

Diablo Immortal

EIN PAY2WIN-HÖLLENTrip

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr bereits mit Diablo 3 eine Menge Spaß hattet.
- ... ihr eine düstere Fantasy-Welt cool findet.
- ... ihr vor allem eine kurzweilige Kampagne wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Diablo 3 viel zu bunt war.
- ... euch Progressionsmechaniken nerven.
- ... ihr Pay2Win nicht unterstützen wollt.

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: -

Blizzard wird mit Diablo Immortal voraussichtlich weltweit bei dafür anfälligen Spielern wahnsinnig viel Geld verdienen, dafür aber Ruf bei alten Fans einbüßen. Von Fabiano Usleghi

Hier bin ich wieder. Nachdem ich für die vergangene Ausgabe einen Vorabtest zu Diablo Immortal geschrieben habe (Wertungstendenz: 72 bis 75 Punkte), ist es nun an mir, ein finales Urteil zu fällen. Und das Wort Urteil trifft es gut: Auf Metacritic steht Immortal aktuell bei einem User-Score von 0,3 und wird damit sogar noch mehr abgestraft als Warcraft 3: Reforged. Aber – auch das gehört zur Wahrheit – im Apple App Store bewerten weitaus mehr Menschen das Spiel (in der Mobile-Version) mit 4,6 von fünf möglichen Punkten. Und im Google Play Store bewertet fast die Hälfte der User das Spiel mit fünf von fünf Sternen, allerdings bei einem verhältnismäßig geringen Durchschnittswert von 3,3. Egal wie man es dreht und wendet, wie sehr sich die Wahrnehmung von PC- und Mobile-Nutzern unterscheidet oder wie viel Aussagekraft man generell User-Wertungen beimisst: Das neueste Spiel von Blizzard polarisiert!

Dabei wird es sich kaum vermeiden lassen, dass unsere Wertung und Abwertung einigen ganz und gar nicht passt. Ich weiß, dass viele am liebsten null Punkte dort sehen würden – und dann noch eine Abwertung. Der größte Aufreger dürfte sein, dass ich mich dazu entschlossen habe, Immortal nicht die größte Abwertungskeule über den Kopf zu ziehen, die wir hier eigentlich im Schrank stehen haben. Denn laut unseren Abwertungsrichtlinien wären das stolze 15 Punkte. Ich habe mich nur für zehn Punkte entschieden. Aus folgenden Gründen.

Pay2Win

Blizzard hält daran fest, relevante Inhalte für das Verbessern der eigenen Klasse an ein Bezahlmodell zu koppeln. Am offensichtlichsten zeigt das der Umgang mit den legendären Edelsteinen. Gemeinsam mit den legendären Items sind diese Edelsteine der wichtigste Faktor für die Stärkung der eigenen Helden. Und auch, um möglichst variantenreiche Builds im Spiel zu garantieren. An-



Um alle Details während eines Kampfes aufzusaugen, müssen eure Augen ganz schön viel über den Bildschirm wandern.



Es ist möglich, legendäre Edelsteine herzustellen. Doch damit werdet ihr nie die Masse und Qualität erreichen, die ihr im PvP eigentlich braucht.

ders als legendäre Items gibt es diese Edelsteine aber fast nur als Belohnungen in den Ältestenportalen. Die sind auch nur dann garantiert, wenn ein legendäres Emblem eingesetzt wird. Für ein solches Emblem müssen Spielerinnen und Spieler jedoch normalerweise etwa 2,50 Euro hinblättern. Und viel wichtiger noch: Es gibt legendäre Edelsteine in unterschiedlicher Qualität. Für

den besten Character-Build sind legendäre Edelsteine mit der höchsten Anzahl an Sternen und dem höchsten Rang zwingend.

Um einen neuen Rang zu bekommen, müssen wir noch mehr von diesen Edelsteinen sammeln und diese dann opfern. Und da alle, die kein Geld ausgeben wollen, nur eine minimale Chance haben, diese Steine zu bekommen, wird es praktisch unmöglich,

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Diablo: Immortal ist im Endgame ein Schwarzes Loch, das mit jedem noch so perfiden Trick versucht, euch das Geld aus der Börse zu ziehen. Und dieses Loch hört auch nicht auf. Es geht immer tiefer und tiefer. Das ist deshalb schade, da hier eben im Ansatz ein gutes und aufwändig entwickeltes Spiel drinsteckt. Klar, gerade auf dem PC kann Immortal spielerisch nicht mit anderen Action-RPGs mithalten. Es hat aber viel von dem, was man von Diablo kennt, lässt ein paar bekannte Gesichter auftreten, hat ein paar echt coole Fähigkeiten parat und macht eben einige Stunden lang durchaus Spaß. Das reicht nicht, damit sich Immortal im hohen Himmel der Action-Rollenspiele einnisten kann. Aber die Pay2Win-Mechaniken katapultieren es in die brennenden Höllen.

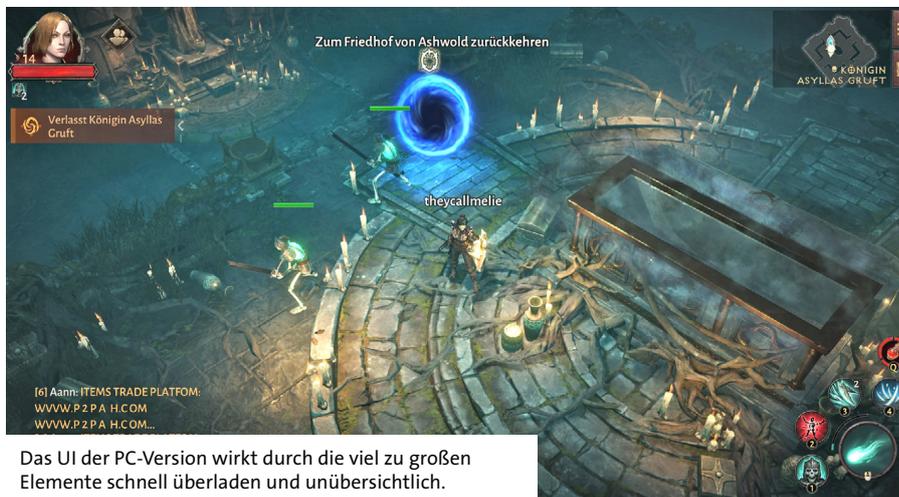
im PvP oder bei den Herausforderungsportalen mitzuhalten. Nur wer Geld ausgibt, kann im Endgame überhaupt mitspielen. Falls nicht, könnt ihr euch viele Aktivitäten nach Level 60 eigentlich schenken. Ihr werdet hier kaum Erfolge feiern. Nur wer locker mit ein paar Freunden ungezwungen Monster jagt, kann hier noch kostenlos Spaß haben.

Das ist Pay2Win, das sich als Pay2Progress tarnt, und Pay2Progress, das wiederum Glücksspielmechaniken verschleierte. Denn selbst wenn ihr Geld ausgibt, sind die gefundenen Edelsteine nicht immer die, die ihr gerade braucht. Ohne Geld und Glück werdet ihr entsprechend früher oder später auf eine harte Paywall prallen, an der es selbst mit größter Geduld und längster Spielzeit kein Vorbeikommen gibt. In Kombination mit den Item-Paketen im Store, den undurchsichtigen Währungen und den hohen Preisen zieht Blizzard hier alle Register, die im Free2Play-Mobile-Sektor zwar traurigerweise gang und gäbe sind, aber eben auch völlig zu Recht in der Kritik stehen.

Nicht alle sind betroffen

So verdammungswürdig diese Form des Pay2Wins in einem Spiel mit PvP und Ranglisten auch sein mag, nicht alles ist mit Pay2Win-Mechaniken durchsetzt. Denn auch in der finalen Version bleibt die Kampagne von jeglicher Bezahlgängelung verschont. Es ist möglich und sogar zu einem gewissen Grad unterhaltsam, sich einfach durch die Kampagne zu kämpfen und einen Charakter bis Level 60 aufzusteufen. Solltet ihr danach noch dranbleiben wollen, geht es ins Endgame, und erst hier bekommt ihr Probleme, solltet ihr keinen Cent ausgeben wollen.

Die Kampagne bemüht sich nicht einmal sonderlich, mich penetrant immer wieder zum Geldausgeben zu verleiten. Sie stellt mir zwar die Mechaniken vor, aber ich brauche keine legendären Edelsteine, um das



Das UI der PC-Version wirkt durch die viel zu großen Elemente schnell überladen und unübersichtlich.

Ende der Geschichte zu sehen. Klar, der Grind und das damit verbundene Erledigen von Battle-Pass-Herausforderungen soll gezielt die Hemmschwelle senken, ein wenig Geld für den Pass auszugeben. Doch hier passt das Verhältnis zum Gegenwert, wenn man es mit anderen F2P-Titeln vergleicht.

Immortal richtet sich mit seinem Bezahlmodell an die, die noch lange nach der Kampagne weiterspielen. Und die werden dann auf üble Art zum Geldausgeben animiert. Doch davor bekommt ihr gratis eine im Vergleich mit Diablo 3 zwar runtergedummete und langweilig erzählte, aber umfangreiche und auch ohne Geldausgaben halbwegs unterhaltsame Action-Rollenspielkampagne.

Ein paar Worte zur Grundwertung

Aufmerksamen Leserinnen und Lesern wird aufgefallen sein, dass ich für meine finale Wertung noch ein paar Punkte tiefer gegangen bin, als ich in der Prognose angegeben hatte. Das hat zu großen Teilen damit zu tun, wie umständlich sich die PC-Version im Vergleich zu einem »normalen« Diablo spielt. Da mein ursprünglicher Eindruck komplett auf dem Mobile-Gerät basierte, war ich etwas besser unterhalten. Wir wollen mit unserer Wertung aber die PC-Version abbilden, und die spielt sich nun mal äußerst hakelig. Sowohl mit dem Controller als auch mit Maus und Tastatur. Blizzard hätte gern, dass wir auch in der Beta-Version Geld ausgeben. Und damit muss es sich den Ansprüchen stellen, die wir an jedes PC-Spiel haben.

Ein weiterer Grund für die etwas tiefere Wertung sind Erkenntnisse, die erst beim Spielen während des Live-Betriebs hervorgetreten sind. Dazu gehören die nervigen Paragon-Stufen der Server, die alle Spielerinnen und Spieler mit einer höheren Stufe drosseln und somit ein Weiterspielen fast schon sinnlos machen. Aber auch in Sachen Atmosphäre macht Immortal aktuell etwas weniger her, als ursprünglich von mir auf Basis des Testbetriebs mit verhältnismäßig wenig Usern auf den Servern antizipiert. Es wirkt einfach immersionsbrechend, wenn ständig irgendwelche anderen Charaktere um meine Spielfigur herumtanzen, mir Feinde vor der Nase weglassen oder bei Bosskämpfen in den Hub-Welten gegen unsichtbare Feinde antreten. Das drückt gewaltig

auf die Stimmung und ist ein nerviges Symptom des MMO-Ansatzes, der jetzt mit Tausenden Charakteren mehr ins Gewicht fällt als bei dem begrenzten Vorabzugang. Unterm Strich mag Blizzard mit Diablo Immortal vielleicht immense wirtschaftliche Erfolge feiern. Aus Sicht eines Serien-Fans hätte das Studio dennoch kaum mehr falsch machen können. Diablo Immortal ist kein katastrophal schlechtes Action-Rollenspiel, aber eine katastrophale Enttäuschung. ★

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



- abwechslungsreiche Areale
- sehr gut vertont und musikalisch untermalt
- ansehnliche Modelle
- ➖ Angriffe ohne Wucht
- ➖ detailarme Texturen

SPIELDESIGN



- Klassen mit Unterschieden
- Kämpfe motivierend
- ➖ nervige Levelblockaden
- ➖ uninteressante Stufenaufstiege
- ➖ umständliche PC-Steuerung

BALANCE



- Klassen mit Stärken und Schwächen
- Spielmechaniken gut erklärt
- ➖ erster Durchlauf anspruchlos
- ➖ zäher Grind
- ➖ demotivierende Server-Levels

ATMOSPHÄRE/STORY



- Diablo-Atmosphäre
- gute Dialoge
- ➖ keine packende Story
- ➖ wenig interessante Charaktere
- ➖ Shared World drückt auf die Atmosphäre

UMFANG



- viele Gegenstände
- unterschiedliche Aufgaben
- viele Progressionsoptionen
- ➖ einige Inhalte ohne Echtgeld sinnlos
- ➖ manche Aktivitäten repetitiv

ABWERTUNG

Wir werten Diablo Immortal für seine teils ziemlich nervigen Pay2Win-Mechaniken um zehn Punkte ab.



-10

FAZIT

Diablo Immortal hat ein solides und spaßiges Fundament, scheidet aber am aufgezwungenen Grind und seinen P2W-Systemen.

