

Diablo 3

Der Mönch und die Wüste. Klingt nach einem französischen Kunstfilm, sind aber die jüngsten Enthüllungen zur Monsterhatz von Blizzard.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5343

Neu ist anders. Als Blizzard zunächst auf der Gamescom die Wüste als Landschaftstyp und wenig später auf der Blizzcon den Mönch als Charakterklasse für **Diablo 3** enthüllt, wissen Kenner der Monstermetzel-Serie sofort: beides schon mal dagewesen. Dünenlandschaften durchstreifte man bereits im zweiten Akt von **Diablo 2**; der Glaubenskrieger feierte gar schon 1999 seine Heldenpremiere in **Hellfire**, der Erweiterung zum ersten **Diablo**.

Doch nicht von ungefähr gab der Chefdesigner Jay Wilson vor über einem Jahr im GameStar-Interview die **Diablo 3**-Lösung aus: »Innovation ist überbewertet«. Was sich nicht nur auf Klassen und Areale bezog, sondern auch auf die Spielmechanik. Der dritte Serienteil wird sich – im Wesentlichen – so spielen wie der zweite, der sich – im Wesentlichen – so

spielte wie der erste: Man hackt sich durch die Höllenbrut, lernt Talente, erbeutet Ausrüstung, hackt weiter, lernt wieder, erbeutet wieder, und so weiter.

Ob dieser Reformstau gut oder schlecht ist, wird in der GameStar-Redaktion hitzig diskutiert. »Blizzard fällt nichts ein«, maulen die einen. »Dafür perfektionieren die Entwickler das Spielprinzip«, jubeln die anderen. In Streitpausen haben wir natürlich Zeit gefunden, **Diablo 3** ausführlich zu spielen, sowohl auf der Gamescom als auch auf der Blizzcon, mal im Solo-, mal im Mehrspieler-Modus, mal mit dem Mönch, mal mit den anderen Klassen (Barbar, Magier, Hexendoktor). Das Fazit: **Diablo 3** geizt mit Innovation, nicht aber mit Spaß. Denn schon in der Messeversion gehen die Klickgefechte so flüssig von der Maus, dass es eine Heldenfreude ist.

Kettenschläger

Um den Kampfstil des Mönchs zu beschreiben, genügt ein Wort: Kombos. Der Prügelbruder setzt vorrangig auf Schlagfolgen wie den »Weg der Tausend Fäuste«. Dabei stürmt er auf sein Opfer zu, drischt drauf und entfesselt zum Abschluss eine Schockwelle, die nahe Feinde wegstößt. Wie alle Angriffsketten lösen wir die Kombo mit einem Klick aus, zudem kostet sie kein Mana. So auch die »Lähmende Welle«: Der erste Schlag verlangsamt das Ziel, der zweite erhöht dessen Verletzlichkeit. Schließlich trifft der Mönch mit einem Wirbelhieb alle umstehenden Bestien, um sie lahm und anfälliger zu machen.

Die effektivste Kombo heißt »Fünf-Punkt-Explosion«: Der Mönch verwundet sein Ziel und lässt es mehrere Sekunden lang bluten. Das Opfer, über dessen

Kopf ein Herzsymbol pocht, verliert kontinuierlich Lebenspunkte – doppelt so viele, wenn es sich bewegt. Falls ein Monster während der Blutungszeit stirbt, explodiert sein Körper und schädigt zusätzlich alle nahen Gegner.

Damit erinnert die Attacke an die Kadaverexplosion des Totenbeschwörers aus **Diablo 2**, auch wenn sie deutlich, ähem, »spritziger« ausfällt. Denn während schon bei den anderen Mönchs-talenten literweise Körpersaft fließt, zerplatzen die Gegner beim Fünf-Punkt-Angriff in wahre Blutfontänen. Blizzard könnte daher gezwungen sein, das deutsche **Diablo 3** zu entschärfen (siehe Kasten »Entschärfung« unten).

Ausweichling

Neben den Ein-Klick-Kombos beherrscht der Mönch weitere Spezialmanöver, die rasch seinen knap-



Koop-Fünfkampf im von Kultisten besetzten Alcnarus: Der Mönch 1 und der Barbar 2 stürzen sich ins Getümmel. Eine Zauberin 3 wirft Magiegeschosse, die andere 4 entfesselt Blitze. Der Hexendoktor 5 vertreibt Gegner mit seinem Entsetzen-Zauber und schleudert Feuerbomben.

Entschärfung?

Weil auch die beiden Vorgänger von der USK ab 12 Jahren freigegeben worden waren, liegt nahe, dass Blizzard für **Diablo 3** dieselbe Alters-einstufung anstrebt. Doch dafür müsste der Hersteller das Action-Rollenspiel wahrscheinlich entschärfen, bislang wurden alle Trailer von der USK erst ab 16 Jahren freigegeben. Der Chefdesigner Jay Wilson schloss Kürzungen in einem Interview nicht aus, der offizielle Blizzard-Kommentar lautet: »Diablo 3 ist noch in der Entwicklung, wir haben nichts entschieden.«





Jedes Gebiet bietet passende Gegner: In dieser **Grabeshöhle** legt sich der Mönch mit Skelettkriegern und bizarren Mumien-Monstern an.

pen Mana-Vorrat leeren. Zum Beispiel den »Schlag der Sieben Ebenen«, bei dem er blitzartig um die Gegner huscht und mehrfach zuschlägt. Monstergruppen betäubt er mit dem »Strahlenden Antlitz«, einer Art Blendgranate. Notfalls schützt er sich mit der »Undurchdringlichen Verteidigung«. Dabei verwandelt er seine Waffe in eine Energieblase, die Geschosse reflektiert, etwa Pfeile oder Feuerbälle. Allerdings kann er dabei weder laufen noch angreifen. Um sich Nahkämpfer vom Leib zu halten, zeichnet der Stabschwinger mit dem Zauber »Inneres Heiligtum« eine Rune auf den Boden, die kein Höllendiener betreten kann.

Das wichtigste Mönchscredo lautet nämlich »Nicht getroffen

werden«. Denn obwohl er gut austeilt, schluckt der Stabschwinger längst nicht so viel Schaden wie der zähe Barbar. Deshalb weicht er Hieben aus – umso effektiver, je höher sein Geschicklichkeitswert ausfällt. Wenn er das passive Talent »Gedankenlose Kraft« lernt, schlägt der Prügelpater nach jedem Ausweichmanöver zurück. Dieser automatische Gegenstoß unterbricht nicht die anderen Attacken des Glaubenskriegers, sodass er gleichzeitig zuhauen und kontern kann. Im Kampfgetümmel ist das ausgesprochen nützlich.

Wüstlinge

Und gegen wen kämpft der Mönch? In unserem Fall natürlich gegen

Wüstenbewohner, denn auf der Gamescom und der Blizzcon erkunden wir das Steppengebiet von **Diablo 3**. Dort lauern unter anderem Echsenkrieger, die mit zwei Schwertern anstürmen oder sich hin und her teleportieren, um Attacken zu entgehen. Überdies treffen wir auf Derwische, die mit wirbelnden Klingeln herumkreiseln. Und auf Dünenhaie, also Schuppenmonster, die sich durch den Sand graben. Und in Höhlen und Gräbern erwarten uns Skelettkrieger sowie Schlangwesen.

(Bl)Ödnis

Einen Auftrag bekommen wir in **Diablo 3** auch: Wir sollen seltsame Vorgänge in der Stadt Alcaranus untersuchen. Auf dem Weg dorthin durchreisen wir in der Vorversion hauptsächlich triste Sand- und Felsgebiete, in denen hie und da mal Ruinen oder Monsterlager stehen. Da wünschen wir uns mehr optische Abwechslung.

Dafür lockern Nebenaufgaben die Monsterjagd auf. Im Koop-Modus klettert unser vierköpfiger GameStar-Heldentrupp in ein Grab hinab, das gerade einstürzt. Wir haben drei Minuten Zeit, um Schätze zu sammeln und wieder nach draußen zu fliehen. Das misslingt jedoch, weil Michael Graf und Michael Obermeier – deren Namen hier zur öffentlichen Schande genannt werden – statt



Lähmende Welle: Angriffskette, die nahe Feinde schwächt.



Weg der Tausend Fäuste: Combo mit Abschluss-Schockwelle.



Schlag der Sieben Ebenen: blitzartige Schlagfolge.



Strahlendes Antlitz: blendet alle Gegner im Umkreis.



Inneres Heiligtum: Bannkreis, den kein Feind betreten kann.



Undurchdringliche Verteidigung: reflektiert Geschosse.



Fünf-Punkt-Explosion: lässt Gegner erst bluten, dann platzen.



Neben seinem Kampfstab darf der Mönch auch **Faustklingen** (kleines Bild, Konzeptzeichnung) einsetzen.

zum Ausgang zum verschlossenen Eingang rennen und sterben. Quest gescheitert, Beute weg, blöd. Immerhin wissen wir

nun, dass gefallene Helden am letzten (automatisch gespeicherten) Kontrollpunkt auferstehen. Und zwar ohne jede Strafe.

Rucksacksorgen

Anderswo stoßen wir auf ein Mädchen, das von Kultisten an einen Pfahl gefesselt wurde. Wir

retten die Ärmste, doch sie erplatzt trotzdem zur Giftwolke. Mit ihren letzten Worten trägt sie uns auf, in ihr Heimatdorf zu wandern.

Sanctuario Die Welt von Diablo

1 Reich des Schreckens



Die Barbaren-Heimat wird verwüstet, als **Tyrael** im Diablo-2-Addon den Weltenstein zerstört. Viele Fans glauben, dass der Engel zum Bösewicht mutiert.

2 Xiansai



Der Name dieses Inselreichs deutet darauf hin, dass es in Diablo 3 eine asiatische Zivilisation gibt. Zumal auch die **Zauberin** fernöstlich aussieht.

3 Scosglen



In der Heimat der Druiden könnten Sie wie im Diablo-2-Addon **versneite Gebiete** erkunden. Noch steht jedoch nicht fest, ob Sie dorthin reisen.

4 Caldeum



Seltsam: Die Hauptstadt des Wüstenreichs Kehjistan wirkt auf älteren Konzeptzeichnungen wie eine **Prachtmetropole** (oben), auf jüngeren wie ein **Steppendorf** (unten). In jedem Fall reisen Sie dorthin.

12 Westliche Königreiche

Die drei Königreiche **Westmark**, **Khanduras** und **Entsteig** werden wohl eine Rolle spielen. Warum sollten sie sonst so detailliert verzeichnet sein?

11 Neu-Tristram



Das Startdorf des ersten Serienteils wurde neu aufgebaut, hier wird die Handlung beginnen: Ein Meteor kracht in die **Kathedrale**, Monster sprudeln heraus.

10 Das Kloster

Das **Zuhause der Jägerinnen** wurde von der Dämonin Andariel zerstört. Nun lebt dort nichts mehr – ein Klosterbesuch in Diablo 3 scheint unwahrscheinlich.

9 Lut Gholein



Die **Wüstenstadt** aus Diablo 2 dürfte keine Rolle mehr spielen. Schließlich liegt schon Caldeum in der Wüste – und zwei Steppenorte wären uninspiriert.

8 Skovosinseln



In den Säulentempeln und an den Sandstränden der griechisch angehauchten **Inselheimat der Amazonen** dürfen Sie in Diablo 3 auf Monsterhatz gehen.

7 Die Marschen



Ob Sie dieses Feuchtgebiet erkunden, ist noch unklar. Die Zeichnung eines **Baumschreins** deutet allerdings auf eine Sumpf- oder Dschungelumgebung hin.

6 Kurast



Die **Dschungelstadt** aus Diablo 2 wird wohl nicht auftauchen, ihr Hausdämon Mephisto wurde besiegt. Aus dem nahen Torajan stammt der Hexendoktor.



Ein männlicher Magier zerbläst Skelettkrieger mit seinem **Schockwellen-Zauberer**.



Die Barbarin stößt auf **Gefallene**, schwächliche Mini-Dämonen inklusive Häuptling (unten Mitte).

Dessen Bürgermeister berichtet, dass noch mehr Frauen verschwunden seien. Also suchen wir das kleine Kultistenlager, um die Kuttenträger samt ihrem Anführer auszuschalten. Zur Belohnung gibt's eine magische Waffe für jedes Gruppenmitglied.

Die Idee, dass jedes Beutestück wie in **World of Warcraft** nur einen Inventar-Platz belegt, hat Blizzard übrigens verworfen. Stattdessen funktioniert der Rucksack wie in **Diablo 2** und den meisten anderen Action-Rollenspielen: Der Platzbedarf richtet sich nach der Größe; eine Rüstung etwa belegt sechs, ein Schwert drei Fächer. Allerdings können wir zusätzliche Taschen kaufen, um den Stauraum zu erweitern. Damit haben die Entwickler nach eigener Aussage einen Wunsch der Fans erfüllt. Doch weil eine Automatikfunktion à la **Sacred 2** fehlt, müssen wir unsere Besitztümer ständig von Hand sortieren, um sie optimal zu verteilen – nervig.

Dreikampf

Schließlich kämpfen wir uns bis Alcamus vor. Die »seltsamen Vorgänge« entpuppen sich als Heer von Kultisten, das die Stadt überannt hat. In den verheerten Gassen lauern Scharen von Kuttenträgern, die Feuerkugeln werfen oder Klauenkrieger auf uns hetzen. Auf dem von gepfählten Bewohnern gesäumten Dorfplatz stellen wir schließlich die Endgegner: drei Magier, die Echsenzombies beschwören und Magiegeschosse schleudern. Wir metzeln drauflos, bis der letzte Obermottz zu Boden sinkt. Sieg!

Spektakel

Sonderlich komplex fällt unsere Hauptaufgabe folglich nicht aus, diese Schwäche erbt **Diablo 3** von den Vorgängern. Dafür sind die

Die Klassen

Bislang hat Blizzard **vier Klassen** enthüllt, insgesamt soll's fünf geben. Jede davon bietet eine männliche und eine weibliche Variante.



Barbar



Der zähe Haudrauf springt wie in **Diablo 2** mitten ins Getümmel und schlägt mit zwei Waffen zu.

Mönch



Mit Kombos richtet der Prügelbruder viel Schaden an, er ist aber verwundbarer als der Barbar.

Hexendoktor



Der Voodoo-Priester ähnelt dem Totenbeschwörer aus **Diablo 2** und ruft Zombie-Hunde herbei.

Zauberer



Statt Feuerbällen wirft der Hexer Magiekugeln, erinnert aber sonst an die Zauberin aus **Diablo 2**.

Wer fehlt?

Wir gehen fest davon aus, dass es in **Diablo 3** eine Fernkampfklasse mit Bogen oder Armbrust geben wird, analog zur Amazone aus dem Vorgänger (Bild). Schließlich sollte zumindest ein Held auf Distanz aussteilen können, ohne auf Zaubersprüche angewiesen zu sein.



Gefechte schön knallig, vor allem im Koop-Modus hagelt es Effekte. Was macht die Magierin? Schleudert Sprengkugeln, zerbläst Skelette mit Schockwellen, vereist Echsen per Frostnova und beschwört Energiekuppeln, die Geschosse verlangsamen und das Ausweichen erleichtern. Der Barbar? Hüpfert mitten ins Kultistengebümmel und hackt mit zwei Äxten um sich. Der Mönch? Blendet

untote Echsen, lässt sie in Blutfontänen bersten. Der Hexendoktor? Beschwört Zombie-Hunde und schlägt mit seinem Angstzauberer Schlangenmonster in die Flucht, um ihnen magische Molotow-Cocktails in den Rücken zu pfeffern. Und ständig wirbeln Echsenkrieger in Abgründe, zerplatzen Skelette, brechen Säulen zusammen, kurz: Es kracht allerorten. Und zwar flüssig animiert.

Dieses Effekt- und Physik-Feuerwerk spielt sich locker und unkompliziert, aber nicht anspruchslos. Magier etwa sollten den Nahkampf scheuen, sonst droht der Heldentod. Nun kann man spekulieren, dass Blizzard das Spektakel, den Krawallfaktor nur gesteigert habe, um über die mangelnde Innovation hinwegzutäuschen. Doch wie auch immer: Es funktioniert – und macht Spaß. **GR**



In der tristen Wüstenruine traktiert der Hexendoktor einen **Dünehai** mit Sprengkröten.

Diablo 3

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2011**
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status zu **50% fertig**

Michael Graf: Okay, die Wüste könnte eindrucksvoller aussehen, die Quests gewinnen keine Originalitätspreise. Doch ein Action-Rollenspiel lebt nun mal vorrangig vom exzellenten Spielfluss. Und hier bestätigt **Diablo 3** den guten Eindruck, den ich auf der letztjährigen Blizzcon hatte: Die Knallgefechte fließen schon jetzt so verteuftelt gut, dass ich die Maus gar nicht mehr loslassen möchte.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut