

Diablo 4

FANTASY MIT SCHNEEGESTÖBER

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Blizzard Entertainment Entwickler: Blizzard Entertainment Termin: 6.6.2023

An zwei Wochenenden haben wir die Beta von Diablo 4 mit einer Heerschar von Redakteuren rauf und runter gespielt. Was hat Blizzard schon gut hingekriegt, und wo schwächelt das Action-Rollenspiel noch? Von Martin Deppe

Wah, ein Schwarm Skelette stürmt auf uns zu! Unsere Jägerin zieht den Abzug durch, ein Schwall Bolzen schießt auf die Knochenkasper zu, wir grinsen breit und – oh, war wieder nur ein anderer Spieler im Gegenverkehr. Dass diese Totenbeschwörer auch dauernd ihren ganzen Hofstaat mitnehmen müssen! Und dass Blizzard uns einfach ungefragt mit Wildfremden in eine Shared

World wirft! Dabei sind wir doch als einsame Heldin losgezogen, um Dämonenmutter Lilith in die Schranken zu weisen. Nur um festzustellen, dass Typen wie MagicMike und Barbarella27 genau den gleichen Job haben. Dass die Reiseportale in der Regionshauptstadt Kyovashad (Gesundheit!) zur Emojipartyzone werden. Und dass sich in »unserer« Tavernenstube mit »unserer« persönli-

chen Beutetruhe und Spiegelkommode irgendwelche dahergelaufenen Spieler auf die Füße treten und ungeniert ihre durchschwitzten Klamotten wechseln.

Die Shared World und ihre Folgen sind natürlich nicht die einzige Neuerung, auf die sich Diablo-Fans ab Juni einstellen müssen. Aber eine der größten, und die beiden Beta-Wochenenden haben gezeigt, wie sehr sich das gemeinsame Zwangsspielen in der Praxis auswirken wird. Aber gucken wir doch mal, was die beiden bisherigen Testläufe noch offenbart haben.

ÄH, WARUM SIND DA KONSOLENBILDER DABEI?

Einige Shots dieser Preview stammen ausnahmsweise von der PS5. Das hat zwei Gründe: Unser Autor Martin Deppe saß während der beiden Beta-Wochenenden in Corona-Einzelhaft – und mit Fieber spielt es sich halb liegend einfach entspannter. Zweiter Grund: Martins Spiele-PC wurde kurz vor Beta-Start aus Solidarität ebenfalls krank, mit akuter Bluescreenitis. Mittlerweile geht es aber beiden wieder gut.

Das wohl schönste Scheißwetter

Im Sommer, wenn Diablo 4 erscheint, dürfte das Startgebiet Gesplitterte Klippen angenehm erfrischend sein: windig, kalt, überall



In der Vierergruppe gegen Weltboss Ashava die Verseuchte: Das Viech ist wirklich riesig – siehe zum Größenvergleich der Random-Mitstreiter »Twi« ganz rechts.

wirbelt Schnee. Jetzt grade allerdings, nach einem langen Real-Life-Winter und in einem Frühling, der seinen Hintern nicht hochbekommt, ist es aber nicht das einladendste aller Einstiegs-Settings. Klar, Diablo ist nicht gerade für seine blühenden Auen voller turtelnder Einhörner bekannt, aber die ersten zehn, zwölf Spielstunden sind witterungsmäßig schon arg deprimierend. Zumal uns die musikalische Untermalung mit ihren dauerschlucluzenden Geigen schon nach sehr, sehr kurzer Zeit gehörig auf die Senkel geht. Aber hey, dafür ist der Schneefall mit seinen tanzenden Flocken schön animiert, unsere Spielfigur schliddert anfangs gern mal unbeholfen, und, hach, die realistischen Spuren: Wenn wir über eine schneebedeckte Fläche marschieren, hinterlässt unser Charakter Spuren. Falls es dabei stürmt oder schneit, werden die Abdrücke gleich wieder verweht oder mit Neuschnee bedeckt, doch falls es nicht schneit, bleiben



Cutscenes gehen oft von der Spielgrafik in solche Filmsequenzen über – und sind hochwertig produziert.

die Spuren deutlich sichtbar. Es sind solche kleinen Details, die sogar ein veritables Mistwetter schön machen können, auch wenn man sie nur indirekt bemerkt.

Die Perspektive: Hui Spinnel!

Diablo 4 schafft auch das Kunststück, die klassische isometrische Ansicht noch mal einen Sprung nach vorne zu bringen. Beziehungsweise nach unten: zum Beispiel durch Tiefenperspektiven, wenn ihr in der Landschaft oder einem Dungeon über Brücken, schmale Grate oder Serpentina marschiert. Oft seht ihr dann tief unter euch schon Bereiche, in die ihr später gelangt, etwa eine lockende Truhe oder lauernde Gegnergtrupps. Sparsam, aber umso cooler setzt die Beta Tiefeneffekte bei den Monstern ein, allen voran bei Spinnen. Die seilen sich in Höhlen quasi aus dem Nichts auf uns herab, da die Perspektive ja oben »offen« ist.

Allerdings hätten wir uns großzügigere Zoomgrenzen gewünscht, denn weites Rauszoomen geht nicht. Doch gerade imposante Bauwerke wie die Kathedrale des Lichts mit ihren ewig hohen Säulenkonstruktionen im Inneren würden wir echt gern von weiter außen bewundern. Mehr Zoomfreiheit würde



Legendäre Items wie diesen Brustschutz könnt ihr beim Schmied mehrfach aufwerten.

DER TOD DES RITTERS

I

Bosskampf am Ende der Beta-Story: Wir müssen die Albraumgestalt »Liliths Klage« besiegen. Was wir auch locker schaffen würden, ...

auch in Ortschaften generell mehr Übersicht bringen, hier klebt uns die Kamera einen Tick zu dicht am Protagonisten.

Brachiales Monstermassenmorden

In seiner Kerndisziplin, dem fröhlichen Pulverisieren endloser Monsterhorden, liefert Diablo 4 dafür erstklassig ab. Ob in den instanziierten Dungeons (in die ihr ohne fremde Mitspieler abtaucht) oder der geteilten Außenwelt: Hier zerplatzen dermaßen viele Gegner, fliegen Körperteile, kegeln Knochen, sinken Monster theatralisch zu Boden, dass ihr mit dem Body-Counten nicht mehr hinterherkommt. Die Animationen, Physikeffekte und Ragdoll-Stunts sind hochklassig und machen Diablo 4 zum bisher wichtigsten Serienteil. Mit einem Gamepad werden die Kämpfe nochmal brachialer: Mit dem rech-

KLAGE GEGEN ACTIVISION BLIZZARD

Activision Blizzard sieht sich aktuell einer Klage wegen Sexismus und ungleicher Behandlung von weiblichen Mitarbeitern ausgesetzt. Falls die Missstände für eure Kaufentscheidung eine Rolle spielen, haben wir für euch alle Infos zur Sexismusklage in einem ausführlichen Artikel zusammengefasst: bit.ly/3TskZoW

3

Als der Kampf vorbei ist, merken wir, dass in der Rüstung unser Verbündeter Vigo steckt – und stirbt.

2

... wäre da nicht der Flächenzauber, mit dem Liliths Klage den ganzen Boden dann und wann beschmiert. Aber die Schutzglocke von Knight Penitent rettet uns vor dem Angriff.



4

Er hinterlässt uns sein schützendes Amulett, das wir natürlich sofort anlegen.

5

In den weiteren Kämpfen der Beta macht uns das Amulett die für eine Zauberin ohnehin schon einfachen Kämpfe noch einfacher.

wenn man vorher Jäger oder Zauberer gespielt hat. Denn die beiden Nahkämpfer Barbar und Druide sind naturgemäß hautnah am Feind, und das endet schon bei frühen Bosskämpfen schneller tödlich als in den Vorgängerspielen. Weil viele Bosskämpfe nämlich darin bestehen, fächerförmig umherschwirrenden Energiekugeln, Strahlen und Flächengriffen auszuweichen, während ihr gleichzeitig auf den Boss oder erst seine Schergen eindreschen müsst. Diese Kampfanzelagen sind für Nahkämpfer ungleich fordernder, da sie auf Distanz kaum Schaden machen – im Gegensatz zu Zauberern

und Jägern. Und wer nah ran muss an den Feind, hat es doppelt schwer: Zum einen kriegt man die direkten Angriffe des Bosses ab, zum anderen kassiert man eher Treffer durch besagte Energiebälle und Co. Schon der erste Bosskampf auf Veteranenstufe (das ist die zweite der vier Schwierigkeitsstufen, die höheren beiden waren in der Beta deaktiviert) ist für den Barbaren und vor allem den schwächelnden Druiden eine harte Nuss. Mit Jäger oder Zauberer? Ein Spaziergang! Und der Totenbeschwörer? Der kann in den Bosskämpfen seine Skelettarmee als Energiekugelfang einsetzen. Wir ge-

hen daher stark davon aus, dass Blizzard entweder die beiden Fernkämpfer noch abschwächt oder den beiden Nahkampfklassen noch den einen oder anderen Besuch in der Muckibude spendiert.

Mein Freund der Skill-Baum

Schon in der Beta fährt Diablo 4 mehr Skill-Freiheit auf als noch Diablo 3. Und das, obwohl die Beta bei Level 25 gedeckelt war – im fertigen Spiel geht's ja bis 100 hoch. Bei 50 wird dann zusätzlich die Paragon-Tafel freigeschaltet, die zusätzliche Individualisierungen bringen soll, aber die lassen sich



Ab und zu haben wir KI-Begleiter an der Seite. Warum Vigo hier seinen Schildschlag ins Nichts ausführt? Keine Ahnung.

Flausersieb greift Höllenerlöser Skeletthauptmann an (Beschreibung)

MEINUNG

Petra Schmitz
@GameStar_de



Ich habe das erste Beta-Wochenende mit einer Zauberin verbracht. Und um's gleich mal in Worte zu gießen: Ich hatte schon bessere Zeiten mit einem Diablo. Das Startgebiet dürfte auch ungeachtet der aktuellen Wetterlage zum Ödesten gehören, was ich in den letzten drei Jahren in einem AAA-Spiel gesehen habe. Entsprechend niedrig war der Drang, die Shared World zu erkunden. Da war es also auch nicht sonderlich schlimm, festzustellen, dass es ohnehin kaum etwas abseits der Events und der hohlen Baumstämme voller Gold zu entdecken gab. Wow, Blizzard, wow! Wir befinden uns im Jahr 2023, der letzte Diablo-Release (Immortal mal ausgeklammert) liegt mehr als zehn Jahre zurück. Und das ist alles, was euch einfällt? Unterm Strich also nahezu nichts? Ich kann verstehen, dass man die Fan-Base mit dem alten Feeling locken muss, weil Fans eine sehr spezielle Sicht darauf haben, wie Dinge sein müssen. Aber das bedeutet ja nicht zwingend, dass man auf Sparflamme gamedesignen muss.

Überdies: Weil wir irgendwann mal ein Pferd unterm Hintern haben, blast ihr die langweiligen Laufwege ins Lächerliche auf? Ich jedenfalls habe nach dem Wochenende sehr, sehr viele Fragen. Die anderen stelle ich euch dann nach dem Release, sofern sie dann noch relevant sind.

schlicht noch nicht beurteilen. Was wir aber sagen können: Große Überraschungen fahren die fünf Skilltrees nicht auf, sondern bewährte Klassenkost. Als Jäger greift ihr zum Beispiel auf ähnliche bis identische Fähigkeiten zu wie beim Dämonenjäger in Diablo 3: Schnellfeuer, durchschlagende Schüsse, verlangsamende Krähenfußfallen, Dolchfächer, diverse Fallentypen. Da haben Konkurrenten wie Grim Dawn oder Path of Exile zumindest auf Bewertungsbasis der Beta die Nase bei der Vielfalt und Abwechslung vorn. Wir gehen davon aus, dass sich pro Klasse wieder zwei bis drei optimale Skillungen herauskristallisieren werden, die dann das Endgame dominieren. Zumal ihr bei einem Level-up lediglich einen Skill-Punkt investie-

ren könnt, denn Werte wie Stärke oder Intelligenz steigen leider automatisch.

Motivierende Hauptstory, schwankende Nebenmissionen

Ohne viel über die Hauptstory auszuplaudern: Die ist so spannend wie stimmungsvoll inszeniert, und gerade in der Disziplin In-Game-Cutscenes mit nahtlosem Übergang in Renderszenen zeigt Blizzard alte Größe. Auch die Handlung war in der Beta natürlich begrenzt, wir hätten sie gern weitergespielt – das ist schon mal ein gutes Zeichen. Sehr schwankend ist dafür die Qualität der Nebenmissionen. Hier findet sich von No-Brainern wie »Gehe zehn Meter weiter und klicke Jubel auf dem Emoji-Rad« bis hin



Doppelte Falle hält besser: Mit Gift und Krähenfüßen hält sich unsere Jägerin wütende Verfolger vom Leib.

MitCa greift Zersplitternder Wiedergänger (Beschreibung)



Weites Rauszoomen geht leider nicht. Obwohl wir uns die oft eindrucksvollen Gebäude gern mal komplett anschauen würden.



MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Als Kind war es gar nicht sooo uncool, mit Fieber krank zu sein. Ich durfte ausnahmsweise Cola trinken, »Raumschiff Enterprise« gucken und sogar die heilige Märklin-Eisenbahn meines Vaters aufbauen. Okay, nach so viel Action war mein Fieber zwar wieder an der Decke – aber es hat sich gelohnt! Jetzt, pünktlich zur Diablo-Doppelbeta, hat mich Corona erwischt. Und was hat wieder geholfen? Viel Cola, die grandiose dritte Staffel von »Star Trek: Picard« – und Diablo 4! Ausnahmsweise auf der PlayStation 5, weil wegen krank und Sofa und so. Denn Blizzards Monstermeuchelmarathon war genau das Richtige, um mich abzulenken, ohne zu viel nachdenken zu müssen. Einfach immer feste druff! Dabei war ich nie der große Diablo-Fanboy, denn die Item-Spirale fand ich zu repetitiv und durchschaubar, das Dauergeklicke langfristig schlicht zu anstrengend. Diablo 4 schafft es aber zumindest in der Beta, mich mit seiner konsistenteren Welt und seinem angenehmen Flow zu fesseln. Dass mir dank Shared World immer wieder mal andere Spieler vor die Heldenfüße latschen, stört mich nach etwas Gewöhnung weniger als befürchtet – ist aber auch völlig überflüssig. Als ob ich keine Freunde hätte! Auch die Entscheidung, ausgerechnet das 3D-Setting »Dauerschnee, Dämmerung, Dunstglocke« als Startgebiet zu wählen, ist zumindest fragwürdig, da können die Schneeflocken noch so schick abtanzen. Spätestens mit der nächsten Zone wünsche ich mir mehr Abwechslung. Und zum Release dürfen die Klassen gern ausbalancierter sein – momentan sind mir die Fernkämpfer Jäger und Zauberer noch zu stark. Allein schon wegen der Bosskämpfe, die sie aus der Distanz deutlich leichter knacken als Barbar und Druiden. Aber ganz ehrlich: Nach Dragonflight macht mich auch Diablo 4 vorsichtig optimistisch, dass Blizzard wieder die Kurve kriegt. Vielleicht habe ich aber auch zu viel Cola intus.

zu mehrgliedrigen Questketten, bei denen wir etwa einen Clan unterstützen, vieles. Viele Questgeber und -gebiete liegen allerdings weit auseinander, dann ist trotz Reiseportalen viel Laufarbeit angesagt.

Gelegentlich stoßt ihr auf Events wie eine Karawane, die ihr verteidigen sollt, oder eine verlorene Seele, die euch um Geleitschutz bittet. Diese Events sind nett gemacht, leiden aber etwas unter der Shared-World-Mechanik. Entweder weil andere Mitspieler ungefragt mitmischen oder nach unserem Erfolg das exakt gleiche Event selbst starten – und schon fühlen wir uns wieder weniger einzigartig, sondern nur wie

ein Weltenretter unter vielen. Das bekannte MMO-Problem. Was dafür richtig gut und unkompliziert klappt: der Koop zu viert! Ohne großes Freischalten, Prologabsolvieren oder sonstigen Schnickschnack. Einladen, fertig. Klappt auch plattformübergreifend super, wir haben's probiert.

Diablo 4 machte während der beiden Beta-Wochenenden also schon viel richtig, aber nach wie vor bleibt einiges an Luft nach oben. Vor allem beim Dauerbrennertema Balance muss Blizzard bis zum Sommer noch einiges nachlegen. Und mal unter uns: So ganz glauben wir ja noch immer nicht an diesen Release-Termin. ★



In Klassen-Dungeons schalten wir sogenannte Aspekte frei, die wir zum Beispiel auf eine Waffe legen – so verbessern wir Skills zusätzlich.