

Diablo 3

Die neuen Handwerker - und 20 weitere Dinge, die Sie über Blizzards Action-Rollenspiel wissen müssen. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Starcraft 2, GS 10/10: 90 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 50% fertig

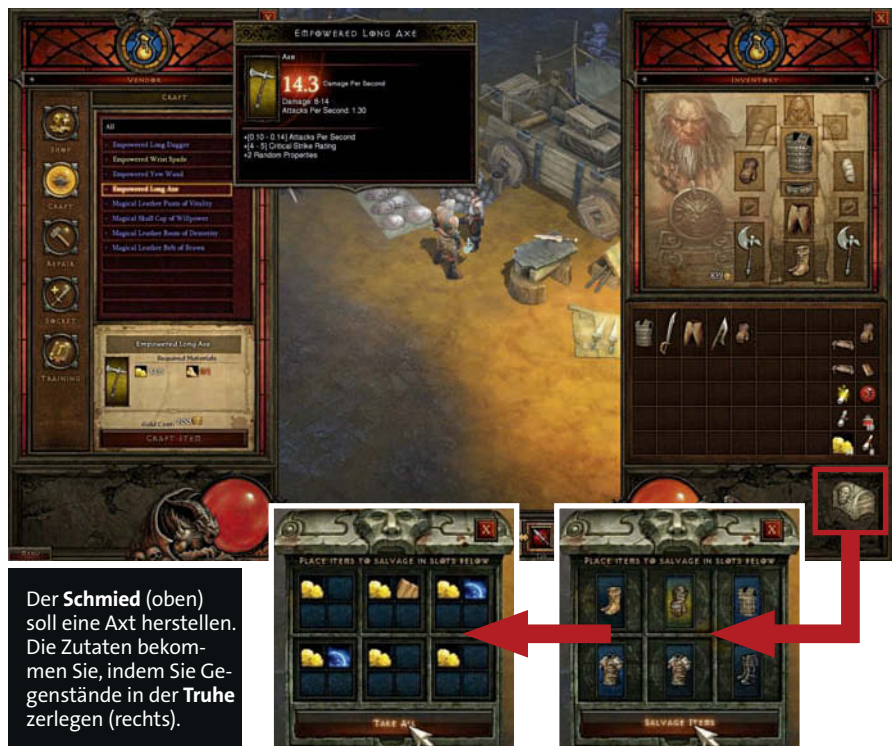
GameStar.de: Quicklink: 7027

Die Handwerker

Ein echter Held bastelt keine Gegenstände, er kämpft! Trotzdem können Sie in **Diablo 3** Ausrüstung herstellen, und zwar bei den Handwerkern. Diese Händler schließen sich Ihrem Monsterjäger im Handlungsverlauf nach und nach an, wenn Sie einige Aufträge für sie erledigen. Auf's Schlachtfeld folgen Ihnen die Bastler freilich nicht, sie warten brav im nächsten Dorf. Die drei Typen:

- ✦ **Der Schmied** stellt Waffen sowie Rüstungen her, außerdem kann er Gegenstände mit Sockeln versehen. Darin setzen Sie dann Edelsteine ein, die der Ausrüstung magische Boni verleihen.
- ✦ **Der Juwelier** schmiedet magischen Schmuck (Ringe, Amulette) und kann mehrere gleichwertige Edelsteine zu höherwertigen kombinieren. So erzeugen Sie auch Juwelen der Qualitätsstufen 6 bis 14, die sich nicht erbeuten lassen. Noch dazu darf der Juwelier bereits eingesetzte Klunker wieder aus gesockelten Gegenständen entfernen.
- ✦ **Die Mystikerin** ist für Verzauberungen zuständig, mit denen Sie normalen Gegenständen besondere magische Eigenschaften verleihen. Zudem stellt sie Stäbe und andere magische Ausrüstung her.

Für alle Gegenstände müssen Sie zunächst Rezepte und Zutaten erbeuten. An Letztere kommen Sie, indem Sie Ausrüstung zerlegen. Einige besonders wertvolle Rohstoffe gibt's allerdings nur von starken Gegnern. Die eigentliche Bastelaktion dauert dann nur Sekunden, die Eigenschaften des erzeugten Gegenstands werden ausgewürfelt – sodass die Bastelei dem Glücksspiel aus **Diablo 2** ähnelt. Jeder Handwerker kann zudem in fünf Stufen aufsteigen. Hierzu müssen Sie lediglich eine besonders große Rohstoffmenge bei ihm abliefern. Und je besser der Händler, desto besser seine Erzeugnisse – darunter einige der mächtigsten Gegenstände im Spiel.



Der **Schmied** (oben) soll eine Axt herstellen. Die Zutaten bekommen Sie, indem Sie Gegenstände in der **Truhe** zerlegen (rechts).



Die **Stufenaufstiege** der Handwerker wirken sich auch optisch aus.

+ Stärken

- + bereits jetzt exzellenter Spielfluss
- + klasse inszenierte Schnitzelkämpfe
- + Handwerk als Zusatz-Motivation

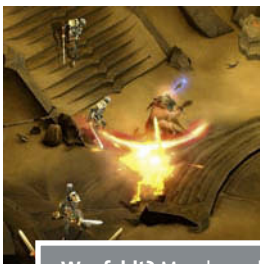
⊖ Schwächen

- wenig originell
- simple Quests

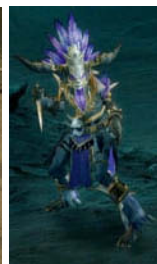
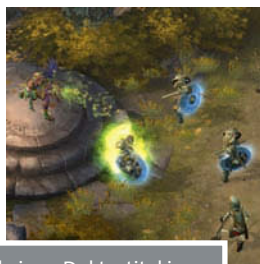
Die Klassen

Diablo 3 soll fünf Klassen bieten, vier davon hat Blizzard bereits enthüllt. Jede davon gibt's in einer männlichen und einer weiblichen Variante, das Geschlecht wählen Sie zu Spielbeginn.

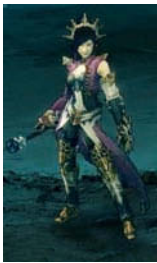
Hexendoktor: Der Voodoo-Priester schleudert Flammen- sowie Giftcocktails und beschwört Zombie-Hunde. Am ehesten ähnelt er dem Totenbeschwörer aus Diablo 2.



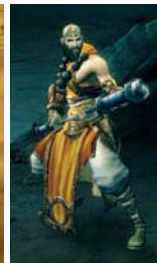
Barbar: Wie in Diablo 2 springt der Muskelmann am liebsten mitten in die Monstroschar, um sich dann mit kräftigen Rundumschlägen wieder herauszuhacken.



Wer fehlt? Man braucht keinen Dokortitel in Rollenspiel-Design, um zu merken, dass unter den bislang vorgestellten Helden ein klassischer Fernkämpfer fehlt. Einer, der mit Bogen oder Armbrust auf Distanz austeilte, ohne auf Hexerei angewiesen zu sein. Außerdem umfasst die Heldenriege noch keinen Gestaltwandler. Also ein Jäger-Druide? Ende Oktober dürfte es auf der Blizzcon weitere Infos geben.



Zauberer: Mit seinen Hexereien fräst der Magiemeister Lücken in Gegnergruppen. Sein Paradespruch ist der »Disintegrate«-Strahl, der Bestien verpuffen lässt.



Mönch: Nach Shaolin-Tradition kloppt sich der Prügelpater mit dem Stab oder mit Faustklingen durch die Höllenscharen. Bei Kombo-Attacken richtet er viel Schaden an.

Die Talente



Bei der Kombo »Lähmende Welle« verlangsamt der Mönch sein Ziel und schlägt dann um sich.

Blizzard baut das Talentsystem gerade um. Bereits jetzt steht fest, dass es keine klassischen Talentbäume mehr gibt. Denn die Entwickler möchten nicht, dass man Punkte in »nutzlose« Fertigkeiten stecken muss, um zur gewünschten Fähigkeit zu gelangen. Wahrscheinlich dürfen Sie Talente direkt lernen, sobald Sie die zugehörige Charakterstufe erreichen. Pro Klasse wird es über 40 Fähigkeiten geben, darunter rund 20 aktive, also Zauber und Attacken. Die anderen Fertigkeiten spendieren Ihnen passive Boni, etwa zur kritischen Trefferchance. Gut möglich, dass sich der Barbar wieder auf bestimmte Waffengattungen spezialisieren kann. Dass sich die Talentwahl auf das Aussehen Ihres Monsterjägers auswirkt, war aber nur ein leeres Gerücht. Dafür wird es für jede Klasse ein eigenes Energiesystem geben, der Zauberer etwa nutzt für seine Zauber »arkane Macht« – die dem klassischen Mana entsprechen dürfte. Der Barbar sammelt beim Draufhauen Wut, mit der er Spezialschläge auslöst. Und der Mönche häuft durch Kombos »Spirit«-Punkte an. Die braucht er für manche Talente, darunter Flucht-Manöver.

Die Quests

Gemäß der Action-Rollenspiel-Tradition gewinnen die Aufgaben von **Diablo 3** keine Komplexitätspreise. In den spielbaren Versionen bekamen wir stets Simpelmissionen à la »Gehe in die Wüstenstadt« und »Erschlage den Skelettkönig«. Neben Story-Quests wird es auch wieder Nebenaufgaben geben, über die Sie beim Erkunden zufällig stolpern. Diese optionalen Aufgaben fallen teils mehrstufig aus. Zum Beispiel befreien Sie ein Mäd-

chen aus den Klauen von Wüstenkultisten. Die Kleine stirbt zwar, bittet Sie aber vorher, ihr Heimatdorf zu besuchen. Dessen Bürgermeister berichtet, dass noch mehr Frauen entführt wurden – also auf zur Rettung! Ein andermal stoßen Sie auf ein Höllentor. Wenn Sie es schließen, meldet **Diablo 3** prompt, dass es in der Umgebung noch drei weitere Flammenpfoten gibt. Wer mag, kann die dann ebenfalls versiegeln.



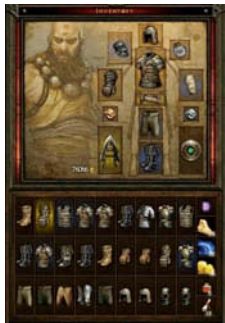
Für Zauber wie die **Frostnova** nutzt die Zauberin »arkane Macht«, ein Pendant zum alten Mana.

Die Charakterwerte

In **Diablo 3** dürfen Sie keine Punkte mehr in die Charakterwerte investieren, denn Stärke, Vitalität & Co. erhöhen sich bei Levelaufstiegen automatisch. Damit Sie Ihren Charaktere trotzdem individuell ausbauen können, hatte Blizzard mit dem so genannten »Talisman« experimentiert. In dieses Kreismenü konnte man Edelsteine einsetzen, um Charakterwerte zu steigern. Zuletzt wurde es um den Talisman jedoch still. Der Chefdesigner Jay Wilson verspricht bislang nur »ein System, das die Attributpunkte-Verteilung ersetzt«.



Die Ausrüstung



Der klassische Sammelwahn wird in **Diablo 3** eingeschränkt. Denn Blizzard hat angekündigt, dass Sie in der Fortsetzung weniger Gegenstände erbeuten als in **Diablo 2**, darunter aber immerhin mehr magische und damit nützliche. Zu den bekannten Kleidungsstücken kommen nun zusätzlich Hosen, Armschoner und Schulterpanzer. Im Inventar (siehe links) belegen Waffen und Klamotten je zwei Plätze. Tränke, Handwerker-Materialien und Schriftrollen brauchen je ein Feld und lassen sich zudem stapeln.

Ob es Rüstungs-Sets geben wird, steht noch nicht fest. Die Zauber aus **Diablo 2**, die Sie im Inventar herumtrugen und die Ihre Werte steigerten, streicht Blizzard komplett. Dafür können Sie Ihre Rüstung nun färben, damit sie einheitlicher aussieht.

Die Stadtportale



Die Stadtportale, mit denen Sie in den Vorgängern in die Siedlung springen konnten, gibt es in **Diablo 3** nicht mehr. Stattdessen sollen in der Spielwelt mehr Teleport-Wegpunkte stehen. Außerdem müssen Sie seltener in die Stadt zurückkehren, weil Sie Beute auf dem Schlachtfeld zu Handwerks-Rohstoffen zerlegen können. Zusätzlich verspricht der Lead Designer Jay Wilson »weitere Features«, die Stadtbesuche überflüssig machen. So erwähnt er in einem Interview »Schriftrollen des Reichtums«, die Ausrüstung in Gold umwandeln.



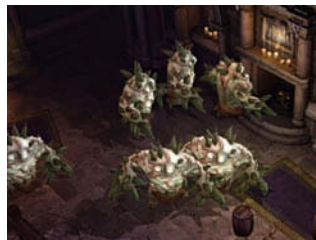
Sieht so eine »Schriftrolle des Reichtums« aus?

Die Gegner

Angesehen von den (angeblich mehrstufigen) Endkämpfen der vier Akte werden Sie in **Diablo 3** auf vier Feindtypen treffen.



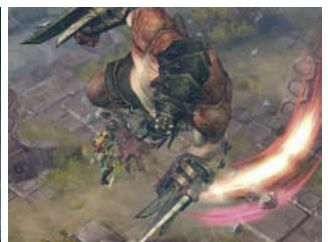
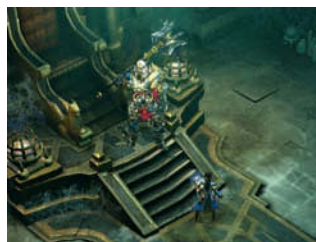
Normale Gegner wie die dämonischen Gefallenen (links) und die Skelette sind vergleichsweise einfach zu besiegen.



Champions sind stärkere Varianten normaler Monster – hier etwa mopsige Unbegrabene (links) und Khazra-Ziegenmenschen.



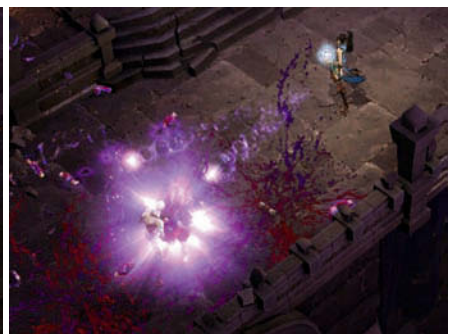
Seltene Gegner sind Monster »Helden«, die Zufallsnamen tragen. Links ein Knorriger Wandler, rechts eine beschworene Bestie.



Einzige Monster treffen Sie in Haupt- und Nebenaufträgen, etwa den Skelettkönig (links) oder das Riesen ... Krabben ... Ding.

Die Runen

Jedem Spezialangriffen und jeder Hexerei können Sie in **Diablo 3** eine Rune zuweisen, mit der Sie die Wirkung des Angriffs anpassen. Eine »Rune der Vervielfältigung« etwa verwandelt einen einfachen Strombolzen in einen Mehrfach-Blitz. Außerdem gibt es Zauberzeichen, die Schadensarten ändern, etwa von Feuer zu Gift. Das hilft, wenn die Gegner auf höheren Schwierigkeitsstufen gegen bestimmte Attacks immun sind.



Der Zauber »Magisches Geschoss« (links) mit »Rune der Vervielfältigung« (Mitte) und »Rune der Zerstörung« (rechts, verleiht Sprengschaden).

... macht glücklich

Die Konkurrenten

Torchlight 2



Nach dem Erfolg von Torchlight (Bild) werbelt Runic Games bereits an der Fortsetzung,

diesmal mit weitläufigen Oberwelten sowie einem Mehrspieler-Modus, in dem die vier neuen Heldenklassen mit- oder gegeneinander antreten können. Klingt gut!

Termin: 1. Quartal 2011

Mythos



Das ehemalige Projekt der untergegangenen Flagship Studios (Hellgate: London)

wird nun in Südkorea zur Free-to-Play-Monsterhatz mit Item-Shop umgemodelt. Rund 85 Prozent der Inhalte sollen allerdings auch gratis zugänglich sein.

Termin: 1. Quartal 2011

Mytheon



Nicht nur der Name, auch das Spielprinzip erinnert an Mythos: Mytheon ist ebenfalls ein

Free-to-Play-Abenteuer. Nach der offenen Beta wurde nun allerdings der Entwickler gewechselt – ein böses Omen.

Termin: 1. Quartal 2011.

Dungeon Siege 3

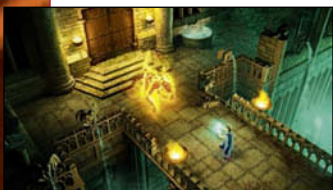


An der Fortsetzung arbeitet nicht mehr der ursprüngliche Entwickler Gas Powered

Games, sondern Obsidian (Alpha Protocol). Außerdem steuern Sie nun einen Einzelkämpfer samt KI-Begleitern, nicht mehr eine sechsköpfige Heldengruppe.

Termin: 2011

Demonicon



Auch wenn es so aussieht, ist das Abenteuer im Das-Schwarze-Auge-Universum kein

Diablo-Klon, sondern ein klassisches Rollenspiel. Nach finanziellen Turbulenzen geht die Entwicklung nun endlich weiter.

Termin: 2011

Der Mehrspieler-Modus



Neben der gemeinsamen Monsterjagd bietet **Diablo 3** auch PvP-Kämpfe.

Dass **Diablo 3** einen Koop-Modus für die Haupthandlung bieten würde, war klar. Schließlich setzten bereits die Vorgänger Maßstäbe in Sachen gemeinsame Monsterhatz. Deshalb wird Blizzard nichts am Erfolgsrezept ändern. Neu ist hingegen, dass es auch einen PvP-Modus geben soll, in dem die Spieler gegeneinander antreten.

Die Addons

Der Chefdesigner Jay Wilson hat verlautbart, dass Blizzard schon jetzt über Addons zu **Diablo 3** nachdenkt. Folglich wird die Monsterjagd wohl ein offenes Ende bieten. Als wir ihn auf der Gamescom auf DLCs, also herunterladbare Mini-Erweiterungen ansprechen, freut sich Wilson: »Ich liebe DLC!« Das deutet darauf hin, dass Blizzard **Diablo 3** mit Mini-Addons erweitern wird. Man darf also gespannt sein, ob für die Teufelshatz ein großes Addon-Paket erscheint oder viele kleine Download-Episoden.

Die Online-Aktivierung

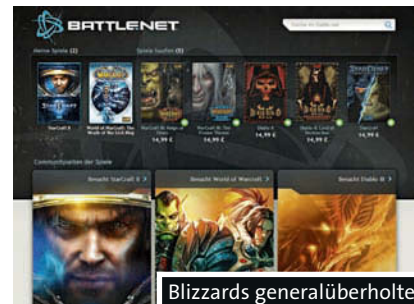
Wie für **Starcraft 2** brauchen Sie auch für **Diablo 3** ein Benutzerkonto bei Blizzards Online-Plattform Battlenet, wo Sie das Spiel registrieren müssen. Dadurch lässt sich die Teufelshatz auch nicht mehr weiterverkaufen. Mehrspieler-Parteien werden nur über das Battlenet laufen, einen LAN-Modus plant Blizzard nicht. Wir gehen aber davon aus, dass Sie das Solo-Abenteuer wie in **Starcraft 2** offline bestreiten können.

Die Story

Diablo 3 spielt 20 Jahre nach dem zweiten Teil. 20 Jahre, nachdem die Höllenbrüder Diablo, Mephisto und Baal besiegt wurden. 20 Jahre, nachdem der Erzengel Tyrael den von Baal verseuchten Weltstein zerschmettert hat. Nach langer Friedenszeit kracht nun plötzlich ein Meteor in die Kathedrale von Tristram, den Schauplatz des ersten **Diablo**. Aus dem Krater krabbeln neue Monstertscharen, ein Held ist gefragt! Ob der Titlediabe wieder als Endgegner antritt, ist unklar, aber sehr wahrscheinlich. Ebenfalls spannend bleibt die Frage, was aus Tyrael wird. Dass der Himmelskrieger in **Diablo 3** auftaucht, hat Blizzard bereits bejaht – fragt sich nur, ob als Helfer oder als böser Racheengel. Mutiert Tyrael sogar zu **Diablo**? Der Höllenbruder dürfte ja gar nicht mehr auf Erden wandeln, nachdem in **Diablo 2** sein Seelenstein zerklüftet wurde ...



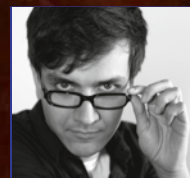
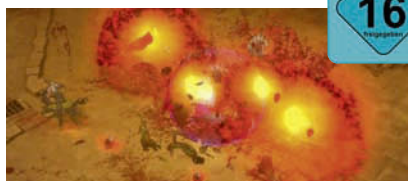
Erzengel **Tyrael**: Freund oder Feind? (oben) Auch **Diablo 3** erzählt seine Story mit **Renderfilmen**. (unten)



Blizzards generalüberholtes **Battlenet**.

Die Altersfreigabe

Die beiden Vorgänger hatte die USK ab 16 Jahren freigegeben, und auch **Diablo 3** ist auf einem guten Weg dahin. Denn bislang haben die deutschen Jugendschützer sämtliche Trailer und auch die diesjährige Gamescom-Version mit dem 16er-Siegel bedacht. Die Chancen stehen also gut, dass **Diablo 3** ungeschnitten in den hiesigen Handel kommt, auch wenn mehr Monsterblut spritzt als in den Vorgängern.



Es fließt wie früher

Michael Graf,
Redakteur,
micha@gamstar.de

Die Handwerker ergänzen **Diablo 3** gut, weil sie im späteren Spielverlauf wertvolle Ausrüstung basteln dürften. Und auch wenn Blizzards Teufelshatz keine Originalitätspreise gewinnt, kann ich's kaum erwarten, endlich in den Höllenkrieg zu ziehen. Denn selbst die unfertigen Versionen, die ich bislang gespielt habe, entfalten bereits den legendär guten **Diablo**-Spielfluss. Blöd nur, dass ich schlimmstenfalls noch bis 2012 auf den Schnitzel-Startschuss warten muss. Immerhin soll's Ende Oktober auf der Blizzcon viele neue Infos geben, wir halten Sie auf dem Laufenden.

Potenzial: Sehr gut