

Nachtest: Diablo 4

WIR MÜSSEN REDEN



GameStar
für Präsentation

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **6.6.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Das neue Diablo hat wuchtige Kämpfe und eine tolle Story, will aber auch ein Live-Service-Spiel sein. Bringt das die Wertung nun doch noch zum Kippen?

Von André Baumgartner



Als Diablo 4 im Frühsommer 2023 erschien, war die Euphorie groß, auch bei uns in der Redaktion. Der Konsens: Diablo 4 ist fantastisch. Wuchtiges Treffer-Feedback und herrlich individuelle Klassen machen das Pflügen durch unzählige Dämonenheere bis heute zur Wonne. Gemeinsam mit Millionen von Spielern ließen wir uns von der außergewöhnlich gut inszenierten Story fesseln, die uns mit für Blizzard typisch spektakulären Zwischensequenzen verwöhnte. Sie hatte eine solche Strahlkraft, dass wir nicht umhinkonnten, sie

jedem Rollenspiel-Fan wärmstens zu empfehlen. Und wem dieses erste Erleben am wichtigsten ist, für den ist unser ursprünglicher Test des Action-Rollenspiels weiterhin die genau richtige Lektüre. Ihn konservieren wir für diejenigen, die gerade mit ihrem ersten Storybesuch in Diablo 4 liebäugeln.

Allerdings ist Diablo 4, auch laut Blizzard selbst, ein Live-Service-Spiel, und je älter es wird, desto mehr muss es sich an den Standards seiner Konkurrenten messen, die ebenfalls versuchen, Spieler und Spielerinnen auf viele Jahre zu binden.

In diesem Kontext müssen wir uns und euch eingestehen, dass unsere ursprüngliche Wertung die laufenden Veränderungen am Spiel sowie die über die Zeit herauskristallisierten Langzeitprobleme nicht abbilden kann. Sie spiegelt unsere Freude daran wider, jeden Winkel des ersten echten neuen Diablos seit elf Jahren zu erforschen, ord-

net seinen Platz zwischen anderen langlebigen Action-Rollenspielen aber im Rückblick nicht mehr korrekt ein. In diesem neuen Test bewegen wir uns also fort vom unbefleckten Unterhaltungswert der ersten 50 bis 100 Stunden und bewerten Diablo 4 mit Abstand erneut. Hier besprechen wir sowohl die Fortschritte bei Bedienbarkeit und Endgame nach Launch als auch die Schwächen und Exploits, die das Spiel weiterhin plagen.

Die besten Kämpfe des Genres

Eines muss man Diablo 4 trotz aller Kritik, mit der wir uns auch in diesem Artikel nicht zurückhalten werden, neidlos zugestehen: Es bietet die bis dato geschmeidigsten und wuchtigsten Kämpfe aller großen Action-Rollenspiele. Die Charaktersteuerung fühlt sich zackig, das Ausweichen taktisch wertvoll und das Kampfgetümmel mitreißend an. Dank erhöhter Monsterdichte und beschleunigtem

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch zu Release die Puste ausgegangen ist.
- ... ihr sehen wollt, ob ein alter Build nun was reißt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ohne Loot-Filter nicht leben könnt.
- ... ihr im Endgame Progressionsebenen erwartet.
- ... ihr komplexes Crafting mögt.

Pferd sausen wir von einem grandios animierten Gesprätze zum nächsten. Und weil unser Gaul jetzt auch Barrikaden zuverlässig durchbricht, fühlt sich die Fortbewegung durch die Open World wunderbar nahtlos an. Blöd nur, dass die hübschen Landschaften im Vergleich mit etwa einem Sacred 2 weiterhin kaum Überraschendes oder Erinnerungswürdiges zu bieten haben. Die dynamischen Beute-Events wiederholen sich schnell, und treffen wir wirklich mal einen manuell platzierten Gegner mit eigenem Namen, wirkt die Begegnung dennoch absolut beliebig.

Level 100 in unter 20 Stunden

Fragt man Spieler nach ihrer ursprünglichen Erfahrung mit Diablo 4, hört man häufig, dass ihnen nach Beenden der Story und spätestens ab Stufe 70 die Puste ausging. Verständlich, denn ab diesem Zeitpunkt zog die Levelkurve rapide an, während die Anreize weiterzuspielen immer weiter abnahmen. Zu unerreichbar war die Traumrüstung und zu monoton bis zufällig der Weg zu ihr. Um diese zwei miteinander verzahnten Probleme in den Griff zu bekommen, erhöhen die Entwickler mit Patch 1.2.0 einerseits die verdienten Erfahrungspunkte ab 70 drastisch, sodass es andererseits künftig mehr Spieler auch wirklich bis ins überarbeitete Endgame schaffen. Benötigten Rekordjäger wie der deutsche Streamer Rob2628 zu Release 46 Stunden und zu Season 1 noch 35 Stunden bis auf das höchste Level, beendete er die Levelphase in der zweiten Season bereits nach knapp 19 Stunden. Natürlich müssen wir diese Zahlen bei einem gemütlichen Spielstil mindestens verdoppeln, können an den minutiös geplanten Läufen aber dennoch gut ablesen, dass die Dauer der Levelphase in etwa halbiert wurde. Zumal die Dungeons seit Season 2 nicht mehr alternativlos sind, wenn es um effiziente Stufenaufstiege geht. Das saisonale Bluternte-Event tüncht ähnlich der bekannten Höllenflut ein Areal der Karte in das aktuelle Vampirthema und lockt mit haufen-



Ritter Grigoire mag nur Stufe 75 sein, heizt uns mit seinen Blitzen aber böse ein, wenn wir mit niedrigen Widerständen gegen ihn antreten.

weise Aufstiegen, Items und Gold. Auch Höllenflut und Legions-Events bringen uns zügig voran. Klares Schlusslicht sind die alten Nebenquests, die ab Level 70 kaum noch an der Erfahrungsleiste rütteln.

Endlich richtiges Boss-Farmen

Ebenfalls erfreulich ist, dass man gar nicht bis Stufe 100 warten muss, um sich auf die wohl größte Gameplay-Änderung seit Release einzulassen. Anstatt wie zuvor nämlich mehr oder minder hirnlos einer beliebigen Aktivität nachzugehen und dabei vergeblich auf gute Beute zu hoffen, dürfen wir die Ausrüstung unserer Träume nun gezielt Bossen abtrotzen. Ganzen fünf fiesen Oberdämonen können wir nachstellen: Blitzritter Grigoire und der aus Season 1 bekannte Schattenpriester Varshan sind Level 75 und werden mit Materialien beschworen, die wir uns während Höllenfluten und Flüsterbaum-Quests verdienen. Vampirlord Zir (80) wird mit Weltboss- und Legionsgegenständen gerufen und die Eisbestie (85) schließlich mit abgefüllter Angst aus den Albtraum-Dungeons. So bekommt jede Endgame-Aktivität einen zusätzlichen, übergeordneten Zweck.

Sämtliche neuen Bosse hüten eine Auswahl einzigartiger Gegenstände, die für

zahlreiche Endgame-Builds unerlässlich sind. Vorbei also die Zeiten, in denen man als Druiden 100 Stunden vergeblich auf seinen Sturmgebrüll-Helm hoffte, denn ab sofort gibt es für ihn und alle anderen konkrete Farm-Adressen. Eine willkommene Änderung, zumal Boss-Runs auch einfach zum Diablo-Gefühl dazugehören.

Von Grigoire und Varshan erhalten wir außerdem die Anrufungsgegenstände für Duriel, den König der Maden, der als einziger Level 100 ist und die begehrten Über-Uniques bewacht. Also jene einzigartigen Gegenstände, die zuvor so selten erbeutet wurden, dass man sie als Spieler schon fast als Mythos abtat. Sie sind jetzt mit ihrer zweiprozentigen Droprate noch immer rar, aber durchaus erreichbar, wie unsere gefundene Harlekinkrone beweist.

Mehr Build-Vielfalt durch neue Schadensformel

Unter der Haube hat das Update 1.2.0 ebenfalls tiefgreifende Veränderungen vorgenommen. Weil sich jetzt alle Schadensboni den gleichen Regeln unterwerfen, herrscht nicht nur mehr kreative Freiheit bei der Zusammenstellung der Ausrüstung, sondern auch mehr Vielfalt bei den Builds. Wir müssen nicht mehr jedes Talent und jeden Paragon-Punkt auf kritischen oder Verwundbarkeitsschaden eichen, um im Endgame zu bestehen. Für den Test haben wir genau wie zur ursprünglichen Veröffentlichung eine Feuerwand-Zauberin hochgespielt. Im Gegensatz zu damals erwies sich die spektakuläre Feuersbrunst diesmal auch in der vierten und höchsten Weltstufe als durchweg brauchbar. Zumal uns die überarbeiteten Resistenzen jetzt tatsächlich robuster machen und wie einst in Diablo 2 dazu animieren, an einem rundum ausgewogenen Elementarschutz zu tüfteln.

Dennoch ist die Balance von Diablo 4 noch nicht da angekommen, wo sie unserer Meinung nach hingehört. Die mit der Schadensformel ebenfalls heftig herabge-regelte Monsterzähigkeit sorgt zwar dafür, dass wir mit fast jedem Build vorankommen, lässt das Spiel bei sorgsamer Planung



Stufe 100 zu werden, dauert jetzt nur noch halb so lange.

Ohne starke Wutaufladung braucht man Talente wie den Wirbelwind gar nicht erst skillen.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Diablo 4 ist einer dieser undankbaren Tests, bei denen unsere Wertung es niemandem recht machen kann. Für diejenigen, die bei einem Diablo hunderte Stunden im Endgame verbringen wollen, dürfte die 84 deutlich zu hoch sein. Und ich kann sie verstehen. Denn als Service Game ist Diablo 4 noch längst nicht da, wo es sein müsste, um ernsthaft mit einem Path of Exile konkurrieren zu können. Aber denjenigen, die sich so wie ich einfach nur ein paar Dutzend Stunden mit abwechslungsreichen Charakteren durch eine großartig inszenierte Solokampagne schnetzeln wollen, kann ich Diablo 4 dank der vielen Verbesserungen noch wärmer empfehlen als zum Release. Und trotzdem bewerten wir es nun niedriger als etwa Grim Dawn. Wie passt das zusammen? Nun, eine Wertung muss nun mal nicht nur das beurteilen, was ein Spiel ist, sondern auch, was es sein will. Blizzard wollte mit Diablo 4 eben einerseits eine tolle Action-Rollenspiel-Kampagne liefern und andererseits auch ein auf Monate motivierendes Endgame. Ersteres hat das Studio unserer Ansicht nach mit Bravour geschafft, bei Zweitem ist es nach wie vor ein gutes Stück davon entfernt, die Erwartungen seiner Fans zu erfüllen. Unsere Wertung muss beides berücksichtigen und setzt sich deshalb automatisch zwischen die Stühle. Aber irgendwie passt das ja auch ganz gut zu einem Diablo 4, das sich mit dem Verknüpfen von Kampagne, Endgame und Online-Welt ebenfalls zwischen die Stühle gesetzt hat und das nun wieder geraderücken muss.

aber auch schnell als zu leicht erscheinen. Erst recht, wenn man sich die auf 925 erhöhte Gegenstandsmacht einverleiht.

Wer darüber hinaus auf Effizienz oder Schnelligkeit bedacht ist, findet auch weiterhin Zugang zu übertrieben starken Builds wie aktuell der Kugelblitz-Zauberin, zu der auch wir uns schlussendlich hinreißen ließen. Selbstverständlich nur, um euch diesen Test liefern zu können und nicht etwa, um Duriel und Über-Lilith in bloßen Sekunden zu zerplücken, hust.

Überholtes Krückstock-Design

Auffällig ist, wie viele Skillungen erst mit entsprechender Ausrüstung wirklich genießbar werden. Dabei meinen wir nicht nur diejenigen, die erst durch bestimmte Uniques oder Aspekte zu funktionieren beginnen. Aspekte waren schließlich noch nie einfacher zu beschaffen als über die saisonale Bluternte oder die neuen Bosse. Nein,

praktisch jeder Build, dessen Hauptangriff nicht so ungewöhnlich billig daherkommt wie die Feuerwand der Zauberin (Stichwort: Wirbelwind-Barbar), nagt bis ins hohe Level am Ressourcenhungertuch, sprich: mangelnder Wut, Essenz oder wie auch immer es die eigene Klasse nennen mag.

Guckt man über den Tellerrand zum derzeit im Early Access befindlichen Konkurrenten Last Epoch, sieht man, dass das keineswegs so sein muss. Hier dürfen Builds direkt aus dem Vollen schöpfen und werden trotzdem durch bessere Ausrüstung kontinuierlich stärker. Path of Exile 2 experimentiert gar mit dem Wegfall sämtlicher Cooldowns. Da wirkt es regelrecht überholt, dass uns Diablo 4 dazu zwingt, die spannendsten Talente mit öden Basisangriffen zu finanzieren.

Noch immer äußerst unbequem

Auch in Sachen Komfort kann das Spiel nur zögerlich Fortschritte verbuchen. Gut ist,

Verwenden wir anfangs noch Edelsteine, um Resistenzen aufzubessern, ist bei gut ausbalancierten Builds auch ohne alles im grünen Bereich.

CHARAKTER **FERTIGKEITEN**

RAVEN
Höchste Unsterbliche

Profil

Werte & Materialien

Angriffsstärke 15.129
Rüstung 9.876
Leben 13.844

Stärke 413
Intelligenz 988
Willenskraft 525
Geschicklichkeit 649

Ausrüstung

WÄHRUNG

Gold 26.412.162
Obolusse 38 / 1.000
Roter Staub 27.861

HAUPTWERTE

Stufe 100
Stärke 413
Intelligenz 988
Willenskraft 525
Geschicklichkeit 649

WIDERSTÄNDE

Feuerwiderstand 70,0 %
Blitzwiderstand 73,0 %
Kältewiderstand 70,0 %
Giftwiderstand 70,0 %
Schattenwiderstand 70,0 %

OFFENSIV

Schließen

12/12 W R M4
Ausrichtung der Elemente erhalten
A D M3

DURIEL MUSS STERBEN



Nach jeweils zwei Siegen über Grigoire und Varshan dürfen wir Duriel beschwören.



Der Madenkönig hält ordentlich was aus, aber mit genügend Giftresistenz ist er nicht übermäßig schwer zu bezwingen.



Wer Glück hat, staubt als Lohn eines der begehrten Über-Uniques ab, etwa die Harlekinkrone.

dass Händler und Truhen nun dichter zusammengerückt sind, Dungeons weniger mit Backtracking oder fiesen Kontrolleffekten (CC) nerven und ihre Albraumversion direkt über die Karte betreten werden darf. Ziele wie das langwierige Befreien von

Gefangenen behindern aber nach wie vor den für Action-Rollenspiele so wichtigen Spielfluss, und auch die Bossvielfalt in den Verliesen könnte bedeutend größer sein. Besonders ärgerlich ist es allerdings, wenn es auch beim Ausprobieren brandneuer Me-

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich habe mich 2023 nur mit einem anderen Spiel so intensiv beschäftigt wie mit Diablo 4: Starfield. Und bei beiden Tests stehe ich bis heute zu meiner Wertung – an beiden Enden des Spektrums. Denn ich würde Diablo 4 auch heute noch ohne zu zögern jemandem empfehlen, der auf der Suche nach einem tollen Action-Rollenspiel ist. Um die Person anschließend zu fragen, nach welcher Art von Action-Rollenspiel sie sucht, um noch erläuternde Worte nachzuschicken. Denn abhängig von der Erwartungshaltung kann man Diablo 4 nach 200 Stunden eben ganz anders bewerten als nach 50 – deshalb gibt es diesen Test.



Der Butcher versucht auch weiterhin, uns beim Leveln überraschend in den Rücken zu fallen.

Bei der saisonalen Bluternte fällt so viel Beute, dass sie uns im ungünstigsten Fall gleich wieder vor der Nase weggelöscht wird.



chaniken in den Systemen des Spiels merklich kratzt und zwickt. Ein Beispiel: Um die saisonalen Vampirmächte freizuschalten, sammeln wir tausende Einheiten Blut, dürfen aber nur jeweils 25 auf einmal ausgeben und müssen dafür jedes Mal vier verschiedene Aktionen ausführen. 22 Mächte mal 16 Aufwertungen sind 1.408 nervtötende Klicks. Escape-Hämmern halbiert es auf 704

Tastenschläge, bestimmt dann die aufgelevelte Macht aber zufällig.

Loot Overkill

Noch schwerer wiegt das nach wie vor unhandliche und unbefriedigende Beutesystem. Es vergehen im späteren Spielverlauf kaum zehn Minuten, häufig sogar nur fünf, bis das eigene Inventar überquillt. Zwar un-

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Auf eine Rückkehr zu Diablo 4 hatte ich so überhaupt keinen Bock. Aber Auftrag ist Auftrag und eine neue Zauberin schnell erstellt. Und siehe da, das Leveln flutscht besser denn je, Aktivitäten sind jetzt miteinander verzahnt und geben einem das Gefühl, im Multitasking doch nicht so untalentiert zu sein. Kann ich euch eine Rückkehr also empfehlen? Na ja, schon. Jedenfalls solange ihr euch nicht von den aufgezählten Defiziten ärgern lasst. Spielt zwanglos, spürt den Flow – und hört wieder auf, sobald ihr euch wegen des vollen Inventars die Augen auskratzen wollt.

Das Endgame mag besser denn je sein und bewegt sich in eine goldrichtige Richtung, doch mangelt es ihm an echter Struktur. Es gibt keine aufeinander aufbauenden Ringe der Herausforderung, keine endlos skalierenden Arenen, in denen sich Build-Architekten noch um die dritte Nachkommastelle streiten können. Auch sind mir selbst die tollsten Gegenstände zu konservativ. Ich will ausgeflippte, den Spielstil transformierende Effekte, die absolut jeder haben will. Dann noch brauchbares Crafting, das sich nicht bloß aufs Rohstoffumwandeln und Aspekteherumschieben beschränkt, dann könnte das mit der Langzeitmotivation auch klappen. Vielleicht fühlen sich dann auch weniger Spieler hingerissen, nach 100 Stunden einen Daumen nach unten zu geben, weil sie eigentlich noch gerne deutlich länger in Sanktuario geblieben wären.

Am ehesten arbeiten wir noch bei Weltbossen mit anderen Spielern zusammen. Koordination erfordert das allerdings nicht, und so formen wir auch keine neuen Bekanntschaften.



DIE SHARED WORLD: GEMEINSAM ALLEIN

Der unbedingte Fokus auf eine Shared World, in der wir zufällig andere Spieler treffen können, wird dadurch ad absurdum geführt, dass es weder ein gescheites Handelssystem (Abhilfe schaffen Community-Discords) noch sonst nennenswerte Interaktionsmöglichkeiten miteinander gibt. Treffen wir einen anderen Menschen bei einem öffentlichen Event, lesen wir meist nicht einmal seinen Namen noch erinnern wir uns an ihn, sobald er aus unserem Sichtfeld verschwindet. Abseits bewusst zusammengestellter Gruppen sind unsere Mitspieler also selten mehr als bloße Statisten. Oder um ein aktuelles Jugendwort zu verwenden: NPCs. Das kommt immerhin jenen entgegen, die sich darum sorgen, dass die Mitspieler die Storyimmersion stören könnten. Tun sie kaum. Gleichzeitig kommt so außerhalb von Handels-, Gruppenfindungs- und Kuhlevel-Fahndungs-Discords nie ein ordentliches Community-Gefühl auf.

DIE NEUE WERTUNG: DAS SPIEL MIT DEN ZWEI GESICHTERN

Isoliert betrachtet würden wir das Endgame von Diablo 4 aktuell im hohen 70er-Bereich verorten. Da wir dem Spiel allerdings weiterhin mit nur einem Wertungskasten gerecht werden möchten, haben wir uns dazu entschieden, die Bewertung der ursprünglichen Spielerfahrung (89) mit unserer Neubewertung des Langzeit Spaßpotenzials zu verrechnen.

teilt Diablo 4 seine Gegenstände in fünf farblich differenzierte Seltenheitsstufen, nutzt davon aber fast ausschließlich Gelb und Orange. Das macht es praktisch unmöglich, am Boden eine Vorauswahl zu treffen. Um zu wissen, was gut ist, müssen wir ausnahmslos alles aufheben. Im Endeffekt verbringen wir genauso viel Zeit damit, Beute durchzusehen und zu sortieren, wie mit ihrer Beschaffung. Und angesichts eines chronisch zu kleinen Lagers, für das es jetzt immerhin eine Filterfunktion gibt, sind wir im Endgame auch nach der Entschlackung des Edelsteinsystems (wir zerlegen und bauen sie nun nach Bedarf) noch immer gezwungen, Zweitcharaktere als Abstellraum zu missbrauchen. Und all das nur, weil Blizzard die im Genre seit Jahren etablierte Idee der Loot-Filter verschlafen hat! In Path of Exile ist das Inventar auch klein, aber die Spieler dürfen konkret festlegen, was sie als Schrott erachten, sodass der ganze unerwünschte Krempel automatisch zerlegt wird. Umso größer die Freude, wenn dann tatsächlich etwas am Boden schimmert. Stellt euch nur mal vor, recycelte legendäre Gegenstände würden unsere dazugehörigen Kodexeinträge auflaveln. Dann müssten wir angesichts der ständigen Balanceumwälzungen nicht mehr jeden Aspekt für jede Eventualität bunkern.

Okay, ja, auch Diablo 4 zerlegt neuerdings automatisch die Gegenstände, die für die aktuelle Weltstufe eigentlich zu niedrig sind. Es gibt uns aber weder die Kontrolle darüber noch löst es das Problem, dass wir später mit



99 Prozent der aufgehobenen Sachen nichts anfangen können. Aktuell ist die Funktion also so nützlich wie ein Staubsauger in der Wüste, insbesondere da sie doch immer wieder Schrott durchlässt. Ein »echter« Beutefilter befindet sich laut Diablo General Manager Rod Fergusson zumindest auf der To-do-Liste für spätere Patches.

Durchwachsen

Anlässlich des Releases für Steam und Steam Deck läuft Diablo 4 jetzt zwar auch auf schwächeren Rechnern runder, doch gerade wenn viele Spieler, Monster, Schadenszahlen oder Gegenstände zusammenkommen, platzen die Nähte der Engine noch auf. Das wird insbesondere beim saisonalen Bluternte-Event mehr als deutlich, bei dem Diablo 4 in größeren Farm-Gruppen nicht nur regelmäßig zu Lags neigt, sondern schon beim sechsten oder siebten toten Elitegegner beginnt, aus Selbstschutz auf dem Boden verstreute Gegenstände zu löschen. Man könnte fast meinen, Technik und Design hätten hier zwei unterschiedliche Zielsetzungen gehabt und arbeiten eigentlich nur widerwillig zusammen. So ist es dann auch nicht weiter verwunderlich, dass die meisten verheerenden Exploits, die die Community regelmäßig erschüttern, die Schwächen des Mehrspieler-Netcodes ausnutzen.

Unterm Strich hat Blizzard mit Patch 1.2.0 aber deutlich mehr richtig gemacht als mit

allen vorangegangenen Maßnahmen. Das lässt hoffen, dass das Studio nun endlich den richtigen Kurs gefunden hat und teils fundamentale Design- und Balanceschwächen doch noch ausbessern kann.

Unsere neue Wertung vereint nun den ungeschönten Blick auf diese überwiegend im Endgame zutage tretenden Schwächen mit der enormen Anziehungskraft und Spielfreude beim ersten Kontakt mit Diablo 4. Sie lässt Raum für künftige Aufwertungen, ohne den Blick auf jene Qualitäten zu versperren, die es für Freunde guter Action-Rollenspiele dennoch so spielenswert machen. ★

DIABLO 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / FX-8350
GTX 660 / R9 280
8 GB RAM, 90 GB SSD

EMPFOHLEN

i5 4670K / Ryzen 1300X
GTX 970 / Radeon RX 470
16 GB RAM, 90 GB SSD

PRÄSENTATION



- + detailreiche Optik + tolle Zwischensequenzen
- + herrlich düstere Musik + eckiges Dungeon-Design
- + Komplettvertonung der Spitzenklasse

SPIELEDISIGN



- + krachendes Treffer-Feedback + Klassen fühlen sich unterschiedlich + taktische Tiefe + rudimentäres Crafting
- + Beutesystem flach und anstrengend

BALANCE



- + leichter Einstieg + erhöhte Build-Vielfalt + viele Builds erfordern spezielle Ausrüstung + fehlende Komfortfunktionen + Endgame zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- + spannende Geschichte + Musik und Sprachausgabe zaubern Stimmung + viel herauszufinden + Open World + kein Community-Gefühl

UMFANG



- + umfangreiche Kampagne + optionale Inhalte + Seasons + bis zu 50 weitere Stunden Endgame-Hatz ... + ... der es an Langzeitmotivation fehlt

FAZIT

Eine grandiose Story mit wuchtigen Kämpfen, deren Langzeitmotivation dem Live-Service-Anspruch nicht gerecht wird.

