# Diablo 3

**Wir verraten, wie sich der neue Dämonenjäger spielt, wie das generalüberholte Charaktersystem und die PvP-Kämpfe funktionieren – und wie viel Spaß Blizzards Monsterhatz schon jetzt macht.** Von Michael Graf und Daniel Matschijewsky

**Angespielt**

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 60% fertig**

## ⊕ Stärken

+ herausragender Spielfluss
+ komplexes Charaktersystem
+ effektreiche Kämpfe

## ⊖ Schwächen

- noch unausgereifte Balance
- PvP-Kämpfe wirken aufgesetzt

## Videos auf DVD

Wir kämpfen uns mit dem auf der Blizzcon frisch angekündigten **Dämonenjäger** durch Diablos Monsterhorden und zeigen, welche Tricks der Bursche (oder die Dame) auf Lager hat. Außerdem werfen wir einen Blick auf den neuen **PvP-Modus** von Diablo 3 und das kooperative Spiel.

Am Ende der knapp halbstündigen Blizzcon-Demo von **Diablo 3** müssen wir grinsen. Denn Blizzards Action-Rollenspiel versetzt unseren Dämonenjäger – die neu angekündigte Heldenklasse – zum Abschluss in einen leeren Level, in dem wir über ein riesiges **Diablo**-Logo latschen und von einem flammenden Meteor erschlagen werden. Unser Dämonenjäger zerfällt zu einem Aschehäufchen, und das Programm meldet lapidar: »Du wurdest vom Ende der Demo getötet.« Schade eigentlich, denn davor haben wir einiges erlebt und viel Neues erfahren. Vor allem natürlich über den Dämonenjäger, der den Feindeshorden aus der Distanz mit Bögen oder Armbrüsten einheizt, was schon jetzt einen Mordsspaß macht. Schade nur, dass das nicht auch für den ebenso neu hinzu gekommenen PvP-Modus gilt.

Doch erst mal zurück zum Dämonenjäger. Seit unserer letzten Blizzcon-Preview hat Blizzard das Talentsystem von **Diablo 3** radikal überarbeitet. So gibt es keinen klassischen Talentbaum mehr, wie man ihn aus dem Vorgänger kennt. Stattdessen darf unser Held zwar bis zu 30 aktive Talente erlernen, aber nur insgesamt sieben davon gleichzeitig nutzen. Das erinnert ein wenig an **Guild Wars**. Zudem stehen die Fertigkeiten-Slots nicht von Beginn an zur Verfügung, sondern werden nach und nach freigeschaltet. Sieben nutzbare Fertigkeiten? Das klingt nach wenig, allerdings dürfen wir unsere Talentwahl jederzeit rückgängig machen, wenn etwa die Zusammenstellung nicht optimal war. Wie genau diese »Respec«-Funktion aussehen wird, steht noch nicht fest. Derzeit experimentieren die Entwickler mit den so genannten »Tomes of Respec«, also mit Büchern, die wir im Spielverlauf erbeuten und mit denen wir alle Talentpunkte neu verteilen dürfen. Apropos Talentpunkte: Bei jedem Levelaufstieg verdienen wir einen dieser Zähler, mit dem wir entweder eine neue Fähigkeit lernen oder eine bestehende in fünf Stufen aufwerten.

> **»Die Blizzcon-Demo hat uns getötet«**

Neben jeder Menge Monstern warten in den Dungeons auch **fiese Fallen**, etwa diese Riesen-Hackebeile.

Neben aktiven Kampftalenten verfügt jede Klasse über bis zu 30 passive Fertigkeiten, mit denen wir die Charakterwerte erhöhen. So ersetzt Blizzard die klassische Attributspunkte-Verteilung. Die passiven Fertigkeiten dürfen wir allerdings nur bei ungeraden Levelaufstiegen (etwa auf Stufe 5 oder 7) erhöhen. Zudem ist unsere Wahl hier endgültig, eine »Respec«-Funktion gibt es (noch) nicht. Außerdem sind die passiven Talente noch nicht an Level-Voraussetzungen gekoppelt. Wer möchte, der kann gleich mit den ersten drei Punkten seine Kampfkraft um happige 75 Prozent steigern. Wir hoffen, dass Blizzard hier noch nachbessert. Neben den aktiven und passiven Talenten gibt's in **Diablo 3** noch weitere Wege, den Charakter an die bevorzugte Spielweise anzupassen. Das wichtigste neue Spielelement ist der Talisman, der im Inventar direkt neben der Helden-Anziehpuppe prangt. In dieses Minimenü können wir so genannte »Charms« einbauen, also Monstertrophäen wie Zähne oder Knochen, die unsere Kampfwerte verbessern, beispielsweise die Chance auf kritische Treffer. Bis zu fünf solcher Charms können wir in den Talisman einsetzen, um unseren Helden zu verbessern. Wie alle anderen Gegenstände erbeuten wir die Charms von Monstern oder als



Die Blizzcon 2010 hatte 27.000 Besucher, 7.000 mehr als im vergangenen Jahr.

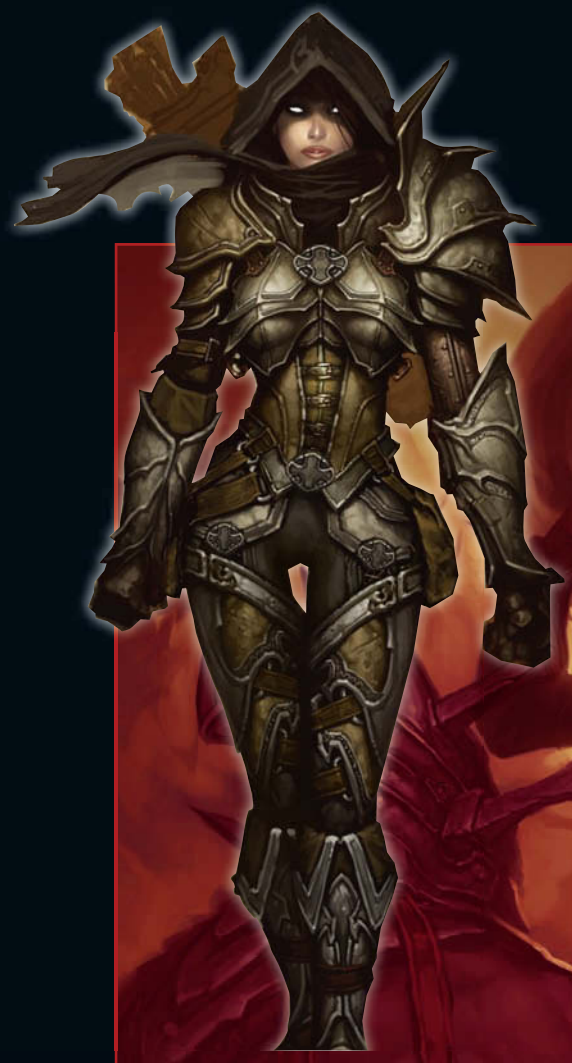
Die **Dämonenjägerin** ist eigentlich ein Fernkämpfer. Wir retten uns durch das Talent »Klingenfächer«.

Praktisch: Herumliegende **Gegenstände** sammelt unser Held nun durch bloßes Drüberlatschen ein.

Die **Kultisten** heilen ihre Untergebenen aus der Distanz. Wir sollten sie daher als Erstes ausschalten.

Einer gegen alle. Mit der frisch angekündigten **Dämonenjägerin** kämpfen wir uns durch allerhand fieses Gesocks.

Quest-Belohnungen. Bereits aus **Diablo 2** bekannt sind die Edelsteine, mit denen wir gesockelten Gegenständen magische Eigenschaften bescheren. Ein Topas in einer Rüstung etwa erhöht unsere Vitalität. Neu in **Diablo 3** ist, dass wir beim Juwelier (einem Handwerker in der Stadt) auch eigene Edelsteine herstellen können. Das dürfte für zusätzliche Individualisierungsmöglichkeiten und damit für mehr Langzeitmotivation sorgen. Hinzu kommen die bereits bekannten Runen, mit denen wir die Wirkung einzelner Zaubersprüche anpassen. Mit einer »Rune der Zerstörung« etwa richtet unser Feuerpfeil zusätzlich Explosivschaden an. Mit manchen Zauberzeichen lässt sich sogar der Schadenstyp eines Zaubers ändern, beispielsweise von Feuer zu Gift. Das hilft,



## Die Dämonenjägerin

Auf der Blizzcon reihte sich der Dämonenjäger in die nun finale Heldenriege von **Diablo 3** ein. Wir stellen seine coolsten Talente vor.

**Klingenfächer:** Der Dämonenjäger schleudert hunderte kleiner Dolche gleichzeitig in alle Richtungen. Ideal, wenn wir umzingelt sind.

**Multishot:** Der Dämonenjäger verschießt eine Pfeilsalve, die allerdings pro Einzelpfeil weniger Schaden anrichtet als der normale Schuss.

**Geschmolzener Pfeil:** Diese Feuerpfeile durchschlagen Gegner, sodass wir mit ihnen gleich ganze Gruppen in Brand stecken können.

wenn die Feinde gegen bestimmte Attacken immun sind. Außerdem verändern die Runen das Aussehen der Hexerei. Ein Zauber des Hexenmeisters etwa spuckt einen Schwarm giftige Kröten aus. Mit einer Feuerrune verwandeln die sich in brennende Amphibien. Ein anderes Zauberzeichen erzeugt einen himmlischen Krötenregen. Und wieder ein anderes ruft eine fette Kröte herbei, die Gegner einfach verschluckt. Mit den Runen lassen sich also die wildesten Dinge anstellen. Wir freuen uns schon diebisch drauf, damit zu experimentieren.

Die Blizzcon-Demo von **Diablo 3** führt uns zunächst in die »Halls of Agony«, feurige Folterkammer-Katakomben. Dort bekämpfen wir Kultisten, die Minimonster beschwören. Das ist nicht besonders bedrohlich, schlimmer sind die »Dark Vessels«, die größeren Brüder der Sektierer, die sich nach wenigen Sekunden in zähe Schwebe-Dämonen verwandeln. Auch die Umgebung entpuppt sich als lebensbedrohlich. In einem Gang zum Beispiel weichen wir herabsausenden Riesen-Hackebeilen aus, in einer Halle schießen regelmäßig Feuerfontänen aus Bodengittern. Logisch, dass wir dann dort gerade nicht draufstehen sollten. Witzig: Wir können Gegner in die Fallen locken, etwa die allgegenwärtigen Zombies, die aus Kanalgittern kriechen. Fallgruben und Eiserne Jungfrauen spucken sogar endlose Wellen von Zombies aus. Die Gruben können wir mit einem Stacheldeckel versiegeln. Die Eisernen Jungfrauen lassen sich hingegen einfach zerschlagen, so wie die Mumien-Sarkophage im zweiten Akt von **Diablo 2**. Solche Details verdeutlichen, wie sehr Blizzard sich bemüht, die Levels zu beleben. Einmal bricht sogar ein Fleischdämon durch eine Tür. Das gab's im Vorgänger nicht.

**Sieben Talente, mehr darf der Held nicht einsetzen.**

Unser Hauptauftrag lautet, die »Halls of Agony« zu durchqueren. Kleinigkeit, wir müssen uns nur zum Levelende durchhacken. Außerdem haben wir eine optionale Mission: Wir sollen den ortsansässigen Großinquisitor ausschalten. Der entpuppt

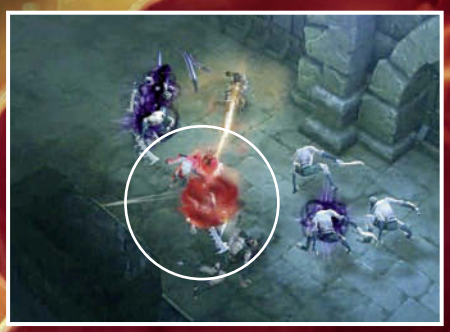
### Los, Blizzard!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
daniel@gamestar.de

Diablo 2 ist auch nach über zehn Jahren noch immer mein Spiel für die einsame Insel, denn mehr Langzeitmotivation habe ich noch in keinem anderen Programm gefunden. Gerade deshalb bin ich äußerst skeptisch, ob Diablo 3 in diese übergroßen Fußstapfen treten kann. Das ausgedünnte Talentsystem, die schlauchigen Levels, das bislang taktik- und ideenarme PvP – all das birgt die Gefahr, dass die Monsterhatz noch simpler wird, als sie ohnehin schon ist. Ich hoffe inständig, dass mich Blizzard nicht enttäuscht. Es wäre das erste Mal.

## Passive Talente

- **Lightning Reflexes:** Erhöht unsere Geschicklichkeit (und damit unseren Fernkampfschaden) um jeweils 20 Prozent. Lässt sich in fünf Stufen ausbauen.
- **Toughness:** Erhöht unsere Vitalität um jeweils 20 Prozent und verschafft uns so mehr Lebensenergie. Lässt sich in fünf Stufen ausbauen.
- **Unbreakable Will:** Steigert unsere Willenskraft um jeweils 20 Prozent und stärkt so unsere Mana-Reserve. Lässt sich in fünf Stufen ausbauen.
- **Ranged Weapon Specialization:** Erhöht unseren Schaden mit Fernwaffen und Talenten (!) um 25 Prozent. Lässt sich in drei Stufen ausbauen.
- **Pound of Flesh:** Erhöht die Chance um 20 Prozent, dass erledigte Gegner Gesundheits-Kugeln fallen lassen, mit denen wir verlorene Lebensenergie wiederherstellen können. Außerdem saugen wir pro Talentstufe 10 Prozent mehr Lebensenergie aus den Kugeln. Lässt sich in drei Stufen aufwerten.



**Bola:** Wir werfen eine Kettenkugel, die sich einem Feind um den Hals wickelt und explodiert. Das verletzt auch umstehende Gegner.

**Fesselnder Schuss:** Dieser Klebepfeil richtet bei seinem Ziel 120 Prozent des normalen Schadens an und verlangsamt bis zu drei Gegner.

# Stärken & Schwächen

Diablo 3 soll 2012 erscheinen. Was funktioniert schon jetzt? Und an was sollte Blizzard noch arbeiten?

## Die Quests

Töte dies, sammle das, eskortiere jenen. Das Aufgabenspektrum von Diablo 3 ist bislang weder abwechslungsreich noch innovativ. Frische Akzente würden die Monsterhatz motivierender gestalten.

## Der Spielfluss

Egal ob allein oder kooperativ mit bis zu drei Freunden, die Kämpfe in Diablo 3 machen schon jetzt einen Heidenspaß. Hohes Tempo, knallige Effekte, simple Bedienung – hier gibt's keinen Anlass zur Kritik.

## Das Leveldesign

Die bisher gespielten Keller und Kerker sind stimmungsvoll, die Fallen erweitern das Spiel um eine interessante Facette. Außengebiete fallen bislang aber arg »schlauchig« aus.

## Die Technik

Schon jetzt wirkt Diablo 3 technisch veraltet, vor allem bei den Texturen und dem allgemeinen Detailgrad. Dafür überzeugen uns die Zaubereffekte und die aufwändige Physik-Engine.

## PvP

Die Kämpfe Mensch gegen Mensch sind nicht mehr als eine nette Dreingabe. Die Balance der Charakterklassen wackelt, die Arenen sind langweilig gestaltet und die bislang verfügbaren Modi reichlich ideenarm. Zudem mangelt es an taktischer Tiefe.

sich als Riesen-Kultist mit violett gefärbtem Namen und besonderen Fähigkeiten, etwa einem fiesen Schockfroster. Indem wir ihn und seine Bande von Begleit-Kultisten mit Feuerpfeilen eindecken, hauen wir den Mini-Bossgegner allerdings schnell aus den Schuhen. Darüber hinaus treffen wir auf Monsterhelden, die wie in **Diablo 2** zufallsgenerierte Namen und Spezialfähigkeiten besitzen. Wir sind gespannt, ob wir in der deutschen Version wieder auf skurrile Kandidaten wie »Darmreißer der Dunkle« treffen. Ebenfalls aus dem Vorgänger bekannt sind die Champions, Dreiergruppen stärkerer Standard-Monster. Die haben in **Diablo 3** ebenfalls besondere Talente. Beispielsweise stoßen wir auf ein Kultisten-Trio, das dank seines Attributs »Plagued« zusätzlichen Giftschaden anrichtet.

## Dieser Fleischklops zerlegt den halben Dungeon.

Als wir den Ausgang der »Halls of Agony« passieren, stehen wir plötzlich im Freien. Dort empfängt uns der Waffenschmied Cyr, der uns um Hilfe bittet. Er jage den Verräter Dagon, und wir sollen ihm helfen. Ehrensache, also schnetzeln wir uns gemeinsam mit Cyr (der aber eher als Statist mitkämpft) durch verregnete Ruinen, um Dagon zu finden. Von einer Brücke aus blicken wir auf einen umnebelten Wasserfall hinab, eine schöne Aussicht. Dennoch fallen die bisher gezeigten Außenareale erheblich »enger«

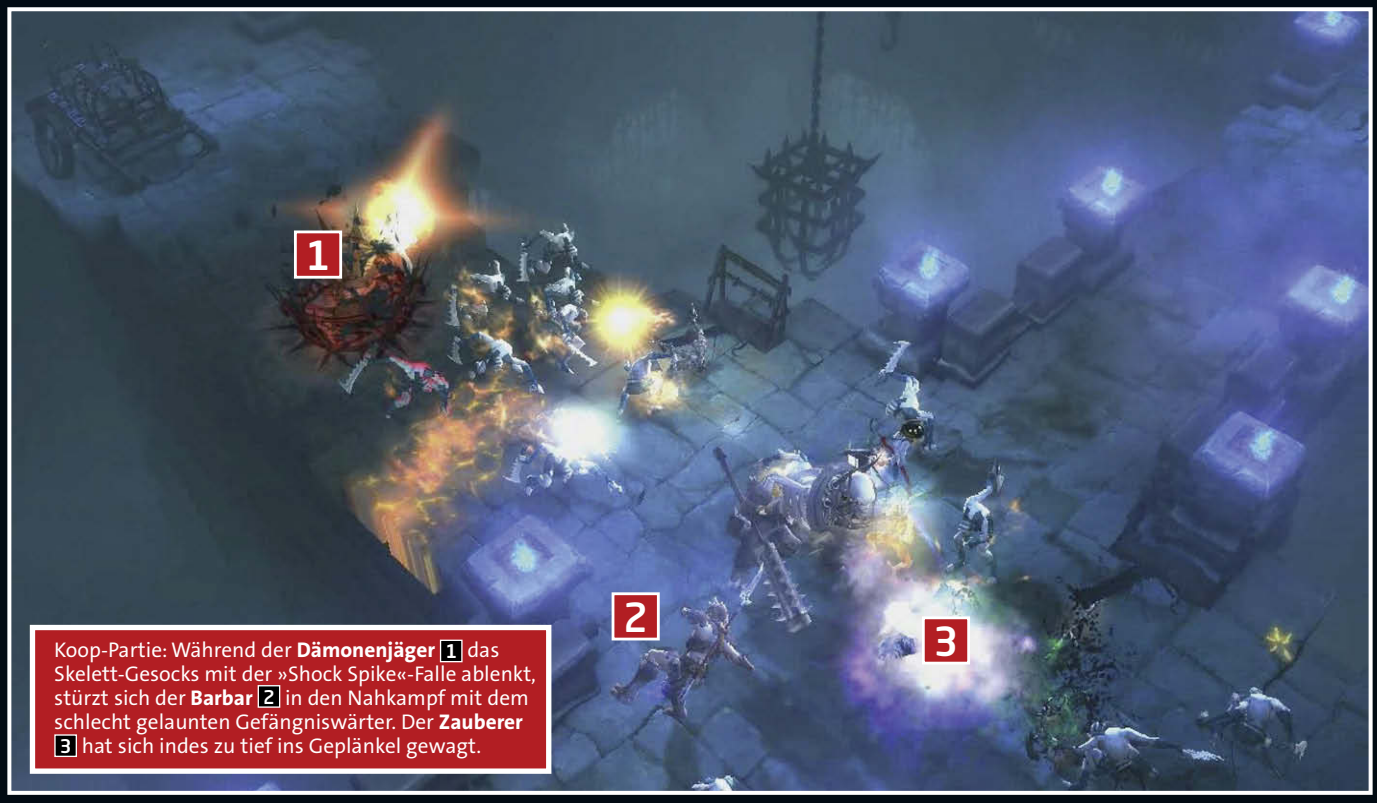
**Epische Gegner** wie dieses Kultistentrio besitzen in der Regel besondere Fertigkeiten.

aus als die in **Diablo 2**. Selbst unter freiem Himmel latschen wir in schlauchig gestalteten Abschnitten von A nach B. Dort, vor dem Übergang zum nächsten Level, stellen wir Dagon. Überraschung: Der Finsterling hat eine Gruppe Kultisten und Dämonen dabei, die wir zuerst ausschalten müssen. Erst danach geht's dem Verräter an den Kragen. Ein ebenso kurzer wie einfacher Kampf. Interessanter ist, dass uns Cyr danach seine Dienste zur Verfügung stellt. Das heißt: Der Schmied verwandelt sich in einen Händler, bei dem wir Waffen kaufen und Beutestücke verscherbeln können. Wir müssen also nicht ständig in die Stadt zurückkehren, um überflüssige Gegenstände loszuwerden. Zumal es in **Diablo 3** ohnehin kein Stadtportal mehr gibt, mit dem wir uns schnell zurückteleportieren könnte.

Die Entwickler versprechen, dass wir in der Spielwelt immer mal wieder auf solche nützlichen Nichtspieler-Charaktere (NPCs) treffen, die sich nach einer kurzen Quest als Händler zur Verfügung stellen. Auf wen genau wir stoßen, ist zufallsbasiert. Zum Beispiel könnten wir auch einem Alchemisten helfen, der uns dann besonders mächtige Tränke verkauft. Außerdem dürfen wir überflüssige Ausrüstung in Einzelteile zerlegen,

In den **PvP-Kämpfen** treten bis zu acht Spieler zum Deathmatch an. Faire Spielbalance und taktische Tiefe fehlen dem Modus allerdings bisher.

TOTAL WAR
SHOGUN 2
DER NINJA
LEISE UND
HINTERHÄLTIG
WWW.TOTALWAR.COM




Koop-Partie: Während der **Dämonenjäger** 1 das Skelett-Gesocks mit der »Shock Spike«-Falle ablenkt, stürzt sich der **Barbar** 2 in den Nahkampf mit dem schlecht gelaunten Gefängniswärter. Der **Zauberer** 3 hat sich indes zu tief ins Geplänkel gewagt.

aus denen dann die NPC-Handwerker in der nächsten Stadt neue Gegenstände basteln. Oder wir verwandeln nutzlosen Kram direkt in Gold, den von Gegnern erbeuteten »Schriftrollen des Reichtums« sei Dank. Allerdings brauchen wir pro Gegenstand eine Schriftrolle, was bislang in kleinteilige Fummelei ausartet.

Nach der Händlerbegegnung steigen wir in den Kerker des Skelettkönigs hinab, der sich nicht deutlicher von den »Halls of Agony« unterscheiden könnte. Denn wo in der feurigen Feuerkammer noch rote Farbtöne dominierten, ist der Gefängniskeller in bläulichen Nebel gehüllt. Blizzard bemüht sich also, die Umgebungen in **Diablo 3** abwechslungsreicher zu gestalten als im Vorgänger. Direkt am Eingang des Gefängnisses treffen wir eine Geisterdame, die sich als ehemalige Königin entpuppt. Sie erzählt uns, dass einige Inhaftierte ihres Mannes noch immer als Gespenster durch das Verlies huschen, wir sollen sie erlösen. Das klingt interessant, erweist sich aber als dröge Fleißarbeit, weil wir in dem viereckigen Level einfach nur von einer Zelle zur nächsten laufen, um die Gefangenen zu finden. Immerhin werden die Questziele auf der Minikarte markiert, sobald wir sie entdeckt haben. Übersehen können wir sie also nicht. Trotzdem bleibt's dabei: Das Questdesign von **Diablo 3** gewinnt weder Originalitäts- noch Komplexitätspreise.

Dafür machen die Gefechte einen Mordsspaß, zumal jeder Gegner wieder etwas anders kämpft. Im Kerker etwa treffen wir auf Skelettkrieger, die sich mit einem Schild vor Distanzangriffen schützen. Also müssen wir warten, bis die Knochenmänner ihren Schutz senken. Zugegeben, viel Taktik erfordern die Gefechte trotzdem nicht, unser Dämonenjäger hält einfach drauf. Auf höheren Schwierigkeitsgraden (wie in **Diablo 2** wird es auch wieder die Stufen »Alptraum« und »Hölle« geben) dürften uns die grundverschiedenen Gegnertalente jedoch mehr Kopfzerbrechen bereiten. So oder so spielen sich die Scharmützel schon jetzt ausgesprochen knallig. Feuerpfeile brennen eine Flammenspur in den Boden, die Gegner in Brand steckt. Und wenn unser Dämonenjäger mit einer Hechtrolle ausweicht, zerlegen dicke Fleischmonster mit ihren Hieben schon mal eine Streckbank. Überhaupt: Dank der Physik-Engine fliegt uns im Kampf gerne mal das Dungeon-Mobiliar um die Ohren, Säulen krachen zusammen, Altäre zerbrechen zu Trümmerhaufen. So muss ein Action-Rollenspiel seine Gefechte inszenieren!

Zur hervorragenden Atmosphäre tragen auch die stimmungsvollen Skriptsequenzen bei. So beobachten wir geisterhafte Scheinen, die eine Szene aus der Vergangenheit nachspielen: König Leoric (der spätere Skelettkönig) lässt seine Frau köpfen. Am Hebel der Guillotine steht der Erzbischof Lazarus, ein alter Bekannter aus dem ersten **Diablo**. Das Gespräch zwischen den dreien hören wir zwar nur – entgegen erster Ankündigungen gibt es in Gesprächen keine animierten Charakter-Portraits –, trotzdem profitiert die Atmosphäre deutlich vom Geistertheater. Gleiches gilt für die Tagebuchseiten, die wir immer mal wieder aufklauben. Im Guillotinen-Raum etwa liegen Aufzeichnungen von Lazarus herum. Wie die Tonbänder aus **Bioshock** (oder die Bücher aus dem ersten **Diablo**) erzählen uns

**Der PvP-Modus kann niemals fair sein.**

Gelegentlich kämpfen wir gemeinsam mit **KI-gesteuerten Helfern** (blauer Pfeil).

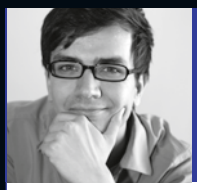
In Städten können wir gefundene Gegenstände zerlegen und bei **Schmieden** zu neuen Waffen verarbeiten lassen.

die vorgelesenen Dokumente Episoden aus der Vergangenheit – schöne Idee! Wir gehen weiter, passieren den nächsten Levelübergang – und werden prompt vom Ende der Demo getötet. Gut, dann wechseln wir eben zum neuen PvP-Modus.

Hier treten wir als Barbar, Zauberer oder Hexendoktor (Mönch und Dämonenjäger sind im PvP-Modus nicht spielbar) in der Arena an, entweder alleine oder in bis zu vierköpfigen Teams. Letzteres macht natürlich deutlich mehr Spaß. Nicht, weil so viel Teamwork nötig wäre. Sondern weil bei vier Helden samt zugehörigen Zaubern ein wahrer Effektregen über die Arena hereinbricht. Okay, ein bisschen zusammenarbeiten müssen die Klassen auch. Der Barbar etwa wirft mit seinem Talent »Ancient Spear« eine Harpune, mit der er Gegner zu sich zieht. Dann können Zauberer und Hexe die Feinde in Ruhe bearbeiten. Der Magier wiederum erzeugt mit seinem Talent »Slow Time« eine Schimmerkuppel, die Gegner und Geschosse verlangsamt. In brenzligen Situationen verschafft er seinen Kameraden so Zeit zur Flucht. Insgesamt brauchen wir trotzdem wenig Teamwork. Denn im Grunde ist jede Klasse von **Diablo 3** ein offensiver Kämpfer, nur eben mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

In den Arena-Scharmützeln treten übrigens keine speziellen PvP-Helden an, sondern unser Recke aus der Einzelspieler-/Koop-Kampagne. Der kann in der Spielwelt einfach eine Arena betreten, und schon geht's los. Dabei dürften auch keine allzu langen Ladezeiten entstehen, weil die Spieler wie bei **Starcraft 2** sowieso immer mit dem Battlenet verbunden sind. Es könnte allerdings sein, dass man vor jedem PvP-Kampf seine Talentpunkte umverteilen muss, was recht nervig wäre. Es gibt nämlich Fähigkeiten, die im Solo- oder Koop-Spiel eher sinnlos, in Multiplayer-Gefechten hingegen ausgesprochen wichtig sind. Der »Ancient Spear« des Barbaren ist das perfekte Beispiel: Im Kampf gegen die Höllenscharen bringt es wenig, ein einzelnes Monster zu sich zu ziehen. Im PvP-Kampf hingegen kann die Harpune Leben retten. Beziehungsweise beenden, und zwar sehr schnell.

Ohnehin sind die Klassen bislang nicht oder nur bedingt ausbalanciert, der Zauberer zum Beispiel ist deutlich zu stark. Ein reines Magierteam gewinnt problemlos gegen jede Gegnerkombination. Wir gehen sowieso davon aus, dass die PvP-Gefechte niemals gut austariert sein werden. Denn dafür gibt's neben den grundverschiedenen Heldentalenten viel zu viele mögliche Kombinationen aus Ausrüstungsgegenständen, Runen, Edelsteinen und Talisman-Charms, als dass Blizzard alle sinnvoll abstimmen könnte. Kein Wunder, dass der Chefentwickler Jay Wilson auf einem Blizzcon-Panel sagte: »E-Sport spielt für uns keine Rolle.« Macht nix, denn **Diablo 3** bietet ja auch noch einen kooperativen Modus für bis zu vier Spieler. Und der hat im Vorgänger (2000) schon für monatelangen, nein jahrelangen Spaß gesorgt. GR / DM



### Läuft, läuft, läuft!

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Verdammt, wie das fließt! Die Blizzcon-Demo hinterlässt einen höllisch runden Eindruck, zumal sich auch das generalüberholte Charaktersystem bestens ins Spiel einfügt. Gut finde ich die Reduzierung auf sieben Talente, denn mehr habe ich im Vorgänger auch nie benutzt. Und in Diablo 3 muss ich dazu nicht einmal nutzlose Fertigkeiten lernen, weil die Talentbäume wegfallen. Diablo-Puristen mögen nun seufzen, dass ihnen die Attributspunkte-Verteilung fehlt. Trotzdem dürfte Diablo 3 so viel Individualisierung erlauben wie kein Action-Rollenspiel zuvor. Der Talisman, die coolen Runen, die Edelsteine – all das sorgt für eine unübertroffene Vielfalt. Okay, die Quests könnten origineller, die Umgebungstexturen schärfer und die Dialoge packender sein. Aber Diablo 3 fließt, unterhält, knallt. Zumindest wenn man allein oder im coolen Koop-Modus auf Monsterjagd geht. Denn die PvP-Gefechte sind bislang kaum mehr als eine wie unoriginelle Dreingabe. Da hat Blizzard noch Arbeit.

**Potenzial: Sehr gut**