



Diablo 4: Vessel of Hatred

EIN GROSSES RISIKO

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 8.10.2024

Ein Mix aus Alt und Neu macht das Diablo-4-Addon zu einer risikoreichen Angelegenheit. Doch die Spiritborn-Klasse hält dem Stresstest stand. Von Peter Bathge



Der Adler ist eine von vier Kreaturen aus der Geisterwelt, die dem Spiritborn in Diablo 4: Vessel of Hatred zu Hilfe eilen können.

Unser Trip durch den Dschungel endet in Feuer und Gift. Etwas über zwei Stunden haben wir zu diesem Zeitpunkt Diablo 4: Vessel of Hatred gespielt und sind für das Addon zurück nach Kurast gestapft, bekannt aus Akt 3 von Diablo 2 (ja, der mit den nervigen Blasrohr-Zwergen!). Dort haben wir uns an die Befreiung einer der neuen Festungen beziehungsweise Strongholds gemacht, eine von Ranken und giftigen Pflanzen überwucherte Ruine. Am Ende der Aufgabe erwarten uns die beiden Brüder Sinerat und Skerg, hünenhafte Gestalten mit Sichel und Doppelkeule, die den Boden in ein Flammenmeer verwandeln und giftige Schleimkugeln aus der Ferne verschießen.

Das S-Team ist in dieselbe Schule für junge Bossmonster gegangen, in der Ornstein und Smough ihren Dark-Souls-Abschluss gemacht haben: Sobald einer der beiden ab-

nippelt, regeneriert der andere seine Gesundheit und geht uns mit neuem Eifer und frischen Angriffsmustern an. Apropos abnippeln: Das passiert uns in diesem frühen Bosskampf von Diablo 4: Vessel of Hatred gleich dreimal. Dabei haben wir uns wirklich bemüht: Wir schießen mit Elektrobliitzen, wirbeln eine Klingenangstange in tödlichen Bewegungen um uns herum, steigen in die Luft und rauschen an anderer Stelle wieder herab. Aber der zweite Boss will einfach nicht aus den Latschen kippen. Zeit für die schweren Kaliber: Wir reißen ein Loch in die dünne Wand zwischen Sanktuarium und der Geisterwelt. Herausgestürmt kommt ein wütender Gorilla mit Stampfattacke, gefolgt von einem turmhohen Tausendfüßler, der Feinde im Umkreis vergiftet und unsere Spielfigur gleichzeitig heilt. Warum diese geisterhaften Naturgötter unseren Befehlen gehor-

chen? Ganz einfach: Wir spielen einen Spiritborn (Geistgeborenen), die neue Klasse von Vessel of Hatred.

In unserer Titelstory erfahrt ihr, was der neueste Diablo-Kämpfer in Sachen Skills alles kann, warum er sich schon jetzt hervoragend spielt und weshalb Blizzard Entertainment für den Spiritborn sogar die bestehende Lore rund um den Action-Rollenspiel-Teufel geändert hat. Und obwohl es laut Blizzard nur um die neue Spiritborn-Klasse bei unserem Anspieltermin gehen sollte, haben wir für euch auch allerlei andere Infos zum Addon in Erfahrung gebracht.

Schwierige Ausgangssituation

Seien wir ehrlich: Blizzard hätte sich die Arbeit an Vessel of Hatred weitaus leichter machen können. Stattdessen geht das Studio ein großes Risiko mit dem Addon ein. Und das aus zwei Gründen. Zum einen ist da die Rückkehr an den Ort, den viele Veteranen der Serie in alles anderer als guter Erinnerung haben: Akt 3 von Diablo 2 hatte mit der Sumpfstadt Kurast und dem fiesen Mephisto zwar eine ganz besondere Location und einen furchterregenden Bösewicht, spielte aber auch im ... nun ja, im Sumpf. Und dort nervten eben nicht nur die »Fetische« genannten Pygmäen, sondern auch quasi unsichtbare und damit schwer anzuvisierende Insektenschwärme, ständige Giftangriffe, leicht zu blockierende Brücken und eine zu Sackgassen neigende Zufallsgenerierung von Oberwelt und Dungeons.

Zum anderen führt die Erweiterung eine Klasse ein, nach der niemand gefragt hat: Im Vorfeld ließ die Ankündigung des Spiritborn so manche Augenbraue in die Höhe



Söldner sammeln an eurer Seite Erfahrung und besitzen Spezialfähigkeiten, die euch im Kampf helfen sollen.

DISCLAIMER

Für unseren Besuch hat Activision Blizzard die Reise- und Hotelkosten übernommen. Vorgaben für die Berichterstattung hat uns der Publisher jedoch selbstverständlich nicht gemacht. Die Screenshots im Artikel haben wir selbst mit einer frühen PC-Version des Spiels aufgenommen.

schnellen, hatten so einige Spieler doch fest mit der Rückkehr einer bekannten Profession wie Paladin, Kreuzritter oder Mönch gerechnet. Der Spiritborn wirkte derweil wie eine Mischung aus Druiden und Hexendoktor, schien überflüssig, eine Doppelung einer bereits besetzten Nische. Um genau dieses Missverständnis aufzuklären, flogen im Juli über 50 Journalisten und noch einmal so viele Creators (darunter der langjährige GameStar-Redakteur Maurice Weber) ins US-amerikanische Kalifornien, um direkt vor Ort bei den Entwicklern die neue Klasse auszuprobieren. Und wir waren für euch dabei.

Tolle Stimmung, neue Feinde

Im 40 Euro teuren Vessel of Hatred geht es zurück in den von manch einem Diablo-2-Spieler verabscheuten Dschungel, doch offenbar weiß Blizzard um die damalige Kritik: Von den erwähnten Problemen aus Akt 3 ist bei unserem Anspielen nichts zu sehen. Stattdessen kommen die Stärken von Diablo 4 auch im neuen Szenario voll zur Geltung, das bereits vor dem Launch des Hauptspiels im Juni 2023 konzipiert wurde: Die Umgebungen sind detailliert, der

Dschungel mit seinen Wasserfällen und Riesenwurzeln wirkt wild und mystisch, unterirdische Tempelanlagen sehen mit durch die brüchige Decke filterndem Licht klasse aus, von Würmern infizierte Höhlen erzeugen Abscheu. Die Soundkulisse und besonders die Musikuntermalung sorgen für eine hervorragende Atmosphäre.

Das neue Gebiet schließt im Süden nahtlos an den bekannten Kontinent und die Open World an. Die Ausmaße entsprechen einer der fünf Regionen aus dem Hauptspiel plus 25 Prozent Extrafläche. Neben dem dichten, schattigen Dschungel erwartet euch auch sprödes, totes Land und von einer Seuche befallene Umgebungen. Kurast selbst ist lebendiger als im Original und so schick wie nie zuvor, fühlt sich aber sofort vertraut an wie eine natürliche Weiterentwicklung des

bekanntem 2D-Ort aus Diablo 2. Abseits der gepflasterten Straßen der von Schlingpflanzen überwucherten Metropole begegnen wir quasi im Sekundentakt neuen, spannenden Gegnertypen. Manche ziehen sich mit Enterhaken zu uns rüber oder immobilisieren unseren Charakter kurzzeitig, andere verschießen am Helden klebende gelbe Sporen, die in einem Umkreis explodieren, oder kotzen uns wortwörtlich voll. Es gibt Riesenmoskitos, Tümpeldrachen und Adler, die im Sturzflug angreifen.

Auf der Map erinnert das Angebot an Events, Kellern, Kopfgeldern und Endgame-Höllenfluten bislang stark ans Hauptspiel; vermutlich hat Blizzard hier aber noch das ein oder andere Ass im Ärmel. Von den KI-Söldnern, die uns wie in Diablo 3 auf Wunsch begleiten, gab es ebenfalls noch





nichts zu sehen. Wirklich Neues haben wir bislang nur bei der Schlüsselmechanik in Dungeons bemerkt: Spezielle Schatzkammern abseits der Bossräume benötigen ein zusätzliches Item, um sie zu öffnen, zu finden bei herumliegenden Leichen. Im Inneren warten Kisten mit besonders wertvoller Beute, aber auch starke Gegner-Mobs.

Kampagne? Geheim!

Der Grund, warum wir plötzlich wieder in Kurast und der umliegenden Region Nahantu Monsterhorden verdreschen, ist natürlich Neyrelle. Die junge Frau aus dem Hauptspiel ist am Ende von Diablo 4 mit Mephistos Seelenstein geflohen, und das Render-Intro des Addons lässt bereits auf all die schlimmen Dinge schließen, die der Einfluss des Herrn des Hasses beschwört. Wenn ihr das Intro

(auf GameStar.de) gesehen habt, wisst ihr allerdings genauso viel über die Story von Vessel of Hatred wie wir nach dem Anspieltermin bei Blizzard Entertainment. Denn Hauptmissionen standen hier nicht auf der Agenda, es gab keine Dialoge zu führen oder Zwischensequenzen zu bewundern.

Auf Nachfrage gab Blizzard Entertainment an, vor dem Release der Erweiterung am 8. Oktober 2024 nicht zu viel verraten zu wollen. Deshalb blockte man auch nahezu alle Nachfragen ab, die sich nicht auf die Spiritborn-Klasse bezogen.

Ich schreib mir die Welt, widdewidde wie sie mir gefällt

Wer Wert auf die Lore in Diablo legt und nachträgliche Änderungen (Retcons) ablehnt, muss an dieser Stelle bitte kurz die

Zähne zusammenbeißen, wahlweise die Augen zuhalten. Denn für die Spiritborn stellt Blizzard die Welt von Sanktuario (wieder mal) auf den Kopf und entwertet die Rolle der (erst mit Diablo 3 eingeführten und in Teil 4 ignorierten) Nephalem weiter: In Vessel of Hatred gibt es plötzlich drei gleichberechtigte Kräfte: Himmel, Hölle – und die Geisterwelt. In diesem die Realität widerspiegelnden Reich (das übrigens nichts mit dem Ort zu tun hat, aus dem der Totenbeschwörer seine Seelen holt) leben uralte Tiergötter, verehrt von den Ureinwohnern Nahantus. Sogenannte Geistgeborene, also Spiritborn, die besonders stark in ihrem Glauben sind, können die Kraft der Geister für sich nutzen und sogar einzelne Götter für kurze Zeit in die Welt der Lebenden rufen. Damit gibt es laut Blizzard nun erstmals für die Menschen eine gleichberechtigte übernatürliche Kraft, mit der sie sich gegen Engel und Dämonen wehren könnten ... also abseits der längst etablierten Nephalem, aber gut, wir hören ja schon auf.

So aggressiv wie keine andere Klasse

Auf jeden Fall sind die neuen Spiritborn stark von süd- und mittelamerikanischen Ureinwohnern inspiriert: muskulöse, dunkelhäutige Stammeskrieger, die mit Leopardenfellen bekleidet sind, den Oberkörper frei und mit einer besonderen spirituellen Verbindung zur Tier- und Pflanzenwelt. Statt auf den Rücken eines Pferdes schwingen sich die Spiritborn in den Sattel eines riesigen Panthers, als Pet gibt es passenderweise eine süße Mini-Raubkatze.

Das nicht eben originelle Design fühlt sich für Diablo-Verhältnisse dennoch frisch an. Als Waffe benutzen Spiritborn klingenbesetzte Kampfstäbe (eine sogenannte Glefe, Englisch: Glaive) oder ähnliche zweihändige Stangenwaffen. Andere Item-Typen inklusive Bogen und Armbrust bleiben den Spiritborn verwehrt, ebenso wie der Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig oder der Einsatz eines Schilds. Das passt zur Philosophie hinter der Klasse: Angriff, Angriff, Angriff. Der Spiritborn spielt sich sehr aggressiv und schnell, seine 24 aktiven Skills sind auf ständiges Attackieren ausgelegt.

Als Ressource für Spezialangriffe generiert der Spiritborn Kraft und sammelt zudem mit jedem Angriff Wildheit an, die sich in immer mächtigeren Schadensboni entlädt. Das bedeutet: Je weniger Pausen es zwischen Feindkontakten gibt, umso effektiver fräst sich der Spiritborn durch die Monsterscharen. Dadurch macht die Klasse enorm viel Laune, zusammen mit dem überragenden Treffer-Feedback von Diablo 4 entsteht ein herrlicher Spielfluss, der lediglich von regelmäßigen kleineren Cooldowns unterbrochen wird. Aber selbst hier hat Blizzard laut eigener Aussage dazugelernt und setzt bei einigen Fähigkeiten nun öfter auf Ladungen, die

WEITERSPIELEN, NEUSTART ODER ADDON-BOOST

Wer nach der Installation von Vessel of Hatred sofort die neuen Gebiete sehen will, ohne den Umweg über die Originalkampagne zu gehen, kann laut Entwickler auch mit einem frischen Charakter direkt ins Addon springen. Alle anderen dürfen ihre Originalfigur natürlich übernehmen (das Mindestlevel ist Stufe 30) und nach Süden ins neue Gebiet reiten – oder ihr startet einen weiteren Anlauf der Lilith-Story als Spiritborn.

WO LIEGT NAHANTU?

Gut zu sehen: Mit Vessel of Hatred wird die Open World von Diablo 4 nahtlos erweitert (unterer linker Bildschirmrand).



Wir waren in Dschungel, Sumpf und einer öden Wüstenlandschaft rund um die Stadt Kurast (Mitte) unterwegs. Rechts oben gibt's vermutlich noch weitere Gebiete, die wir im Lauf der Addon-Geschichte aufdecken.



sich nacheinander ohne jedwede Abklingzeit abfeuern lassen.

Interessantes Konzept: Es gibt vier Richtungen, in den ihr den Spiritform entwickeln könnt. Die stehen parallel zu den vier Tiergöttern Jaguar, Adler, Gorilla und

Tausendfüßler, die ihr in ihrer Geistform als Ultimate zu Hilfe ruft.

Vier Götter, vier Spielstile

Jede der Kreaturen und ihre im Talentbaum farblich zugeordneten Skills haben einen anderen Schwerpunkt. Während der Riesennefale auf Verteidigung setzt und aus eurem Charakter einen durch magische Barrieren geschützten Tank macht, setzt der Jaguar ganz auf Schnelligkeit. Der Adler ist eher

was für Präzisionsspieler, die auch gerne mal auf Abstand bleiben. Und der Tausendfüßler ist gut für Crowd Control, vergiftet Feinde und heilt euch gleichzeitig.

Die Ultimates sind spektakulär inszeniert und eine direkte Folge einer Blizzard-Initiative, diese Angriffe am unteren Ende des Talentbaums attraktiver zu gestalten. Die Balance war bei den vier vorbereiteten Builds auf Stufe 30 zwar noch nicht ganz ausgewogen (mit dem Tausendfüßler waren wir prak-

Kleine Extrabeschäftigung in Dungeons: Wer den richtigen Schlüssel findet, darf die Schatzkammer plündern.



IN DEVELOPMENT CONTENT
NOT FINAL

tisch unbesiegbar), allerdings hat das Entwicklungsteam ja auch noch etwas Zeit bis zum Release im Oktober.

Die klassenspezifische Mechanik des Spiritborn sollt ihr im Rahmen der laut Blizzard »wahrscheinlich längsten Klassenquest, die wir je gemacht haben«, freischalten. In der sogenannten Spirit Hall (Geisterhalle) huldigt ihr ab Level 15 einem der vier Tiergötter für besondere Boni, außerdem gelten dann auch götterfremde (also andersfarbige) Skills als diesem Geist zugehörig und profitieren von den gleichen Boostern.

Wer sich für den Adler entscheidet, verschießt etwa zusätzliche Geschosse des Rasierklingsflügel-Angriffs. Beim Gorilla werdet ihr nach einer Weile automatisch unaufhaltsam, der Tausendfüßler verlangsamt Feinde und reduziert ihren Schaden, und als Jaguar-Anhänger verwandelt sich jeder vierte Treffer in einen mächtigen Finisher. Die Boni aus der Geisterhalle sollen sich im Spielverlauf verbessern lassen, auch Items und Crafting nehmen Einfluss darauf. Ab Stufe 30 könnt ihr einen zweiten Schutzgott wählen, die Kombination sorgt für individuelle Vorteile (Jaguar und Adler: Ausweichen) und erweitert die Build-Vielfalt weiter. Das wirkt durchdacht und ist zudem sehr flexibel, ermuntert uns beim Anspielen zum Ausprobieren – selbst ohne teuren Respec und das Zurücksetzen der Talentpunkte.

Viele Stellschrauben für individuelle Builds

Mit Vessel of Hatred will Blizzard die Basisangriffe verstärken; statt zur reinen Ressourcenregeneration zu dienen, können sie durch passive Verstärkungen und Stapeleffekte bestimmter Statuswerte sehr hohe potenzierte Schadensmengen rausbauen. Die restlichen Skills orientieren sich derweil stark an der Natur der vier Geisterkreaturen. Gorilla-Spieler erzeugen Schockwellen, Adler-Anbeter verschießen messerscharfe Federn. Das Schöne: Ihr könnt sie munter kombinieren und habt durch die Spirit Hall trotzdem keine Nachteile, solange ihr euch



auf zwei Götter beschränkt. Neue, auf die Besonderheiten der Klasse zugeschnittene legendäre und einzigartige Ausrüstungsgegenstände verleihen den Skills öfter Zusatzeffekte. So erzeugt der Stachelangriff des Tausendfüßlers plötzlich einen Schwarm verbündeter Moskitos, und die Ausweichrolle wird durch den »Aufstieg des Adlers« ersetzt, wodurch euer Charakter an einen anderen Ort in Sichtweite fliegt und dort wie der Blitz einschlägt.

Ob das Addon einen ähnlichen Effekt auf die Community von Diablo 4 hat? Nach der sehr guten Season 4 waren die Fans ja bereits wie elektrisiert, das erste Feedback der PTR-Spieler von Season 5 (schon live, wenn ihr das hier lest) fällt dagegen verhalten aus. Mit dem Release von Vessel of Hatred startet dann die sechste Season, mutmaßlich mit einer größeren Überarbeitung der bestehenden Klassen, der Item-Logik und den Endgame-Aktivitäten (im Addon kommt ein neuer Koop-Dungeon dazu), parallel zur spannenden neuen Klasse. Ein so massiver Eingriff in die Balance ist immer ein großes Risiko – aber wenn den Entwicklern der Coup gelingt, dürfte uns im Oktober ein ähnlich bedeutsames Addon erwarten wie Lord of Destruction und Reaper of Souls. ★



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Die Art, wie ich Vessel of Hatred das erste Mal spielen durfte, würde ich als nicht ganz optimal bezeichnen. Denn die Angst der Entwickler vor Spoilern hat dafür gesorgt, dass ich beim Studiobesuch relativ zusammenhangslos durch den Dschungel gerirrt bin, ohne die Hintergründe des neuen Szenarios nähergebracht zu bekommen oder gar Ansätze der Addon-Story erleben zu dürfen. So bleiben viele Fragen offen. Dafür gibt es zur neuen Klasse fast nur Gutes zu berichten: Mit den vorbereiteten Builds drosch es sich gewohnt effektiv und spratzig durch die Gegnerhorden. Der Spiritborn, der am ehesten an einen wirbelnden Speerkämpfer mit Geistermagie erinnert, stellt eine wirkliche Neuerung für die Diablo-Serie dar. Wie die flüssigen Animationen Martial-Arts-Erinnerungen wecken und die Geister Feinde verprügeln, ist optisch spektakulär und fühlt sich spielerisch äußerst befriedigend an. Der Talentbaum wirkt interessant, und die vier Götterkräfte erlauben dem ersten Eindruck nach eine Menge Variation. Top: Dank der Geisterhalle und der Kombination zweier Götter scheinen auch Mischcharaktere eine valide Option zu sein. Die neuen einzigartigen Gegenstände versprechen zudem eine größere Build-Vielfalt im Endgame. Das alles dürfte dafür sorgen, dass es zum Release kaum einen Spieler geben dürfte, der den Spiritborn nicht zumindest ausprobieren möchte. Doch eine Blutfliege macht noch keinen Dschungel und eine vielversprechende Klasse kein großartiges Addon. Genau ein solches muss Vessel of Hatred aber werden, um die Tradition von Lord of Destruction und Reaper of Souls aufrechtzuerhalten. Und dafür müssen Story und Endgame in Season 6 (gibt es ein Loot-2.0-Update?) noch ihre Qualität unter Beweis stellen.