

Diablo 3

Endlich! Auf dem Worldwide Invitational in Paris hat Blizzard den dritten Teil der legendären Action-Rollenspiel-Serie vorgestellt. Wir haben das Spektakel hautnah miterlebt, mit den Entwicklern gesprochen und alle verfügbaren Informationen gesammelt. Sie sind schon ganz aufgeregt? Wir auch!

DVD

- Das Spiel
- Der Hexendoktor
- Die Bosskämpfe
- Teaser-Trailer
- Impressionen von der WWI
- Historienvideo

DVD-XL

- Top-Spiel-Videos in HD

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3783
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5344
- Online-Special
- Server Down Show #13
- GameStar TV 54/08 (Premium)

Inhalt

Mega-Preview	26
Entwickler-Check.....	27
Der Hexendoktor	28
Die größten Diablo-Sünden	29
Der Teaser-Trailer.....	30
Was bisher geschah... ..	31
Streitgespräch.....	32
Wussten Sie schon ...?	34
Die Rivalen des Teufels.....	36

No. 53 $\begin{matrix} \text{♯} & \text{♭} \\ \text{♩} & \text{♩} \end{matrix}$ ad Cap. IV
8 ad. C.VI § 5.



Der Barbar demonstriert seinen **mächtigen Rundumschlag**. Enorm praktisch: Mit dem Eishammer friert der nahkampfstärke Recke getroffene Feinde kurzerhand ein.



Es gibt viel tot zu klicken. In Sachen Spieldesign bleibt sich die Serie treu und schickt Ihnen stets riesige **Monstermassen** vor den Mauszeiger, hier eine ganze Armee wütender Skelettkrieger.

Samstag, 28. Juni, Messezentrum Paris: Um 11:45 Uhr betritt Frédéric Munou, Marketing Director bei Blizzard, die 50 Meter breite Bühne, um vor Tausenden, aus allen Teilen der Welt angereisten, Besuchern das Worldwide Invitational 2008 einzuläuten – Blizzards jährlich stattfindende E-Sport- und Fan-Veranstaltung, auf der Fans nicht nur kommende Spiele antesten und den Blizzard-Shop leerkaufen können, sondern auch die feierliche Enthüllung eines aktuellen Geheimprojekts miterleben dürfen. Klar, dass Munou das Publikum in seiner Eröffnungsrede bewusst auf die Folter spannt. Mit ruhiger

Stimme erzählt er von der Geschichte seiner Firma, freut sich über den bahnbrechenden Erfolg von **World of Warcraft** und stellt Profispielern vor, die in den kommenden Tagen um Preisgelder im sechsstelligen Bereich kämpfen. Dann übergibt er das Wort an Mike Morhaime, Co-Gründer und Chef von Blizzard. Der weiß um die steigende Ungeduld seiner Zuhörer und kommt ohne Umschweife zum Thema: »Im letzten Jahr haben wir Starcraft 2 auf dem Worldwide Invitational angekündigt«, spricht er breit grinsend ins Mikrofon. »Und auch dieses Mal habe ich eine gute Nachricht für euch.« Die Halle verdunkelt sich,

Entwickler-Check

Blizzard Entertainment wurde 1991 von Michael Morhaime, Frank Pearce und Allen Adham unter dem Namen Silicon & Synapse gegründet und zählt heute zu den einflussreichsten Entwicklerstudios der Welt. Auf Blizzards Konto gehen Hits wie **Starcraft**, die **Warcraft**-Serie, **The Lost Vikings**, **Diablo** und **Diablo 2** sowie **World of Warcraft**. Seit ihrem Bestehen wechselte die Firma mehrere Male den Besitzer, bis sie 1998 schließlich von Vivendi aufgekauft wurde. Bill Roper, Chef von Blizzard North (**Diablo**), verließ die Firma im Jahre 2003. Der Grund: Unstimmigkeiten mit der Vivendi-Führungsebene. Acht Angestellte folgten ihm und gründeten die Flagship Studios (**Hellgate: London**). Vivendi hat sich Mitte Juni mit Activision zusammengeschlossen, Activision Blizzard, so der neue Name, ist nun der größte Spielehersteller der Welt, noch vor Electronic Arts. Blizzard hat seinen Sitz in Irvine, Kalifornien.

Bisherige Spiele (Auszug): Starcraft, Warcraft 1-3, The Lost Vikings 1+2, Diablo 1+2, World of Warcraft, Rock n' Roll Racing, Blackthorne.

Derzeit in Arbeit: Diablo 3, Starcraft 2, WoW: Wrath of the Lich King, geheimes MMO-Projekt



Neue Technik

Lange genug hat es gedauert, bis die Fans aufatmen durften – **Diablo 2** liegt lange acht Jahre zurück. Dabei hat Blizzard die Arbeiten am dritten Teil der Action-Rollenspiel-Serie bereits direkt nach der Veröffentlichung des **Diablo 2**-Addons **Lord of Destruction** begonnen; das ist im Sommer 2001 erschienen. Der Weggang des Blizzard-North-Chefs Bill Roper nebst weiteren Mitarbeitern im Jahr 2003 dürfte die Produkti-

Nebel und rote Scheinwerferkegel tauchen die Bühne in gespenstisches Licht, ein Gitarrenspieler tritt auf. Als dieser die ersten Takte der Tristram-Melodie aus **Diablo** zupft, sind die Zuschauer nicht mehr zu halten. Das Lied geht in tosendem Beifall und im Kreischen der Fans unter, minutenlang versteht man sein eigenes Wort nicht mehr, und noch bevor es auch nur ein Blizzard-Mitarbeiter beim Namen nennt, steht fest: **Diablo 3** kommt!

Der Hexendoktor



Der Hexendoktor ist kein guter Nahkämpfer und schickt stattdessen sogenannte **Mongrels** in die Schlacht. Allerdings kann er die flinken und kräftigen Biester mit Flüchen und Zaubern aus der Entfernung unterstützen und sogar in die Luft sprengen.



Bei großen Monsterhorden lohnt es sich, **Verwirrung** zu stiften. Dann wechseln die Feinde kurzzeitig die Seiten und hauen sich gegenseitig auf den Kopf. Das klappt jedoch nur bei niedrigen Gegnern, Bossmonster sind immun gegen dieses Talent.



Ist der Hexendoktor umzingelt, rettet er sich mit dem **Schreckensschrei**. Der ist so furchterregend, dass sich sämtliche Gegner für einen kurzen Moment verschrecken lassen – das bringt wertvolle Sekunden, um neue Mongrels zu beschwören.

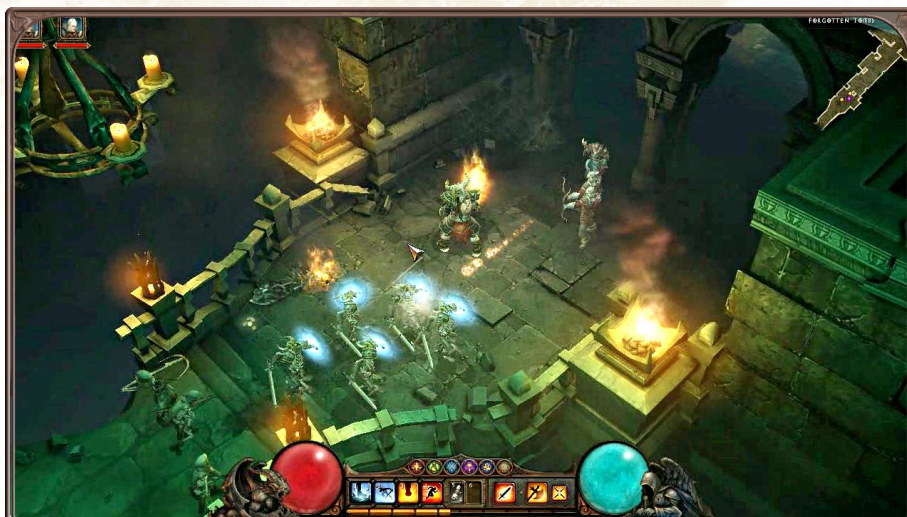


Mit der mächtigen **Zombiebarriere** versperrt der Hexendoktor anstürmenden Feinden nicht nur den Weg, die Untoten nehmen nahe Widersacher auch noch wortwörtlich auseinander. Das Prinzip erinnert an die Feuerwand der Zauberin aus Diablo 2.



Muss der Hexendoktor notgedrungen mal selbst ran, greift er am liebsten zu **Feuerbomben**. Die haben jedoch nur eine geringe Reichweite und sind eher für einzelne Gegner gedacht. Wirklich selbst kämpfen sollte der Hexendoktor also besser nicht.

on zurückgeworfen haben, trotzdem stecken schon sieben Jahre Entwicklungszeit in **Diablo 3**. Die sieht man dem Spiel an: Zwar entschuldigt sich Mike Morhaime prophylaktisch für etwaige Bugs, trotzdem durften wir bei einer Erstankündigung noch nie ein derart rund wirkendes Spiel begutachten. Augenfälligste Neuerung: Blizzard hat die isometrische 2D-Grafik der Vorgänger in den verdienten Ruhestand geschickt und eine neue 3D-Engine programmiert. Allerdings ignoriert das Team (ähnlich wie im kommenden **Starcraft 2**) das Technik-Wettrüsten anderer Hersteller und setzt auf ein Grafikdesign ohne große Polygon-Zahlen und Effekthascherei – weshalb **Diablo 3** auch auf Mittelklasse-PCs flüssig laufen dürfte. Bei der Spielperspektive bleibt Teil 3 serientreu, Sie blicken nach wie vor von schräg oben aufs Geschehen. Zwar dürfen Sie nun wahlweise direkt an die Kämpfe heranzoo-



Manche Gegner wie diese Skelette tragen **robuste Schilde** und können deshalb nur von hinten verletzt werden.

men, zu einem Rollenspiel-Shooter-Mix à la **Hellgate: London** wird das Spiel aber nicht. Im Gegensatz zu dem dreckig-morbiden Flair der ersten beiden Teile fällt in **Diablo 3** die unleugbar von **World of Warcraft** inspirierte Co-

mic-Grafik auf. Die Texturen wirken wie gemalt, Zauber und Schaltflächen leuchten in satten Farben, und statt graubrauner Töne dominieren Blau und Grün die Levels. Angesichts des neuen Stils ging während der Präsentati-

on ein skeptisches Murmeln durch die Menge – einen so klaren optischen Bruch mit dem Flair der Vorgänger hatten die Fans nicht erwartet. Brian Morrisroe, Art Director bei Blizzard, leistet Beruhigungsarbeit: »Diablo 3 orientiert

No. 53
8. ad. C.V.I. § 5. ad Cap. IV



Die Bossgegner wie diese **Belagerungskrabbe** sind in der Regel riesengroß – und stinkwütend.



Aufwändige **Skriptereignisse** treiben die Handlung voran: Hier stören wir die Beschwörungszeremonie des Tausendpfunders, der uns daraufhin mit fiesen Rammattacken umwalzen will.

sich trotz seines neuen Aussehens stark an den Vorgängern. Das Spiel wird ebenso düster und gruselig wie Diablo und Diablo 2.»

Altes Spiel

Was für Fans viel wichtiger sein dürfte: Verändert sich neben der Optik auch das Spielgefühl? Immerhin zählt die zwar simple, aber ungemein motivierende Totklick-Mechanik seit jeher zum wichtigsten Herausstellungsmerkmal der Serie. Action-Rollenspiele wie **Diablo** sind ein idealtypisches Beispiel für das Erlebnis, das Spieltheoretiker »Flow« nennen: Sie versetzen ihren Spieler in kürzester Zeit in eine Art von Trance-Zustand, in dem sich nahtlos Aufgabe an Aufgabe und Erfolg an Erfolg reiht – die nächste Monstergruppe bekämpfen, den nächsten Dungeon-Trakt erforschen, die nächste Charakterstufe erreichen. Die **Diablo**-Titel waren und sind deshalb so ungeheuer populär, weil ihr Design nahezu perfekt darauf ausgerichtet ist, Spieler in diesem Spielfluss

mitzureißen. Ob es **Diablo 3** gelingt, ein ähnlich rauschhaftes Erlebnis zu erzeugen? Für die Antwort darauf ist es zu früh. Aber die ersten Eindrücke aus Paris beweisen bereits: Blizzard ist wohlbewusst, woher die Faszination der Vorgänger stammt. Auf der Leinwand dirigiert Mike Morhaime seinen Barbaren durch ein Kellergewölbe und läuft zu einer Gruppe Ghouls. Prompt entbrennt ein Gemetzel, das prickelnd an alte Zeiten erinnert. Mit mächtigen Schlägen hämmert der nahkampfstarke Recke ein Monster nach dem anderen in den Boden, sammelt Erfahrungspunkte und freut sich über Goldmünzen und Gegenstände, die um ihn herum klimpernd auf den Boden prasseln. Der Nachschub an Hammerfutter will nicht abbrechen, immer mehr Ghouls klettern aus düsteren Ecken und stürzen sich grunzend auf den Barbaren. Der kommt der Meute längst nicht mehr mit gewöhnlichen Schlägen bei. Mike Morhaime aktiviert den Sprungangriff, lässt den Barbaren

Die größten Diablo-Sünden

Seit **Diablo 2** vor acht Jahren erschienen ist, hat sich im Genre der Action-Rollenspielen viel getan. Gut so, denn nach heutigen Maßstäben stecken in Blizzards Klassiker trotz aller Vorzüge auch schlimme Design-Schnitzer. Wir zählen die größten Macken auf und verraten Ihnen, was **Diablo 3** besser machen will.

	Diablo 2	Diablo 3	
Talente	Die Gefahr, seinen Charakter mit nutzlosen Fertigkeiten auszustatten (»verskillen«), war hoch. Insbesondere im späteren Spielverlauf vermisste man die Funktion, unklug verteilte Talent-Punkte zurücknehmen zu dürfen.	Blizzard entschlackt die Talentbäume aller Heldenklassen – das soll die Charakterentwicklung vereinfachen. Ob Trainer wie in Titan Quest erlernte Talente gegen Geld zurücknehmen, steht hingegen noch nicht fest.	?
Speichersystem	Freies Speichern war nicht möglich. Stattdessen musste man sich zu seltenen Teleport-Plattformen durchkämpfen, um nach dem Laden unnötige Laufwege durch erneut mit Gegnern verseuchte Gebiete zu vermeiden.	In welcher Form Sie Ihren Spielfortschritt sichern dürfen, ist noch nicht bekannt. Wir hoffen auf ein freies System wie zum Beispiel in Sacred – so lässt sich Diablo 3 auch mal kurz in der Mittagspause spielen.	?
Battlenet	In Online-Gefechten bekam immer der Spieler die von Monstern fallen gelassenen (»gedropten«) Gegenstände, der am schnellsten darauf klicken konnte – unfair.	Wie im kostenlosen Konkurrenten Mythos sehen Sie nur die Waffen und Rüstungen, die Ihnen auch wirklich gehören. Das schließt Streitigkeiten von vorneherein aus.	✓
Inventar	Der Rucksack des Helden war klein und unübersichtlich. Zudem musste man sperrige Gegenstände umständlich selbst ordnen – eine automatische Sortierfunktion fehlte.	Ob Spruchrolle oder Riesenaxt, alle Gegenstände benötigen denselben Platz im Inventar. Ebenfalls praktisch: Wie in World of Warcraft verschaffen Ihnen zusätzliche Taschen mehr Stauraum.	✓
Monster	Die Gegnervielfalt ließ zu wünschen übrig. In der Regel änderte sich bei den Monstern einer Klasse nur die Angriffskraft und Farbe. Auch die Bossgegner unterschieden sich nicht wesentlich von ihren Untertanen.	Blizzard hat über 100 Monstertypen angekündigt. Inwieweit die sich voneinander unterscheiden, ist noch nicht bekannt. In der Präsentation entdeckten wir aber immer wieder sich stark ähnelnde Gegner.	?
Quests	Die Missionen hatten stets ähnliche Ziele (»Töte den Boss«, »Bring mir den Gegenstand«) und waren durch Monologe des Quest-Gebers langweilig in Szene gesetzt.	Blizzard plant klassenspezifische Quests – das erhöht den Wiederspielwert. Zudem sollen Dialoge und Skriptereignisse für eine dichtere Handlung sorgen.	✓
Leveldesign	Die zufallsgenerierten 2D-Levels störten gelegentlich durch fehlende Logik, etwa sinnlos platzierte oder schlicht leere Räume.	Die Levelbauteile sollen logischer verteilt sein und mit Skriptereignissen aufwarten. Ob das funktioniert, kann erst die finale Version zeigen.	?

aus der ausweglosen Situation heraus auf eine Brücke hechten – mitten in die Monsterhorde hinein. Was nicht direkt von der Attacke platt gematscht wird, fliegt in hohem Bogen und wild kreischend in den Abgrund.

Böse Flüche

Diablo-Kennern dürfte der Barbar bekannt vorkommen – kein Wunder, immerhin gehörte der glatzköpfige Bursche bereits zur Heldenriege aus **Diablo 2**. Für seinen Auftritt im dritten Teil lässt Bliz-



Das **Inventar** erinnert an World of Warcraft. Auch das Vergleichsfenster stammt aus dem Vorbild.

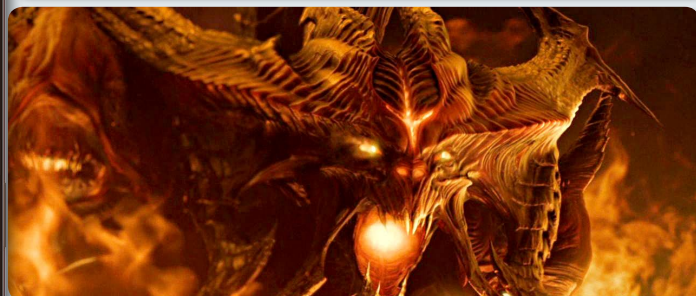
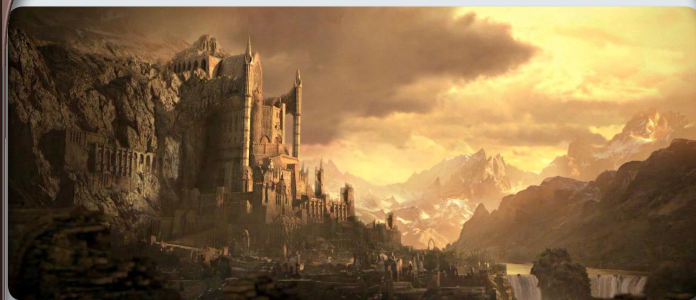
zard den Muskelmann weitgehend unangetastet. Zumindest die auf der Präsentation gezeigten Talente wurden allesamt aus dem Vorgänger übernommen. So holt der Barbar mit einer Schockwelle Feinde gezielt von den Füßen und wütet dank seiner Wirbelwind-Attacke mühelos selbst durch große Gegnerhorden. Ob der Barbar für **Diablo 3** neue Manöver dazu lernt, ließ Blizzard im Unklaren. Zu wünschen wäre es, sonst könnte mancher Fan gleich eine der vier anderen Charakterklassen spielen und den eigentlich so fintenreichen Muskelmann links liegen lassen. Eine der Klassen hat der Entwickler bereits angekündigt: den Hexendoktor (siehe Kasten). Der erinnert mit seiner bunten, mit Federn bestückten Holzmaske an die irre Version eines indianischen Medizinmanns und lässt sich am besten als eine Mischung aus Magier und Totenbeschwörer beschreiben. Der Hexendoktor selbst teilt nicht viel Schaden aus und lässt stattdessen für sich kämpfen. Zu diesem Zweck beschwört er sogenannte Mongels, kleine vierbeinige Bies-ter, die selbstständig auf Gegner losstürmen und diese attackie-

ren. Neben Flügen und Krankheiten verlässt sich der Hexendoktor auf Schreie, die Feinde in die Flucht treiben oder sie kurzzeitig verwirren. Schon bei der Präsentation hat uns der Hexendoktor vor allem durch seine vielfältigen Fertigkeiten in seinen Bann gezogen.

Wuchtige Schläge

Zurück zum Barbaren: Während Mike Morhaime diesen weiter durch das verwinkelte Kellergewölbe klickt und auf Monster einprügelt, fällt uns das neue Physiksystem auf. Hammerschläge lassen Mauerzinnen zusammenbröckeln, Schockwellen zerlegen Einrichtungsgegenstände, und dank eines rudimentären Ragdoll-Systems kullern getötete Feinde nachvollziehbar über Kanten und Treppenstufen. Das sieht nicht nur schick aus, sondern macht die Spielumgebung auch ein ganzes Stück lebendiger. Die Physik dient jedoch nicht nur der Atmosphäre, manchmal hilft sie sogar. Wackeliges Mauerwerk etwa eignet sich hervorragend als Zombie-Wegwals-Werkzeug, wenn man zunächst mit wuchtigen Schlägen die stützenden Holzbalken zerstört. Physikrätsel (wie

Der Vorschau-Trailer



Blizzard ist seit jeher dafür bekannt, **aufwändige Zwischensequenzen** für die eigenen Spiele zu produzieren. Auch für Diablo 3 hat der Entwickler einen etwa zweiminütigen **Vorschau-Trailer** veröffentlicht. Den hervorragend gemachten Appetitmacher finden Sie auf unserer Heft-DVD.

zum Beispiel in **Half-Life 2** oder **Alone in the Dark**) gibt es allerdings nicht. »Diablo 3 soll ein simples Spiel bleiben«, begründet der Blizzard-Chef. Doch auch vorberechnete Ereignisse wie plötzlich einstürzende Brücken und umfallende Statuen wird es geben. Da **Diablo 3** wie seine Vorgänger aus zufallsgenerierten Gebieten besteht, bleibt zu hoffen, dass sich solche, wie in **Diablo 2** durch Skripte ausgelöste Situationen tatsächlich immer glaubwürdig in die Spielwelt einfügen.

Einfache Kämpfe

Wo wir eben bei »simpel« waren: Die ohnehin schon eingängige Steuerung hat Blizzard für Teil 3 noch mal vereinfacht. Das macht sich vor allem bei der überarbeiteten Benutzeroberfläche bemerkbar. Die erinnert mit den farbig wabernden Kugeln für Lebensenergie (rot) und Mana (blau) zwar hübsch nostalgisch an die Vorgänger, unterstützt Sie nun aber mit einer Fertigkeitenleiste, in die Sie häufig genutzte Talente ziehen und dann mit Aktionstas-

No. 53
8 ad C.V.L. 5. ad Cap. IV

Was bisher geschah ...

Diablo

GS 10/1997: 88 Punkte

Wer glaubt, **Diablo** hätte 1997 das Action-Rollenspiel-Genre erfunden, der irrt. Bereits 14 Jahre zuvor schickte Sie **Rogue** durch Dungeons und Monsterhor- den. Blizzard übernahm das Prinzip, übertrug es in Echtzeit und machte es durch moderne Technik salonfähig. Als Krieger, Magier oder Jägerin klickten Sie sich durch 16 zufallsgenerierte 2D-Levels, töteten Dämonen und verbesserten so nach und nach Ihren Helden. Die Monsterhatz war durch die eingängige Steuerung und allerhand Belohnungen ebenso simpel wie motivierend – und hat Millionen Fans noch mehr Nächte gekostet.



Diablo: Hellfire

GS 01/1998: 88 Punkte

Aufgrund des finanziellen Erfolgs von **Diablo** prügelte der damalige Publisher Sierra auf eigene Rechnung ein Addon in die Regale, produziert vom Tochterstudio Synergistic Software. Die vergleichsweise kurze Entwicklungszeit von zehn Monaten brachte zahlreiche Mängel mit sich: Die Handlung des Vorgängers war nicht optimal ins Addon integriert, das Programm stürzte anfangs immer wieder ab, und der Multiplayer-Modus musste per Patch nachgereicht werden. Dafür versorgte Sie **Hellfire** mit vier zusätzlichen Levels, sechs Quests, 20 Monstertypen sowie dem Mönch als neue spielbare Klasse.



Diablo 2

GS 08/2000: 90 Punkte

Aus Fehlern lernt man: Für **Diablo 2** hat sich Blizzard zweieinhalb Jahre Zeit gelassen – und im Sommer 2000 einen Hit gelandet. **Diablo 2** erzählte die Geschichte des Vorgängers weiter und ließ das eigentliche Spielprinzip unangetastet. Stattdessen gab's Verbesserungen im Detail: hübschere Grafik, größerer Umfang, mehr Charakterklassen (Amazonen, Barbar, Zauberin, Paladin und Totenbeschwörer) sowie zahlreiche Komfortfunktionen, etwa die Schatzkiste im eigenen Lager. Insbesondere im kostenlosen Battlenet avancierte **Diablo 2** zum Dauerbrenner und wurde laufend von Blizzard nachgepatcht – bis heute.



Diablo 2: Lord of Destruction

GS 08/2001: 89 Punkte

Auf den Tag genau ein Jahr nach **Diablo 2** veröffentlichte Blizzard das Addon **Lord of Destruction**. Das führte die Handlung des Hauptprogramms fort und baute einen weiteren Spielabschnitt, sechs neue Quests sowie zwei zusätzliche Charakterklassen (Assassine und Druide) ein. Die wichtigste Neuerung war dennoch eine technische: Erstmals konnte man **Diablo 2** in einer Auflösung von 800x600 Pixeln spielen. Viel half das nicht – die Grafik galt schon damals als veraltet. Nichtsdestotrotz gilt **Lord of Destruction** unter Fans als Klassiker und erfreut sich insbesondere bei Online-Spielern auch heute noch größter Beliebtheit.



Dialoge wie hier mit Deckard Cain sollen nicht nur die Geschichte vorantreiben, sondern auch die Identifikation mit dem Helden vereinfachen.

ten blitzschnell auslösen können. Direkt daneben greifen Sie über zwei Schaltflächen ratzfat auf Schriftrollen (für Instant-Zauber) und Tränke zu. Letztere dürfen Sie künftig sogar stapeln – Schluss also mit der aus **Diablo 2** berühmten Fläschchen-Flut im Inventar. Der Rucksack wurde vergrößert und bekam ein zusätzliches Fenster spendiert, in dem Sie gefundene Gegenstände à la **World of Warcraft** miteinander vergleichen können. In **Lord of Destruction** eingeführt und nun ausgebaut: Wenn Sie zwischen zwei zuvor definierten Waffen-Sets wechseln möchten, hampeln Sie nicht

mehr im Inventar herum, sondern drücken einfach auf die entsprechende Taste. Zu guter Letzt hat Blizzard die bislang in der Bildmitte positionierte Karte ins rechte obere Eck verfrachtet.

Taktisches Klicken

Die vereinfachte Bedienung sowie die neuen Schnelzugriffsleisten sind auch nötig, denn Blizzard möchte die Kämpfe taktischer gestalten. Wir erinnern uns: In den ersten beiden **Diablo**-Spielen reichten simple Mausclicks meistens aus, um die Monster ins virtuelle Jenseits zu schicken. Nur das gezielte Ausschalten feind-



Huch, die Brücke ist eingestürzt! Gut, dass der Barbar eine **Sprungattacke** beherrscht.

licher Anführer sowie die Resistenzen gegenüber Feuer, Eis, Blitz und Gift brachten ein wenig Anspruch in die Scharmützel. Die unterschiedlichen Elemente und Gegner, die schon von Ihnen getötete Kollegen wieder zum Leben erwecken, spielen zwar auch in **Diablo 3** eine wichtige Rolle, pures Tastenhämmern soll aber seltener als gewohnt zum Erfolg führen. Beispielsweise richten normale Angriffe bei schildtragenden Skelettkriegern nichts

aus. Wer die dünnen Gerippe umhauen will, muss sie deshalb erst betäuben, sie dann umkreisen und ihnen schließlich mit einem Klaps auf den Hinterkopf den Rest geben. Auch die Bossgegner verlangen künftig dezent mehr Hirnschmalz. Der Tausendpfünder etwa, ein ebenso fettleibiger wie schlecht gelaunter Riesendämon, wird im Verlauf des Kampfes wütend und startet daraufhin gefährliche Rammattacken, denen Sie tunlichst ausweichen sollten.

Die Benutzeroberfläche im Detail

Über die sechs Symbole öffnen Sie alle relevanten **Fenster**, etwa das Inventar, die Talentbäume oder das Quest-Logbuch.

Spruchrollen und Tränke dürfen Sie künftig stapeln – der unpraktische Gürtel aus Diablo 2 gehört der Vergangenheit an.

Die **Karte** prangt nicht mehr inmitten des Bildschirms, sondern unauffällig im rechten oberen Eck. Das soll die Übersicht verbessern.

Wie in einem Online-Rollenspiel können Sie häufig verwendete Fertigkeiten auf eine **Schnellzugriffsleiste** verteilen und bequem per Taste aktivieren.

Nicht neu, aber komfortabler gelöst: Durch einen einfachen Mausklick können Sie im Eifer des Gefechts zwischen zwei **Waffensets** wechseln.

Namhafte Orte

Ein Lager voller Jägerinnen irgendwo in der Pampa, anonyme Dschungel- und Wüstengebiete – bis auf die Hafenstadt Lut Gholein und einen kurzen Ausflug nach Tristram ließ Sie **Diablo 2** weitgehend im Unklaren darüber, wo genau Sie sich in der Fantasy-Welt Sanktuarium herumgetrieben haben. Nur die Richtung war klar: »Nach Osten. Stets nach Osten.« Das will **Diablo 3** besser machen.

Im Verlauf der etwa 16 bis 20 Spielstunden umfassenden Kampagne lässt es Sie sprichwörtlich bemerkenswerte Orte erkunden. So besuchen Sie etwa die bildhübsche Insel Svoros, die mit rauen Küstenabschnitten und säulengesäumten Protzbauten an das antike Griechenland erinnert – ein Schelm, wer da an **Titan Quest** denkt. Svoros ist laut Mike Morhaime die Heimat der Amazonen – ein Hinweis auf eine weitere

Charakterklasse? Der Blizzard-Chef schweigt und präsentiert die orientalisch anmutende Metropole Caldeum, die seit der Zerstörung Kurasts in **Diablo 2** als neues Wirtschaftszentrum und Sitz der Regierung dient. Erste Artworks zeigen verwinkelte Gassen, turbantragende Händler, goldene Kuppelgebäude, Teppiche, Wasserpfeifen. Brian Morrisroe, Art Director von **Diablo 3**, legt großen Wert auf Glaubwürdigkeit: »Die

Welt soll sich so echt und lebendig anfühlen wie möglich.«

Interessante Gespräche

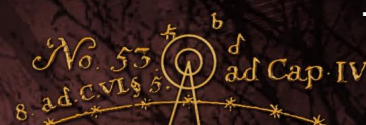
Ist Ihnen etwas aufgefallen? Bislang haben wir in diesem Artikel kein einziges Wort über die Handlung verloren. Das wird nur wenige verwundern, denn die Hintergrundgeschichte in den **Diablo**-Spielen konnte man bislang gestrost als nebensächlich abhaken – viel wichtiger waren der nächste Levelaufstieg, das nächste bessere Schwert, der nächste Zwischengegner. Blizzard ist sich des verschenkten Potenzials bewusst und will seinem Action-Rollenspiel mehr Rollenspiel verpassen, sprich: die Handlung stärker in den Vordergrund rücken. Das fängt bereits beim Helden an, der sich in **Diablo 3** häufiger mit Monologen zu Wort melden soll – Schluss also mit maulfaulen Charakteren, die höchstens mal ein »Ich kann nicht noch mehr tragen« über die Lippen brachten. Auch die computergesteuerten Figuren (NPCs) sollen mit mehr Leben erfüllt werden, statt nur als robotergleiche Quest-Geber zu dienen. So trifft der Barbar in dem gezeigten Demo-Level auf Deckard Cain, den Fans bereits aus den beiden Vorgängern kennen. »Cain? Du lebst noch?«, scherzt unser Held. Der alte Weise brabbeln los, erzählt von uralten Dokumenten, die er in dem Keller ge-

Streitgespräch

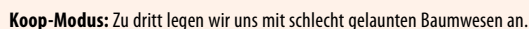
Christian Schmidt: Das erste Diablo war genial, Diablo 2 langweilig: zu viel Lauferei, zu wenig Tiefgang. Für Diablo 3 befürchte ich ähnliche Eintönigkeit, denn es ist ja dasselbe Spiel. Fern die Tage, als Blizzard mal als innovative Firma galt; heute kauft der Gigant am liebsten die alten Konzepte wieder – dagegen wirkt selbst der Serientäter Electronic Arts als Hort der Originalität. Nach dem Warcraft-Aufguss nun also ein Diablo-Remake, erweitert um Selbstverständlichkeiten, ansonsten ein Monument des kreativen Stillstands. Hexendoktor? Na fein, da hat der Totenbeschwörer einen neuen Namen bekommen. Zu allem Überfluss gleicht sich der grafische Stil dem WoW-Comic-Einerlei an – was aus einem Trog stammt, darf auch gleich aussehen. Die Fans wollen ein Wiedersehen mit Liebgewonnenem, schon klar. Die Chance, als wichtigster Entwickler der Welt Gestaltungsmut zu beweisen, hat Blizzard aber wieder einmal vergeben. Schade! Und ermüchternd langweilig.

Gunnar Lott: Mein lieber verwirrter Herr Schmidt, Diablo war nur ein Rohdiamant. Diablo 2 aber war ein funkelndes Diadem, würdig einer Königin. Mir ist unerklärlich, wie man dieses in vielerlei Hinsicht perfekte Spiel als langweilig bezeichnen kann. Und Sie unterliegen zudem einem Trugschluss – Blizzard war noch nie eine innovative Firma, was die grundlegenden Spielkonzepte angeht. Schon das erste Warcraft bediente sich frech bei C&C, übertrug das Geschehen vom Science-Fiction-Realismus lediglich in klatschbunte Comic-Fantasy. Blizzards Stärke liegt im Optimieren, in dem Willen zur Perfektion. Die Kalifornier nehmen eine perfekte Spielmechanik und reizen sie aus, ohne allzu viel Schnörkel und Ablenkung. Dafür lieben wir sie, dafür verzeihen wir ihnen gerne, dass sie sich nicht ständig neu erfinden. Lieber ein brillantes Warcraft 2 als ein innovatives, aber nur halb zu Ende gedachtes Spiel wie Assassin's Creed. Beispielsweise.





Ein wichtiges Thema ließ Blizzard in Paris weitgehend unkommentiert: Wie wird der Multiplayer-Teil funktionieren? Zwar soll man wie in den Vorgängern wieder kooperativ mit anderen Spielern auf Monster- und Erfahrungsjagd gehen dürfen. Inwieweit das Battlenet, also die dazugehörige Online-Plattform, ausgebaut oder mit zusätzlichen Funktionen versehen wird, ließ Blizzard jedoch im Unklaren. In einer nach der Präsentation stattfindenden Pressekonferenz sprach Jay Wilson, leitender Designer von **Diablo 3**, immerhin davon, dass man den Handel untereinander vereinfachen wolle und neben der Koop-Kampagne auch diverse PvP-Modi (also Spieler-gegen-Spieler) plane. Ansonsten herrschte auf dem Worldwide Invitational Funkstille: Laufen die Mehrspieler-Scharmützel in einer offenen Welt oder in Instanzen ab? »Kein Kommentar!« Bleibt das Battlenet gratis? »Darüber sprechen wir noch nicht.« Wir wagen einen überraschenden Themenwechsel und stellen die wichtigste aller Fragen: Wann kommt **Diablo 3**? »When it's done!« Verdammt, der Mann ist auf alles vorbereitet. **DM**



► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **unbekannt**
► Entwickler **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **unbekannt**

