



FEEDBACK

Diablo 4: Nach der Beta keine Lust mehr

Ich bin für mich zu dem Entschluss gekommen, dass ich lieber bei den guten alten Diablos bleiben werde und Diablo 3 weiterhin nur auf der Konsole spiele, da es dort keinen Online-Zwang gibt. Diablo 4 hat sich für mich nach der Beta endgültig erledigt. Wirklich bedauerlich, dass Blizzard Solo-Diablo-Spielern erster Stunde wie mir nicht die Möglichkeit gibt, in den Einstellungen den Online-Part zu deaktivieren. So wird der Geist von Diablo und das Gefühl, man ist der Hauptdarsteller einer großartigen Story, komplett zerstört, und Diablo 4 wird zu einem belanglosen MMO-Einheitsbrei-Game.

DocBotox

Habe in Diablo 3 ein paar hundert Stunden und in Diablo 2 geschätzt knapp 2.000. Aber Diablo 4 lässt mich nach der Beta etwas ratlos zurück. Es ist optisch eine Pracht. Aber es hat mich überhaupt nicht gepackt. Das Leveln auf Stufe 20 fühlte sich fast wie Arbeit an. Gerade am Spielstart bin ich es gewöhnt, dass man bei A-RPGs häufig neue Items findet, die den Charakter verbessern, jedes bessere Item fühlt sich wie eine Belohnung an. In der Beta wollte dieses Gefühl so gar nicht aufkommen. Ich vermute, es liegt daran, dass die Gegner im Level skalieren. Die Zahlen werden größer, aber man tritt irgendwie auf der Stelle. Bin ziemlich ernüchtert und froh, dass ich Diablo 4 bisher nicht vorbestellt habe.

SirW

Also ich mag Path of Exile auch sehr, trotzdem hat mich die Beta von Diablo 4 dazu gebracht, Diablo 3 wieder zu installieren. Ich denke auch gerne nach, mag Herausforderungen und Individualisierbarkeit, spiele gerne mit Kombinationen herum. Aber ab und zu mag ich auch einfach nur stumpfe Action. Aus dem Grund werde ich auch Diablo 4 spielen, wenn es rauskommt. Um auch mal den Kopf entlasten zu können. Ist für mich mit Filmen genauso: Es muss nicht jedes Mal der Antikriegsfilm mit viel Inhalt und Botschaft sein, es darf auch mal ein flacher, inhaltsloser Actionfilm sein.

marcel110891

Ich fing in der Beta auch schon an, den nahenden Sekundenschlaf zu spüren. Es fühlte

sich stark nach Tretmühle statt nach Abenteuer an. Ein Drei-Minuten-Missionchen hier, ein Dungeon da. Zwischendurch dann der Gedanke: »Warum mach ich das hier eigentlich?« Monster platzen sehen, Gegenstände fliegen durch die Luft, die Grafik ist sexy, Schatten, Beleuchtung ... sehr gut. Ist das erste Mal, dass ich mich in einem Diablo nach dem Sinn fragte. Das 3er hatte eine Story, der ich gerne gefolgt bin. Hier fühle ich mich wie in Lost Ark, zum Vollpreis. Das Schlimme ist, ich werde vor genau der gleichen Entscheidung wie Sascha stehen, ob ich es kaufen soll oder nicht. Die Synapse, die sich denkt: »Ach, einfach mal eine Stunde Monster platzen lassen! Macht doch Spaß!« – sie wird wohl gewinnen.

Sucrom

Ukrainische Spielestudios

Sehr guter Artikel, tolle Arbeit! Ich finde es richtig und wichtig, dass dieses Thema hier angesprochen wird.

ATiX

Ein großartiger Artikel. Gerne mehr davon in dieser Qualität.

SteamDeckChecker

Vielen Dank für diesen unglaublich lesenswerten Artikel an Denis Gießler und alle, die daran beteiligt waren. Eigentlich weiß man gar nicht, was man hierzu sagen oder schreiben soll, ohne sich in irgendwelchen Plattitüden und abgedroschenen Phrasen zu ergen. Krieg ist doof. Krieg ist scheiße. Man wünscht den Menschen Frieden. Alles ganz toll, aber kaufen kann sich davon keiner was, und es lindert auch das Leid der Menschen nicht. Solche Statements sind immer auch Ausdruck einer Hilflosigkeit. Eine gute Freundin von mir lebt in Kiew. Auch jetzt noch. Sie kann nicht fliehen, weil sie sich um ihre bettlägerige Mutter kümmern muss. Der Alltag besteht aus dem stundenlangen Verbringen in Luftschutzkellern oder dem, was man dafür halten könnte. Der übrige Tag

wird geprägt von regelmäßigen Stromausfällen und anderen Widrigkeiten. Ansonsten versucht man irgendeine Form von Alltag zu leben. Die Raketeneinschläge hört man schon gar nicht mehr, weil sie Normalität geworden sind. Die Freundin arbeitet selbst als Grafikerin und Freelancerin in der Spieleentwicklung, und ich kenne sie aus meiner Zeit bei Funcom. Sie könnte in ein anderes Land gehen, aber ihre Situation erlaubt es nicht. Ich konnte sie zum Glück bei einem bekannten Spieleentwickler unterbringen, sodass sie zumindest noch etwas Geld verdienen kann. Wir versuchen sie zu unterstützen, so gut es geht. Aber es ist quasi unmöglich, Waren in die Ukraine zu schicken, und Geld lässt sich auch nur bedingt überweisen. Wir haben ihr letztes Jahr ein Abo für Midjourney gekauft, was sie seitdem nutzt und was ihr ein wenig Therapie und Flucht aus dem Alltag bietet. Das ist natürlich lächerlich im Kontrast zu dem, was um sie herum passiert.

Anberlin

Kerbal Space Program 2

Das Grundgerüst ist da – jetzt heißt es hoffen, dass die Roadmap eingehalten wird und die Devs eine ordentliche Optimierung hinkriegen. Ich bin in der glücklichen Lage, ein High-End-System zu haben, darum habe ich zumindest in der Hinsicht keine wirklichen Probleme.

rkaych

Einer dieser Fälle, bei denen ich merke, dass ich alt werde. Einerseits warte ich einigermaßen enthusiastisch auf das Spiel, andererseits verspüre ich – obwohl ich KSP schon früh in der Entwicklung gespielt habe – irgendwie überhaupt kein Bedürfnis, es im Early Access zu kaufen. Lieber abwarten, das Potenzial ist da.

monsterfurby

Die ketzerische Frage, was die sechs Jahre lang gemacht haben, finde ich tatsächlich aktuell seriös.

bwortoo7



Etliche unserer Leser wurden von der Diablo-4-Beta nicht abgeholt.