

Diablo 2: Resurrected

ANDERS ALS WARCRAFT 3 REFORGED

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Vicarious Visions** Termin: **2021**



DIE WICHTIGSTEN FAKTEN

- **Verbesserte Grafik:** Die ursprüngliche 2D-Optik wird durch bessere Animationen, Effekte, Lichtstimmungen und Co. drastisch aufgehübscht.
- **Verbesserte Auflösung:** Diablo 2: Resurrected könnt ihr auf 4K hochschrauben.
- **Verbesserte Cutscenes:** Alle Zwischensequenzen des Originals werden komplett neu aufgenommen.
- **Verbesserter Sound:** Der ursprüngliche Soundtrack samt Geräuschkulisse lässt sich jetzt auch in 7.1-Sound vernünftig abbilden.

Das Remaster des Klassikers hat zwar noch kein konkretes Release-Datum, viele Infos gibt's dennoch.

Von Dmitry Halley

Wie schon der große Philosoph Han Solo einst sagte: »It's true ... all of it.« Die Leaks zu Diablo 2: Resurrected waren nämlich korrekt. Das originale Diablo 2 wird für Resurrected als Grundlage genommen und ordentlich aufpoliert. So bewahrt sich Diablo 2: Resurrected zwar die 2D-Grundlage, rendert sie aber in 3D mit neuen Grafiken. Das ermöglicht beispielsweise dynamische Schatten, verbesserte (Physik-)Effekte und überarbeitete Animationen. Zudem kann die Auflösung (wie bei Remaster-Versionen üblich) bis auf 4K hochgeschraubt werden.

Wo will Blizzard hin?

Wir haben mit den Entwicklern von Diablo 2: Resurrected über die Vision hinter dem Remaster gesprochen. Interessant dabei: Re-

surrected positioniert sich sehr viel klarer als noch Warcraft 3: Reforged zwischen Neuauflage und Remake. Hier könnte tatsächlich ein Umdenken stattfinden. Rob Gallera (Principal Designer bei Vicarious Visions) dazu: »Wir wollten wirklich nichts hinzufügen, um das Spiel zu verändern, sondern bloß das alte Spiel leichter spielbar machen. [...] Wir haben ein sogenanntes ›Legacy Toggle Feature«. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel könnt ihr per Tastendruck vom 3D-Look zurück zu den alten 2D-Sprites wechseln. [...] Diablo 2 ist ein historischer Meilenstein der Gaming-Geschichte. Wir sehen uns in erster Linie als Kuratoren. Uns geht es darum, es zu bewahren und zugänglicher zu machen für modernes Publikum.«

Es darf nicht zu modern werden

Vor Release von Warcraft 3: Reforged gab es viele Fragezeichen: Wie werden die Zwischensequenzen aussehen? Wie wichtig wird der Multiplayer? Könnte Reforged hier die E-Sport-Szene des alten WC3 ersetzen? Blizzard kommunizierte Features, die letzt-

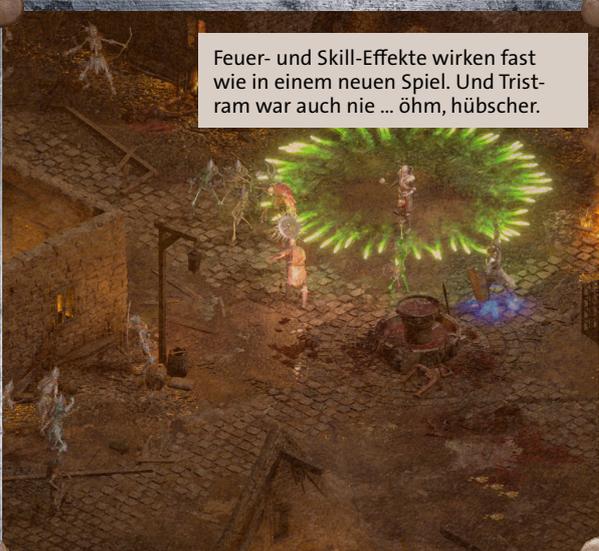
lich fehlten (und bis heute fehlen) – und dann ersetzt Reforged auch noch das Original. Diablo 2: Resurrected tut genau das nicht. Das Original bleibt im Battle.net nach wie vor spielbar, alle Mods, Spielstände und Server werden nicht von Blizzard angetastet. Resurrected erscheint als komplett neues Produkt, Fans der alten Version verlieren also pauschal nichts. Und das scheint auch in Resurrected selbst das wichtigste Mantra, wie Diablos Franchise-Chef Rod Fergusson verrät: »Selbst beim Remastern der Grafik hatten wir eine klare 70-30-Regel. 70 Prozent der neuen Optik sollten in erster Linie die Nostalgie ansprechen. Bloß 30 Prozent dürfen wirklich neu wirken. Zum Beispiel modernisieren wir natürlich die Charaktere, weil wir jetzt physikalisches Rendering haben. Licht kann jetzt dynamisch von Leder, Metall und Co. zurückgeworfen werden, aber

Screenshots mit vielen Lichteffekten zeigen schön die atmosphärischen Schatten.



Erstaunliche Detaildichte: Die Wiederbelebung von Diablo 2 sieht deutlich besser aus als erwartet.

Feuer- und Skill-Effekte wirken fast wie in einem neuen Spiel. Und Tristram war auch nie ... öhm, hübscher.



Ohne Besuche bei Deckard Cain wird es auch in Diablo 2: Resurrected nicht gehen. Und das ist gut so.



die Form der Objekte, die Silhouetten dürfen sich nicht ändern.«

Einige Bereiche des Spiels bleiben sogar bewusst ein bisschen sperriger, als sie in moderner Technik eigentlich sein müssten: »Weil die Animationen des alten Diablo 2 auf Sprites basierten, waren sie natürlich ein bisschen klobig. Die Figuren bewegten sich in den Städten zum Beispiel extrem steif. Als es für uns daran ging, diese Animationen zu modernisieren, hatten wir deutlich mehr Möglichkeiten: Charaktere können sich jetzt frei in 360 Grad drehen, posieren, hier sind so viel feinere Abstufungen möglich. Und die nutzen wir auch, aber nur bis zu einem gewissen Punkt. Würden wir diese Klobigkeit von früher komplett entfernen, wäre es einfach kein Diablo mehr.«

Ist das die richtige Richtung?

Wer sich ein echtes Remake erhofft hat, also ein Diablo-4-ähnliches Diablo 2, bekommt das mit Diablo 2: Resurrected natürlich nicht. Von daher wird das Spiel (anders als ein Mafia: Definitive Edition) auch in erster

Linie Nostalgiker mit dem Bein wippen lassen. Aber hey, das ist genau deshalb die perfekte Chance, die Wogen wieder zu glätten. Mit Diablo 2 können Publisher und Entwickler beweisen, dass sie genau verstanden haben, was ein Diablo-2-Fan im Jahr 2021 will: nämlich keine falschen Versprechungen, keine exotischen Experimente,

kein übertriebenes PR-Tamtam im Vorfeld. Diablo 2 tritt weniger ambitioniert, weniger aufgeplustert, stattdessen bescheiden und fokussiert auf. Und das steht dem Spiel äußerst gut. Sofern die neu aufgezeichneten Zwischensequenzen jetzt nicht plötzlich ins Nichts verschwinden, freuen wir uns wirklich auf das Spiel. Ihr auch? ★

WAS ÄNDERT SICH AM SPIEL SELBER?

- Shared Stash: Es gibt ein geteiltes Lager für alle eure Charaktere, sodass ihr Items nicht mühsam über Strohmänner tauschen müsst.
- Automatisches Goldsammeln: Ihr spart Klicks, weil eure Figur das Gold selbst einsackt.
- Item-Vergleich: Es wird markiert, was das neu gefundene Item besser macht als das alte.
- Automatisches Sortieren: Ihr könnt euer Inventar vom Spiel sortieren lassen.
- Geschmeidiges Matchmaking: Der Multiplayer-Modus wurde angepasst. Wenn ihr in eurer Freundesliste Leute im Spiel erspährt, könnt ihr ihnen mit einem Klick beitreten, sofern sie das wollen und zulassen.
- Mehr Hotkeys: Fähigkeiten und bestimmte Aktionen (Gegenstände fallen lassen) könnt ihr jetzt auf deutlich mehr Hotkeys mappen als im Original.
- »Item Linking«: Ihr könnt Items im Chat verlinken, um beispielsweise Teamkollegen in anderen Gebieten sehr übersichtlich durchzufunkeln, ob die Statuswerte dieses neuen Speers für sie interessant aussehen. Das kennt man aus diversen MMOs.