



Diablo 3

Auf seiner Hausmesse enthüllt Blizzard die dritte Klasse, zudem dürfen wir die Teufelshatz erstmals selbst anspielen.

ab 18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5343

Captain Rumford scheint einen miesen Tag zu haben, was damit zusammenhängen mag, dass sein Kamerad nebenan Leiche um Leiche auf einen Scheiterhaufen wuchtet. Als wir vorbeilaufen, seufzt Rumford: »Nicht noch ein Abenteurer« – und begrüßt uns so zu unseren ersten Schritten in **Diablo 3**. Denn auf der Blizzard-Hausmesse BlizzCon gehen wir im Action-Rollenspiel erstmals selbst auf Monsterhatz und zwar mit allen drei Klassen: dem Barbaren, dem Hexendoktor und dem Zauberer. Moment: dem Zauberer? Stimmt, den dritten Helden haben die Entwickler erst auf der BlizzCon enthüllt, also starten wir gleich als magiebegabte Dame. Wie alle Charaktere gibt's den Hexer in einer männlichen und einer weiblichen Variante. Und damit zurück zu Rumford. Der übellaunige Captain bewacht die Ruinen von Tristram, dem Dorf aus dem

ersten **Diablo**. Nachdem ein Meteor in dessen Kathedrale gekracht ist, regt sich dort wieder das Böse. Das Problem sind aber nicht die Leichen auf Rumfords Scheiterhaufen, sondern jene, die nicht tot bleiben wollen: Als Zombies schlurften sie durchs düstere Umland. Das klingt nach Heldenarbeit, also los, zur Kathedrale!

Zum König gemetzelt

Die Zombies zerbläst unsere Zauberin am liebsten aus der Distanz mit Magiegeschossen. Doch auch im Nahkampf müssen wir uns nicht verstecken, denn der Spruch »Spectral Blade« zerreißt Feinde direkt vor uns mit Energieklingen. Sobald der Hexe das Mana ausgeht, ist sie mangels dicker Rüstung aber äußerst verwundbar. Und während sich die Zauberenergie selbstständig regeneriert, müssen wir unsere Lebenskraft mit den Tränken nachfüllen,

die erledigte Gegner fallen lassen. Die Arznei schlucken wir beim Drüberlaufen automatisch; nur selten finden wir »echte« Elixiere, die wir für Notfälle im Inventar lagern können. Um gesund zu bleiben, müssen wir also Monster schnetzeln – das bringt Tempo.

Beim Kampf gegen die Zombies stoßen wir auch auf die erste Quest: Aus einem Brunnen quiekt ein Mädchen um Hilfe. In der Nähe treffen wir die weinende Mutter, die uns eine Puppe gibt – und erzählt, ihre Tochter sei tot. Tatsächlich: Als wir das Spielzeug dann auf die Zisterne legen, entschwebt ihr der nun befreite Geist der Kleinen; wir verdienen einige Erfahrungspunkte. Vor dem Tor der Kathedrale erwartet uns dann der Hauptauftrag: Wie im ersten **Diablo** liegt dort ein sterbender Abenteurer, der uns vor einem Bossgegner warnt. Diesmal aber nicht vor dem »Butcher«, sondern

vor dem Skelettkönig, den **Diablo**-Veteranen ebenfalls aus dem ersten Teil kennen. Nun treibt der untote Monarch abermals sein Unwesen, wir müssen ihn natürlich aufhalten.

Zum Level kombiniert

In den Katakomben des Gotteshauses lauern Skelette, Zombies und noch mehr Skelette. Die Feindtypen unterscheiden sich wieder deutlich. Knochenmagier etwa erwecken ständig neue Gerippe, also sollten wir sie tunlichst zuerst erledigen. Untote Soldaten wiederum wehren Attacken mit ihrem Schild ab; aus Fettzombies platzen beim Ableben Schleimwürmer. Nett: Je mehr Feinde wir hintereinander umpusten, desto höhere Kombo-Erfahrungsboni spendiert uns **Diablo 3**.

So steigen wir schließlich im Level auf – wohlgemerkt schon auf Stufe sechs, denn in der Pro-



Mit seinem Firebat-Zauber ruft der Hexendoktor einen flammenden **Fledermaus-Schwarm** herbei.



Mit einem quakenden **Krötenschwarm** vergiftet der Hexendoktor eine gehörnte Bestie.



Mit ihrem **Disintegrate-Energiestrahl** zerbläst die Zauberin Gegner zu Energiewolken. Einige weitere Talente der Magier-Dame sehen Sie rechts.

partie starten wir bereits als leidlich erfahrener Recke. Das Charaktersystem funktioniert etwas anders als in **Diablo 2**. Denn die Attribute (Stärke, Geschick, Vitalität, Willenskraft) erhöhen wir nicht mehr per Hand, sie steigen von selbst. Dafür verdienen wir mit jeder Beförderung wieder einen Punkt, den wir in einen dreigeteilten Talentbaum investieren. Die Zauberin etwa spezialisiert sich auf arkane Magie, Sturm-macht oder Beschwörung.

Für jedes dieser drei Fähigkeitsfelder stehen anfangs nur ein Zauber und drei passive Fertigkeiten zur Wahl; je zwei weitere Hexereien und drei passive Kampfkünste schalten wir frei, wenn wir fünf, zehn und 15 Beförderungspunkte in den jeweiligen Talentbaum stecken. Einen Zauber zu lernen, kostet einen Punkt. Weiter können wir den Spruch aber nicht verbessern, zumindest nicht direkt. Denn dafür gibt's die passiven Talente, die wir in je-

weils 15 Stufen ausbauen. Zum Beispiel stärken wir unseren Magiewiderstand, verringern die Mana-Kosten sämtlicher Zauber oder erhöhen den Schaden unserer Eis- und Sturmattacken. Wir verschaffen uns also permanente Boni oder werten Talente auf.

Stromschlag mit Rune

Noch weiter aufrüsten können wir unsere Fähigkeiten mit Runen, die wir von Gegnern erbeuten. Denn jedem Talent dürfen wir eine dieser Magiescheiben zuweisen. Der Zauber »Electrocute« etwa verschießt normalerweise einen Kettenblitz, der von Monster zu Monster springt. Wenn wir den Stromschlag mit einer »Multi-strike«-Rune verknüpfen, trifft er mehr Feinde. Eine »Power«-Rune hingegen steigert seinen Schaden, eine »Lethality«-Rune die kritische Trefferchance. Angenehm: Die Symbole lassen sich jederzeit austauschen und an andere Talente binden, sodass wir unsere Kampfkünste an die Gegner anpassen können. Zum Beispiel nutzen wir die »Power«-Ru-

Entschärfte Version?

Blutfontänen spritzen auf Gruftböden, Zombies zerplatzen zu Fleischklumpen – **Diablo 3** scheut nicht vor heftiger Gewaltdarstellung. Dennoch peilt Blizzard in Deutschland eine Altersfreigabe ab 16 Jahren an und würde das Spiel dafür auch entschärfen. »Das ist kein Problem«, sagt Jay Wilson, »Die Bluteffekte können wir schnell entfernen.«



Frost Nova: vereist alle umstehenden Bestien.



Acid Cloud: zersetzt Gegnergruppen im Säurebad.



Spectral Blade: zerreißt Feinde mit Energieklingen.



Electrocute: Kettenblitz, der von Gegner zu Gegner springt.



Tornado: ruft mörderische Energie-Wirbelstürme herbei.



Static Charge: Blitzfäden wirbeln chaotisch herum.



Arcane Orb: magisches Sprenggeschoss mit Flächenschaden.

Kurz lebe der Totenkönig



Vor der Kathedrale von Tristram liegt ein **verwundeter Abenteurer**, der uns vor dem Skelettkönig warnt.



In der Königsgruft treffen wir erstmals auf den **Geist** des untoten Monarchen, der uns verhöhnt.

ne gegen Einzelfeinde und die »Multistrike«-Rune gegen Gruppen. Das erhöht den taktischen Tiefgang der Monsterhauerei.

Blasen und sprengen

Doch zurück zu unserer Zauberin, die erstmal den »Disintegrate«-Zauber lernt. Talente legen wir wie gehabt auf die linke oder rechte Maustaste; Letzterer dürfen wir nun zwei Fähigkeiten zuweisen, zwischen denen wir per Tab-Taste oder Mausrad wechseln. Weitere Talente verteilen wir auf die Zahlentasten zwischen eins und sechs. Fürs Erste genügt uns aber »Disintegrate«: Wenn wir den Mausknopf gedrückt hal-

ten, entfesselt die Zauberin einen roten Energiestrahler. Der saugt zwar unseren Mana-Vorrat leer, durchschlägt aber auch Gegnergruppen und zerbläst seine Opfer zu Staubwolken. Zudem zertrümmert er Bücherregale, denn viele Objekte sind zerstörbar und zerfallen physikalisch korrekt. Das verschafft den Gefechten einen enormen Kawumm-Faktor, insbesondere mit dem Schockwellen-Talent »Blast Wave«: Unsere Zauberin stürmt mitten in eine Skeletthorde und sprengt sie auseinander. Dabei platzen neben den Knochenmännern auch die umstehenden Tische, Kerzenleuchter und Steingeländer – herrlich!

In **Diablo 3** kracht's also ordentlich. Auch die flüssig animierten (und sehr blutigen) Kämpfe sowie die detaillierten Katakomben wirken stimmig. Lediglich die Bodentexturen in der Außenwelt sehen noch langweilig-matschig aus. Dafür glänzen fast alle Zauber mit ansehnlichen Effekten. Als wir etwa auf Skelett-Bogenschützen treffen, erschaffen wir per »Slow Time« eine Schimmerkuppel, die Gegner und Geschosse verlangsamt. Auf die Zauberin wirkt die Zeitlocke nicht, sodass sie den erlahmten Pfeilen der Fernkämpfer locker ausweichen kann. Danach sprengt sie die Gerippe mit »Arcane Orb«-Kugeln oder lässt

per schickem »Blizzard« Eisspitzen auf sie hageln. Ebenfalls nützlich und ansehnlich ist die »Acid Cloud«, die Gegnergruppen mit einer Säuredusche auflöst.

Belebte Totengruft

Die Levels sind jetzt nicht nur zerstörbar, sondern auch belebter. Zum Beispiel stoßen wir auf Kultisten, die eine Fleischbestie beschwören. Doch das Ritual misslingt, das Monster zerfetzt die Ketzer und geht danach auf uns los. Anderswo klettern Skelette durch Fenster, oder Zombies budeln sich aus der Erde. Kurz gesagt: In **Diablo 3** passiert deutlich mehr als in den Vorgängern, in denen die Monster stets nur blindlings auf uns zustürmten. Auch Quests warten neuerdings mit Skriptsequenzen auf: Gleich nach unserer Ankunft in den Katakomben bekommen wir mit, wie ein Kuttenträger und sein Monsterknecht über den Skelettkönig plaudern: Sie brauchen nur noch seine Krone, um ihn wiederzubeleben. Logisch, die Kopfbedeckung sollten wir tunlichst vor den Finsterlingen finden.

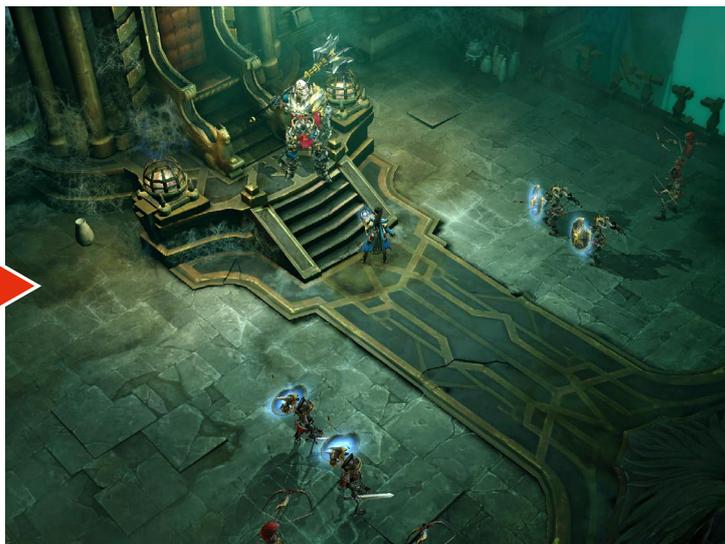
Schließlich erbeuten wir die Krone von einer Gruppe Kultisten, die wir vor der Gruft des Skelettkönigs niedermetzeln. Drinnen erwartet uns der Geist des Monarchen, der vier Magiesäulen zum Leben erweckt, die fortan ein Skelett nach dem anderen beschwören. Also hacken, strahlen, blitzen wir uns durch die Knochenkrie-



Eine **Zauberin 1**, ein **Barbar 2** und ein **Hexendoktor 3** hacken sich durch die Bestien, deren Stärke sich wieder an die Spielerzahl anpasst.



Im selben Atemzug erweckt der Knochenherrscher jedoch vier **Magiesäulen**, die Skelette beschwören.



Nachdem wir die Monumente zerbröselt haben, erwartet uns der Obermottz im **Thronsaal** zum Endkampf.

ger, um die Monumente einzureißen. Schließlich erreichen wir den Thron, auf dem der leblose Skelettkönig hockt. Wir setzen ihm seine Krone auf, prompt fährt der Königsgeist zurück in den Knochenkörper. Doch was geschieht nun?! Der Koloss erhebt sich – und geht mit seinem Riesen-Streitkolben auf uns los! Noch dazu erscheint eine Horde Skelettkrieger, die wir mit dem »Disintegrate«-Energierahl zerblasen. Gleichzeitig weichen wir den wuchtigen,

aber langsamen Hieben des Skelettkönigs aus. Schließlich bomben wir den untoten Obermottz mit Magiekugeln in den Gantod, er bricht zusammen – und damit endet die BlizzCon-Demo.

Sammeln und handeln

Apropos Ausrüstung: Ständig finden wir Belohnungen wie Runen sowie magische Waffen und Rüstungen – kein Wunder, schließlich haben die Entwickler für die BlizzCon-Version die Beuterate stark

erhöht. Magische Fundstücke müssen wir wie in den Vorgängern mit erbeuteten Schriftrollen identifizieren. Das Inventar ist zwar kleiner als zuvor und fasst anfangs lediglich zwölf einzelne Gegenstände (beziehungsweise Stapel von bis zu 20 Tränken oder Schriftrollen). Doch im Spielverlauf erweitern wir es schrittweise auf 40 Plätze, indem wir wie in **World of Warcraft** bis zu vier erbeutete Taschen hinzufügen. Obwohl es in der BlizzCon-Version noch keine Siedlungen gibt, sollen wir Beute wieder bei Händlern verkaufen können. Auch das Stadtportal wird zurückkehren, es soll allerdings anders funktionieren als in den Vorgängern. »Wir wollen verhindern, dass die Spieler während der Bosskämpfe ständig zum Heiler im Dorf und zurück springen«, erläutert der Lead Designer Jay Wilson, nennt jedoch keine weiteren Details.

Wer kommt nun?

Nach unserem Abenteuer als Zauberin stürzen wir uns als Barbar in Nahkämpfe und beschwören als Hexendoktor untote Hundehelfer. Nettes Detail: Jede Klasse wird von Captain Rumford anders begrüßt, der Hexendoktor etwa mit »Was stellst du denn dar?« – ein weiteres Indiz für die belebtere Welt. Die Helden antworten nun sogar, der Hexendoktor etwa mit: »Nur ein Kleingeist lehnt das Neue ab.« Insgesamt soll **Diablo 3** fünf Heldentypen bieten; im Interview mit einem finnischen Kollegen erwähnt Jay Wilson einen »Druiden«. Ob der tatsächlich im Spiel auftaucht, ist allerdings noch unklar. Doch egal, welchen Charaktere Blizzard als Nächstes ankündigt: Wir freuen uns schon darauf, mit ihm an Rumford vorbeizulaufen und einen trockenen Spruch zu hören. Der Mann hat einfach einen miesen Tag. Immer. **GR**



In der Außenwelt legt sich eine **Barbarin** mit einer Horde Skelettkrieger an.



Eine Skriptsequenz: **Kultisten** beschwören ein Monster, das danach auf sie losgeht.

Diablo 3

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2010**
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status zu **30% fertig**

Michael Graf: Was ich bislang von Diablo 3 gespielt habe, gefällt mir ausgezeichnet – vor allem dank der knalligen Physik, des interessanten Runensystems und der lebendigeren Levels. Wie gut die Monsterhatz letztendlich wird, kann ich anhand des kurzen Probispiel-Kapitels aber noch nicht endgültig abschätzen. Bis ich mehr sehe, bleibe ich daher beim »Sehr gut«.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut