

## Diablo 4

# MACHT MEHR SPASS, ALS ES SOLLTE

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 2023

Wir konnten Diablo 4 tagelang ausprobieren! Wir haben den ersten Akt durchgespielt und wissen nun, was euch im kommenden Jahr erwartet. Von Fabiano Uslenghi

Es fühlt sich an wie ein Jahrhundertsturm. Eben habe ich mich noch verzweifelt in einer Höhle zusammengekauert, um vor dem Blizzard da draußen Schutz zu suchen, jetzt stapfe ich wieder tapfer durch den eiskalten Schnee. Ein dämmeriger, fahler Lichtkegel erhellt die Umgebung gerade genug, dass ich ein paar Meter weit gucken kann. Doch darüber hinaus herrscht finsterste, ja fast schon bedrohliche Dunkelheit. Der Wind heult mit den Wölfen um die Wette. Trotzdem raffte ich mich auf. Zwei Messer in den Händen, ein Bogen auf dem Rücken. Irgendetwas ist da draußen. Luert. Giert. In der Dunkelheit. Es könnten Monster sein. Natürlich. Immerhin spiele ich gerade zum ersten Mal Diablo 4, die Schneesturmszene ist der Auftakt des Spiels, mein neuerlicher Einstieg in Sanktuarium. Und was habe ich in den Vorgängern schon alles für Monster besiegt! Gefallene, Höllenritter, Sukkubi, Ziegenmenschen, Vampire, Zombies oder schlimmere Übel wie Duriel, Malthael oder gar Diablo selbst.

Nein, die Monster selbst sind es nicht, die mich schrecken. Während sich die Dunkelheit vor mir aufbäumt wie eine Mauer und der Sturm pfeift, muss ich daran denken, was mich erwartet. Was hat Diablo 4 zu bieten, wenn ich einen weiteren Vorstoß wage? Steht der Schneesturm gerade gar für Blizzard selbst, die in den vergangenen sechs Jahren viel Vertrauen verspielt haben und mich nun trotz aller Enttäuschungen wieder in ihr Reich der Hölle locken wollen? Mich in Diablo festzuhalten versuchen, auf dass ich Stunden, Tage, Wochen, Jahre darin verbringe? Fürs Erste ist ihnen zumindest meine Aufmerksamkeit gewiss. Denn ich wage mich an den ersten Akt von Diablo 4, spiele weit über zehn Stunden und werde euch hier ausführlich berichten, ob in der Dunkelheit das von alteingesessenen Diablo-Fans verrufene Immortal-Blizzard lauert oder ob ich dort doch ganz klassische Monster entdecke, mit denen ich wiederum den Spaß meines Lebens haben kann.

## Die Atmosphäre ist der pure Horror

Von Spaß ist in den ersten Minuten allerdings nicht zu reden. Aber keine Sorge, nur im klassischen Sinne! Eher noch als Freude empfinde ich nämlich vor allem eine Emotion: Beklemmung. Insbesondere der Auftakt von Diablo 4 macht sehr deutlich, dass Blizzard die Rückkehr zu den düsteren Wurzeln der Serie ausgesprochen ernst meint. Als einsamer Wanderer verliert mein Jäger direkt in der ersten Filmsequenz sein stolzes Ross, für das es zumindest in dieser Vorabversion keinen Ersatz gibt. Zwar darf man im fertigen Spiel ab Stufe 15 Reiten lernen, die zugehörige Quest bleibt aber gesperrt, das Inventar des Pferdehändlers leer. Stattdessen schlage ich mich zu Fuß durch die Gegend.

Mit nicht viel mehr als einer Pelzrüstung bekleidet und zwei Messern in den Händen stelle ich mich schließlich den ersten Gefahren. Aus der Dunkelheit halten Warge auf mich zu, wolfsähnliche Monster. In der großen Riege der Diablo-Kreaturen sind das noch unspektakuläre Gegner. Doch zu diesem Zeitpunkt hat mich das Action-Rollenspiel mit seinem Schneesturm, der Dunkelheit, der scheinbar verzweifelt Lage

meines Helden so sehr in seine Welt gesaugt, dass sie mir vorkommen wie der Herr des Schreckens höchst selbst. Besiegen kann ich sie trotzdem, sammle damit auch direkt ein paar Goldmünzen ein und taste mich vorsichtig durch den Schnee, bis ich ein flackerndes Licht erkenne. Vereinzelt Feuerstellen und raue Stimmen in den Schatten lassen mich vermuten, dass ich auf ein Anzeichen von Zivilisation gestoßen bin. Ein Dörfchen namens Nevesk erwartet mich, wo in einer Hütte einige verarmte Gestalten bei Kerzenschein dem Sturm ausharren und mich willkommen heißen.

Lange dauert das Kennenlernen aber nicht, ein reisender Mönch hat anscheinend den Verstand verloren, und nun muss ich



Power Fantasy: Als Magierin können wir irgendwann Meteoriten herabrufen.



Als Feuermagierin können wir eine brennende Schlange rufen, die nicht beißen muss, um weh zu tun.

dem Dorf einen Gefallen tun und eine Ruine im Norden säubern, wo sich Skelette und Gefallene rumtreiben. Auch die Ruine ist schaurig schön, düstere Klänge unterstreichen das Geschehen. Kein epochaler Helden-Soundtrack, stattdessen tragende Streicher, die mir schwermütig auf der Seele liegen, während ich mit blankem Stahl mein Leben vor geifernden Monstern schütze.

Von hier an wird alles nur noch schlimmer. Ich vermeide Spoiler, aber die Rückkehr ins Dorf wird zu einem wahren Horrortrip rund um Dämonen, Verzweiflung, sehr viel Blut und ... okay, keine Spoiler. Sagen wir einfach, dass Diablo 4 abermals klarstellt, dass nach dem als bunt verschrienen Diablo 3 wieder die Düsternis eingekehrt ist. Das klingt wahrlich nicht nach Spaß – für meinen Helden! Ich bin dafür komplett begeistert, denn die Atmosphäre von Diablo 4 ist zum Schneiden dicht und so schauerlich wie seit dem ersten Serienteil nicht mehr.

### Die größte Überraschung

Wie gesagt, gespoilert wird in diesem Text natürlich nicht! Aber nochmal der Vollständigkeit halber eine kurze Exkursion: In Diablo 4 geht es um die Rückkehr der Tochter des Hasses, auch bekannt als Lilith. Wie das passiert, wissen wir schon seit drei Jahren. Der Reveal-Trailer mit der CGI-Sequenz hat das bereits offenbart. Doch warum sie hergeholt wurde und was ihre Pläne sind, das bleibt ein Rätsel. Zu Lilith allgemein gilt:

Diese Dämonin ist die Tochter des großen Übels Mephisto und damit Diablos Nichte. Allerdings gilt sie auch als Mutter der Menschheit und überhaupt von ganz Sanktuarium, das sie gemeinsam mit dem Engel Inarius erschuf, ein Akt der Rebellion gegen Himmel und Hölle gleichermaßen. Letztlich ging das alles aber furchtbar schief: Die Engel und Teufel, die ursprünglich gemeinsam mit Lilith und Inarius aufbegehrt hatten, fürchteten die Macht der frischgebackenen Menschheit und wollten sie gleich wieder auslöschen. Um ihre Kinder zu schützen, brachte Lilith ihre Getreuen kurzerhand um. Dafür wurde sie von Inarius in die Leere verbannt, der Engel selbst endete in der Hölle, wo er von Liliths Vater gefoltert wurde.

Sanktuarium selbst ist nun kein geschützter Ort mehr, sondern wird stetig von den Mächten der Hölle berannt, was wir in der Regel mit unseren tapferen Heldeneinsätzen zu verhindern wissen. Geändert hat sich daran in Diablo 4 nach wie vor nichts. Überrascht hat mich die Story dann aber trotzdem. Ja, einerseits weil ich von der Brutalität und dem Horror kalt erwischt wurde. Aber auch weil zumindest der Einstieg in die Handlung spannend inszeniert wird und eine durchaus interessante Ausgangslage zeichnet.

Lilith ist nämlich mehr als ein übles Übel. Lilith war mal die größte Beschützerin und Mutter der Menschheit, und auch wenn ihre Methoden rabiat wirken, sind ihre Ziele möglicherweise gar nicht so verrückt. Entsprechend kommt es auch immer wieder zu Situationen, in denen Charaktere moralisch und emotional ganz schön zu knabbern haben. Weil vielleicht die andere Seite, die Verherr der hohen Himmel, mit ihren Bußritualen, Schuldgefühlen und Scheiterhaufen gar nicht so viel nobler handelt. Aber auch weil Freunde, Verwandte oder einst gute Leute dem Kult rund um die Tochter des Hasses verfallen und in ihrer Verzweiflung zu drastischen Ritualen neigen.

Wie Diablo 4 seine Welt aufbaut, welche Handlungsverläufe die Geschichte bislang prägen und auch wie sich oft im Kleinen das Wirken von Lilith bemerkbar macht, zeugt von einer erstaunlich durchdachten Geschichte. Die schmückt Blizzard gelegentlich mit fein inszenierten Rückblenden aus, sodass auch Lilith immer präsent bleibt. Und

Als Jäger können wir unsere Waffen mit Statuseffekten belegen, hier feuern wir eine Salve an Pfeilen voller Schattenmagie ab.





Am Ende eines Dungeons wartet stets ein Bossgegner, der sich aber auch wiederholen kann.

das ist etwas, was in Diablo nicht immer an vorderster Stelle stand. Falls euch übrigens Deckard Cain fehlt: Mit dem Eremiten Lorath Nahr scheint Blizzard zumindest auf den ersten Blick einen recht ähnlichen Charakter aus der Taufe zu heben. Enttäuscht hat uns nur der Endkampf des spielbaren Storystrangs. Der war zwar anspruchsvoll und hatte einen besonderen Twist, der in Erinnerung bleiben dürfte, der Gegner selbst blieb für uns allerdings vollkommen blass. Kein Vergleich zu Figuren wie Andariel oder gar Mephisto aus Diablo 2.

**Das Kämpfen macht teuflisch Spaß**

Ob eine spannende Geschichte für ein Diablo jetzt so ein großes Verkaufsargument ist, darüber lässt sich sicher streiten. Manch ein Fan wird nicht viel darauf halten und scharrt eher mit den Hufen, weil er oder sie darauf brennt, sich einfach stundenlang durch Gezücht zu metzeln. Und meine Güte, auch hier zeigt sich das Action-Rollenspiel von seiner allerbesten Seite. Es gibt einiges, was man an Diablo 3 kritisieren kann. Aber die wuchtigen Kämpfe waren eine Offenbarung, auf der Blizzard in Diablo 4 sogar noch aufbaut. In der Preview-Version standen Barbar, Jägerin und Zauberin als Klassen zur Verfügung. Auch wenn ich die meiste Zeit als Jäger verbracht habe und entsprechend Pfeile verschossen, mit Klingen zugestochen oder Fallen gestellt habe, konnte ich ebenso ein wenig als Zauberin Blitze schleudern oder als Barbar im Wirbelwindmodus durch hunderte Gegner pflügen.

Die Erkenntnis: Jede Art zu kämpfen fühlt sich anders an, Spaß machen sie aber alle. Das Kampfgefühl in Diablo 4 hat einen Wumms, dass die Gefechte allein uns zum stundenlangen Weiterspielen animieren. Gerade der Barbar haut dermaßen rein, dass ich manchmal das Gefühl habe, mein Monitor bebt. Das liegt nicht nur daran, wie Fein-

de unter Einschlägen in die Knie gehen, weggeschleudert werden oder zu Dämonengulasch zerfallen. Auch die Sound- und Magieeffekte gehören zum Besten, was in einem Action-Rollenspiel möglich ist. Wohl gemerkt, ohne dabei mit der grundsätzlich düsteren bis bodenständigen Darstellung der Welt zu brechen. Ist ein Ziegenmensch eingefroren, steht er nicht einfach mit Raureif bedeckt in der Gegend herum. Er ist komplett zu Eis erstarrt und weist spitze Zapfen auf, die wie vom Wind geformt in eine Richtung weisen. Lasse ich mit meinem Jäger einen Gefallenen in eine Giffalle tapen, kann die Säure diesen Dämon schon mal qualvoll zu einem Skelett verätzen.

Mein persönliches Highlight sind die aus den Vorgängern bekannten Schreine, an denen mein Held zeitweise besondere Fähigkeiten erlangt. Eine davon macht aus mir einen knisternden Stromball, der durch den Dungeon saust und Feinde mit Blitzladungen nahezu pulverisiert. Das Donnern, das derweil zu hören ist, geht durch Mark und Bein und klingt, als stünde man inmitten ei-

nes tropischen Sommersturms. Gespielt habe ich übrigens auf dem zweiten von fünf Schwierigkeitsgraden, den sogenannten World Tiers, die wir erst durch das Bezwingen bestimmter Endgegner freischalten müssen. Zumindest für meinen Build erschien mir das Balancing ausgesprochen gut, mit einigen echt knackigen Herausforderungen, ohne mich ständig zu überfordern. Das liegt aber auch am Level-Scaling.

Die Regionen der Open World leveln also mit euch mit! Wenn ihr Stufe 15 seid, trifft ihr auch Stufe-15-Monster, auf Stufe 20 hingegen Stufe-20-Monster. Nur einige Regionen im Süden, wo uns die Geschichte später hinführen wird, haben höhere Mindeststufen von 35 aufwärts. Sogenannte Festungen lagen in der Demo stets zwei Stufen über meinem Charakterlevel, als 25er-Schurke traf ich also auf 27er-Gegner. Mit dem Einsatz legendärer Items und der Ultimate-Fähigkeit war aber auch das schaffbar. Dieses Level-Scaling hat den Vorteil, dass ich im Startgebiet nie auf übermäßig schwache Feinde treffe. Gleichzeitig dämpfen mit-



Gegner lassen natürlich massenweise Gold fallen, das wir in der Stadt ausgeben.



Grafisch ist Diablo 4 nichts vorzuwerfen. Effekte, Texturen, Details und Designs sind herausragend.

wachsende Monster das Fortschrittsgefühl. Wenn ich am Endboss einer Festung scheitere und später mit höherer Stufe und besserer Ausrüstung zurückkehre – tja, ätsch, der Obermott hat auch dazugelernt!

### Das Charactersystem

25 von maximal 100 Charakterstufen konnte ich in meiner Zeit mit Diablo 4 erreichen, also ein Viertel des gesamten Fortschritts – die ab Level 50 hinzukommenden Paragon-Stufen mal nicht mitgezählt. Und auch wenn sich Diablo 4 bislang von seiner besten Seite zeigen konnte, wird es spätestens beim Blick auf das Charactersystem etwas kniffliger. Denn in kaum einem anderen Bereich hat Blizzard so oft Dinge ausprobiert, sich etwas Neues ausgedacht und dann doch wieder alle Entscheidungen umgeworfen. Beispielsweise galt das Charactersystem in der allerersten spielbaren Version noch als marginal tiefgreifender als bei Diablo 4 und bot damit weniger bedeutungsvolle Entscheidungsmöglichkeiten als erhofft. Das hat sich dann im Laufe der Zeit geändert, und es wurde ein riesiger Fähigkeitenbaum eingeführt, der tatsächlich wie einer aussah. Auch die Grundattribute sollten einzeln steigerbar sein wie einst in Diablo 2.

Jetzt rudert das Team wieder ein wenig zurück. Die Skill-Bäume sind in Diablo 4 zwar immer noch weitreichend und verzweigt, aber unterscheiden nicht mehr so stark zwischen passiven und aktiven Fähigkeiten. Attribute lassen sich ebenfalls nicht mehr direkt steigern, sondern erhöhen sich bei jedem Levelaufstieg automatisch. Außerdem werden sie natürlich von der angelegten Ausrüstung beeinflusst – sowie später voraussichtlich von Paragon-Boni.

Die aktuelle Variante scheint dabei der bestmögliche Kompromiss zu sein. Blizzard möchte auf jeden Fall einen gewissen Anspruch, aber Diablo 4 soll nicht so erschlagend wirken wie ein Path of Exile. Genau diese Gratwanderung gelingt recht gut, da eindeutig bedeutungsvolle Entscheidungen mit jedem Level-up notwendig sind. Soll ich mit den knappen Talentpunkten eine neue Fähigkeit freischalten, eine bereits erlernte verbessern (entweder indem ich bis zu fünf Zähler direkt reinstecke oder separate »Upgrades« freischalte) oder einen zusätzlichen

Passivbonus freischalten? Über Synergien zwischen den aktiven und passiven Fähigkeiten lässt sich jede Klasse spezialisieren – der Barbar beispielsweise auf Blutungsschaden, der Magier auf Feuer und so weiter. Gleichzeitig kann ich jederzeit (zu immer höheren Goldkosten) alle Skill-Punkte zurücksetzen, um mit anderen Pfaden und Spielweisen zu experimentieren.

Ergänzend verfügt jede Klasse noch über eine individuelle Mechanik, die noch mehr Build-Varianz ermöglicht. Als Jäger habe ich mich etwa auf Inner Sight spezialisiert und konnte durch Treffer auf markierte Gegner irgendwann eine kurze Zeit lang all meine Fähigkeiten einsetzen, ohne Energie auszugeben. Das eignet sich besonders für Bogenschützen, die jederzeit alle markierten Gegner in Sichtweite auch treffen können.

Nahkämpfer hingegen bevorzugen womöglich Kombopunkte, die Skills verstärken, je mehr aufeinanderfolgende Treffer der Jäger erzielt hat. Die Zauberin hingegen darf

all ihre aktiven Skills passiv ausrüsten und so permanente Effekte erschaffen, die ihr Angriffsmuster unterstützen. Lege ich meine Meteoritenbeschwörung also passiv an, schlagen regelmäßig um mich herum kleine, feurige Steinbrocken ein. Das ist erfreulich facettenreich, reizt die Möglichkeiten eines Action-Rollenspiels jedoch nicht ansatzweise aus. Zumal die Auswahl an Skills recht überschaubar erscheint und wenige Überraschungen parat hält.

Gerade die Zauberin besitzt kaum originelle Sprüche wie die Zeitverlangsamungskugel aus Diablo 3, das meiste kennen wir in ähnlicher Form schon von früher: Feuer, Eis und Blitz in diversen Variationen. Am kreativsten erschien da noch die Jägerin, da sie eben eine spannende Mischung aus Assassinin und Dämonenjägerin darstellt.

Level 25 reicht sogar schon aus, um die erste ultimative Fähigkeit freizuschalten, von der jede Klasse drei verschiedene hat, aber nur eine wählen darf – als Barbar rufe ich beispielsweise die Geister der Urahren herbei, damit sie kurzfristig an meiner Seite kämpfen. Oder soll ich doch lieber die Berserkerfähigkeit auslösen, um in eine Schlägerparade zu verfallen? Diese Ultimates machen Spaß, für die Machtfantasie ist die frühe Freischaltung allerdings ein Risiko, immerhin will ich nicht schon nach dem ersten Viertel das Gefühl haben, bereits die mächtigsten Skills mein Eigen zu nennen.

Wie vielseitig gut der Charakterausbau am Ende exakt ausfällt, lässt sich momentan natürlich aber nur bedingt einschätzen. Die meisten werden sowieso erst im Endgame zum Knobeln gezwungen, wo mit den Paragon-Stufen und damit einhergehenden

## WIE FUNKTIONIERT DAS PARAGON-SYSTEM?

Sobald ihr mit eurem Charakter Stufe 50 erreicht, erhaltet ihr Zugang zum Paragon-System. Dabei handelt es sich um eine Art Spielbrett, das aus einer Vielzahl an Kacheln besteht. Indem ihr Monster erledigt, Dungeons meistert oder Events abschließt, sammelt ihr Paragon-Punkte, die ihr dann in diesem Brett ausgeben dürft und so noch weitere Vorteile für euren Charakter freischaltet. Hier geht es darum, eine Route einzuschlagen, die euren Build am besten unterstützt. Zudem solltet ihr darauf achten, effektiv mächtigere Knotenpunkte freizuschalten und so noch nützlichere Vorteile zu erhalten. Ihr könnt auch wahlweise weitere Bretter für die Klasse freischalten, da jedes Brett eine eigene legendäre Kraft beinhaltet. Oder ihr setzt Glyphen ein, die ihr an bestimmten Sockelkacheln einsetzt. Insgesamt können auf diese Weise 200 Paragon-Stufen freigespielt werden.





An bestimmten Punkten können wir durch Drücken der Leertaste die Umgebung nutzen und so Hindernisse, Schluchten oder Steinwände überwinden. Das geht natürlich auch im verschneiten Gebirge.



## MEINUNG

Michael Graf  
@Greu\_Lich



Oh, was war ich neidisch, dass Fabiano Diablo 4 spielen durfte! Und was war ich glücklich, als er seinen Zugang brüderlich mit Maurice und mir teilte – wir sind eben die drei Großen Übel der GameStar-Redaktion. Entsprechend liegen auch unsere Meinungen nah beisammen: Gameplay super, Story unerwartet interessant, Open World stimmungsvoll, aber bislang nicht durchweg unterhaltsam befüllt. Vor allem im Endgame stelle ich mir die Spielwelt eher hinderlich vor: Ich will doch nicht jedes Mal zu einem Dungeon oder Weltboss reiten müssen, sondern meine Beutegier möglichst schnell und effizient ausleben, indem ich aus der Stadt direkt in lohnende Gefechte springe. Klar, die Nephalem-Portale von Diablo 3 waren so abwechslungsreich wie Holzhacken – aber eben auch schnell und bequem zu erledigen.

Aber gut, die Endgame-Messe ist noch nicht gelesen, das Spiel noch nicht erschienen. Und unsere Version zeigt zumindest, dass Diablo 4 auf einem stabilen Grundgerüst fußt, das Blizzard weiter ausbauen kann – und ausbauen muss. Die stets gleichförmigen Dungeons, die MMO-haften Nebenquests (»Juble den Soldaten mit einem Emote zu«) und die überraschungsarme Welt demonstrieren ja, wo noch Potenzial für ein besseres Diablo 4 besteht.

Am wenigsten einschätzbar finde ich bislang die Charakterentwicklung. Ja, der Talentbaum ist zu schnell ausgeschöpft und lässt originelle Fähigkeiten vermissen. Dafür sind die Skill-verändernden Aspekte und – ab Stufe 50 – die Paragon-Spielbretter zumindest vielversprechende Puzzlestücke, mit denen ich immer weiter an Fähigkeiten und Spezialisierung feilen kann. Beziehungsweise könnte, wenn die Balance am Ende nicht doch wieder zu übermächtigen Sets kippt. So oder so: Wenn Diablo 4 erscheint, bin ich am Start. Falls sich Error 37 nicht wiederholt, aber wir wollen ja nicht gleich mit dem Schlimmsten rechnen.

Attributverbesserungen wohl noch mehr gezielte Build-Maßnahmen möglich werden. Und dann gibt es ja noch die Ausrüstung!

### Die Ausrüstung bringt Dynamik

In Sachen Fähigkeitenvielfalt wird das Ausrüstungssystem nämlich eine maßgebliche Rolle spielen. Zwar sollen Builds laut Blizzard auf gar keinen Fall so sehr von Set-Boni abhängig sein wie noch in Diablo 3, wo die absurd hohen Prozentboni auf bestimmten Fähigkeiten über Wohl und Wehe einer Heldencharaktere entschieden, aber dass Items manche Fähigkeiten gezielt verbessern, habe ich schon jetzt erlebt. Spätestens mit den Affixen einiger legendärer Items werden die Skills einer Klasse aktiv beeinflusst. Einerseits da Items manchen Skills einen Rang hinzufügen und sie so aktiv stärken. Andererseits da Skills womöglich andere Funktionsweisen bekommen. Beispielsweise habe ich einen legendären Dolch aufgelesen, wodurch der »Durchschlagende Schuss« meines Jägers nicht mehr nur geradeaus flog, sondern mit jedem durchbohrten Feind auch noch kleinere Pfeile nach links und rechts aussandte. So wurde daraus ein effektiveres Manöver, dem selbst große Gruppen nicht gewachsen waren.

Andere Eigenschaften bringen komplett neue Vorteile, beispielsweise einen magischen Schutzschild oder schnellere Cooldowns. Ob nun neue Fähigkeit oder Modifikation, beides gilt in der Welt von Diablo 4 als ein sogenannter Aspekt. Und hier wird es richtig spannend! Die Aspekte sind nämlich keineswegs nur für das Item gedacht,

bei dem sie gefunden werden. Es ist sogar möglich, in Dungeons gezielt auf Aspektjagd zu gehen. Die gibt es dann losgelöst von einem Gegenstand als Belohnung, die Dungeon-Aspekte halten Einzug in den Kodex der Macht. Damit laufe ich dann zum Okkultisten, einem neuen Handwerker. Hier schlage ich immer dann auf, wenn ich meine legendären Items verwalten will. Der Okkultist erlaubt es nämlich, legendäre Aspekte aus bestimmten Items zu extrahieren. Dabei wird der Gegenstand zerstört, dafür landet ein neuer Aspekt in meinem Inventar. Richtig gelesen: Im Inventar, nicht im Kodex der Macht – der ist den Dungeon-Belohnungen vorbehalten. Der Unterschied besteht darin, dass sich extrahierte Aspekte aus dem Inventar nur einmal einsetzen lassen. Aspekte aus dem Kodex sind hingegen beliebig oft einsetzbar. Ja, das ist umständlich, Blizzard sollte zumindest noch darüber nachdenken, dieses System zu vereinheitlichen.

Extrahierte oder erbeutete Aspekte lassen sich dann in andere Items einsetzen – entweder in legendäre, wodurch deren ursprüngliche Eigenschaft ersetzt wird, oder in seltene. Beim Okkultisten könnt ihr also seltene (sprich: gelbe) Gegenstände zu legendären aufwerten, indem ihr ihnen einen Aspekt einsetzt. Sie verändern dadurch sogar ihr Aussehen! Das führt zu einem regelrechten Puzzlespiel: Welchen Aspekt soll ich auf welchem Item benutzen, welchen ersetzen? In meinem Fall habe ich den Aspekt für den »Durchschlagenden Pfeil« vom Dolch auf meine Armschützer gelegt, da diese noch weitere nützliche Boni bieten. Und thema-

tisch einfach besser passen. Ich feile an meiner Heldencharaktere, an meinem Build – genau so soll Diablo doch sein!

Zusätzlich gibt es auch noch die Möglichkeit, eine Eigenschaft eines Items neu auszuwürfeln zu lassen (wie in Diablo 3 bei der Mystikerin), den Gegenstand beim Schmied aufzuwerten (allerdings nur zwei- bis viermal, je nach Seltenheitsstufe) oder das Item einzuschmelzen, um Crafting-Materialien zu bekommen. Ach ja, später kommen dann noch einzigartige Gegenstände hinzu, die besonders mächtig sind und festgeschriebene Vorteile bieten – allerdings habe ich noch keinen davon gefunden.

Das Item-System kann sich also durchaus sehen lassen. Es sorgt dank der austauschbaren Aspekte für eine gewisse Dynamik, ohne sich allzu sehr in den Vordergrund zu schummeln. Diablo-typisch geht es aber

# LILITH

Die Tochter des Hasses ist zurück, und schnell bildet sich ein grausamer Kult rund um sie. Was sie genau plant, müssen wir herausfinden. Es gibt aber eine direkte Verbindung zu unserem eigenen Helden.

# INARIUS

Auch Liliths ehemaliger Liebhaber hat sicher ein Wort mitzureden und tritt in Diablo 4 in Erscheinung. Bislang war der Engel eigentlich seit einer Ewigkeit ein Gefangener Mephistos.



auch noch viel, viel tiefer. Man denke an aufstufbare Juwelen oder anbringbare Sockel. Außerdem hat Blizzard für Diablo 4 Runen versprochen, die sich in Sockel einsetzen lassen sollen. In der spielbaren Version sind sie aber nicht aufgetaucht.

Der Nachteil des Craftings: Ich muss dafür Materialien sammeln – nicht nur durch das Zerlegen von Items, sondern auch in der Spielwelt. Entscheidet selbst, ob es für euch zu einem Diablo passt, Pflanzen und Erzbrocken aufzuklauben und diese dann beim Alchemisten – einem weiteren neuen Handwerker – auch noch aufzuwerten. Beispielsweise mache ich Eisen- zu Silberbrocken, die ich fürs Hochstufen von Gegenständen brauche. Da drängt sich der Verdacht auf, dass Blizzard seine Spielwelt ja irgendwie füllen muss. Apropos!

## Die Open World

Für Action-Rollenspielveteranen klingt das alles bislang nicht weltbewegend. Was, so ehrlich muss man sein, im Falle von Diablo aber gar keine so schlechte Sache ist. Denn Blizzard hat einfach viel Vertrauen verspielt, und nach fragwürdigen Releases wie bei Diablo: Immortal oder Warcraft 3 Reforged sind alle neutralen Nachrichten erst einmal gute Nachrichten. Zumal Diablo 3 bereits viel anders machte als der Vorgänger, und das hat nicht zwangsweise für Jubelstürme gesorgt. Zur größten Neuerung von Diablo 4 kommen wir aber jetzt. Ihr habt es sicher schon gehört, manch einer zuckte bereits bei der Ankündigung zusammen: Diablo 4 setzt auf eine offene Spielwelt. Nicht nur das, es wird außerdem Always-on, da es als Shared World immer auch andere Heldinnen und Helden beheimatet.

Was das genau für ein Spiel wie Diablo bedeutet, darüber wurde schon viel diskutiert. Jetzt habe ich mir aber endlich selbst einen Eindruck von der Open World verschafft – und bin sowohl beruhigt als auch ernüchtert. Unterm Strich wirkt sich die Open World nämlich gar nicht so kritisch auf

das grundlegende Spielgefühl aus. Das liegt zum Teil daran, dass Diablo anfängliche Zweifel unter seiner famosen Atmosphäre und den fesselnden Kämpfen begräbt. Zum anderen Teil ist die Welt aber auch nicht so unheimlich offen gestaltet, dass man stets überall hingehen kann und will. Freigeschaltet war bislang sowieso nur die erste Zone, die zwar groß ausfällt, aber auch ähnlich viele tunnelartige Wege aufweist, die an klassisch lineare Diablo-Areale erinnern.

Wo der Open-World-Gedanke stärker hervortritt als beim Erkunden der Welt, ist bei ihrer Struktur. Die Dichte an Dungeons, Nebenaufgaben und spontanen Welt-Events ist nämlich unheimlich hoch. So hoch sogar, dass gerade Dungeons sich gegenseitig oft die Luft zum Atmen nehmen.

## Die Dungeons

23 große Dungeons existieren in Diablo 4 allein im ersten Gebiet, dazu kommt noch eine größere Anzahl mickriger Keller. »Mickrig« ist hier durchaus das richtige Wort, denn die Keller bestehen stets nur aus einem einzigen Raum mit einem einzigen Elitemonster samt Begleitung. Das ist in nicht mal einer Minute erledigt und bringt vernachlässigbare Beute – ich lasse die Keller schnell links liegen. Keine Ahnung, warum Blizzard den Drang verspürt hat, Sanktuarien mit derartigen Belanglosigkeiten füllen zu müssen. Deshalb zurück zu den richtigen Dungeons – und auch die fühlen sich nach einer Weile recht generisch an. Nicht optisch, da strotzen die Kerker, Höhlen und

Gruften nur so vor Details und atmosphärischen Lichtstimmungen. Selbst wenn hier Bauteile mehrfach verwendet werden (zumindest innerhalb einer Region), konnte ich mich daran nie sattsehen. Aber der Aufbau der Dungeons und ihre spielerischen Herausforderungen sorgen deutlich früher für Abnutzungserscheinungen. Die meisten Dungeons halten sich an folgende Struktur:

- Metzle dich durch Gegnermassen.
- Öffne eine verschlossene Tür.
- Zerstöre Blutblasen oder Skeletthaufen oder suche zwei Schlüsselkästchen und stelle sie auf Podeste.
- Metzle dich wieder durch Gegnermassen.
- Bezwinge einen Endboss des Dungeons.
- Lote seinen hoffentlich guten Krempel.

Klar, niemand erwartet von Diablo ein hochkomplexes System mitsamt spannenden Rätseln oder Storyabschnitten. Aber nach maximal der Hälfte der 23 verfügbaren Kerker war ich schon latent davon angeödet, immer wieder nach Stahlkisten für einen Schalter zu suchen, Fleischklumpen zu zerschneiden oder Knochentotems zu zerstören. Woraufhin die zwar kniffligen, aber repetitiven Bossgegner auf mich warteten. Irgendwann ist es nur der nächste Blutbischof oder die nächste mutierte Abscheulichkeit.

Die Abwechslung durch Zufallsgenerierung bleibt ebenfalls zahnlos. Großartig anders erscheint der gleiche Dungeon nämlich nicht, wenn man ihn neu auswürfeln lässt. Etwas anderes Layout hier, da ein paar neue Schreine und vielleicht mal ein spontanes Event. Die Events können unter Umständen

# NEYRELLE

Die aufgeweckte junge Frau studiert mit ihrer Mutter die Horadrim und hat Lilith verfolgt. Außerdem helfen wir ihr dabei, nach ihrer Mutter zu suchen.

# LORATH

Der raubeinige Eremit hilft uns, vor allem mit seinem umfassenden Wissen. Er hat eine Verbindung zu den Horadrim und wirkt alles in allem wie ein neu aufgelegter Deckard Cain.

## UNSERE ERSTE QUEST



Wir erwachen in einer Höhle und müssen raus in den eisigen Sturm. In der Dunkelheit wird unser Held von Wargen angesprungen, die wohl selbst gerade sehr hungrig sind.



Wir schaffen es in ein verschneites Bergdorf, wo es Probleme mit einem Mönch gibt. Dieser scheint einen Dungeon im Norden besucht zu haben und verlor daraufhin den Verstand.



In der Taverne des Ortes können wir uns mit den Bewohnern unterhalten. Vor allem bekommen wir aber die Aufgabe, doch mal selbst den besagten Dungeon aufzusuchen.



Das machen wir natürlich und finden uns in einer Festung voller Blut wieder, die von Gefallenen und Skeletten bewohnt wird. Na dann legen wir mal in bekannter Manier los!



Vor allem wohnt in der schaurigen Festung aber X'Fal, der vernarbte Baron. Perfekter Diablo-Name übrigens. In einem fesselnden Bosskampf müssen wir unser Können beweisen.



Nach dem Sieg über den Baron geht es zurück ins Dorf, wo die Befreiung des Dungeons gefeiert wird. Zumindest bis ... tja. Das müsst ihr dann selbst erleben. Wir verraten nicht mehr.

ein paar, ich sag' mal, frische Überraschungen parat halten. Aber das ist dann doch zu wenig, damit sich keine Routine einschleicht. Lediglich die Aussicht auf neu freigeschaltete Aspekte ließ mich noch zu abgelegenen Höhlen wandern (reiten durfte ich wie gesagt noch nicht).

### Die Festungen

Neben den Dungeons gehören die Festungen in jedem Gebiet zu den wichtigsten Herausforderungen, von denen es jedoch deutlich weniger gibt. Lediglich drei Festungen gab es im ersten Akt zu erobern. Dafür war jeder dieser monsterverseuchten Stützpunkte aber auch ein spielerisches Highlight. Im weitesten Sinne sind diese Orte mit

Dungeons an der Oberfläche zu vergleichen, die aber gerade deshalb handgebaut und mit einer Story ausgestattet wurden.

Meine größte Sorge bestand bei den Festungen darin, dass auch hier zu stark auf Formate gesetzt wird. Dass sich jede Festung wie in einem Assassin's Creed auf die gleiche Art und Weise erobern lässt. Damit lag ich komplett falsch! Stellenweise werden diese Horte des Bösen sogar richtig erfrischend inszeniert. Beispielsweise bin ich während meiner Reise in ein Dorf gestolpert, das komplett verlassen schien. Ich konnte es also erst einmal unbehelligt erkunden. Keine Monster, keine Menschen. Nur eine bedrückende Stimmung. Bis ich schließlich die Bewohner in einer Kirche auffand, deren

Priesterin sich in eine Dämonin verwandelte. Danach hackte ich mir eine blutige Schneise durch das nun von Höllebrut überrannte Dorf. Sehr cool!

Einzig Kritikpunkt: Die Belohnungen fürs Befreien sind gelegentlich etwas mau. Manche Festungen spendieren zwar einen neuen Wegpunkt und damit eine nützliche Schnellreiseoption, andere haben aber nur ein paar Händler oder ein Erfahrungspunkte steigerndes Lagerfeuer zu bieten.

### Events und Nebenquests

Da Wegpunkte in Diablo 4 recht rar sind und eine direkte Reise zu jedem Dungeon nicht immer möglich ist, stolpere ich häufig über spontane Events in der Welt. Auch das kann



Magier setzen auf unterschiedliche elementare Zauberei und frieren so etwa ihre Feinde ein. Oder aber sie packen einen Flammenstrahl aus, mit dem sie Diablos Unholde in Brand setzen.



durchaus einiges an Spaß machen. In der Regel muss ich dann entweder eine Karawane vor Monsterangriffen schützen, obskure Rituale durchführen oder auch mal eine verlorene Seele eskortieren. Spannend ist zum Beispiel ein Schrein, bei dem ich lange genug auf Blutsiegeln stehen muss, um die Belohnungskiste freizuschalten. Blöd nur, dass mich dabei Fernkämpfer beschießen und Nahkampfmonster vom Siegel rammen wollen. Wer das – für eine Extrabelohnung – innerhalb eines Zeitlimits schaffen will, kommt ganz schön ins Schwitzen.

Auf einem ganz ähnlichen Niveau rangieren auch die Nebenaufgaben. Nur mit dem Bonus, dass diese sich individueller anfühlen und stellenweise tatsächlich Geschichten zu erzählen haben, denen ich gerne zuhöre. Spielerisch bleibt das unaufregend, manche führen gar in Dungeons, die ich dann quasi nebenbei löse. In meinen bislang liebsten Aufgaben musste ich zuerst den Geist eines verstorbenen Kindes befreien und später einer Exorzistin dabei helfen, besessene Menschen von ihren Dämonen zu befreien – ohne sie einfach zu verbrennen. Mit der Erzählgewalt klassischer Rollenspielquests lässt sich das allerdings nicht vergleichen. Manche Nebenmissionen verfehlen sogar komplett ihre Wirkung, weil sie sich wie alberner MMO-Klamauk anfühlen. Was soll ich? Eine Gruppe Soldaten mit einem Jubel-Emoji anfeuern? Jubelt lieber alleine.

### Die Shared World

Apropos MMO. Ich weiß, einige von euch fürchten sich vor dem Shared-World-Ansatz. Ich kann es euch nicht verübeln. Komplettnehmen kann ich euch diese Angst jetzt aber auch noch nicht. Ich glaube, dass die Shared World weniger schwer ins Spielge-

fühl grätscht, als jetzt vielleicht viele denken. Immerhin gibt es auch in der Oberwelt gerade zu Beginn viele Zonen, die erst nach Abschluss der Storyquest in diesem Bereich überhaupt geöffnet werden.

Es besteht also eine gute Chance, dass ihr weniger Fremde zu Gesicht bekommt als befürchtet. Auf der anderen Seite kann ich nicht sagen, ob sich das am Ende kaum auswirkt und vor allem in den großen Städten der Aktgebiete regelmäßig Questgeber von Horden an Helden belagert werden. In der Version, die ich gespielt habe, gab es einfach noch viel zu wenige Mitspieler, als dass ich solche Sperenzchen komplett ausschließen könnte. Mir hat Diablo 4 als Solist jedenfalls großen Spaß bereitet. Es ist also nicht unbedingt erforderlich, sich ständig auf andere Leute zu verlassen. Einzige Ausnahme stellen bisher die Weltbosse dar, die alleine unmöglich zu bezwingen sind. Kleinere Nebeneffekte der Shared World waren gelegentliche Lags, weil es wohl Verbindungsprobleme gab. Das mag an der unfertigen Version liegen, außerdem sind selbst fertige Online-Spiele heutzutage nicht gerade dafür bekannt, immer einwandfrei zu funktionieren. Never play on launch day, wie man so schön sagt. Schon bei Diablo 2: Resurrected standen die Leute ja Schlange.

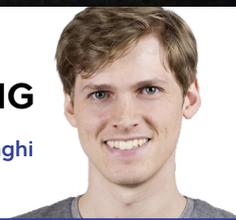
### Viel Kritik, die oft verblasst

Wie verbleiben wir jetzt also? Euphorisch ob der grandiosen Atmosphäre? Tatsächlich sagt mir mein Gefühl, dass Diablo 4 unheimlich Laune macht. Das Spiel trifft einfach in Bereichen perfekt ins Schwarze, die mir persönlich besonders wichtig sind. Alleine wie schaurig die Geschichte inszeniert wird! Dass sich die Kämpfe dann auch noch so richtig brachial anfühlen – einfach gut. Aber nach wie vor fühlt sich die Open World mehr wie ein Hindernis als wie eine sinnvolle Ergänzung an. Gleiches gilt für die Shared World. Wann auch immer es etwas gibt, das man an Diablo 4 kritisieren kann, lässt es sich direkt oder indirekt auf diese Designentscheidungen zurückführen.

Niemals sollte man aber den Fehler machen, zu denken, dass irgendwas davon den Spielspaß killt. Dann sind die Dungeons eben generisch. Das macht es nicht weniger unterhaltsam, sich hier durch die Monsterhorden zu messern. Zumal Blizzard mit genügend Service-Power gerade das Thema

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Die Hohen Himmel müssten mich einen Lügner schelten, sollte ich Diablo 4 als schlechtes Spiel bezeichnen. Das Gegenteil ist der Fall. Ich habe mich so gut amüsiert wie im Jahr 2022 nur ganz selten. Was habe ich die Dunkelheit Sanktuarios genossen! Wie ich da durch den Schneesturm wanderte, ohne zu wissen, was mich noch erwartet. Das hat in mir die besten Erinnerungen an Diablo 1 geweckt. Und wenn es dann mal zum Kampf kommt, bei allen Übeln, da kracht es. Aber so richtig! Ich liebe, wie sich Diablo 4 anfühlt und wie es mich über seine Welt und sein Kampfgefühl komplett vergessen lässt, dass ich gerade an meinem PC sitze. Einfach herrlich!

Aber ich würde meinen Job schlecht machen, wenn mich diese Euphorie erblinden ließe. Denn Diablo 4 ist nicht perfekt. Je länger ich spiele, umso deutlicher wird das. Insbesondere das Potenzial der offenen Welt tritt noch nicht zutage. Die Vorteile dieser Entscheidung wiegen momentan die Nachteile noch nicht auf. Was bringt mir eine grenzenlose Welt mit 150 Dungeons, wenn sie sich noch so gleichförmig anfühlen? Das ist ein Problem, das Blizzard wahrscheinlich bis zum Release nicht mehr in den Griff bekommt. Es ist allerdings auch kein Problem, an dem Diablo 4 scheitern wird. Dafür steht es schon auf zu starken Beinen. Es hat eine mehr als unterhaltsame Basis gefunden, auf der das Team problemlos aufbauen kann. Sei es durch Service nach dem Release oder indem sie die Zeit bis dahin noch gewinnbringend nutzen. Ich hoffe nur inständig, dass die Shared World die wundervolle Atmosphäre nicht doch noch ruiniert. So wie es jetzt in der Preview-Version war, war es für mich perfekt. Auch hier sind mir gelegentlich andere Leute über den Weg gelaufen. Das waren aber seltene Begegnungen, die ich dann eher zu schätzen wusste. Sollte sich das verlagern und zur Regel werden, könnte das Spielgefühl wirklich darunter leiden.

Ach ja, und bitte, bitte, bitte haltet euer Versprechen, Blizzard, und bringt nicht doch noch irgendeinen garstigen Store in euer Spiel, der extrafieste Pay2Win-Mechaniken zu verschleiern versucht. Irgendwann ist wirklich mal genug mit den Skandalen bei und um euch. Vor allem dann, wenn ihr eine so famose Monsterjagd-Basis baut.

Abwechslung über kurz oder lang vergessen machen sollte. Diablo 4 wird ein Fest, da bin ich mir sicher. Zumindest wenn Blizzard nicht wie bei Immortal durch die Hintertür mit einer Bezahlmethode kommt, die an Dreistigkeit kaum zu überbieten ist. Solange der Blizzard weht, kann sich dahinter alles verbergen. Ob nun dreistes Monster oder himmlischer Retter – das wissen wir erst, wenn der Schneesturm sich legt. ★