

BlizzCon 2019 – Tag 2: Diablo IV

 newseule.de/news/blizzcon-2019-tag-2-diablo-iv-16499

6. November 2019

EventsNews



Quelle: Blizzard Entertainment

Die Informationsflut zum neuen Teil der Diablo-Reihe ließ auch am zweiten Tag der BlizzCon 2019 nicht nach. In zwei weiteren Panels “Diablo IV: Systeme & Features” und “Diablo IV: Welt & Geschichte” präsentierte uns Blizzard allerhand Neuigkeiten, die uns mit Diablo IV erwarten. Gerade ersteres brachte einige spannende Änderungen zum Vorschein.

Die offene Welt

Die Spielwelt in Diablo IV soll eine offene “shared world” sein, die ohne Ladebildschirme zwischen den einzelnen Gebieten auskommen soll. Ihr werdet auf andere Spieler treffen und mit ihnen interagieren können. Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig in einem Gebiet sind, wird von den Events abhängig sein, die gerade stattfinden. Ein solches Event kann unter Anderem ein besonders großer und starker Dämon sein. Es sollen aber



Quelle: Blizzard Entertainment

niemals zu viele Spieler gleichzeitig angezeigt werden. Sanctuary soll sich weiterhin leer uns einsam anfühlen. In Städten sollen hingegen mehr Spieler sichtbar sein. Dungeons sind von diesem System nicht betroffen und bleiben für euch und eure Gruppe von bis zu vier Spielern reserviert. Auch Kampagnen-Bereiche bleiben solange privat, bis dieser Abschnitt abgeschlossen ist. Wie auch bei den Vorgängern, soll die Oberwelt in Diablo IV Beutetruhen, Geschichtsbücher und anderen Loot aufweisen.

Zusammen mit anderen Spielern

Diablo IV wird über einen 2-Spieler Couch-Coop Modus für die Konsolenversionen verfügen. Quests sind unabhängig vom Fortschritt der Kampagne mit anderen Spielern teilbar. Auch wenn für Diablo IV kein Offline-Modus vorgesehen ist, soll das komplette Spiel inklusive der besten Gegenstände allein spielbar sein.

Dungeons

Dungeons sollen wie gewohnt zufallsbasiert sein. Angefangen vom Layout, bis hin zu Monstern, Dämonen und Loot. Es wird auch zufällige Dungeons auf der Oberwelt geben. Im Gegensatz zu den Vorgängern, wird es keine Ladebildschirme zwischen den einzelnen Segmenten eines Dungeons geben. Ihr könnt also vom Anfang bis zum Keller durchlaufen, ohne Ladezeit. Dungeons beinhalten Aufgaben, die zwar schwer zu erfüllen sind, aber mit einer größeren Belohnung aufwarten.

Im Endgame sollen Dungeon Schlüssel einsetzbar sein, die einen normalen Dungeon aufwerten. Diese Aufwertung des Dungeons können stärkere Monster, Umgebungsänderungen und negative Spielereffekte sein. Diese Schlüssel können nicht nur hergestellt, sondern auch zufällig gefunden werden.



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment

Gegenstände und Runen

Legendäre Gegenstände finden erneut ihren Weg ins Spiel und sollen in etwa den gleichen Stellenwert wie Sets haben. Die einzige Steigerung bieten die neuen mythischen Gegenstände. Gegenstände können über extra Talentpunkte verfügen, die auch über die maximale Talentstufe hinausgehen. Runen wird es ebenfalls wieder geben, wodurch sich Gegenstände auf unzählige Arten anpassen lassen. Runenwörter bestehen immer aus Bedingungs- und Effekt-Runen.



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment

Monster und Dämonen

Monster werden in Diablo IV in Arten unterteilt. So gibt es zum Beispiel die Fallen, die Skeletons und die Drowned. Elite-Versionen dieser Gruppen sollen diablotypisch mit Verzauberungen und Fähigkeiten versehen sein. Die Chance wertvollere Beute zu bekommen, steigt bei diesen Elite-Gruppen erheblich.



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment

Fähigkeiten und Talente

Ziel des Talentsystems soll es sein, sich im weiteren Spielfortschritt mächtiger zu fühlen. Ebenso soll es Spielern eine größere Auswahl an Individualisierung ermöglichen, als es noch in Diablo III möglich war. Mit jeder Stufe erhält der Charakter 1-2 Fähigkeitspunkte. Diese können verwendet werden, um neue Fähigkeiten freizuschalten oder bereits bestehende zu verbessern. Wie bereits beschrieben, können auch Gegenstände Fähigkeitspunkte enthalten.

Der Talentbaum soll in Diablo IV für jede Klasse einzigartig sein. Die Punkte werden von oben nach unten vergeben, wobei immer ersichtlich ist, wie viele Punkte für den nächsten Abschnitt notwendig sind. Am unteren Ende sind die mächtigsten Talente platziert, die auch komplexer ausfallen können.



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment



Quelle: Blizzard Entertainment

Informationen aus der offenen Fragerunde

- Diablo IV wird als Basisspiel mit möglichen Erweiterungen verkauft. Es soll kein Abomodell geben oder ein Echtgeld Auktionshaus. (Mittlerweile wurden Microtransaktionen bestätigt, diese sollen aber rein kosmetisch sein.)
- Es soll viel mehr Optionen für Builds geben, die keine legendären Gegenstände voraussetzen.
- Legendäre Gegenstände sollen wesentlich seltener erscheinen, als in Diablo III.
- Handelbare Gegenstände unterteilen sich in drei Gruppen: unendlich oft handelbar, einmal handelbar und gar nicht handelbar.
- PvP Gegenstände unterscheiden sich von PvE Gegenständen.
- Geplant ist, dass das Balancing sowohl PvE als auch PvP abdecken soll.
- Es wird wieder Seasons in Diablo IV geben. Diese sollen auch neue legendäre Gegenstände mit sich bringen.
- Natürlich wird es auch einen Hardcore Modus in Diablo IV geben.