

Diablo 4

FÜNF STÄRKEN

Nach vielen Stunden in der Beta freuen wir uns ganz besonders auf diese fünf Spielelemente.

Fast die gesamte GameStar-Redaktion hat ihre Wochenenden in der Hölle verbracht. Dort haben wir Dungeons gesäubert, Khazra zerklüpft, Festungen erobert, den World Boss gelegt und unsere Charaktere auf Maximallevel 25 getrieben: Diablo 4 ist endlich für ein breites Publikum spielbar! Und gerade deshalb kann Blizzard endlich zeigen, wohin die Reise mit diesem Shared-World-Diablo konkret gehen soll – wir bekommen ein gutes Gefühl für die MMO-Me-

chaniken, für die Open-World-Progression und, und, und. Und bevor jetzt jemand meckert: Ja, daran gibt es einiges zu kritisieren. Als Teil unserer Titelstory zu Diablo 4 findet ihr auf diesen Seiten auch einen Artikel mit den Bauchschmerzen, die nach der Beta verbleiben – die MMO-Features spielen da eine große Rolle. Aber jetzt wollen wir uns erstmal auf die sonnige Seite der Hölle konzentrieren, Diablo 4 macht auch viel richtig. Hier unsere fünf bisherigen Highlights.

1

WIE AUS DAS SIEHT!

Dimitry Halley: Es fühlt sich immer ein bisschen plump an, die altpubertäre »Oah, guck mal, die Grafik!«-Schublade zu öffnen, aber im Fall von Diablo 4 finde ich das absolut gerechtfertigt, also: Oah, guckt mal, die Grafik! Wie die Kamera in den Zwischensequenzen mehr oder minder nahtlos aus der Draufsicht in eine Filmperspektive wechselt, wie mein blutdürstiger Barbar Dragan der Mächtige mit seiner tatsächlichen Rüstung als Akteur auftritt, wie filmreif Blizzard selbst Dialoge inszeniert oder mal eine Rückblende einwirft oder, oder,

oder – das haut mich ziemlich von den Socken! Bei Diablo 3 wurde so viel über die bunte Optik, die knalligen Effekte, die fehlende Finsternis gezetert – und zumindest hier hat Blizzard wirklich auf die Fans gehört: Diablo 4 entfaltet eine großartige schaurig-düstere Atmosphäre.

Aber das wussten wir schon vorher. Was zumindest mich in der Beta neu überrascht hat, ist die unglaubliche Detailverliebtheit der Schauplätze: Jedes Räumchen ist vollgepackt mit Dekorationen, mit Tischen voller Almanache, Kelchen, Besteck. Wenn irgendwo Dämonen gewütet haben, dann verteilen sich die Folgen davon an der Wand, auf dem Boden – und klar, das klingt jetzt morbide, aber genau von solchen Details lebt die brutale Atmosphäre eines Diablo. Ich habe noch nie ein optisch so beeindruckendes Action-Rollenspiel erlebt, sowohl technisch als auch künstlerisch.

Viele Details und knackige Effekte schaffen Atmosphäre.



2

DIE HAUPTMISSIONEN ROCKEN!

Heiko Klinge: Im Netz und auch in unseren Kommentaren habe ich wiederholt den Kritikpunkt gelesen, dass Diablo 4 zu innovationsarm sei und Action-Rollenspiele in keinem Punkt wirklich weiterbringe. Hier muss ich vehement widersprechen! Denn Diablo 4 mag in vielen Bereichen sehr traditionsbewusst wirken, in einem setzt es für mich aber tatsächlich neue Maßstäbe: bei der Inszenierung der Hauptmissionen! Bisher spielten sich Storyelemente in Action-Rollenspielen entweder in Textboxen, vorgelesenen Dialogen oder Zwischensequenzen ab. Diablo 4 beweist für mich erstmals, dass dieses eigentlich so mechanische Genre seine Missionen genauso packend und aufwendig inszenieren kann wie Action-Adventures oder storylastige Rollenspiele. Klar, das liegt zum einen an der Technik, siehe auch Dimis Beitrag. Der fließende Wechsel zwischen

Spielgrafik und Zwischensequenzen und die unendlich vielen Details in den Dungeons ermöglichen ganz neue Formen des Storytellings, die so bis dato nicht möglich waren.

Aber die graue Theorie ist bekanntlich das eine, die praktische Umsetzung das andere. Und hier beweist Blizzard zumindest in den Hauptmissionen des ersten Akts, dass das Team nach wie vor ein ausgezeichnetes Händchen für Drama, Inszenierung und Pacing hat. Denn interessanterweise wirkte Diablo 4 in der Beta immer dann am intensivsten auf mich, wenn es den Fuß ein wenig vom Gas nahm. Es gibt Abschnitte, in denen ich minutenlang keine Monster schnetzle, sondern nur durch einen Dungeon laufe, währenddessen Dialogen lausche und einfach nur die faszinierende Architektur auf mich wirken lasse. Und wenn ich in der Hauptmission etwas Besonderes schaffe, kann ich jetzt nahezu sicher sein, dass auch in Sachen Inszenierung etwas Besonderes passiert.

3

Ein Hoch auf mehr Build-Freiheit

Natalie Schermann: Ich weiß, ich weiß! Eingefleischten Diablo-Veteranen rollen sich jetzt vermutlich die Zehennägel hoch, aber ich freue mich sehr über das neue Respec-Feature. Bevor ich mich auf einen konkreten Build festlege oder mich im schlimmsten Fall in eine Sackgasse reinschleiche, kann ich mit den Fähigkeiten meines Charakters herumexperimentieren. Sagt mir die Lightning-Sorc nach den ersten Stunden doch nicht zu, kann ich meine Punkte gegen kleines Geld zurückerstatten und umverteilen. Allzu willkürlich sollen die Builds dadurch trotzdem nicht werden, da das Respecpen mit der Zeit immer teurer wird. Statt mich von Anfang an in ein starres Korsett zu pressen, gibt mir Diablo 4 mehr Freiheiten. Und ich bin unendlich froh, dass ich mir nicht schon vor Spielstart einen genauen Build überlegen muss, sondern einfach drauflos spielen kann.



Unzufrieden mit den Fertigkeiten? Einfach ändern!

4

KRACHENDE KÄMPFE GEGEN FESSELNDE FEINDE

Fabiano Uslenghi: Dank der von mir ausführlich gespielten Presse-Demo im Dezember vergangenen Jahres wusste ich ja bereits, wie grandios Diablo 4 für Stimmung sorgt. Genau deshalb habe ich mich diesmal ein wenig vor der Story verschlossen und dafür deutlich stärker auf etwas anderes fokussiert: auf die brachialen Kämpfe! Die machen in Diablo 4 mal wieder enorm viel Spaß, weil es eben so schön spratzt und wummst. Diesmal habe ich die meiste Zeit als Barbar zugebracht und ... meine Güte, mein



Die Kämpfe haben ordentlichen Wumms.

Wirbelwind entfesselt einen roten Sturm, wie ich es noch nie erlebt habe. Mein größtes Highlight bleibt aber der Obelisk, der mich in eine krachende Blitzkugel verwandelt. Das Donnern dieser Attacke geht einem einfach durch Mark und Bein.

Diese Wucht ist aber nicht der einzige Grund, warum mich die Kämpfe von Diablo 4 begeistern. Auch die Auswahl an Gegnern, ihre Designs und ihre Fähigkeiten sorgen dafür, dass ich immer wieder freudestrahlend auf Monsterjagd gehe. Es ist so wundervoll anzusehen, was für groteske Kreaturen in ganz Sanktuario danach trachten, mir das Leben zur Hölle zu machen. Viel öfter als bei Diablo 3 begegne ich dabei auch immer wieder Feinden, die mich durch ihre besonderen Fähigkeiten herausfordern und oft genug auch zur Weißglut treiben. Allein dieser Vampirritter mit seiner blutsaufenden Klinge hat mir dutzende obszöne Flüche entlockt – sagt davon nichts meiner Mama! Oder wenn mich ein Ziegenmensch zu Eis erstarren lässt. Umso wunderbarer ist das Gefühl, wenn sie endlich besiegt zu meinen Füßen liegen.

5

DER ERFRISCHEND UNKOMPLIZIERTE KOOP-MODUS

Valentin Aschenbrenner: Ich habe ein neues Achievement in meinem Spielerleben freigeschaltet: Zum ersten Mal in meiner Karriere habe ich mich an ein Diablo und damit an die altherwürdige Rollenspielreihe herangewagt, von der meine Kollegen die ganze Zeit reden. Und damit meine ich wirklich die ganze Zeit. Am Beta-Wochenende habe ich mich aber nicht nur aufgrund beruflicher Verpflichtungen in die Hölle von Diablo 4 gestürzt. Stattdessen haben meine Freundin und ich gemeinsam auf jeweils unterschiedlichen Rechnern das Spiel gestartet, damit ich mich der niederträchtigen Lilith und ihrer verfluchten Höllenbrut nicht alleine stellen muss. Dabei hat mich Diablo 4 in vielerlei Hinsicht positiv überrascht: Die unheimliche Atmosphäre, das spektakuläre Gegnerdesign, die düstere Story und das für mich vorher völlig unbekannte, aber überraschend spaßige Kampfsystem zündeten viel besser, als ich es im Vorfeld erwartet hatte.

Besonders fällt mir aber der angenehm unkomplizierte Koop-Modus auf. Das gemeinsame Spielen ist von Anfang an verfügbar, wir müssen davor keinen Prolog absolvieren, und auch so gibt es keine lästigen Limitierungen, die den Koop-Modus unnötig umständlich machen. Stattdessen können wir einfach ins Spiel starten, gemeinsam oder sogar getrennt voneinander die Spielwelt erkunden und müssen wegen eines potenziellen Streits ums Loot nicht mal unsere Beziehung auf die Probe stellen. Wie es Diablo 4 in seiner Beta macht, können es auch gerne andere Spiele mit Koop-Multiplayer-Modi handhaben.