

Diablo 4: Season 2 Check

BLUT FÜR SANKTUARIO

Als Live-Service-Spiel soll sich in Diablo 4 jede neue Season wieder frisch anfühlen. Wir haben getestet: Nutzt Blizzard seine zweite Chance nach Release diesmal besser? Von Peter Bathge

»Wo spritzt es eigentlich im Kampf am schönsten?« Das ist eine Frage, die sich erfahrene Action-Rollenspieler alle paar Monate stellen. Die andere lautet: »Wo ist das Endgame am belohnendsten?« Diablo 4 hat seit seinem Erscheinen ein Problem: Es ist nur auf eine dieser beiden Fragen die Antwort. Mit Season 2 startete am 17. Oktober 2023 Blizzards Versuch, sich auch bei der zweiten Frage an den großen Konkurrenten Path of Exile heranzurobben. Doch ist das neue Vampir-Update vergleichbar mit Loot 2.0? Und für wen eignet sich diese Season?

Jetzt geht's um Vampire

Wer mit Diablo 4 in diesen Tagen startet, wird bei der Charaktererschaffung mit einer Entscheidung konfrontiert: die übliche Kampagne spielen inklusive bekanntem Endgame oder die begrenzte (bis 23. Januar 2024) Season 2 anfangen? In letzterem Fall reist ihr nach Ende der bekannten Lilith-Story in die Wüstenstadt Ked Bardu, wo ihr Jägerin Erys trifft. Ihr müsst aber die Originalgeschichte nicht zwingend abschließen, sondern könnt sie einfach überspringen. Dann startet ihr auf Stufe 1 zu Beginn der neuen Handlung von Season 2, idealerweise bereits auf Weltstufe 2, und erlebt die Geschichte um eine neue Vampirbedrohung wie ein Addon aus Sicht eines neuen Charakters.

Jene Handlung wird mit einer spärlich animierten Zwischensequenz eingeleitet (kein Vergleich zu den schicken In-Game-Videos in der Hauptkampagne), aber Blizzard schafft mit wenigen Zutaten dennoch eine gelunge-



Die Inszenierung ist weitaus statischer als in der Hauptkampagne.

ne Atmosphäre: In ganz Sanktuario tummeln sich neuerdings Blutsauger. Natürlich wird auch der Spielcharakter von der Seuche infiziert und muss sich nach einer Spielzeit von rund sechs Stunden einem Obermottz stellen, um zu beweisen, dass er oder sie nicht die geringste Absicht hat, künftig mit spitzen Eckzähnen herumzulaufen. Ausgerechnet jener Fiesling, einer von insgesamt fünf neuen Bossen, die im Endgame ab Level 50 eine Rolle spielen, dankt allerdings reichlich unspektakulär ab, er darf im letzten Gefecht noch nicht einmal ein paar abschließende Worte sagen – und das, obwohl es zuvor durchaus neue, auch auf Deutsch vollvertonte Dialoge gibt.

Darüber hinaus stellen die Storyquests natürlich auch keine allerhöchste Kunst des Missionsdesigns dar: Hier müsst ihr ein paar spezielle Gegner umnieten, dort einen Ge-

genstand finden oder einen Dungeon leeren. Aber egal: Die neuen Feindtypen passen gut zur bekannten Gegnerriege, und dank einer frischen Skill-Mechanik steht das Vampir-Setting stets im Mittelpunkt.

Fluchen, saugen, schwächen

Nach den ersten Quests erhaltet ihr schnell Zugriff auf besondere Vampirkräfte, die ihr in einem eigenen Fenster des Inventars verwaltet. Dort verstecken sich 22 Mächte, von denen ihr sieben durch das Erfüllen besonderer Bedingungen freischaltet. Es macht einen Heidenspaß, die verschiedenen Mächte (die allesamt passive Boni liefern und sich ideal eignen, um euren Build weiter zu verfeinern) auszuprobieren und die teils gravierenden Effekte auf Gegner zu beobachten. So lassen sich Feinde verfluchen und als Seelengeschosse auf ihre Kollegen abfeuern, ihr könnt eure Helfercreaturen buffen, oder das Heilen eurer Wunden mit dem Anwenden von Fähigkeiten verbinden.

Bis zu fünf dieser Mächte dürft ihr gleichzeitig ausrüsten, benötigt dafür aber entsprechend viele Pakte. Das sind neue Abzeichen, die ihr auf Rüstungen legt, wobei die in Season 2 zu findenden Gegenstände ohnehin schon einige davon besitzen. Ein neues Item lässt euch diese ganz oder nur teilweise entfernen, so könnt ihr eure Ausrüstung bis ins letzte Detail anpassen.

Doch damit nicht genug, die Vampirkräfte könnt ihr auch noch regelmäßig aufrüsten, dazu bedarf es einer neuen Ressource namens »Mächtiges Blut«. Eine Zufallsmechanik beim Aufleveln sorgt für ein biss-



Höllensflut in Grün: Ein Gebiet der Weltkarte ist immer für die Bluternte reserviert. Dort regnet es Loot.



Die Season-Reise gibt euch für bestimmte Meilensteine Belohnungen. Viele davon sind nur Battle-Pass-Nutzern zugänglich.

chen Nervenkitzel, da ihr nie genau vorher-sagen könnt, welche der Fähigkeiten für ein Upgrade in Frage kommt. Außerdem be-darf es erklecklicher Mengen Blutes, um eine Macht überhaupt nur auf Level 2 zu bringen – hier steckt viel Potenzial für Langzeitspiel-spaß drin, ohne dass es sich wie ärgerli-cher Grind anfühlt. Denn dank der neuen Bluternte müsst ihr nie Mangel leiden und seid aber trotzdem immer motiviert.

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Wieso hat mir eigentlich niemand gesagt, wie aufregend es sein kann, zu einem be-reits veröffentlichten Spiel zurückzukehren? Diablo 4 ist das erste Live-Service-Spiel, das ich bewusst nach ein paar Monaten wieder angefasst habe, und was soll ich sagen: Das hat mir richtig Spaß gemacht! Season 2 lie-fert auch für Solospieler wie mich einen akzeptablen narrativen Rahmen, um einmal mehr Sanktuarium von Monstern zu befreien, dabei neue Klassen auszuprobieren und dem Endgame eine zweite Chance zu geben. Nachdem die erste Season viel zu früh kam und mehr wie ein Release-Anhängsel wirk-te, ein überflüssiger Wurmfortsatz gar, der in den andauernden Balancing-Operationen komplett unterging, ist Season 2 eine gute Mischung aus spaßigen neuen Aktivitäten (Bluternte!) und vielen Detailverbesserun-gen, auf die Kollege André Baumgartner im Diablo-4-Nachtest in dieser Ausgabe noch genauer eingeht. Doch auch rein auf die Season-Reise und das Vampir-Setting bezo-gen hat mich Diablo 4 zum ersten Mal seit Monaten wieder länger gefesselt.

Wer die Launch-Phase im Frühsommer mit einem Gefühl der Enttäuschung verlassen hat oder keine Lust hatte, einen anderen Charakter und Spielstil auszuprobieren, der findet in Season 2 eine Ausrede, Diablo 4 eine zweite Chance zu geben. Auch wenn noch bei weitem nicht alles perfekt ist, scheint der richtige Weg eingeschlagen zu sein, um Teil 4 eine ähnliche Langlebigkeit wie seinem Vorgänger zu verleihen.

Mehr vom Gleichen, viel mehr!

Mit Patch 1.2.0 hat Blizzard auf die Kritik re-agiert, dass sich Diablo 4 zwischen Level 50 und der Maximalstufe 100 oft zu zäh anfühlt. Insbesondere im Verbund mit dem neuen Bluternte-Event in Season 2 kommt ihr jetzt deutlich schneller an XP, Loot und Ressour-cen. Bei der Bluternte handelt es sich im Grunde um eine grüne Höllenflut aus dem bekannten Endgame, nur dass dabei deut-lich mehr Feinde, Mini-Missionen und wert-volle Ausrüstungsgegenstände auftauchen. Ihr schnetzelt euch in wechselnden Gebieten durch einen endlosen Strom von Vampiren, schließt besondere Beutetruhen auf oder lockt knackige Zwischengegner an. Weil die Bluternte oft auch noch mit den Herausfor-derungen des Flüsternden Baums verbun-den ist und dessen Endgame-Belohnungen nochmal mächtig hochgeschraubt wurden, regnet es schon bald Gold und Loot. Außer-dem gibt's mit den fünf neuen Bossen (da-runter eine neue Variante von Duriel) eine neue Methode, gezielt die extrem seltenen Über-Uniques zu farmen. Insgesamt wirft Di-ablo 4 in Season 2 also noch mehr mit Aus-rüstung um sich. Allerdings bleibt das auch das Problem: Blizzard hat lediglich an der Frequenz und Menge des Loots geschraubt, nicht so sehr an dessen Qualität. Das be-deutet, dass ihr immer noch viel Schrott fin-det, der in seine Einzelteile zerlegt wird. Ein echtes Upgrade wie beim Loot 2.0 von Diablo 3: Reaper of Souls fehlt.

Immer was zu tun

Auf das Konzept »Masse statt Klasse« setzt auch die Season-Reise, das für diese Saison exklusive Progressions-Feature. Hier warten etliche Herausforderungen auf euch, von einem simplen »Braue fünf Tränke« bis zu komplexeren Aufgaben der Marke »Schließe x Dungeons« ab. Wenn ihr diese erfüllt, zahlt ihr auf den Season-Fortschritt ein, was in Belohnungen resultiert. Die sind zwar meist nichts Besonderes (egal ob mit oder ohne kostenpflichtigen Battle Pass), als Ka-rotte vor der Nase taugen sie aber allemal – ich war beim Test stets motiviert, auch die nächste Stufe zu erklimmen, da das Ziel vor Augen eine schöne Motivation bietet, hier noch ein paar Monster zu erschlagen, da

eine Nebenquest zu erfüllen oder den Dun-geon da hinten doch nicht liegen zu lassen.

Achtung: Für die Haupthandlung müsst ihr an zwei Stellen zwingend in der Season-Reise voranschreiten, allerdings nur bis Level 3 von insgesamt 7. Überhaupt lässt sich für nicht am Endgame interessierte Spieler wie schon im Hauptspiel eine klare Schnittstelle aus-machen zwischen Storyinhalten und allem, was darüber hinausgeht. Wer es drauf anlegt, kann mit dem Weg auf Stufe 100 wieder locker 30 Stunden aufwärts verbringen. Und so eignet sich Season 2 am Ende für beide Fraktionen, nämlich die folgenden:

- Für die, die einfach nur mal wieder mit ei-nem neuen Charakter durch das in Sachen Treffer-Feedback und Politur ausgefeilteste aktuelle Action-Rollenspiel fegen wollen und dafür ein paar neue Quests und etwas Story als Kulisse benötigen.
- Für die, denen das Endgame im Hauptspiel zu schal war und die auf der Suche nach der ultimativen Loot-Befriedigung sind.

Beide finden sich in der bekannten Shared World wieder, die aber abseits der Städte und kleinerer Zufallstreffen in der Wildnis beileibe nicht die Lebendigkeit eines echten MMOs aufweist. Denn auch wenn Diablo 4 auf einem guten Weg hin zu der im besten Fall auf Jahre hinaus relevanten Live-Service-Zukunft ist, die sich die Entwickler dafür vor-stellen – das Ende dieses Pfades hat das Spiel noch nicht erreicht. ★

DIABLO 4: SEASON 2

- gut umgesetztes Vampirszenario
- motivierende Season-Reise mit vielen abwechs-lungsreichen Herausforderungen
- interessante neue Skill-Mechanik mit nützlichen Effekten
- neue Geschichte ist sparsam inszeniert
- auf Dauer im Endgame mit denselben Problemen wie im Original

FAZIT

Starke neue Vampir-Skills, mehr Loot und eine passable Rahmen-handlung machen Lust auf die Rückkehr nach Sanktuarium.

