

**Diablo 4: Nach der Beta keine Lust mehr**

# DAS SCHAU ICH MIR VON AUSSEN AN

**Diablo 4 macht vieles richtig. Sascha wird es nach aktueller Lage dennoch nicht mehr spielen.**



## Sascha Penzhorn

Sascha hat unzählige Stunden mit sämtlichen Diablos dieser Welt verbracht, ausgenommen Immortal, das für ihn schlicht und ergreifend nicht existiert. Als Genreliebhaber war ihm ausgerechnet Diablo 3 immer etwas zu doof. Er befürchtet, dass Diablo 4 in die gleiche Kerbe schlägt.

Diablo 4 wird ein Hit und eines der besten und erfolgreichsten Spiele 2023, da bin ich mir sicher. Es ist intuitiv bis zur Idiotensicherheit, eine Machtfantasie, Hirn aus, rein in die Action, massenweise Viecher wegkloppen, Loot-Spirale, Level grinden, das Ding ist ein absoluter Selbstläufer.

Ich habe mich seit Diablo 3 in keinem anderen Spiel mehr dermaßen gelangweilt. Der Nachfolger sollte wieder anspruchsvoller und komplexer werden, wieder etwas mehr in die Richtung von Diablo 2, irgendwie das Beste aus beiden Welten vereinen, aber beim ersten geschlossenen Beta-Test bemerkte zumindest ich spieltechnisch noch nichts davon.

Bei aller Begeisterung für die düstere Atmosphäre stört mich das langweilige, sterile UI. Die Musik gibt mir nichts, in den Städten flennen dauernd irgendwelche Geigen vor sich hin. Es gibt aber auch durchaus Dinge, die mir gefallen. Die Inszenierung und das Storytelling sind gut, die Zwischensequenz mit dem Dorf, das komplett ausrastet, aber auch die Tatsache, dass der Spielercharakter wohl generell etwas mehr im Vordergrund steht als im dritten Teil. Ich beobachte meine Figuren gerne dabei, wie sie agieren und sprechen, Teil der Handlung sind, statt

immer nur zu beobachten und gelegentlich zu kommentieren. Die Kämpfe fühlen sich dank guter Physik und fliegender Ragdolls schön wuchtig an, was mir beispielsweise in Path of Exile seit langer Zeit sehr fehlt.

Ich bin auch angenehm überrascht davon, dass auf dem Veteranen-Schwierigkeitsgrad der ein oder andere Boss durchaus etwas anspruchsvoller ist und nicht einfach nur stupide umgekloppt werden kann. Für mich persönlich steht dem nur sehr viel gegenüber, das mir den Spaß am Spiel nimmt.

## Das Problem bin ich

Diablo 4 ist Popcorn-Unterhaltung. Hirn aus, Spiel an, kloppen. Ich habe Freunde, für die war genau das bereits die große Stärke am dritten Teil. Du kommst von der Arbeit nach Hause, willst dir nicht groß den Kopf über Charakterentwicklung oder irgendwelche schwerwiegenden Entscheidungen zerbrechen, einfach nur 138 Trilliarden Monster wegpumpfen und dich wie ein Held fühlen. Das ist völlig legitim und okay, aber nicht für mich.

Mich hingegen übermannt in diesem Spiel ohne jede Über-treibung regelmäßig der Sekundenschlaf, weil der Gameplay-Loop so dermaßen primitiv, so kinderleicht ist, dass ich es im Autopilot spiele, ohne mich großartig darauf konzentrieren zu müssen. Diese Idee, für irgendeine Aktivität mein Hirn auszuschalten, geht gegen jede Faser meiner Existenz.

Dann kommen die obligatorischen Utility-Skills auf die Hotbar, die in erster Linie einfach nach Cooldown abgefeuert und selten wirklich irgendwie taktisch oder mit Bedacht eingesetzt werden. Pro aktivem Skill gibt's nur noch eins von zwei möglichen Upgrades, zur Not lässt sich alles jederzeit zurücksetzen.



Aufgezwungener Multiplayer und irgendwelche Weltbosse gehen mir in Diablo restlos am Allerwertesten vorbei.



Diablo 4 setzt wieder auf einen realistischeren Look. Ich bin überrascht davon, wie viele Spieler den Grafikstil eines Diablo 3 bevorzugen.



Für ein Action-RPG, das man überwiegend ausgezoomt aus der Vogelperspektive spielt, ist Diablo 4 wahnsinnig detailliert.



Cosmetics sind selbstverständlich nicht allein auf Blizzards Mist gewachsen. Auch in Path of Exile gebe ich geistesgestörte Geldbeträge für Pixel aus.

Als Barbar kannst du nicht mal auf die falsche Waffengattung setzen, der legt einfach alles gleichzeitig an, was er irgendwie benutzen kann, sodass du immer für alles gewappnet bist. Kein Spielraum für Fehler, maximaler Komfort, der User wird vor seiner eigenen Blödheit geschützt. Am Ende läuft es eh wieder darauf hinaus, dass jede Klasse im Endgame nur zwei oder drei valide Spielweisen bekommt, abhängig davon, welches Set gerade am stärksten ist.

### Angst vor Einheitsbrei

Während der Levelphase kann man Items getrost nach Power-Level anlegen und abseits davon sämtliche Werte ignorieren. Attribute wirken sich ohnehin kaum spürbar aus, Werte von Hand zu verteilen, ist heutzutage völlig undenkbar. Ja, theoretisch kannst du ein paar vom Level her veraltete Legendary Items angelegt lassen, wenn sie brauchbare Boni hergeben, aber unterm Strich sind diese Entscheidungen vor dem Endgame vollkommen belanglos, die Itemisierung ist bis dahin langweilig, uninteressant, Loot macht keinen Spaß. Ein paar Zahlen gehen rauf, hurra. Mir laufen andere Barbaren über den Weg, die benutzen die gleiche Handvoll Skills wie ich, die sehen aus wie ich, kämpfen wie ich. Zu viel Komplexität und Tiefgang bereitet Raum für spielerische Fehler, und das ist Gift für die Massentauglichkeit. Alles erinnert mich an die moderne Variante von World of Warcraft, wo für die längste Zeit im Talentbaum alle paar Levels mal die Auswahl zwischen drei überwiegend identischen, nur im Detail unterschiedlichen Fähigkeiten existierte, um Entscheidungsfreiheit vorzutauschen. Ich glaube, in Dragonflight gibt es endlich wieder richtige Talentbäume, aber mich hat das Spiel verloren.

Apropos andere Barbaren: Es geht mir unbeschreiblich auf den Sack, dass Diablo 4 jetzt unbedingt ein MMO sein muss. Wenn mir beim Vertrimmen irgendwelcher Quest-Mobs plötzlich

»Wurstbonbon« und »Klausbäbel« durchs Bild rennen, trägt das nicht zur Verbesserung der Atmosphäre oder einer glaubhafteren Spielwelt bei. Natürlich macht Blizzard das aus einem ganz bestimmten Grund: Irgendwelche Vorbestellungen, Sondereditionen, Saisonpässe und kostenpflichtige Extras allein sind längst nicht mehr genug. Du musst das geile Bling-Bling pausenlos vor der Nase haben, keine Möglichkeit finden, dich ihm zu entziehen. Erzwungener Multiplayer. Damit zielt das Spiel exakt auf Menschen wie mich ab.

### Keine Impulskontrolle

Mein Gehirn ist anders verdrahtet als bei den meisten Leuten. Ich handle für gewöhnlich zuerst und denke später über mögliche Folgen nach. In einem Spiel wie Diablo 4 wird sich das dann so auswirken, dass mir das Spiel bewusst andere Abenteurer mit einer schicken Kutte oder einem krassen Pferd aus dem Item-Shop vor die Nase setzt, bis ich schließlich 20 Euro ärmer bin und das krasse Pferd auch besitze. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft durch neue Mikrotransaktionen wiederholen. Ich will das überhaupt nicht so hinstellen, als fühlte ich mich jetzt speziell durch Blizzard ins Visier genommen. Die können nichts für mein ADHS, zudem sind derlei In-Game-Käufe in vielen AAA-Games seit vielen Jahren leider vollkommen normal. Fest steht aber auch: Sollte ich Diablo 4 letzten Endes doch noch kaufen, wird mir dieses Spiel über den Kaufpreis hinaus regelmäßig zusätzliche Kosten bereiten, weil ich mich diesem Drang zur Bezahlkosmetik nicht entziehen kann. Ich wäre dankbar für eine Option, derlei Krempel auszublenden, aber bevor das passiert, regnet es in der Hölle Cornetto. Oder jemand macht ein Diablo, in dem nicht zum x-ten Mal die verdammten Ruinen von Tristram und dieser dämliche Butcher aufgewärmt werden. »Ja dann spiel es halt nicht« ist die einzig logische Antwort auf diesen Artikel, und genau darauf wird es hinauslaufen. ★