entfesselt, während Stürme über längere Zeit über das Schlachtfeld toben.





Inarius und Lilith sind die Schöpfer der Menschen – beide hatten aber nicht unbedingt die reinsten Motive dafür.



Wir werden wohl einige alte Bekannte wiedersehen, hier den notorisch fiesen Bossgegner Duriel aus Diablo 2.

steht ein wilder Gestaltwandel-Tanz, der sich intuitiv steuert und enorm Spaß macht.

### Rasendes Erdbeben

Der Barbar ist ähnlich flexibel. Er darf gleich vier Waffen auf einmal ausrüsten: Zwei Bi-händer auf dem Rücken und einen Einhand-Prügel in jeder Hand. Manche Skills erfordern bestimmte Waffen, die er automatisch zückt. Die schnellen Raserei-Hiebe führt er mit seinen beiden Einhändern aus, für einen Erdbeben-Stoß zückt er dann die dicke Keule auf seinem Rücken. Viele klassische Fähigkeiten wie der Sprung oder der Zorn des Berserkers sind ebenfalls wieder dabei.

Bei der Zauberin waren's mir gar etwas zu viele. Die ließ mal wieder Blizzard und Meteore regnen und schleuderte Feuerbälle, aber schien anders als der Druide wenig neue Kniffe zu bieten. Bei ihr habe ich die Runen von Diablo 3 am meisten vermisst, die mir jeden Zauber in mehreren Formen und meist sogar unterschiedlichen Elementen an die Hand gaben. Nur ihre ultimative Fähigkeit machte richtig Laune. Davon hat jeder Charakter ein paar zur Auswahl, sie haben durch die Bank besonders hohe Auf-

ladezeiten und hauen dafür besonders rein. Auch das kennt man aus Diablo 3, der Barbar hat hier erneut neben dem Zorn des Berserkers den Ruf der Urahnen auf Lager. Die Zauberin verwandelt sich in der Demo in ein unverwundbares Blitzelementar, das per Mausclick wild übers Schlachtfeld springt und alle Feinde in der Nähe grillt. Spaßig!

Die anderen beiden Klassen verriet Blizzard noch nicht, ein sonst recht akkurater Leak sprach aber von Paladin und Amazone, was gut ins bisherige Lineup passen würde. Ich bange nur, dass die eindeutig und zweifelsfrei objektiv beste Klasse damit schon wieder aufs Abstellgleis gestellt werden würde. Die können doch nicht erneut den Nekromanten außen vor lassen!

### Diablo 4, wie hältst du's mit den Items?

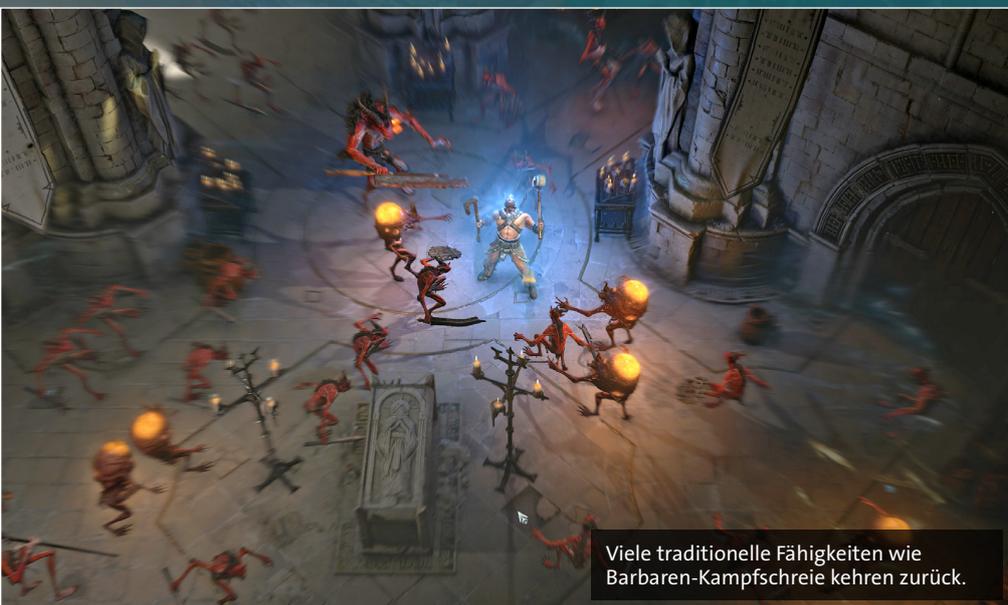
Bei aller Kritik am Skillssystem muss erwähnt werden, dass man erst mit den legendären Items ein volles Bild der Klassen haben soll. Denn wie in Diablo 3 fügen einige davon bestimmten Fähigkeiten völlig neue Funktionen hinzu. Ich fand etwa eine Keule, mit der mein seismisches Schmettern den Boden entzündete. Nun bin ich einerseits ein Fan

von Items, die richtig schön sichtbare Boni bieten und nicht einfach nur bessere Werte. Allerdings war die Kopplung von Items und Skills in Diablo 3 oft problematisch: Solche Items waren so gut, dass der entsprechende Skill erst mit ihren Fähigkeiten wert wurde. Das schränkte Build-Freiheit ein und machte vor allem Fähigkeiten nutzlos, die kein gutes Unterstützungs-Item hatten.

Interessanter fand ich immer Legendaries mit allgemeineren ausgefallenen Effekten, die sich mit jeder Fähigkeit kombinieren lassen. Und zum Glück gibt's die auch in Diablo 4. Eins verleiht meinen Angriffen etwa eine Chance, eine Hydra zu beschwören, ein anderes platziert Blitzfallen um mich herum. Davon gerne mehr! Ebenfalls interessant klingen die mythischen Items. Die sollen gleich vier legendäre Affixe mitbringen (normale Legendaries haben wie gesagt nur eins!), dafür darf man nur eins ausrüsten.

### Diablo schwänzt Mathe

Weniger gut ist nur das grundlegende Design der Items. Sie drehen sich alle um drei enorm simple Attribute: Angriff, Verteidigung und Leben. Jedes Item steigert mindestens eins der drei, manchmal auch zwei. Daneben haben magische Items nur ein Extra-Affix, seltene und legendäre drei. Zum Beispiel verleiht der Stein von Jordan, ein klassischer legendärer Ring, einen dicken Batzen Angriff und Verteidigung, sechs Prozent reduzierte Manakosten, sechs Prozent schnellere Cooldowns und als legendäre Spezialeigenschaft einen Punkt auf alle Skills. Die klassische Attribute wie Intelligenz und Stärke, die schon Diablo 3 enorm vereinfachte, fehlten in der Demo komplett. Ich hätte mir nach Teil 3 das genaue Gegenteil gewünscht: mehr Vielfalt bei den Attributen! Ganz zu schweigen, dass es einfach komisch wirkt, wenn ein Ring oder Amulett ganz lapidar 118 Angriff, 126 Verteidigung verleiht. Auch die Vielfalt leidet: Ich fand kein Schmuckstück, das mal keins der drei Grundattribute verbessert und dafür fünf Sondereffekte hat. Alle zahlen sie auf die gleichen simplen Kernwerte ein.



Viele traditionelle Fähigkeiten wie Barbaren-Kampfschreie kehren zurück.

Traditioneller geht's nicht: Unsere Klasse wählen wir am Lagerfeuer aus.



Diesmal können wir unseren Charakter umfangreich optisch anpassen und beispielweise verschiedene Frisuren und Gesichter kombinieren.

### Sprechen Sie Runisch?

Interessanter wird's bei den Runenwörtern. Laut Barriga wollten die Entwickler die Attribute bewusst vereinfachen, um mehr Fokus auf interessantere Item-Eigenschaften zu legen. In der Demo wirkten die aber noch nicht merklich spannender als in früheren Teilen. Mit einer Ausnahme, die auch Barriga betont: Durch die Vereinfachung sei Platz für Runenwörter entstanden, und die fand ich klasse! Wir setzen wie in Diablo 2 Runen in gesockelte Items ein, aber diesmal geht's nicht darum, bestimmte Wörter zu entdecken – es geht darum, sie selbst zu bauen!

Manche Runen geben bestimmte Auslösebedingungen vor, andere bestimmte Effekte. Eine besagt etwa: Löse die nächste Rune aus, wenn du einen Heiltrank trinkst. Und eine andere: Wenn diese Rune ausgelöst wird, erhöht sich deine kritische Trefferchance. Beide zusammen verleihen also Crit mit jedem Trank. Das ist ein so einfaches wie

elegantes System, das in der Theorie enorm viel Raum zum Experimentieren bietet und das schwache Attributsystem zumindest zum Teil wettmachen könnte.

### Offen für alles

Geteilter Meinung bin ich bei der Welt. Richtig imposant finde ich, dass sie jetzt komplett offen ist: Ihr könnt ohne einen Ladebildschirm durch die komplette Oberwelt reiten. Yep, reiten, denn es gibt jetzt Pferde! Nur Dungeons müssen laden und sind jedes Mal zufallsgeneriert, während die Oberfläche handgebaut und daher immer gleich ist. Für mich eine gute Aufteilung, so können die Dungeons für Wiederspielwert sorgen und die Oberwelt natürlicher aussehen. Tatsächlich passt die offene Welt überraschend gut zu Diablo. Warum nicht auch mal auf der Suche nach Schätzen die Hauptstory links liegen lassen und abseits des Weges ein paar monsterverseuchte Ruinen erkunden?

In sehr storylastigen Spielen beißt sich diese Freiheit gern mal mit der Geschichte, aber Diablos Story war ja noch nie die Hauptattraktion. Außerdem hilft die Open World bei dem Gefühl, dass ich tatsächlich eine echte Welt erkunde und nicht nur eine Reihe von Metzler-Arenen. Kleine Events am Wegesrand beleben die Welt. Etwa stoße ich auf eine Gruppe Bauern, die sich unter den Wägen ihrer Karawane vor Ziegenmännern versteckt haben, und kann sie verteidigen. Das wiederum kommt der bodenständigeren Horrorstimmung zugute, auf die Diablo 4 abzielt. Zumindest so lange, bis ich einer Bande anderer Spieler über den Weg laufe.

### Gemeinsam einsam?

Denn Diablo 4 hat nicht nur eine Open World, sondern auch eine Shared World. Und das heißt, in Dörfern und der Wildnis kann ich jederzeit anderen Spielern begegnen. Oder genauer gesagt: Ich muss! Es gibt



Bei Weltbossen zoomt die Kamera heraus, weil mehr Spieler auf einmal gegen sie kämpfen.

Die Wüste von Kehjistan ist vertrautes Territorium für Serien-Veteranen.



keinen Offline-Modus und auch keine Solo-Option. In Dungeons steigen wir nur allein oder mit unserer eigenen Party aus bis zu vier Leuten hinab, aber an der Oberfläche haben wir immer Gesellschaft. Und das schlug in der Demo enorm auf die Stimmung: Da erzählt mir im Dorf eine besorgte Mutter, dass ihr Sohn fiebrige Visionen hat ... und neben mir scharen sich schon vier andere Helden um sein Bett. Ich will dem Mysterium auf den Grund gehen und steige in eine Höhle hinab, in die sich lange niemand mehr wagte ... aber auf dem Weg dahin überholt mich ein anderer Held, der genau die gleiche Quest hat. Komme ich an, fehlt von dem natürlich jede Spur, denn Dungeons sind ja wieder instanziiert. Barriga betont allerdings, dass das in einer Blizzcon-Demo besonders häufig passieren wird, weil mehr Leute in dem einen Demo-Gebiet konzentriert sind. Organisch geschehe das in längeren internen Tests seltener und könne die Stimmung dann sogar verbessern.

### SpongeBob als World Boss

Klar, MMO-Spieler werden da nur nicken, so sind diese Spiele eben. Aber Diablo wird dadurch für mich nicht bereichert. Im Gegenteil: Der langweiligste Teil der Demo war der Kampf gegen den riesigen World Boss. Der erscheint mit Ansage in der Region, ich trat daher mit zwölf anderen Spielern an. Aber er erwies sich als öder Bullet (beziehungsweise Magic) Sponge, der viel einsteckte, ohne großes Teamwork zu erfordern.

Der Boss, den ich allein in der mysteriösen Höhle bekämpfte, um den Jungen von vorhin zu retten, lieferte einen viel spaßigeren Kampf! Ein optionaler Solo-Modus stünde dem Spiel daher sehr gut zu Gesicht. Dungeons werden auch ein wichtiger Teil des Endgames. Dazu verriet Barriga noch nicht viele Details, aber er sprach bereits über die Schlüsseldungeons. Die ähneln den Nephalem-Portalen, sind aber bestimmte Orte in der Welt statt komplett aus allen Grafik-Sets des Spiels zusammengewürfelte.

### Ein Königreich für ein Pferd

Noch nicht selbst spielen konnte ich die Reittiere, aber sie sehen nach einer schönen

Ergänzung für das Spiel aus. Um schneller durch das Spiel zu kommen, können wir jederzeit unser eigenes Pferd rufen. Und tatsächlich nur Pferde, denn Diablo 4 will ja nicht zu abgedreht werden. War Art Director John Mueller also gar nie versucht, uns auf Drachen oder Pegasas reiten zu lassen? Nein, lacht er – aber ein wenig ausgetobt hat er sich dann doch, zum Beispiel gibt's Skelettrösser. Die Mounts dienen nicht nur der Fortbewegung, sie haben auch ihren Nutzen im Kampf. Etwa mit eigener Absprung-Fähigkeit, die Zauberin fegt zum Beispiel in einem Elementarsturm herab von ihrem Ross in ihre Feinde – cool und wirkungsvoll!

Außerdem passen wir das Tier an, sowohl kosmetisch als auch spielmechanisch. Eigene Items können ihm etwa mehr Geschwindigkeit verleihen. Das soll auch im PvP nützlich sein, um leichter andere Spieler zu überfallen. Moment, PvP? Ja, allerdings nur in eigenen Gebieten. Wir müssen also nicht fürchten, jederzeit überfallen zu werden, wenn wir nicht wollen. Wer sich aber drauf einlässt, kann eigene PvP-Items verdienen. Manche Belohnungen sind auch rein kosmetischer Natur. Aber richtig prunkvolle Cosmetics seien ja auch schon ein starker Anreiz, sich mal in den PvP zu wagen.

### Was bringt die Zukunft?

Aber wo Barriga schon Cosmetics erwähnt, kommen wir darauf doch nochmal zurück: Wird's denn einen Kosmetik-Store mit Mikrotransaktionen geben? Schließlich fehlt Diablo seit dem Wegfall des Auktionshauses eine dauerhafte Einnahmequelle. Und für Diablo 4 böten sich kosmetische Mikrotransaktionen sogar mehr an denn je, weil man die Klassen deutlich stärker optisch anpassen können soll. Etwa mit unterschiedlichen Frisuren und Gesichtern. Von den Mounts ganz zu schweigen! Aktuell gebe es dafür aber keine Pläne, sagt Barriga. Konkreter will er aber nicht werden, ausgeschlossen ist es für die Zukunft also nicht. Ganz ehrlich: Ich bin mir recht sicher, dass etwas in dieser Richtung irgendwann kommen wird, denn aktuell ist Diablo Blizzards einzige Marke ohne Mikrotransaktionen. Glaubt mir: Nie im Leben bleibt das so! ★



Maurice Weber  
@Froody42



Zwei Herzen schlagen, ach, in meiner Brust! Abgedroschene Phrase, aber sie passt hier nun mal. Als ich da im Saal saß, wie Diablo 4 angekündigt wurde, war ich zunächst einfach nur begeistert. Dieser Trailer! Die finstere Stimmung! Das Gameplay! Genau so muss Diablo aussehen! Als ich dann spielen durfte, war ich weiter begeistert – aber nur noch in Teilen. Diablo 4 erweckt in der Tat die fantastische Atmosphäre des zweiten Teils zu neuem Leben, kombiniert mit dem ungeschlagenen flüssigen Kampf-Gameplay des dritten Teils. So weit also genau die richtige Richtung! Aber schaut man etwas tiefer unter die Haube, gibt es auch Grund zur Besorgnis. Gerade die fundamentalen Mechaniken eines Diablo – die Charakterentwicklung und die Items – wirken gerade nicht wie ein Destillat der besten Ansätze der Serie, sondern eher ihrer schwächsten Ideen. Noch einfachere Attribute als in Diablo 3? Warum das denn? Das war doch damals schon der falsche Weg! Und jetzt nicht nur Online-Zwang, sondern auch noch Zwang zur Shared World? Bleibt mir weg damit! Genauso stecken aber jede Menge cooler Ideen drin, zum Beispiel die neuen Runen, die weite offene Welt und einige der Charaktermechaniken. Auch in Diablo 4 schlagen also zwei Herzen. Und noch ist völlig offen, welches sich durchsetzt, das Spiel soll ja selbst nach Blizzard-Maßstäben in weiter Ferne liegen. Ich hoffe, dass die Entwickler sich bis dahin noch zu etwas mehr Tiefgang überreden lassen. Feedback in diese Richtung wird es garantiert geben, zumal Blizzard eigens eine Beta abhalten will, um sich welches einzuholen. Potenzial hat Diablo 4 auf jeden Fall, und zwar jede Menge, denn die Atmosphäre und das Gameplay passen jetzt schon fast perfekt – und das sind ja gerade zwei der schwierigsten Punkte, die sich schwerer mit einzelnen Anpassungen retten lassen. Ich verharre also gespannt, wenn auch mit einem Hauch von Sorge im Hinterkopf.