

Diablo 2: Resurrected

WIEDERERWECKUNG

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

Wir haben die technische Alpha des Diablo-2-Remasters ausgiebig gespielt. Jetzt erklären wir euch, was die Neuauflage bietet, welche Wünsche offenbleiben und warum Resurrected auf dem besten Weg ist, ein Vorzeige-Remaster zu werden. Von Natalie Schermann

Seit der Ankündigung von Diablo 2: Resurrected wird viel über das Remaster diskutiert. Ist der neue Grafikstil düster genug? Welche Änderungen nehmen die Entwickler vor? Wie spielt sich das Remaster im Vergleich zum Original? Und wie steht es um die versprochenen Zwischensequenzen? Einige dieser Fragen können wir euch schon jetzt beantworten. Überraschend hat Blizzard am 8. April 2021 die technische Alpha des Remasters gestartet. Wir haben für euch reingespielt, Sanktuarium-Luft geschnuppert und die optimierten Features ausprobiert.

Rückkehr zu den Wurzeln

Diablo 2 ist vielen Fans durch seine einzigartige, dunkle und düstere Atmosphäre in Erinnerung geblieben. Diablo 2: Resurrected greift diese Fantasie einer hoffnungslosen, zerstörten und von Leid und Gewalt dominierten Welt auf und übersetzt sie in moderne Spielgrafik. Dabei schaffen es Vicarious Visions – die übrigens auch schon an den Remasters von Crash Bandicoot und Tony Hawk's Pro Skater mitgewirkt haben – nicht nur, das alte Spielgefühl in ein modernes

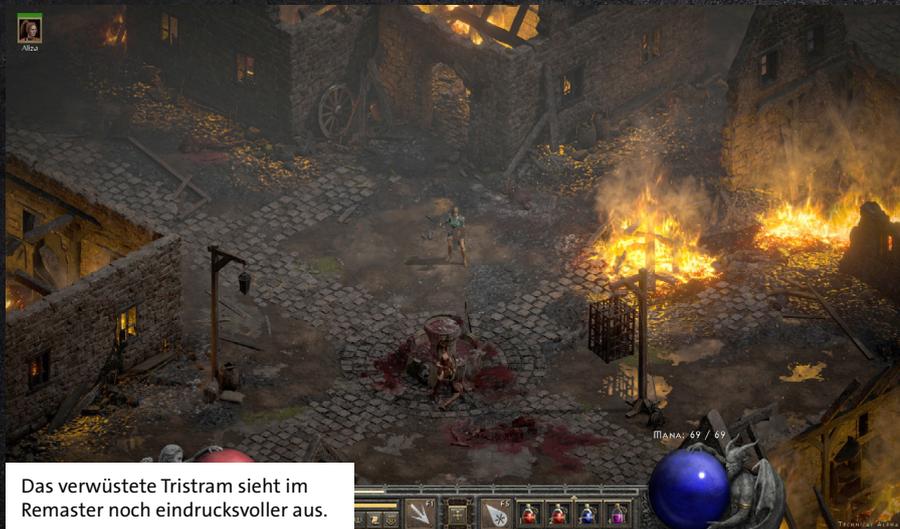
Gewand zu hüllen, sondern auch die einzigartige Atmosphäre noch dichter um den Spieler zu wickeln. Sanktuarium sieht in Resurrected bereits auf den ersten Blick fantastisch aus und macht optisch einen guten Gesamteindruck. Doch es ist der zweite, dritte, vierte und fünfzigste Blick, der offenbart, wie viel Liebe in das Remaster geflossen ist.

Diablo 3 schreckte viele Diablo-Veteranen mit seiner knalligen und bunten Optik ab. Denn für viele ist die dunkle und düstere Stimmung von Diablo ausschlaggebend für die Reihe. Diablo 2: Resurrected schafft es, zu diesen Wurzeln zurückzukehren, und hüllt das gesamte Spiel in einen düsteren, atmosphärischen Schleier, auf den so viele Spieler gehofft haben.

Viele Orte wirken im Remaster sogar noch beklemmender als im Original. Die engen Gänge im Kloster, in Grabstätten oder in der Kanalisation sind nun noch dunkler, und man kann noch weniger voraussehen, welche Gräueltaten hinter der nächsten Ecke lauern. An anderer Stelle tauchen Fackeln den Raum in ein warmes Licht und lassen Schatten an Wänden und auf dem Boden tanzen. Damit

es aber nicht zu gemütlich wird, sind die Wände und der Boden vollgeschmiert mit Blut und Pentagrammen. Insgesamt wirkt die Welt in Diablo 2: Resurrected viel lebendiger und authentischer als im Original. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, kleine Details in die Umgebungen einzubauen, die auch mal dazu einladen, stehen zu bleiben und die Atmosphäre aufzusaugen.

Besonders Blut, Leichen(stücke) oder Foltergeräte schmücken die Gänge des Klosters im ersten Akt. Aber auch in Höhlen wurden nun Zelte aufgeschlagen und Krimskrums verteilt, um der Welt mehr Leben einzuhauchen. Und in den Kanalisationen von Lut Gholein plätschert das Wasser in den Abflussrillen oder tropft von der Decke. Den wohl größten grafischen Unterschied erkennt man aber in der Wurmgruft aus Akt 2. Die engen Tunnel mit den unzähligen Krabbelviechern waren schon im Original unheimlich. Das Remaster packt noch einen oben drauf und schmiert alles ordentlich mit grünem Schleim, Larven, Blut und Eiter voll. Aber es sind nicht nur die in der Welt platzierten Details und die überarbeiteten Textu-



Das verwüstete Tristram sieht im Remaster noch eindrucksvoller aus.

DAS HABEN WIR GESPIELT

Die technische Alpha von Diablo 2: Resurrected lief vom 8. bis zum 12. April. Den Entwicklern ging es vorrangig darum, technische Daten von den Spielern zu sammeln. Für uns war es die Gelegenheit, die ersten beiden Akte von Diablo 2 in neuem Gewand zu erleben.

Gespielt werden konnten nur der Einzelspielermodus und die drei Klassen Zauberin, Barbar und Amazone.

Zwar lief die technische Alpha nur auf dem PC, einen ersten Eindruck von der Controller-Steuerung der Konsolenversionen konnten wir dennoch gewinnen. Unsere Fortschritte in der technischen Alpha werden übrigens nicht in das fertige Spiel übernommen, logisch.



SO SPIELT SICH DIABLO 2:

RESURRECTED MIT DEM GAMEPAD

Das Remaster bringt den Action-Rollenspielklassiker Diablo 2 zum ersten Mal auch auf die Konsolen. Die Controller-Steuerung wird auf dem PC ebenfalls unterstützt und konnte in der technischen Alpha ausprobiert werden. Wer Diablo 2 kennt und lange gespielt hat, wird die Controller-Steuerung zunächst etwas gewöhnungsbedürftig finden. Allerdings ist sie erstaunlich intuitiv und selbst das Zielen mit Zaubern funktioniert gut – wenn nicht sogar besser als mit der Maus. Für das Gamepad gibt es ein eigenes Menü für Inventar und Fähigkeiten, welches allerdings den gesamten Bildschirm einnimmt. Das ist etwas unvorteilhaft, weil das Spiel wie gewohnt im Hintergrund weiterläuft. Dafür hat die Controller-Steuerung auch einige Vorteile. So kann das Inventar automatisch sortiert werden, und beim Wechseln der Fähigkeiten reicht ein Knopfdruck, um diese gleich auszulösen.

ren von Umgebungen, Charakteren und Monstern, die dem Spiel eine solch bedrohliche Stimmung verleihen. Es sind auch die spektakulären Lichteffekte und Spiegelungen, welche die Hoffnungslosigkeit und Dunkelheit der Welt unterstreichen. Etwa wenn sich der Eisblitz der Zauberin in Schlammputzen und Blutlachen spiegelt. Diablo 2: Resurrected fängt die bedrohliche Stimmung jedes Gebietes und den Geist des Originals sehr gut ein und hebt gleichzeitig das Spielgefühl auf eine neue Stufe.

Optimierte Benutzeroberfläche

Auch das UI, die Charaktermenüs, das Inventar und das Hauptmenü haben einen neuen Remaster-Anstrich bekommen. Die Schrift ist jetzt klarer, Items sind deutlicher zu erkennen, und die Benutzeroberfläche wurde optimiert. Der Ausdauerbalken nimmt jetzt beispielsweise nicht mehr die ganze linke Seite der unteren Anzeige ein und macht damit Platz für die Attribute, Fähigkeiten und anderen Statusanzeigen, die nun nicht mehr zusätzlich ausgeklappt werden müssen. Eine noch bessere Variante haben die Entwickler für die Controller-Steuerung gefunden. Hier werden auf der linken Seite der Anzeige nämlich sechs Fähigkeiten-Slots positioniert, sodass man als Spieler sofort weiß, auf welchem Hotkey welche Fähigkeit liegt. Spielen wir mit Maus und Tastatur, belegen wir wie gewohnt die Tasten F1 bis F6 mit Fähigkeiten, müssen aber auf das Fähigkeitensymbol klicken, um uns einen Überblick zu verschaffen. Auch schön: Wenn wir unseren Charakterbildschirm und den Fähigkeitenbaum gleichzeitig öffnen, nehmen diese nicht mehr den gesamten Bildschirm ein. Das ist vorteilhaft, weil das Spiel im Hintergrund wei-



Dieser hü... äh, halbe Kerl hing im Original noch nicht da.

MEINUNG

Alexander Köpf
@NebulaMutara



Die Anforderungen von Resurrected fallen nicht gerade gering aus. Für eine RTX 2080 Super Max-Q (Notebook) sind 100 bis 120 Bilder pro Sekunde in Full HD in Anbetracht der gebotenen Optik nicht besonders viel. Immerhin entspricht die Karte mit Blick auf die Performance in etwa einer GTX 1070 Ti oder knapp einer GTX 1080. Eine wichtige Frage ist dabei auch, wie viel FPS nötig sind, um ausreichend flüssig zu spielen. Für mein Empfinden reichen in einem Action-Rollenspiel 60 FPS, wenn sie zuverlässig erreicht werden. Insofern schlägt sich der vergleichsweise hohe Hardware-Anspruch des Spiels nicht allzu stark nieder. Dennoch überzeugt mich die Performance der technischen Alpha beim ersten Anspielen. Die Bildrate knickt in Kämpfen nicht ein, auf beiden Testsystemen (RTX-3080-PC und RTX-2080-Laptop) kann ich weder Ruckler noch sonstige Probleme feststellen. Besonders gut gefällt mir außerdem die Unterstützung für Monitore im 21:9-Format. Zu guter Letzt ist nicht zu vergessen, dass die Entwickler die Performance bis zum Release immer noch verbessern können.

DIE NEUEN KLASSEN

Diablo 2: Resurrected bietet mit Zauberin, Barbar und Amazone drei neue Klassen. Das Design ist natürlich wie so vieles Geschmackssache, trifft aber den Stil der bisherigen Diablo-Spiele recht gut.



DIE ZAUBERIN



DER BARBAR



Die Menüs verdecken nicht den ganzen Bildschirm, sodass man immer noch das Geschehen verfolgen kann.

sehen wurden und das Spielerlebnis angenehmer gestalten sollen.

Was wir ursprünglich als neues Komfort-Feature wahrgenommen haben, hat sich als Bug herausgestellt: In unserem Durchlauf konnten wir die Skill-Punkte unserer Zauberin nämlich mehrmals kostenlos bei Akara zurücksetzen lassen und dann neu verteilen. Auch bei unserem zweiten Charakter war dies der Fall, weshalb wir von einer Änderung ausgingen, die den Einstieg ins Remaster für Diablo-Neulinge erleichtern sollte. Dabei handelte es sich allerdings um einen Bug und kein neues Feature, wie uns der Principal Designer für Diablo 2: Resurrected, Rob Gallerani, bestätigte. Das Umskillen wird auch im Remaster genau wie im Original aus dem Jahr 2000 funktionieren.

Um die Spieler etwas vom ständigen Klicken mit der Maus zu entlasten, haben die Entwickler eine Komfortoption eingebaut,

terläuft und wir so auf potenzielle Gefahren reagieren können. Übrigens sieht Diablo 2: Resurrected nicht nur fabelhaft aus, es klingt auch so. Denn auch die Soundeffekte, Sprachausgaben und der Soundtrack wurden etwas überarbeitet. Aber keine Sorge, der alte Sound wird nur aufpoliert. Es bleibt also im Grunde alles wie früher – nur besser. Nicht bleiben sollen hingegen die alten Zwischensequenzen. Diese wollen die Entwickler komplett neu produzieren. In der technischen Alpha gab es allerdings noch

keine neuen Filmchen zu sehen. Hier mussten noch die alten Render-Sequenzen als Platzhalter fungieren.

Was ist neu im Remaster?

Die Entwickler wollen so viel vom ursprünglichen Spiel in das Remaster mitnehmen wie nur möglich. Deshalb kommen keine neuen Akte oder Quests und auch keine neuen Fähigkeiten für die sieben Klassen hinzu. Etwas überarbeitet wurden allerdings einige Features, die nun mit Komfortoptionen ver-



DIE AMAZONE

die es uns erlaubt, Gold automatisch einzusammeln. Wir müssen nun also nicht mehr auf das Gold klicken, sondern können einfach drüberlaufen, und schon klumpt es in unseren Taschen. Auch die Controller-Steuerung profitiert von dieser Option. Falls ihr aber das komplette Oldschool-Feeling mitnehmen wollt, lässt sich diese Option natürlich jederzeit ausschalten, sodass ihr wieder auf jedes einzelne Geldstück klicken müsst.

Kartenkomfort und Lagerraum

Auch in Diablo 2: Resurrected können wir wie im Original zwischen der transparent über der Action eingeblendeten Karte und einer Minimap wählen. Neu ist, dass wir uns jetzt aussuchen können, in welcher Ecke wir die Minimap platzieren wollen. Auch die Deckkraft der Karte lässt sich ganz individuell einstellen. Außerdem können wir jederzeit ändern, ob die Namen der Charaktere auf der Karte eingeblendet werden sollen oder nicht. Diese Funktion hat allerdings noch einen kleinen Schluckauf. Obwohl wir bei unserem Durchlauf kein Häkchen bei »Namen anzeigen« gesetzt haben, sind sie hin und wieder auf der Minimap aufgetaucht und später wieder verschwunden.

Eine der wohl erfreulichsten Änderungen ist der Stauraum in der Truhe. Dieser wurde nicht nur vergrößert, sondern bietet jetzt die



Gold sammeln wir jetzt automatisch auf. Auf Wunsch lässt sich diese Option aber ausstellen.

Möglichkeit, Items schnell mit anderen Charakteren zu teilen. Wollen wir unserem Barbaren also Rüstung weitergeben, die wir mit unserer Zauberin gefunden haben, müssen wir diese lediglich in den vorgesehenen Stauraum legen und können sie mit dem Barbaren bei der Truhe abholen. Vorbei sind die Zeiten, in denen man aufwendig einen Mule-Character erstellen musste, um Items weiterzugeben. Auf den offiziellen Screenshots von Blizzard sieht es übrigens so aus, als könnte man in Zukunft mehrere Stauräume mit Charakteren teilen. In der technischen Alpha stand uns bisher aber nur einer zur Verfügung. Übrigens können Gegenstände nun auch viel schneller aus dem Inventar in die Truhe (und umgekehrt) verschoben werden. Mit Strg und Mausklick auf das Item wird der Gegenstand verschoben und automatisch sortiert. Die Controller-Steuerung unterstützt das automatische Sortieren des Inventars, Spieler, die Maus und Tastatur vorziehen, kommen leider nicht in den Genuss des automatischen Aufräumens und müssen ihr Inventar manuell verwalten.

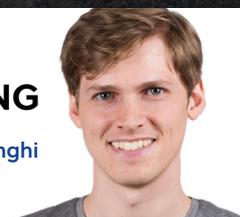
Alt gegen Neu

Als die Entwickler ankündigten, dass die Legacy-Version von Diablo 2 unter dem Grafikmantel von Diablo 2: Resurrected laufen würde, haben sie nicht gelogen. Während des Spiels können wir deshalb jederzeit mit dem Drücken der Taste G den Schleier lüften und zwischen der alten und der Remaster-Grafik hin und her springen. Auch während Kampfsequenzen ist das möglich, denn der Übergang verläuft fließend und ohne Ladezeiten. Die Originalgrafik wird dabei in 800x600 oder 640x480 dargestellt.

Neu ist auch der Kamerazoom. Wenn wir unsere Charaktere nun genauer betrachten und ihnen in die Augen schauen wollen, können wir mit F heranzoomen. So können wir auch die Lichteffekte und die Details der Welt schön in Szene setzen.

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Als Fan von Warcraft 3 ist man, was Blizzard-Remaster angeht, ein gebranntes Kind. Wie viele andere auch habe ich genau deshalb von einer Neuauflage zu Diablo 2 eigentlich nichts erwartet. Zu oft habe ich Blizzard in den letzten Jahren einen Vertrauensvorschuss gewährt, und zu oft wurde ich dafür bestraft. Ich war dabei meistens eher darüber verwundert, wie Blizzard eigentlich an recht simplen Anforderungen scheitern konnte. Eines der besten RTS aller Zeiten mit neuer Grafik veröffentlichen – was kann da schon schiefgehen? Aber gut. Vergessen wir das und blicken nach vorne. Denn mit Diablo 2: Resurrected scheint es endlich wieder ein Stück bergauf zu gehen. An der Alpha-Version gibt es nämlich eigentlich nicht viel zu meckern.

Die neue Grafik sieht grandios aus. Insbesondere die Lichteffekte sorgten bei mir am laufenden Band für große Augen und kindliche Gedankengänge: »Hui, so ein hübscher Feuerball. Boah, was für Blitze. Friss Strom!« Dass ansonsten vieles so bleibt wie früher, wird zumindest alteingesessene Fans befriedigen. Ich persönlich hätte mir sogar ein paar Veränderungen mehr gewünscht. Wie sehr Diablo 2 das nötig hat, sieht man schon am Controller-Support. Allein für die Fähigkeitenleiste greife ich in Resurrected inzwischen lieber zum Gamepad als zur Maus. Momentan gilt es erst Mal, damit zufrieden zu sein, dass sich dieses Remaster auf einem guten Weg befindet. Das könnte Blizzard eigentlich nur noch ruinieren, indem die versprochenen neuen Zwischensequenzen doch nicht kommen. Aber haha, warum sollte sowas passieren? Nicht wahr, Reforged?

DIE IN-GAME-KARTE

Das Spiel lässt euch die Wahl, ob beziehungsweise wie ihr die Karte der Umgebung anzeigen wollt. Ihr könnt wählen zwischen einem Overlay in der Bildmitte sowie einer Minimap in der linken oder rechten Bildschirmecke.



Eine kleine, aber sehr ausschlaggebende Änderung findet sich bei den Söldnern in Akt 2. Wie gewohnt besitzen die angeheuer-ten Begleiter eine von drei Auren. Diese werden uns nun aber direkt im Menü angezeigt, bevor wir uns für einen der Söldner entscheiden. Die Fähigkeit unseres Begleiters ist dann auch später im Charaktermenü des Söldners zu sehen.

Apropos Gürteltasche: Auch hier haben Vicarious Visions ein paar Änderungen vor-

genommen, um uns Spielern das Leben in Sanktuarium zu erleichtern. Verbrauchen wir einen Trank aus der ersten Reihe der Gürteltasche, wird diese Stelle zunächst mit einem identischen Trank aus der zweiten Reihe nachgefüllt. Das Nachfüllen der Gürteltasche funktioniert auch, wenn wir Tränke vom Boden aufheben. Auch das Befüllen aus dem Inventar geht nun deutlich schneller durch Strg + Klick auf den Trank. Diese Änderung macht erstaunlich viel aus, weil man

nun während des Spielens sehr viel weniger darauf achten muss, ob man noch ausreichend Tränke in der Gürteltasche hat. Besonders die Controller-Steuerung profitiert von dieser Neuerung.

Das alles gilt übrigens nur für die Verbrauchsgegenstände Heil- und Manatrank. Will man beispielsweise eine Stadtportal-Rolle in die Gürteltasche legen, so muss man das wie gewohnt manuell machen, und die Rolle wird beim Aufsammeln auch nicht



Die Neuauflage des Klassikers hüllt das Spiel in ein zeitgemäßes Gewand.

automatisch in die Gürteltasche gelegt. Die Entwickler hätten das Konzept allerdings noch etwas weiterdenken können. Aktuell wird die Gürteltasche nicht mit Tränken aus dem Inventar nachgefüllt, selbst wenn diese identisch mit den verbrauchten Tränken sind. Für noch mehr Spielkomfort wäre das aber der nächste logische Schritt.

Gegenstände vergleichen

In Diablo 2: Resurrected gibt es jetzt die Möglichkeit, Waffen und Rüstungen aus dem Inventar mit den bereits ausgerüsteten Gegenständen zu vergleichen. Dafür geht man mit der Maus lediglich über den Gegenstand im Inventar und drückt Shift. Nun werden die ausgerüsteten Waffen, Schilde, Rüstungen oder auch Amulette und Ringe und der gewählte Inventargegenstand gegenübergestellt. Nach wie vor zeigt uns das Spiel aber nicht an, ob dieser Gegenstand besser oder schlechter ist, und gibt uns auch keine Empfehlungen, sodass jeder Spieler seinen Charakter ganz individuell und nach eigenem Ermessen gestalten kann.

Vergleichen kann man aktuell nur mit den Gegenständen im Inventar. Wenn wir uns also nicht sicher sind, ob die Rüstung, die gerade auf dem Boden liegt, besser ist oder nicht, müssen wir zunächst Raum in unserer Tasche freischaufeln, die Rüstung aufheben und können erst dann vergleichen. Es wäre daher schön, wenn diese Option in Zukunft auch auf Gegenstände, die noch nicht aufgehoben wurden, ausgeweitet werden würde.

Im Charaktermenü lässt sich ein weiteres Fenster aufklappen, das uns eine erweiterte Übersicht über unsere Stats gibt. Hier wird aufgelistet, welche zusätzlichen Attribute unser Charakter durch ausgerüstete Waffen, Amulette oder Charms erhält. Dieses Fenster gibt es übrigens auch bei unseren Söldnern.

Was sollte noch besser werden?

Um das unvergleichliche Spielgefühl von Diablo 2 einzufangen, entschieden sich die

Entwickler von Vicarious Visions bewusst dazu, auch kleinere Bugs aus dem Originalspiel in das Remaster zu übernehmen. Was für die einen ein netter Nostalgiegimmick ist, kann aber auch schnell nervig werden. So hatten wir in unserem Durchlauf besonders in Akt 2 häufig Probleme mit der Begleiter-KI. Mal findet unser Söldner die Tür in den Grabkammern nicht und läuft gegen die Wand, mal nimmt er die falsche Abzweigung in der Wurmgruft, und in der Wüste bleibt er einfach stehen und folgt uns nicht mehr. Auch andere kleine Bugs sind uns aufgefallen. Mit unserer Leiche können wir ganze Wege versperren und müssen erst Platz im Inventar freischaufeln, um alles aufheben und die Leiche beseitigen zu können. Genauso wollen einige Türen noch nicht so ganz funktionieren und lassen Monster durch, obwohl sie eigentlich geschlossen sind, oder verzichten auf die Animation beim Öffnen. Doch auch abseits der Bugs gibt es noch Stellen, an denen Vicarious Visions etwas schrauben können. Wie bereits erwähnt, fehlt bei einigen Komfortoptionen der letzte Schritt, der die optimierten Features vollenden würde. Außerdem ist der Übergang von Tag und Nacht noch sehr abrupt und sieht in Kombination mit der modernen Grafik nach einem Bug aus, worunter die ansonsten so tolle Atmosphäre leidet. Ein flüssiger Übergang würde sich hier besser machen. Einige Testspieler kritisierten auch die Farben der Statuseffekte, die leicht vom Original abweichen. Anderen wiederum ist die Amazone zu groß, die Zauberin zu trampelig und Griswold nicht muskulös genug. Doch über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten.

Im Großen und Ganzen spielte sich die technische Alpha schon sehr flüssig. Größere Bugs, Abstürze, ungewöhnlich lange Ladezeiten oder sonstige Probleme hatten wir beim Durchspielen nicht. Spätestens nach Release lassen sich auch die restlichen Fragen beantworten: Wie spielen sich die übrigen vier Klassen? Wie sieht es mit dem Koop-Modus und dem Ladder-System aus? Auch auf die neu produzierten Zwischensequenzen sind viele Spieler gespannt. Die technische Alpha macht Hoffnung, dass wir es bei Resurrected nicht mit einem Debakel wie Warcraft 3: Reforged 2.0 zu tun bekommen. Vicarious Visions sind auf dem besten Weg, ein vorbildliches Remaster des Action-RPG-Klassikers abzuliefern. Jetzt dürfen sie nur nicht von diesem Weg abkommen. ★



In Truhen haben wir mehr Stauraum und können Items auch einfacher mit anderen Charakteren teilen.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Anfang des Jahres hätte ich niemals gedacht, dass ich mich innerhalb weniger Monate zweimal in das gleiche Spiel verlieben würde. Denn erst vor Kurzem habe ich den Rollenspielklassiker Diablo 2 zum ersten Mal gespielt. Und wie es das Schicksal so will, kündigt Blizzard wenige Wochen später ein Diablo-2-Remaster an und gibt uns nun die Möglichkeit, kurz in das Spiel reinzuschneppern. Da Diablo 2 noch sehr präsent in meiner Erinnerung ist, fallen Änderungen und Gemeinsamkeiten schnell auf. Wo mich Diablo 2 mit seiner düsteren Atmosphäre überzeugt hat, haut mich Resurrected förmlich vom Gaming-Stuhl. Das Remaster sieht nicht nur fantastisch aus, sondern schafft es auch, die düstere Stimmung, die Diablo 2 ausmacht, in die Moderne zu transportieren und sogar noch eine Schippe draufzulegen.

Die neue Zoom-Funktion erlaubt es, die neuen Grafikdesigns, Lichteffekte und Spiegelungen aus der Nähe zu betrachten. In keinem anderen Spiel habe ich so lange auf Schlamm, Pfützen und Blutlachen gestarrt. Besonders angetan haben es mir die kleinen Details, welche die Welt mit etwas Environmental Storytelling füllen. Das war schon in Grim Dawn ein Highlight für mich. Gerade im direkten Vergleich mit dem Original fällt auf, wie viel lebendiger die Gruf-ten und Tempel nun erscheinen – und wie viel das zur Bedrohlichkeit und damit zur Atmosphäre der Welt beiträgt.

Normalerweise bin ich kein allzu großer Fan von Remakes und Remastern. Diablo 2: Resurrected möchte ich aber allen ans Herz legen, die Diablo 2 wie ich zum Release nicht gespielt haben und es schon lange mal nachholen möchten. Denn durch die moderne Grafik und die verbesserten Komfortoptionen geht das Spielgefühl des Originals nicht verloren, sondern wird im Gegenteil um eine noch dichtere Atmosphäre ergänzt. Das dürfte auch Fans der Reihe freuen, die sich nach Diablo 3 nach einem düsteren Kapitel der wegweisenden Action-Rollenspielserie sehnen.