

## Diablo 4

## DIE RICHTIGE RICHTUNG

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **2022**

**Auf der Blizzcon 2021 hat uns Blizzard erklärt, warum Diablo 4 sich jetzt doch mehr Richtung Diablo 2 bewegt und was uns in der Open World erwartet.** Von Michael Graf

Manchmal fällt selbst uns hochnäsigen Journalisten das Monokel in den wohltemperierten Darjeeling. Etwa wenn Luis Barriga, der Game Director von Diablo 4, in unserem Blizzcon-Interview gesteht: »An einigen Stellen haben wir vielleicht zu viel vereinfacht.« Bei den großen Übeln, Luis, das stimmt! Nachdem Kollege Maurice Weber auf der letzten Blizzcon Diablo 4 angespielt hatte, kehrte er nämlich mit gemischteren Gefühlen zurück als Tyrael aus Tal Rashas Grab: Zwar passte die finstere Atmosphäre wundervoll zum weberschen Nekromantengemüt, doch unter der Haube knarrte es, vor allem die Items und die

Charakterentwicklung erschienen dünn. Zu dünn, wenn man bedenkt, dass just diese beiden Systeme zu den tragenden Säulen eines »richtigen« Diablo gehören.

Und was macht Blizzard? Gesteht den Irrtum ein und ändert es! Was Barriga und sein Team seitdem in ihren vierteljährlichen Entwicklungstagebüchern enthüllt haben, klingt – nun, böse Zungen (Peter Bathge hat so eine) würden sagen, es klingt nach Zurückrudern. Ich bin aber nicht Peter, deshalb sage ich: Es klingt nach genau dem, was ich mir nach Diablo 3 gewünscht habe, nach einer Rückbesinnung auf die Stärken von Diablo 2:

- Diablo 4 bekommt deutlich größere Talentbäume mit mehr Fähigkeiten, als ihr freischalten könnt.
- Es bekommt steigerbare Charakterwerte, die sich auch spürbar auswirken sollen.
- Es bekommt legendäre und einzigartige Items mit deutlich interessanteren Eigenschaften, als Maurice sie bei seinem letzten Anspielen erlebt hat.
- Und es bekommt wieder Runenwörter, die wir zwar schon seit der letzten Blizzcon kennen, aber der Vollständigkeit halber nicht unerwähnt lassen wollen.

Ergänzt werden diese althergebrachten Diablo-Stärken durch einzigartige Spielmechaniken für jede Klasse, die wir noch genauer anschauen. Diese Mischung aus Alt und Neu soll zu etwas beitragen, das Bliz-



Frostpfeile können Gegner einfrieren.



Manche Dörfer entstehen erst, nachdem ihr ein Monstercamp gesäubert habt.

In den Feldern des Hasses könnt ihr ganz normal Monster jagen und Quests erledigen. Aber achtet dabei auf andere Spieler ...



Die »Waschmaschine« in den Feldern des Hasses zieht nicht nur menschliche Gegner an, sondern auch Monster.



zard als ein Hauptziel für Diablo 4 ausgegeben hat: mehr Vielfalt bei den möglichen Spielweisen, oder wie man im Hack&Slay-Sprech sagen würde, mehr »Build Diversity«. Statt wie in Diablo 3 sklavisch einer Handvoll Schablonen zu folgen, die von übermächtigen Sets diktiert werden, soll es in Diablo 4 wieder sinnvoller sein, an der eigenen Heldenidee zu schrauben. Zumindest bis jemand den ultimativen Rogue-Guide veröffentlicht oder sowas.

Mangels Anspielmöglichkeit auf der »Blizz-Online« 2021 konnten wir zwar nicht überprüfen, ob das nun wirklich funktioniert, wohl aber die Gelegenheit nutzen, nach fast anderthalb Jahren Funkstille mal wieder mit Luis Barriga und seinem Team zu sprechen. Und zwar unter anderem über die folgenden Fragen:

- Woher kommt die allmähliche Hinwendung zu Diablo 2?
- Was ist denn nun mit den für Sammler wichtigen Set-Items in Diablo 4?
- Wie wirken sich die Neuerungen bei der auf der Blizzconline neu angekündigten Rogue-Klasse aus?
- Wie wird die Open World das Spielgefühl verändern?
- Und warum braucht Diablo 4 überhaupt eine Open World, wenn Diablo doch auch mit linearen Dungeons immer gut funktioniert hat?

### Mehr wie Diablo 2, aber nicht nur

Natürlich spielt sich Diablo 4 nicht eins zu eins wie Diablo 2. Schon beim Anspielermer lobte Maurice das flüssige und wuchti-

ge Kampfsystem. Für Luis Barriga eines der Vermächtnisse, die man unbedingt von Diablo 3 erben wollte: »Ich liebe es, wie sich die Kämpfe von Diablo 3 anfühlen. Das wollte ich beibehalten, [Diablo 4] soll sich so responsiv und flüssig anfühlen wie der Kampf in D3.« Warum dann aber die Rückbesinnung in puncto Charakterentwicklung? Barriga führt aus: »Ich habe mir da etwas von [Art Director] John Mueller abgeschaut, der seinem Team die künstlerische Ausrichtung mit einer Art Skala illustriert: Hier stand Diablo 2, dort stand Diablo 3, und nun suchen wir den Punkt, an dem wir etwas Neues hinzufügen können. An einigen Stellen haben wir dabei vielleicht zu viel vereinfacht.« Barriga dämmerte, dass sein Gamedesign-Pendel auf dieser Skala zuletzt etwas zu weit Rich-



Ein Dreiertrupp aus Schurkin, Zauberin und Barbarin hackt sich durch untote Strandbewohner.



In Diablo 4 werdet ihr wohl wieder Spielerohren sammeln.

tung Diablo 3 ausgeschlagen war. Denn knallige Kämpfe sind ja schön und gut, zugleich wollte er aber wieder mehr Tiefgang anbieten – wahrscheinlich auch inspiriert von Path of Exile, wonach wir ihn aber nicht fragen, weil Blizzard-Designer erfahrungsgemäß keine »fremden« Spiele kommentieren. Zugleich betont er, dass man keine exakte Kopie des Charakter- und Item-Systems von Diablo 2 anbieten, sondern eigene Teufelsakzente setzen wolle. Dazu gehöre auch punktuelle Vereinfachung: »Es gibt Dinge, die wir trotzdem vereinfacht haben. Die Anzahl an Affixen [also Eigenschaften] pro Item ist beispielsweise niedriger als in Diablo 2.

Es ist also nicht so, als hätten wir alles aufgegeben, was vorher war, und wären direkt zu D2 zurückgegangen.« Wichtig ist für die Entwickler aber, eine Balance zu schaffen: Wenn Blizzard an der einen Stelle vereinfacht, muss Diablo 4 an einer anderen Stelle eben komplexer werden. Oder zumindest nicht genauso einfach: »Wir wollen [in der Diablo-Geschichte] unsere eigene Nische erschaffen: Diablo 4 ist komplexer als zuvor, aber ein Teil dieser Komplexität kommt erst in späteren Spielsystemen und im Endgame zum Tragen. Ihr bekommt nicht gleich ein Item mit elf Affixen oder sowas. Ich kann nicht sagen, wir sind zu 50 oder 60 Prozent wie Diablo 2, die Komplexität liegt irgendwo zwischen D2 und D3. Und hinzu kommen dann eben Neuerungen vor allem fürs Endgame, in dem Spieler sich wirklich in tiefgründige Mechaniken eingraben wollen.«

Wie genau diese Mechaniken aussehen sollen, will Blizzard erst zu einem späteren Zeitpunkt enthüllen. Bereits im Entwicklertagebuch im September hat Lead System Designer David Kim einen komplexeren Ersatz für das platte Paragon-System aus Diablo 3 versprochen. Darin steigt ihr ab der Maximalstufe 60 oder 70 (mit Reaper of Souls) stattdessen in Paragon-Stufen auf, pro Level steckt ihr einen Punkt in Boni à la »0,1 Prozent höhere kritische Trefferchance«. Das summiert sich letztlich zu wertvollen Vorteilen, hat aber wenig Tiefgang. Es liegt fast immer auf der Maushand, wo die Punkte

hingehören. Ein Endgame-System, das mehr Bastelei und eigene Vorgehensweisen erlaubt, wäre eine durchaus willkommene Ergänzung für Diablo 4.

Grundsätzlich kann ich mich auch mit der Philosophie anfreunden, dass Diablo erst im Endgame (wenn ich die neuen Dungeons unsicher mache) seine volle Komplexität ausspielt, während der reine Storydurchlauf noch ohne größere Build-Überlegungen machbar ist. So geht es zumindest mir ganz persönlich als jemand, der die ersten drei Diablos Tausende von Stunden gespielt hat. Wer nur die Story erleben möchte, sieht es eventuell anders (so wie Peter) und möchte gleich mehr Tiefgang. Dieses Konzept geht zudem nur auf, wenn ich die Story nicht dreimal durchspielen muss, um überhaupt ins Endgame zu kommen wie in Diablo 2. Das wäre sonst arg mühsam. Gut möglich, dass Diablo 4 mir nach Storyabschluss einfach freies Leveln und Dungeon-Erkunden erlaubt – wie es im Abenteuermodus von Diablo 3 oder in jedem MMO der Fall ist.

### Einzige Items

Die Hauptrolle im neuen Item-System spielen die legendären und einzigartigen Gegenstände – ja, da gibt es einen Unterschied!

- Legendäre Items haben im Gegensatz zu magischen (blau) oder seltenen (gelb) je eine spezielle Eigenschaft, die sich direkt auf eure Spielweise auswirkt und

andere Taktiken erlaubt. Beispielsweise richtet ihr mehr Flächenschaden an, wenn ihr selbst im Wirkungsbereich steht, oder ihr friert Feinde mit Frostattacken schneller ein, richtet dafür aber weniger Schaden an. Diese Affixe sind nicht an bestimmte Item-Klassen gebunden, sondern können beispielsweise auch auf Schuhen oder Brustpanzern spawnen.

- Einzigartige Items sind fest vorgegebene Waffen oder Rüstungsteile mit mächtigen, oft klassenspezifischen Boni. Beispielsweise springen Giftangriffe des Druiden auf umstehende Widersacher über, oder die Zauberin entfesselt gelegentlich einen zusätzlichen Tornado, wenn ihr Hurricane Schaden anrichtet.

Je nachdem, welche legendären und einzigartigen Items ihr kombiniert, ergeben sich also unterschiedliche Spielweisen für dieselbe Klasse. Luis Barriga führt aus: »Aktuell gefällt uns, wo wir bei legendären und einzigartigen Items stehen. Wir haben das erst vor Kurzem im Weihnachtsurlaub getestet, was viel Spaß gemacht hat. Stellt euch vor, ihr habt eine bestimmte Idee davon, wie sich euer Charakter spielen soll – und dann trifft ihr eine andere Spielerin, die dieselbe Idee hatte, dieses Ziel aber ganz anders erreicht hat. Das ermöglichen die Legendaries. Die andere Spielerin hat vielleicht eine legendäre Kraft auf Handschuhen, die ihr auf einem Helm habt. Das ermöglicht euch, jeweils ganz andere einzigartige Items zu tragen. Das fühlt sich weniger nach Cookie-Cutter an [einer einzelnen, beliebten Charakter-schablone] und mehr danach, dass jeder Build seine eigene Geschichte erzählt, wie ihr dorthin gekommen seid.«

Klingt gut, wenn am Ende das Balancing hinhaut. In der Praxis können ja dennoch Cookie-Cutter-Builds entstehen, wenn ihr den legendären Affix X unbedingt auf Handschuhen statt auf einem Helm erbeuten

Der Inventarbildschirm weist auf eine Garderobe (»Wardrobe«) hin – ihr könnt Gegenstände also wohl wieder transmogrifizieren, um ihre Optik zu verändern.



müsst, um gleichzeitig den einzigartigen Helm Y tragen zu können. Das Ergebnis: Farming, bis man exakt die gewünschten Items beisammenhat. Mal sehen, wie flexibel Diablo 4 hier wirklich wird.

Ob es insgesamt mehr legendäre Affixe und einzigartige Items geben wird als in Diablo 3, kann Luis Barriga ebenfalls noch nicht genau sagen, daran wird derzeit noch gefeilt: »Die neuen legendären sowie einzigartigen Items und ihre Kernwerte funktionieren gut. Eine Sache, an der wir noch arbeiten müssen, ist die Vielfalt der Affixe. Wir haben ein paar davon in den Blogs gezeigt, aber wenn das Spiel erscheint, wird es noch viel mehr davon geben.«

### Wo sind die Sets?

Aber Moment, fehlt hier nicht etwas? Genau, Blizzard spricht gar nicht mehr von Set-Items, obwohl die einst in Diablo 2 eine der coolsten Neuerungen waren. Barriga begründet: »Momentan überlegen wir, was wir [mit Set-Items] machen wollen. Wir mögen sie, sind aber nicht sicher, ob unser Plan, sie deutlicher voneinander abzuheben [damit es mehr als ein wirklich sinnvolles Set

pro Klasse gibt], immer noch zum Spiel passt.« Einerseits leuchtet das ein: Wenn die Ausrüstung um einzigartige und legendäre Gegenstände kreisen soll, haben Sets keinen Platz mehr. Andererseits war es immer eine besondere Belohnung, einen teilweisen oder sogar kompletten Setbonus zu ergattern (bis uns die Seasons von Diablo 3 Sets quasi hinterhergeworfen haben). Luis Barriga würde sie deshalb auch nicht komplett abschaffen, oder? »Wir müssen es noch diskutieren. Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass es irgendeine Art Sets geben wird. Wir wollen aber keinen kompletten Build mit einem achteiligen Set diktieren. Wir wollen etwas, das besser passt. Vielleicht kleinere Sets, vielleicht allgemeinere Sets. Es gibt noch eine Menge Details, die wir erst herausfinden müssen. Wir wollen nichts einbauen, das dann kein Mensch jemals benutzt.« Kleinere Sets wären immerhin ein Mittelweg, etwa zwei zusammengehörige Ringe. So ließe sich ein Build um ein Set ergänzen, ohne dass gleich die Mehrzahl der Ausrüstungsplätze mit grünen Items belegt ist. Auch hier wird letztlich entscheidend sein, ob Blizzard die Balance



Legendäre Affixe können auf unterschiedlichen Items spawnen. Einzigartige Items sind hingegen fest vorgegeben.

## DIE BISHER BEKANNTEN KLASSEN



Der BARBAR sucht mit seinen Waffen den Nahkampf. Die Schlagwucht macht den Charakter aus, gegen Gegnergruppen wendet er seismische Angriffe an.



Die ZAUBERIN richtet sich an Spieler, die sich lieber außerhalb von Gegnergruppen aufhalten. Sie hantiert mit einer Kombination von Elementangriffen.



Der DRUIDE ist eine Art Hybrid zwischen Zauberin und Barbar, er sucht in Form eines Bären oder Wolfs den Nahkampf, kann aber auch die Elemente einsetzen.



Die SCHURKIN darf sich auch entscheiden: Nah- oder Fernkampf. Außerdem kann sie ins Schattenreich wechseln, um den Kampf kurzfristig zu vereinfachen.

richtig hinbekommt – anders als beim »Vermächtnis der Albträume« aus Diablo 3. Dieses Zwei-Ringe-Set verdoppelt den Schaden uralter Items, solange keine anderen Set-Boni aktiv sind. Die Idee dahinter war, auch Builds ohne spezifisches Klassenset spielsenswert zu machen, doch die waren letztlich trotzdem stärker.

### Das neue Runensystem

Dazu kommt das neue Runensystem, das anders funktioniert als in Diablo 2. Zwar setzt ihr weiterhin Runen ein, bastelt damit aber keine Runenwörter mehr zusammen, sondern kombiniert zwei Runentypen, um die gewünschten Effekte auszulösen:

- Bedingungsrunen geben vor, in welchen Situationen der Runeneffekt ausgelöst wird. Beispiele: »Wenn ihr drei Sekunden lang stillsteht«, »Wenn ihr eingefroren oder gelähmt werdet«.

- Effektrunen bestimmen, was in so einem Fall dann passiert. Beispiele: »Ihr bekommt sieben Sekunden lang einen zufälligen Schreineffekt«, »Eure nächste Dornenabwehr ist 30 Prozent stärker«, »Ihr bekommt ein Energieschild, das 500 Schaden schluckt«.

Das klingt vielversprechend, weil sich der eigene Build so gezielt optimieren lässt. Ein Schutzschild, wenn meine Zauberin drei Sekunden lang stillsteht? Klingt sinnvoll! Ob die Mechanik so bleibt, muss sich aber erst zeigen. Nicht zuletzt aus Diablo 3 wissen wir, dass Runensysteme selten so im fertigen Spiel landen, wie sie ursprünglich mal von Blizzard geplant wurden.

### Die vielseitige Schurkin

Zum individuellen Spielgefühl sollen auch die Spezialfähigkeiten jeder Klasse beitragen. Und damit meine ich gar nicht die ei-

gentlichen Skills, vielmehr soll jeder Diablo-4-Charakter eine spezielle Spielmechanik bekommen, ein ganz eigenes System. Luis Barriga fasst zusammen: »Wir wollen, dass andere Klassen neidisch darauf sind, was deine Klasse kann.« Zwei dieser Spezialitäten waren schon vor der Blizzcon bekannt:

- Barbar / Barbarin: Die Haudraufklasse greift auf ihr »Arsenal« zurück und kann im Kampf jederzeit zwischen bis zu vier Waffensets wechseln, um stets den perfekten Prügel zur Hand zu haben. Zum Beispiel friert sie ein Monster per Frostschwert ein und schaltet dann zur Axt, die Bonusschaden bei gelähmten Feinden anrichtet. Außerdem lassen sich die Waffen bestimmten Skills zuweisen, um deren Wirkung zu erhöhen. Beispielsweise greift der Barbar beziehungsweise die Barbarin beim Wirbelwind automatisch zur Flammenaxt, beim Bodenhieb hingegen zum Frosthämmer.
- Zauberer / Zauberin: Die Spezialität hier nennt sich »Verzauberung«. Das bedeutet, dass ihr jeden aktiven Skill alternativ als passiven Bonus einsetzen könnt. Neben einer bestimmten Anzahl Plätze für aktive Fähigkeiten (aktuell sechs wie in Diablo 3) bekommen Zauberer nämlich auch drei passive Slots. Wenn ihr dort beispielsweise den Meteor einsetzt, fällt er gelegentlich automatisch auf nahe Gegner. Selbst auslösen lässt er sich dann aber nicht mehr, weil ein Skill nur entweder aktiv oder passiv eingesetzt werden kann. Ihr müsst also abwägen, was euch wichtiger ist.

Die Spezialmechanik der Druidenklasse hat Blizzard noch nicht verraten, ich tippe aber darauf, dass sie mit dem Gestaltwandeln zu tun hat. Vielleicht kann sie als Werbär oder Werwolf auf spezielle Systeme zurückgreifen. Als Spezialität der neu angekündigten Klasse der Schurkin nennt Luis Barriga ihre Vielseitigkeit, die Klasse spielt sich wie eine Mischung aus der klassischen Jägerin aus dem ersten Diablo, der Assasinin aus Diablo 2 sowie der Dämonenjägerin aus Diablo 3: eine schnelle Nah- und Fernkämpferin, die Bögen, Armbrüste, Dolche oder Schwerter ausrüstet. Je ein Nahkampf- und Fernkampf-Waffenset dürft ihr gleichzeitig ausrüsten, um schnell zwischen Schießen und Stechen hin und her zu wechseln. Art Director John Mueller führt aus: »Dadurch habt ihr zwei zusätzliche Plätze für legendäre Items und seid flexibler. Ihr könnt jederzeit entscheiden, ob ihr lieber eine klassische Diablo-Jägerin [also Fernkämpferin] oder lieber eine Pen&Paper-Schurkin [mit Dolchen] spielen wollt.« Ihre Waffen kann die Schurkin zudem mit zusätzlichen, sehr praktischen Effekten aufladen:



Wie die Dämonenjägerin aus Diablo 3 kann die Schurkin Krähenfüße werfen.

- Gift verursacht Schaden über Zeit, das ist besonders nützlich im Kampf gegen zähe Gegner wie Bosse.
- Frost verlangsamt Gegner, wenn ihr einen Feind mehrfach verlangsamt, friert er sogar ein. So könnt ihr Gegnergruppen kontrollieren.
- Schatten richtet Flächenschaden an.

Außerdem greift die Schurkin auf drei komplett unterschiedliche Spielstile zurück:

- Schattenreich: Die Schurkin wechselt kurzfristig in eine Schattenebene, in die sie eine Handvoll Gegner mitnehmen kann. Art Director John Mueller beschreibt das als eine Art Schleichmechanik, weil sich Feinde so umgehen und leichter ausschalten lassen: »So könnt ihr zudem schnell eure Position wechseln, außerdem wird euer Problem auf dem Schlachtfeld überschaubarer, weil euch nur wenige Gegner folgen können. Zum Beispiel wechsele ich ins Schattenreich, tränke meine Waffen mit Gift und löse einen Pfeilhagel aus, um eine ganze Gegnergruppe auszuschalten.«
- Kombopunkte: Zusätzlich zur normalen Kampffressource (also dem Mana der Schurkin), die sich schnell wieder auffüllt, bekommt sie in diesem Kampfmodus einen zweiten Rohstoff, eben die Kombopunkte. Die funktionieren exakt wie bei der Assassinin aus Diablo 2: Es gibt leichte Attacks, die Kombopunkte bringen, und schwere Finisher, für die ihr sie ausgeben. Je mehr Kombopunkte ihr

anhäuft, desto härter wird der Finisher. Das bringt laut Luis Barriga eine weitere taktische Komponente ins Spiel: »Es liegt bei euch, ob ihr in einen Rhythmus kommt und mehrfach Builder einsetzt, um dann einen mächtigen Finisher auszulösen, oder ob ihr Finisher lieber früher einsetzt, um einen Gegner gezielt zu erledigen. Das ist übrigens das erste Mal, dass diese Mechanik auch im Fernkampf zum Einsatz kommt.«

- Schwachpunkte ausnutzen: Dieser Kampfmodus erfordert schnelle Reaktionen. Wenn ein Feind eine mächtige Attacke auflädt (also beispielsweise mit dem Schwert zum Kraftstich ausholt), zeigt das Spiel an, dass er verwundbar ist. Dann könnt ihr schnell reagieren und zuschlagen, um heftigen Bonusschaden

anzurichten. Für Luis Barriga selbst ist das nichts: »Ich habe dafür nicht die Reflexe. Es ist eine Mechanik für Spielerinnen und Spieler, die gerne Risiken eingehen und dafür belohnt werden wollen.«

Zwischen den Kampfstilen könnt ihr wahrscheinlich nicht nach Belieben wechseln, Luis Barriga dazu: »Wahrscheinlich wird es etwas kosten, das haben wir aber noch nicht final festgelegt. Ich denke aber, dass ihr beim Wechsel womöglich auch eure Ausrüstung anpassen möchtet, zumindest manchmal. Das soll dann schon zusammenpassen, es muss eine gewisse Reibung geben.«

Die unterschiedlichen Kampfstile für die Schurkin bekommt ihr überdies nicht geschenkt. Stattdessen müsst ihr sie freischalten, indem ihr Aufgaben für drei in der Welt



Der Pfeilregen der Schurkin durchbohrt ganze Gegnergruppen.

Eine Diablo-4-Klasse fehlt noch. Wir tippen auf eine Art Paladin oder Kreuzritter.



verteilte Schurkenfraktionen erfüllt. Zu diesen Lehrmeistern gehören die Überbleibsel der Schwestern vom Verborgenen Auge (denen die Jägerin aus dem ersten Diablo und sehr viele Leichen aus Diablo 2 angehörten) sowie eine andere, eher klassische »Mantel und Degen«-Fraktion, wie sie Luis Barriga nennt. Auch die Spezialfähigkeiten der anderen Klassen wollen erst freigeschaltet werden, indem ihr Quests für bestimmte Kontaktpersonen erfüllt.

### Talente wachsen auf Bäumen

Ebenfalls eine Rolle bei der charakterlichen Spezialisierung spielen die Attribute – wie in Diablo 2 dürft ihr nämlich wieder Attributspunkte verteilen, um euren Charakter gezielt zu verbessern. Die vier Werte wirken sich folgendermaßen aus:

- Stärke steigert die Rüstungsdicke.
- Intelligenz steigert die Elementarwiderstände eures Charakters.
- Willenskraft stärkt alle Heilungseffekte.
- Geschicklichkeit erhöht logischerweise die Ausweichchance.

Zusätzlich haben einige Attribute spezielle Auswirkungen, von der Klasse abhängig:

- Beim Barbaren erhöht Stärke den Schaden, Willenskraft die für diese Klasse wichtige Wutregeneration und Geschicklichkeit die kritische Trefferchance.
- Bei der Zauberin steigert Intelligenz den Schaden, Willenskraft die kritische Trefferchance und Geschicklichkeit die wichtige Mana-Regeneration.

- Bei der Schurkin erhöht Geschicklichkeit den Schaden und Intelligenz die kritische Trefferchance. Der Gedanke dahinter laut Luis Barriga: »Wir haben uns das so gedacht, dass eine intelligente Schurkin besser die Schwächen im Körperbau oder in der Kampfhaltung des Gegners erkennen kann und deshalb kritischen Schaden anrichten kann.«

Anders als in Diablo 3 hat eine Klasse also nicht mehr nur ein Primärattribut, ihr müsst mehrere Werte im Blick behalten. Noch dazu werden bestimmte Skills automatisch stärker, wenn eure Attribute einen bestimmten Grenzwert überschreiten. Beispielsweise braucht ein Barbar 150 Punkte in Geschicklichkeit, damit er beim Wirbelwindangriff nicht mehr langsamer wird. Mit jeweils 225 Punkten in Stärke und Geschicklichkeit

steigt dann sogar die kritische Trefferchance des Wirbelwinds um zehn Prozent. Das klingt schon fast nach einer Endgame-Mechanik, so viele Punkte wollen erst mal angehäuft werden. Waffen bringen zwar ebenfalls Attributboni, die sich laut Blizzard aber in Grenzen halten sollen.

Wo wir gerade bei den Talentbäumen sind: Die umfassen aktive Fähigkeiten und passive Boni, die ihr beliebig oft »respecen«, also eure investierten Talentpunkte umverteilen könnt. Allerdings nicht gratis, je weiter euer Held im Level aufsteigt, desto teurer und aufwändiger wird die Umschulung. Entsprechend wohlüberlegt will der Respec sein. Was genau er kostet, hat Blizzard aber noch nicht näher festgelegt.

Laut Blizzard soll es übrigens unmöglich sein, alle Talente zu lernen, selbst im Endgame sollt ihr maximal »30 bis 40 Prozent«

Ihr kombiniert Bedingungs- und Effektrune, um bestimmte Boni auszulösen.

Auch euer Reittier lässt sich anpassen, einige Mounts gibt es nur als PvP-Belohnung.



Welt erholt sich immer noch von diesem Verlust, deshalb sind viele Orte – Städte, Burgen und so weiter – verloren, weil die Menschen sie aufgeben mussten. Und dann zogen dort die Mächte der Finsternis ein, zum Beispiel Ziegenmenschen, Gefallene, Banditen oder Kannibalen.« Diese Schauplätze könnt ihr in der Open World aufstöbern. Zum Beispiel stoßt ihr am Straßenrand auf eine von Monstern überrannte Turmruine. Dann säubert ihr zunächst deren Umgebung, brecht dann die Tür auf, erledigt die Insassen des Turms – und erobert die Ruine schließlich für die Menschheit zurück. Dann ziehen dort neue Bewohner ein, es erscheinen neue Händler, neue Quests und manchmal sogar Eingänge zu Dungeons. Diese Veränderung ist permanent, das Camp kann nicht wieder verloren gehen. Ihr könnt es ab sofort als Ausgangspunkt für weitere Erkundungen nutzen und schaltet dort manchmal auch einen Wegpunkt frei, zu dem ihr euch per Stadtportal zurückteleportieren könnt – wie bei den Städten aus den vorigen Diablos.

Doch Moment, wie funktioniert das in einer Shared World, in der ja nicht alle Spieler stets auf demselben Stand sind? Was geschieht, wenn ihr dort einen fremden Spieler trifft, der ein Camp vor euch befreit und euch so um die Belohnung bringt? Joe Piepiora erklärt: »Bestimmte Gebiete in Sanktuario bezeichnen wir als Storyräume. Das können Schauplätze sein, die in der Handlung eine wichtige Rolle spielen, aber auch Orte wie die Camps. Dort seid ihr entweder alleine oder nur mit euren Gruppenmitgliedern zusammen, ihr trifft keine fremden Spieler. So bewahren wir auch die Singleplayer-Spielerfahrung. Erst wenn ihr das Camp befreit [oder die Story eines Gebietes abgeschlossen habt], wird es zum öffentlichen Schauplatz, und ihr könnt dort Spieler treffen, die das Lager ebenfalls schon befreit haben.« Und was ist, wenn ihr ein Camp zwar selbst schon gesäubert habt, eure Gruppenmitglieder aber nicht? »Wenn du jemanden in dei-

der umfangreichen Talentbäume freigeschaltet haben. Ein Grund mehr, dass sich die Spielstile selbst innerhalb einer Klasse stark unterscheiden könnten. Zumindest falls es nicht doch den einen Entwicklungspfad gibt, den ihr beschreiten müsst, wenn ihr in hochstufigen Dungeons mitreden wollt.

Spezielle Koop-Fähigkeiten für den Multiplayer-Modus plant Blizzard derzeit nicht. Obwohl Diablo 4 auf das Zusammenspiel mit anderen ausgelegt ist, soll es keine reinen Support-Fähigkeiten geben. Vielmehr setzt Luis Barriga darauf, dass sich Synergien zwischen den Klassen aus dem Spielgeschehen ergeben: »Wenn eine Eiszauberin mit einem Schurken zusammenarbeitet, der seine Waffen mit Frosteffekten verstärkt hat, dann wirken ihre Unterkühlungseffekte zusammen. Unterkühlung verlangsamt nämlich Bewegungen und Angriffe, wenn man einen Gegner mehrfach damit trifft, friert er komplett ein. Solche Wechselwirkungen gibt es zwischen allen Klassen, ohne dass man direkt sagen muss: Ich bin Support-Schurkel. Ich bin einfach hier, um [die Fähigkeiten der anderen] zu ergänzen.« John Mueller fügt an: »Wenn ich mit Richie aus dem Art-Team zusammenspiele, nutzen wir ganz unterschiedliche Talente und legendäre Items. Obwohl ich selbst keine Frostfähigkeiten einsetze, finde ich vielleicht eine legendäre Waffe, die eingefrorenen Feinden mehr Schaden zufügt. Das passt super, wenn er Frostzauber nutzt.« Theoretisch könnten solche Synergien auch schon in Diablo 3 bestehen, sie spielen aktuell bloß keine Rolle, weil es in den Nephalem-Portalen vor allem darum geht, dass alle möglichst schnell möglichst viel Schaden austeilen (und dabei am Leben bleiben). Mal sehen, ob das Gruppenpiel in Diablo 4 intelligenter wird, sodass ich tatsächlich meine Spielweise an die meiner Mitstreiter anpassen muss.

### Camps ausräumen

Nun sind all diese Feinheiten bei der Charakterentwicklung nur die eine Seite der Me-

daille. Denn was nutzt der ausgefeilteste Weltenretter, wenn er nichts zu tun bekommt? Zur Arbeitsbeschaffung schickt euch Blizzard in Diablo 4 erstmals in eine Open World, die es – wenn wir mal ehrlich sind – eigentlich gar nicht braucht. Wie fast alle Hack&Slays gezeigt haben, funktioniert die Motivationsspirale aus Beutesammeln und Talentfortschritt auch in abgetrennten Levelabschnitten, vielleicht sogar besser als in einer offenen Welt, weil die erst mal sinnvoll gefüllt werden möchte. Sonst reitet ihr letztlich wie in Sacred durch eine Welt voller Schniepel-Gnome, die es nicht mal wert sind, umgepusht zu werden.

### Ab ins Camp

Nun hat Blizzard zumindest ein paar mehr Details dazu enthüllt, womit sie die Spielwelt abseits der Haupthandlung füllen wollen. Ein zentrales Feature sind die Camps, die Systemdesigner Joe Piepiora »Bastionen der Finsternis« nennt. Ihre Hintergründe erklärt er so: »Ihr müsst bedenken, dass Diablo 4 mehrere Jahrzehnte nach den Ereignissen von Diablo 3: Reaper of Souls spielt, in dem Malthael knapp 90 Prozent der Menschen von Sanktuario ausradiert hat. Die

Mit Gift verstärkte Waffen richten Schaden über Zeit an.



Das Paragon-System von Diablo 3 bringt signifikante Boni, entfaltet aber wenig Tiefgang.



ne Gruppe einlädt und ein zurückerobertes Lager besuchst, wird auch dein Mitstreiter dort eine Menschensiedlung sehen. Denn ihr spielt dann in deiner Version der Welt. Wenn du hingegen dem Spiel deines Freundes beitretest, siehst du seine Version der Welt, in der das Camp noch den Monstern gehört.« Diablo 4 verschiebt auch also dynamisch in unterschiedliche Versionen der Spielwelt, ähnlich wie beim Phasing von World of Warcraft. Eine gute Idee und zumindest ein kleines Trostpflaster für euch, wenn ihr nicht überall und ständig störenden Fremdlingen über den Weg laufen wollt. Auch wenn das in weiten Teilen der Welt natürlich trotzdem passiert, teils sogar mit schmerzhaften Folgen.

**Spiele gegen Spieler gegen Scherben**

In der der Open World von Diablo 4 gibt es nämlich PvP, also Kämpfe zwischen Spielern. Und ja, ich weiß, dass PvP in Diablo nur eingeschränkt Sinn ergibt, weil sich die Fähigkeiten und Items von Spielern derart stark unterscheiden können, dass ausgeglichene Kämpfe nahezu unmöglich sind. Es fühlt sich ein wenig absurd an, dass ich das vor elf Jahren schon einmal auf einer Blizzcon geschrieben habe, damals noch über Diablo 3. Blizzard allerdings klingt sehr überzeugt vom neuen PvP-System. So gibt es Spielerkämpfe nicht überall in Sanktuario, sondern nur in den »Feldern des Hasses«, speziellen PvP-Gebieten, die auch auf der Karte markiert sind, damit ihr euch nicht versehentlich dorthin verirrt. Wie in den normalen Gebieten erwarten euch dort Quests,

Monster und Schatzkisten, die üblichen Heladenaufgaben also, die aber keine nennenswert bessere Beute abwerfen. Was sollte euch dann überhaupt dorthin führen außer der erfreulichen Aussicht, ermordet zu werden? Nun, Scherben. Erledigte Ungeheuer werfen in den Feldern des Hasses die sogenannten Scherben des Hasses ab, eine spezielle Währung, mit der ihr aber erstmal nichts anfangen könnt. Weil die Scherben verseucht sind, müsst ihr sie zunächst reinigen, und das geht nur an einem speziellen Schauplatz innerhalb der Felder des Hasses. Sobald ihr die Scherben dort in die magische Waschmaschine (oder sowas) legt, dauert es eine Weile, bis sie gesäubert sind. Währenddessen werden alle anderen Spielerinnen und Spieler im Umkreis über euer Vorhaben informiert, wie im Beutegeldmodus von Call of Duty: Warzone. Wenn ihr Pech habt, werdet ihr auf der Zielgeraden von einem gierigen Gegenüber gemeuchelt,

das euch die Beute abjagen möchte. Solange die Scherben verseucht sind, lasst ihr sie nämlich fallen, wenn ihr sterbt. Nur gereinigte Scherben könnt ihr nicht mehr verlieren. Carreena Kingdom, die als Animatorin an Diablo 4 arbeitet, hat hierfür einen Trick parat: »In Sanktuario spawnen regelmäßig Weltbosse, über die alle Spieler benachrichtigt werden. Wenn das passiert, gehe ich sofort zur Reinigungsstätte in den Feldern des Hasses, um dort ungestört meine Scherben zu säubern. So verpasse ich allerdings die Belohnungen des Weltbosses.« Das soll sich lohnen, für gereinigte Scherben könnt ihr nämlich besondere Belohnungen kaufen, vor allem kosmetische Gegenstände, spezielle Reittiere und »andere Dinge, mit denen man angeben kann« (Joe Piepiora). Wer sich ins PvP wagt, gewinnt also vor allem Ruhm. Oh, und vielleicht Ohren, wie man im Gameplay-Trailer zur Rogue-Klasse sieht, schließlich konntet ihr schon in Diablo 2 die Hörmuscheln erledigter



## MEINUNG

Michael Graf  
@Greu\_Lich



Diablo 4 mausert sich! Schon bei den Entwicklertagebüchern hatte ich das Gefühl, dass Blizzard sein Action-Rollenspiel immer mehr in die richtige Richtung schubst, die Blizzcon-Interviews haben dieses Gefühl nun untermauert. Mehr Anpassungsmöglichkeiten für meine Klasse? Aber klar, ich bin dabei! Wobei ich zugleich betonen muss: Noch wissen wir nicht alles, beispielsweise wird es garantiert irgendeine Art von Crafting geben. Und das, was wir wissen, kann sich ebenfalls noch komplett ändern. Ich erinnere mich mit Schauern an all die Spielsysteme von Diablo 3 (erbeutbare Skill-Runen, Talentbäume, PvP), die ich auf Blizzcons gespielt habe, nur damit Blizzard sie später rauswarf. Meine größte Sorge bei Diablo 4 gilt aber nach wie vor der Open World. Camps und Weltbosse sind ja schön und gut, aber der PvP interessiert mich nicht, und außer Phrasen gab es bislang keine konkrete Antwort darauf, was mich dazu ermuntern soll, diese Welt tatsächlich zu erkunden. Ich möchte am Ende nicht wie in Sacred durch ganze Provinzen reiten müssen, in denen es nichts mehr zu tun gibt. Außerdem baumelt über dem Spiel weiterhin das Damoklesschwert der zu vollen Shared World. Ein Diablo, in dem 30 Abenteurer Deckard Cain belagern, wäre nicht düster und bedrückend, es wäre albern. Blizzard verspricht zwar, dass Begegnungen mit Spielerinnen und Spielern rar sind, aber wer weiß schon, wie es letztlich wird? Für diese ungewöhnliche Blizzcon bin ich erst mal zufrieden, zumal die Schurkin zwar nicht zu den innovativsten Charakteren aller Zeiten gehört, in den Videos aber zumindest einen flotten Eindruck macht: Ausweichen, schießen, zustechen, ausweichen, das sieht schön dynamisch aus. Jetzt möchte ich Diablo 4 einfach mal selbst spielen... wie meinen? Erst 2022? Na, dann doch erst mal Diablo 2 Resurrected.

selbe Tretmühle durchlaufen müsse, führt Piepiora aus. So wolle man Spielern auch weiterhin interessante Möglichkeiten bieten, ihre Charaktere anzupassen, neue Items zu erbeuten und Fortschritt zu erreichen. Was das konkret heißt? Kein Kommentar. Nun gut, es muss ja auch noch etwas übrig bleiben für die nächsten Interviewtermine, vielleicht sogar für die nächsten Blizzcons. Denn Diablo 4 wird aller Voraussicht nach nicht mehr 2021 erscheinen, selbst mit einer Beta rechne ich frühestens zum Jahresende, wahrscheinlich sogar erst 2022. Mal sehen, wie viele Systeme Blizzard bis dahin nochmals ummodelliert. ★



Attribut steigert ihr nun wieder gezielt mit Punkten.

Spieler einsacken. Die Ohren sollen in Diablo 4 aber nicht als Währung dienen, sondern nur als Trophäen. Wie genau ihr diese den anderen Spielern präsentieren könnt, hat Blizzard noch nicht festgelegt. Dann doch lieber die Scherbenbelohnungen, die laut Joe Piepiora den Nervenkitzel wert sind: »Ihr könnt in den Feldern des Hasses auch nette Abenteurer treffen, euch zusammenschließen, Monster bekämpfen – alles schön und gut. Aber ihr wisst nie, wann die anderen vielleicht beschließen könnten, euch einen Dolch in den Rücken zu jagen. Ihr begeben euch also in Gefahr, wenn ihr in den Feldern des Hasses anderen Spielern helft oder sie euch helfen. Ihr könnt eine gute Beziehung aufbauen, aber ihr wisst nie, ob ihr jemandem trauen könnt oder nicht.« Permanentes Misstrauen, na prima, wie am Obstkorb in der GameStar-Redaktion (»Moment, wie alt ist diese Mandarine?«). Spieler können sich sogar gezielt als »feindselig« markieren, also gewissermaßen die PvP-Flagge hissen, um Jagd auf andere und ihre Scherbenbeute zu machen. Wer dabei besonders erfolgreich meuchelt, hat sogar die Chance, noch einen draufzulegen. Gewiefte Menschenjäger kann nämlich der Fluch von Mephisto treffen.

Dann werden alle anderen Spieler in der Umgebung auf sie aufmerksam gemacht: »Hey, hier ist eine Mörderin oder ein Mörder unterwegs (mit vielen Scherben im Gepäck, aber das nur nebenbei)!« Wer die folgende Hetzjagd eine Zeit lang überlebt, staubt mehr Scherben und Belohnungen ab.

Okay, auf dem Papier klingt das System interessant, auch wenn es die Balancefrage ausklammert: Ein mit legendären Äxten herumwirbelnder Barbar verwandelt euren in Pappkartons gekleideten Schurken trotzdem in Windeseile zu Hackfleisch. Ich vermute mal, dass ich kein Freund des PvPs sein werde, egal wie es sich spielen wird. Diablo ist für mich kein PvP-Spiel, Ohren dader her.

### Was gibt's noch in der Welt?

Die Camps und das PvP wären damit abgehakt, doch was soll euch sonst dazu bringen, die Welt zu erkunden – erst recht auf hohen Stufen, wenn es eigentlich nur noch darum geht, einen Dungeon nach dem anderen zu absolvieren, um bessere Beute zu finden? In Diablo 3 spielt die Welt irgendwann ja auch keine Rolle mehr, und wir springen nur noch von einem Nephalem-Portal zum nächsten. Joe Piepiora windet sich um die Frage herum: »Das sind sehr gute Fragen, und ich freue mich schon darauf, mehr darüber zu sprechen. Für den Moment kann ich Folgendes sagen: Es gehört zu unserer Philosophie [für Diablo 4], dass sich die Welt für euch immer wertvoll anfühlen soll, wenn ihr sie erkundet. Die Dungeons sind aufreger, und wir wollen euch nicht davon fernhalten, aber wir wollen auch, dass ihr in der Welt stets neue Dinge finden könnt. Dazu gehören beispielsweise Weltbosse wie Ashava aus der letzten Blizzcon-Demo, für die ihr mit anderen Abenteurern zusammenarbeiten müsst.« Grundsätzlich solle die Open World abwechslungsreiche Aufgaben bereithalten, sodass man eben nicht immer die-