

Diablo: Immortal

TEUFLISCH DURCHSCHNITTlich

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment, Netease**
 Termin: **2.6.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Auf DVD: Video-Special

Ein Aprilscherz? Ein echtes Diablo? Die Abkehr von dem, was Blizzard groß gemacht hat? Diablo: Immortal wirft seit seiner Ankündigung Fragen auf. Wir haben es lange gespielt und liefern euch die Antworten. Von Fabiano Uslenghi

Der Vorabtest zu Diablo: Immortal bringt mich an meine Grenzen. Körperlich. Geistig. Emotional. Es scheint die Bestimmung dieses Spiels zu sein, der ganzen Welt gehörig auf die Nerven zu gehen. Nichts ist hier jemals einfach. Das war schon bei der Ankündigung so. Denn natürlich waren die Fans auf der Blizzcon 2018 nicht einfach fassungslos, da niemand von ihnen ein Smartphone in der Tasche hatte. Sie waren fassungslos, da Blizzard offenbar davon ausging, mit dieser in den Augen des Unternehmens phänomenalen Ankündigung seine hauptsächlich auf dem PC beheimateten Fans aus den Sockel(n) zu hauen. Diablo: Immortal war damals ein drohendes Fanal dafür, dass das einst glanzvolle Blizzard of-

fenbar sämtlichen Bezug zu seinen Spielerinnen und Spielern verloren hat.

Doch ich will nicht weiter darüber reden, was 2018 alles schief lief. Ich will mit euch auch nicht darüber reden, was Diablo: Immortal für Blizzard und seine Fans bedeutet. Ich will darüber reden, was Diablo: Immortal nun exakt für ein Spiel ist. Und darum nervt es mich, denn die Testversion macht mir das wieder einmal nicht einfach. Nicht nur kam das Testmuster kurz vor knapp, die spielbare Mobile-Version entspricht auch nicht der exakten Fassung, die ihr alle am 2. Juni zu spielen bekommen habt. Egal ob nun auf dem Handy, Tablet oder gar auf dem PC.

Kein verfügbarer Shop, kein funktionsfähiger Battle Pass und unvollständige Inhalte

machen es bislang unmöglich, das Spiel in seiner Gesamtheit zu bewerten. Ob sich dieses zum Teil auch als langfristiges MMO konzipierte Spiel außerdem im Endgame für euch lohnt, ist nach der kurzen Zeit ebenfalls noch nicht zuverlässig zu beurteilen. Aber trotzdem will ich euch natürlich meine

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr bereits mit Diablo 3 Spaß hattet.
- ... ihr eine düstere Welt mit Dämonen cool findet.
- ... ihr viel Zeit für Grind übrig habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Diablo 3 bereits viel zu bunt war.
- ... ihr viele Progressionsmechaniken verabscheut.
- ... Free2Play für euch der Teufel ist.





gesammelten Eindrücke nicht vorenthalten. Denn Zeit habe ich durchaus einige in Immortal verbracht. Meine verkrampften Hände würden sogar sagen: ein wenig zu viel. Sie schreien nach Entspannung.

Fühlt sich das an wie Diablo?

Mobile-Diablo. Das löst bei vielen ein ganz mulmiges Gefühl aus. Immerhin denkt man als allererstes an banalstes Gameplay mit Knuddelgrafik. Und das muss an dieser Stelle nochmal deutlich gesagt werden: Immortal ist keineswegs eine vollkommen entfremdete Diablo-Variante, die nichts mehr mit den Vorgängern zu tun hat. Klar, die Optik reicht stärker an Diablo 3 heran, das den Fans ja ebenfalls bereits ein wenig zu bunt vorkam. Doch Immortal heizt diesen Ofen nicht noch weiter an, sondern kocht weiter auf gewohnter Flamme.

Ich kann mit dieser Optik leben, und wichtiger ist mir ohnehin, ob es spielerisch tief genug geht, um des Namens Diablo würdig zu sein. Die kurze Antwort: Ja. Das war bereits mein Fazit, das ich bei der ersten technischen Alpha zog, und daran hat sich in den vergangenen eineinhalb Jahren auch nichts mehr verändert. Ihr könnt sofort mit eurem Charakter in die Welt von Sanktuario eintauchen, und es dauert keine 20 Sekunden, bis euch das erste Zombie-Monster vor die Klinge oder den Zauberstab tapst.

Auch bei den Kämpfen werden sich alle Fans von Diablo 3 ein Stückchen wohler fühlen als Diablo-2-Puristen. Denn alle verfügbaren Klassen bestehen aus den gleichen Nasen, die wir auch in Diablo 3 spielen durften. Die einzige Ausnahme bildet der Hexendoktor, der sich womöglich erst als kosten-



loses Update nach Release die Ehre geben wird. Dafür bemüht sich der Totenbeschwörer von Anfang an um unsere Gunst.

Die Helden greifen auf viele altbekannte Fähigkeiten zurück, mit denen es besagtem Zombie an den Kragen geht. Der Barbar schreddert mit Klingen durch das tote Fleisch, die Zauberin lässt ihn erst einfrieren und dann abfackeln, die Dämonenjägerin spickt ihn mit Bolzen, der Nekromant kontert Zombie mit Skelett, der Kreuzritter jagt ihn mit göttlicher Macht davon, und der

Mönch schlägt ihm mit der blanken Faust einfach die verfaulten Zähne aus dem Kiefer. Das steuert sich am Handy anfangs etwas ungewohnt, doch wer Controller-Erfahrung hat, wird sich schnell einfinden. Und im Zweifel könnt ihr sowieso ohnehin einen echten Controller an euren PC anschließen oder klassisch mit Maus und Tastatur loshacken. Wie gut Letzteres funktioniert, kann ich aber logischerweise noch nicht sagen.

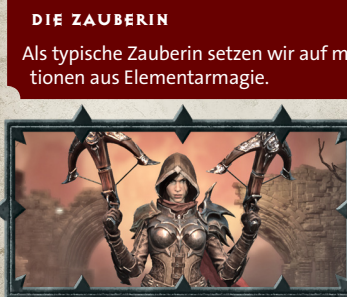
Zumindest am Smartphone machen die Kämpfe aber Spaß und entwickeln dank ef-

DIE KLASSEN IN IMMORTAL



DER BARBAR

Der Barbar ist der beste Nahkämpfer im Spiel.



DIE ZAUBERIN

Als typische Zauberin setzen wir auf mächtige Kombinationen aus Elementarmagie.



DÄMONENJÄGER

Dämonenjäger sind flink und greifen im Fernkampf an.



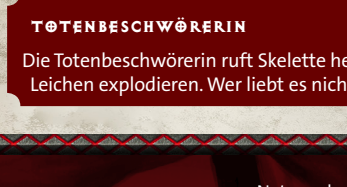
MÖNCH

Der Mönch ist ein flinker, akrobatischer Nahkämpfer, der auch Wellen aus Energie aussendet.



KREUZRITTER

Kreuzritter halten im Vergleich zu den anderen Klassen mehr aus und sind gut darin, Verbündete zu stärken.



TOTENBESCHWÖRERIN

Die Totenbeschwörerin ruft Skelette herbei oder lässt Leichen explodieren. Wer liebt es nicht?



SO VERBESSERT IHR EUREN CHARAKTER



Mit bestimmten Level-ups werden neue Fähigkeiten freigeschaltet.



Ausrüstung verbessert eure Attribute und kann aufgewertet werden.



Solche legendären Items können eure Fähigkeiten signifikant verändern.



Runen bekommen wir in Portalen, damit können legendäre Edelsteine erschaffen werden. Alternative: Geld ausgeben.



Die wertvollen legendären Edelsteine erhöhen die Kampfwertung (mehr Schaden) und bringen einzigartige Vorteile.



Mit dem Reliquiar der Hölle steigt die Kampfwertung noch weiter, und es gibt besondere Vorteile in Herausforderungsportalen.



Westmark ist der große Social-Hub, wo wir andere Spieler treffen und shoppen gehen.

fektreicher Explosionen einen ganz guten Fluss, allerdings ohne die brachiale Härte eines Diablo 3. Dafür ist das akustische und optische Feedback der Ungetüme dann doch ein wenig zu dünn geraten. Schade.

Komme ich solo gut durch die Story?

Diablo: Immortal ist nicht nur das erste Diablo, das hauptsächlich für Smartphones entwickelt wurde. Es ist auch das erste Diablo, das sich zusätzlich als Online-Rollen-spiel versteht. Hier seid ihr nicht nur im Koop mit Freunden unterwegs, sondern könnt in den zehn offenen Gebieten auch gelegentlich auf Fremde treffen. Wenn ihr wollt, dürft ihr euch ihnen anschließen, erledigt ein paar Dungeons gemeinsam oder gründet einen eigenen Clan, mit dem es später dann in große PvP-Schlachten geht.

Wenn ihr so tickt wie ich, dann interessiert ihr euch für dieses Multiplayer-Treiben aber eher weniger. Diablo: Immortal zwingt euch allerdings auch nicht dazu, euch mit anderen Menschen abzugeben. Komplette vermeiden könnt ihr sie nicht, aber um die Geschichte abzuschließen, seid ihr nie von anderen Mitspielern abhängig. Dabei erzählt Immortal über circa 25 Stunden hinweg (auch wenn diese Zahl etwas gestreckt ist) eine Diablo-typisch nicht allzu komplexe Geschichte, in der es um die Jagd nach den Splittern des Weltensteins geht, dessen Vernichtung ihr womöglich in Diablo 2 noch höchstselbst ermöglicht habt. Auch wenn die Story nicht der wichtigste Faktor bei Diablo

ist, gelingt es Immortal allerdings nochmal deutlich schlechter, uns wirklich emotional an das Geschehen zu ketten. Das liegt einmal daran, dass die Geschichte etwas ungünstig zwischen Teil 2 und 3 liegt und somit kaum erzählerische Freiheiten genießen darf. Viel schlimmer fand ich aber, wie sehr sich Immortal auf Bindungen zu bekannten Charakteren verlässt und sehr wenig neue oder interessante Figuren einführt. Weder neue Antagonisten noch Gefährten bleiben lange in Erinnerung, stattdessen stürzt sich Immortal immer wieder auf Altbekanntes. So wird einmal mehr der Skelettkönig Leoric aus seinem Grab geholt, Deckard Cain steht mit Rat und Tat zur Seite, und es werden sogar Wege gefunden, Übel oder Figuren zu erwecken, die zu dieser Zeit gar nicht anwesend sein dürften. Das hat zur Folge, dass sich Immortal nicht wie ein eigenständiger Teil anfühlt, sondern eben wie ein Best-of-Diablo, was von seiner starken Abhängigkeit von den Klassen aus D3 nochmal unterstrichen wird.

Ob einen diese mäßig interessante Handlung nun stört oder der Fanservice sogar auf fruchtbaren Boden fällt, hängt stark von euren Vorlieben ab. Unabhängig von eurem Geschmack hat die Storykampagne aber auch ein strukturelles Problem. Ihr könnt die Geschichte nämlich nicht einfach ungestört von Anfang bis Ende durchspielen.

Wie viel Spaß macht es, zu leveln?

Spätestens ab Level 30 koppelt Immortal Kampagnenaufträge an eine Levelgrenze. Da metzelt ihr euch gerade nichtsahnend durch

Ständig treffen wir bekannte Gesichter aus früheren Spielen. Hier die Schmiedin Charsi.





eine Grabkammer voller Wüstenskelette, erledigt eine monströse, spinnenartige Abscheulichkeit, und plötzlich taucht in eurem Questlog diese Aufgabe auf: Erreicht Stufe 35. Ähm, ok? Das kommt unerwartet und wirkt, als hätte jemand im ICE bei voller Fahrt plötzlich aus Neugierde den roten Hebel gezogen. Ihr könnt nicht einmal einfach den nächsten Auftrag annehmen, um selbst zu merken, dass die Gegner im entsprechenden Areal zu stark sind. Immortal erlaubt keinerlei Vorankommen, bis ihr euch auf das nötige Level gegrindet habt.

Und dieser Grind dauert. Wie lange genau, kann ich nicht zweifelsfrei sagen. Denn in meiner Version fehlten mir einige Optionen für Erfahrungspunkte. Der Battle Pass war beispielsweise stellenweise deaktiviert, und auch an Nebenquests mangelte es. Das macht es auch schwer abzuschätzen, ob hinter diesen Schranken fiese Pay2Progress-Gedanken stecken oder Blizzard nur das Balancing in den Sand gesetzt hat. Doch ganz unabhängig davon halte ich es nie für eine gute Idee, das Vorankommen auf so eine plumpe Art und Weise zu blockieren.

Der Grind gestaltet sich zu allem Überfluss deshalb als mühselig, da Level-ups in

Diablo: Immortal selten ein echtes Hochgefühl bescheren. In Immortal bestimmen im Grunde nur Ausrüstung und Edelsteine darüber, welche Eigenschaften eure Figur ausmachen. Ein Level-up hat höchstens alle paar Stufen einen neuen und obendrein vorgeschriebenen Skill zu Folge.

Strategische Entscheidungen werden nie fällig. Ich hatte mit meinem Totenbeschwörer bereits ab Level 15 im Grunde alle Fähigkeiten beisammen, die ich mir gewünscht hatte, und danach verlor jeglicher Stufenanstieg für mich an Reiz, da ich mich fast nie auf etwas spielentscheidend Neues freuen durfte. In Kombination mit dem Zwang zum Level-up war ich verständlicherweise sehr schnell sehr gelangweilt.

Motiviert die Item-Jagd?

Na gut. Richtig gelangweilt war ich eigentlich nur bei den Grind-Passagen. Eben weil ich gerne die Geschichte ungestört fortgesetzt hätte und mir persönlich die Kopfgelder (metzle dies, metzle jenes) und die Ältestenportale mit den recht repetitiven Portalwächtern auf Dauer wenig Spaß bereitet haben. Das heißt aber nicht, dass Immortal überhaupt nicht zu motivieren weiß.

Zu einem Diablo gehört immerhin stets auch die Jagd nach neuen und besseren Gegenständen. Das gibt es auch in Immortal, und hier fand ich persönlich ganz wunderbare Karotten, denen ich gerne nachgelaufen bin. Allerdings mit Einschränkungen. Denn spannend wird die Suche nach Items eigentlich erst, wenn die ersten seltenen und vor allem legendären Ausrüstungsteile auftauchen. Alles, was ihr davor sammelt, zwingt euch nie zum Abwägen. Normale Ausrüstungsteile erhöhen nämlich im Grunde immer nur euren Schaden oder eure Lebenskraft. Da weiß man anhand des Zahlenwertes schon, welches Stück sich am besten eignet.

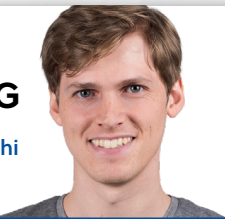
Magische Ausrüstung bietet zwar auch noch verschiedene Verbesserungen von Eigenschaften wie Vitalität oder Stärke, die Boni sind aber extrem gering und aufgrund des zahmen Schwierigkeitsgrades so belanglos, dass jeder Gedanke daran ein verschwendeter ist. Hat ein Item im Inventar einen Pfeil nach oben, wird es ausgerüstet. Punkt. Ihr könnt sogar beim Schmied erhöhte Ränge und magische Edelsteine bedenkenlos übertragen, sofern die richtigen Sockel verfügbar sind. Das macht Items abseits von legendärer Ausrüstung im wahrsten Sinne des Wortes austauschbar.

Seltene Gegenstände haben dann etwas nettere Boni, etwa höheren Furchtwiderstand. Aber auch hier ist es nicht nötig, groß darauf zu achten. Mein Sammeltrieb wurde nur von legendären Waffen und Rüstungen angeregt. Diese Teile sehen nämlich nicht nur schick aus, sondern verändern tatsächlich eure Skills. Damit werden die legendären Objekte elementar wichtig, um eure Charaktere so zu spielen, wie ihr es euch wünscht. Dank meiner Schulterschützer »Einsamer Bewahrer« kann mein Totenbeschwörer mit seiner Leichenexplosion beispielsweise nun Gegner einfrieren, und mein Schild namens »Willkommenes Ende«



MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

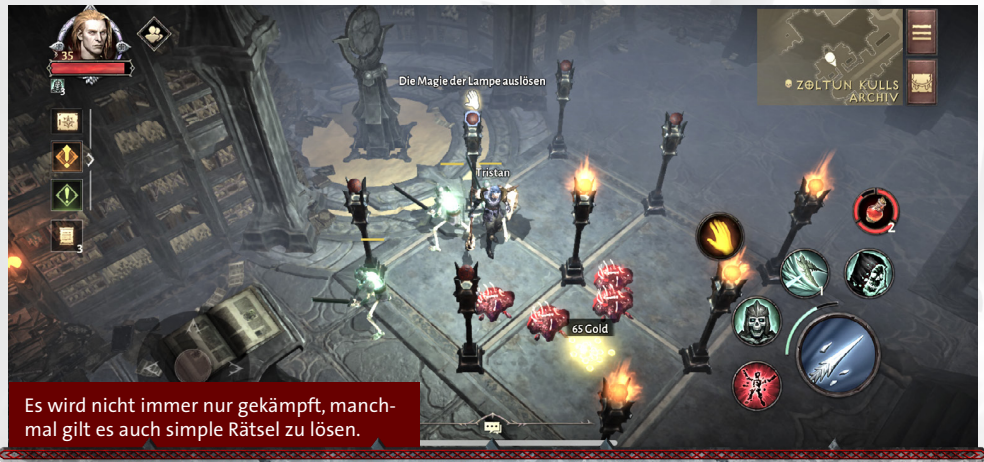


Ich sitze vor meinem Rechner und bereue jede Sekunde, die ich mit Immortal verbracht habe. Nicht weil ich der Meinung wäre, dass dieses Spiel in den Schmieden der Hölle selbst gefertigt wurde und keinem anderen Zweck dient, als die unstillbare Gier der Vorstandsmitglieder zu befriedigen. Letzteres mag stimmen, dabei ist aber immer noch ein durchaus kompetentes und unterhaltsames Produkt rausgekommen. Nein, ich bereue einfach, dass mich dieser Test zwang, länger am Handy zu spielen als jemals zuvor. Mein Hände tun weh, meine Augen tränen. So hart hat mich körperlich noch kein Spiel gefordert. Aber irgendwie spricht es ja auch für den Sog von Immortal, dass ich trotzdem nicht komplett verzweifelt bin. Ja, ich hatte so meine schwierigen Phasen. Jedes Mal, wenn eine Levelgrenze meinen Storyfortschritt blockierte, hätte ich das Handy am liebsten von meinem Balkon gepfeffert. Aber dann habe ich es doch gelassen und mich lieber über noch ein legendäres Item gefreut. Ich weiß, dass ich eigentlich nicht die Zielgruppe für dieses Spiel bin. Denn ich spiele Diablo eben, wie es mir Spaß macht. Und das heißt: Story erleben und verschiedene Klassen-Builds ausprobieren. Beides hat mich in Immortal weniger unterhalten. Doch ich sehe auch, dass es in diesem Spiel vieles gibt, das anderen Leuten deutlich mehr Freude bereiten kann. Und wir dürfen nicht vergessen, dass das Ding kostenlos ist und durchaus jede Menge unterhaltsame Stunden bietet, ohne ständig zum Bezahlen zu drängen. Klar, da stecken ein paar perfide Methoden drin, um Leute zum Geldausgeben zu motivieren. Das betrifft aber meiner Meinung nach nur die Leute, die ohnehin planen, ein halbes Jahr in dieses Spiel zu versenken. Alle anderen können sich über etwas kostenlose Diablo-Kost freuen. Und sollte der nervige Grind euch langweilen – dann hört einfach auf. Geld verliert ihr dadurch zumindest nicht, und wenn ihr bis dahin euren Spaß hattet, dann war es seine Zeit immerhin wert. Achtet nur darauf, dass ihr euch nicht wehtut. Spielt am besten am PC!

verwandelt den faulen, weil stationären Skelettmagier kurzerhand in einen geflügelten Dämon, der meinen Feinden mit seiner scharfen Sichel zu Leibe rückt.

Was ist mit dem Pay2Win?

Um eurem Build noch mehr Flair zu geben, braucht es legendäre Edelsteine. Diese Schmuckstücke werden aber nicht einfach von Mobs oder Gegnern fallen gelassen. Legendäre Edelsteine gibt es nur in Ältesten-



Es wird nicht immer nur gekämpft, manchmal gilt es auch simple Rätsel zu lösen.

portalen – und auch da nur vielleicht. Um die Chance auf einen Stein zu erhöhen, müsst ihr Embleme einsetzen. Gebt ihr dafür dann echtes Geld aus, ist euch einer dieser legendären Edelsteine garantiert.

Da diese Edelsteine mit ihren starken Boni vor allem im Endgame (mit PvP!) essenziell für einen guten Build sind, ist diese Praxis mindestens fragwürdig nah am Pay2Win. In der schönsten Theorie könnt ihr die Steine mit Hilfe von Runen (auch die gibt es nur in Portalen) selbst herstellen oder eben bei mehreren Versuchen darauf hoffen, dass einer auftaucht. Mit dem Einsatz von echtem Geld ist dieser Prozess aber eben deutlich schneller abgeschlossen.

Embleme sind aber nicht die einzige Art und Weise, wie ihr in Immortal trotz Free2Play ein paar Euros lockermachen könnt. Es wartet ein ganzer Shop mit kosmetischen Gegenständen auf auch, zwei verschiedenen In-Game-Währungen, Material, um legendäre Items effektiver Umschmieden zu können, sowie Pakete, in denen mehrere dieser Teile verkauft werden. Ach, und eine Art Monatsabo, mit dem mehr Platz im Inventar und tägliche Belohnungen winken.

Eine genaue Aussage, wie fair oder unfair das alles ist, kann ich noch nicht fällen. In meine Version war vieles davon noch nicht komplett integriert, und so kann ich noch nicht abschätzen, wie schnell sich die Endgame-Items auch erspielen lassen.

Für wen ist das was?

Was ich aber sagen kann, ist Folgendes: Diablo Immortal ist kein katastrophal seichtes Action-RPG ohne Substanz. Das Spiel macht Spaß, die Kämpfe gehen gut von der Hand. Aber es leidet eben auch unter einem langweiligen Levelsystem, an das dummerweise der Fortschritt in der Kampagne gebunden ist. Damit eignet es sich für euch nur bedingt, wenn ihr lediglich mal wieder eine Diablo-Kampagne spielen wollt oder plant, das mit verschiedenen Klassen mehrmals zu tun. Dieses Spiel ist darauf ausgelegt, dass ihr euch in seinen Aktivitäten abseits der Haupthandlung verliert. Ihr sollt nach neuen Edelsteinen suchen und die perfekte Mi-

schung aus legendären Items und Steinen anstreben. Immortal ist ein Spiel für Leute, die lange dranbleiben wollen und ein festes Ziel vor Augen haben. Die sich gerne durch Kopfgeldaufträge arbeiten, in Herausforderungsportalen mit anderen messen wollen oder gar vollkommen im Multiplayer und PvP aufgehen. Das sind auch die Leute, auf die das Bezahlmodell abzielen dürfte. Wem Endgame und Multiplayer wurscht sind, wird nicht viel Geld in Immortal stecken müssen. Der wird damit aber auch nicht so viel Spaß haben, wie er es von Diablo gewohnt ist. ★

DIABLO: IMMORTAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 / FX-8100
GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 / AMD Ryzen 5
GTX 770 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Modelle
- abwechslungsreiche Areale
- sehr gut vertont, musikalisch untermauert
- detaillarme Texturen
- Angriffe ohne Wucht

SPIELEDISIGN



- Klassen mit spürbaren Unterschieden
- gute Bossmanöver
- Levelblockaden
- lahme Stufenaufstiege
- Wie sehr motiviert der Battle Pass?

BALANCE



- ausbalancierte Klassen
- Mechaniken gut erklärt
- im ersten Run zu einfach
- Grind notwendig
- Wie schnell levelt man im fertigen Spiel?

ATMOSPHERE / STORY



- fängt die Diablo-Atmosphäre gut ein
- gut geschriebene Dialoge
- viele Details für Fans
- lahme Handlung
- kaum neue Charaktere

UMFANG



- viele Gegenstände
- zahlreiche Aktivitäten
- Story ausreichend lange
- Progressionsoptionen
- Portalwächter wiederholen sich oft

FAZIT

Immortal versteht, was die Serie ausmacht, setzt aber wenig eigene Duftmarken und nervt mit einigen Designentscheidungen.

72-75