

Diablo 3

Blizzards heiß erwartetes Action-Rollenspiel bewegt sich mit großen Schritten auf seine Fertigstellung zu. Wir haben dem Lead Designer Jay Wilson exklusive Infos zu Diablo 3 entlockt. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard**
 Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 01/11: 88 Punkte)**
 Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7027

Auf DVD: Trailer



Die **Außenareale** von Diablo 3 sind im Gegensatz zu den Dungeons nicht zufallsgeneriert, sondern wurden von Blizzard handgebaut.

Lass das mal die KI machen: Während unser **Dämonenjäger 1** aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen schießt, haut der computergesteuerte Templer **Kormac 2** im Nahkampf drauf.

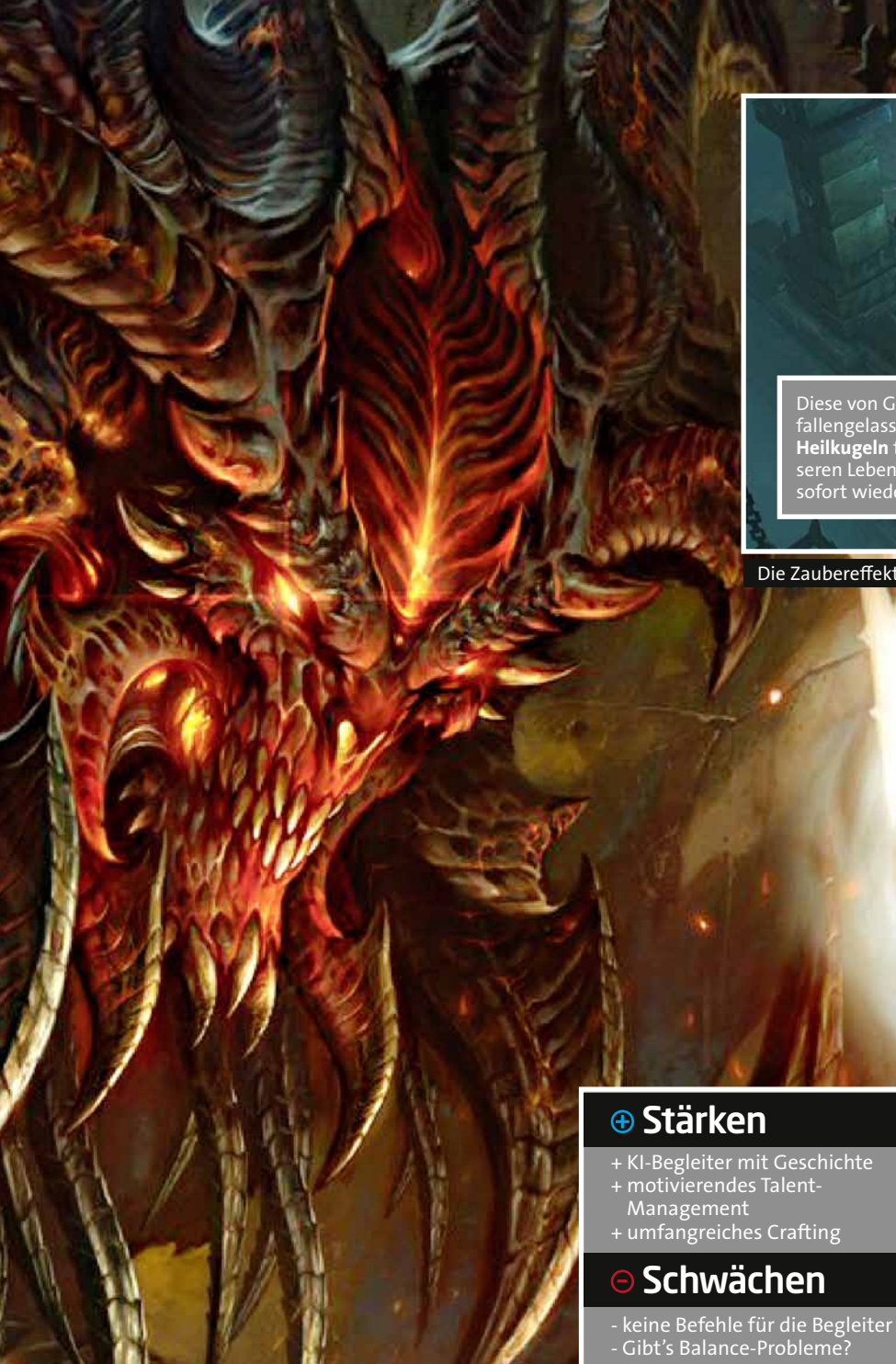
Der **Diablo**-Fan Daniel rutscht unruhig auf seinem Stuhl hin und her. Jeden Moment wird Jay Wilson anrufen, seines Zeichens Lead Designer von **Diablo 3**. Das wäre an sich schon aufregend genug, doch der Blizzard-Mann hat auch neue Infos zum potenziellen Hack&Slay-Kracher parat, die er Daniel in einem deutschland-

Die Begleiter nehmen kein Gold. Sie glauben an dich.

weit exklusiven Interview verraten möchte. Notizblock und Diktiergerät liegen bereit, der GameStar-Redakteur starrt wie gebannt auf das Telefon. Es klingelt. Alles klar Jay, dann lass mal hören.

»In Diablo 3 wird es KI-Begleiter geben, die den Spieler bei seinen Abenteuern unterstützen«, verkündet Wilson stolz. Ein wenig konsterniert heben wir die Augenbraue, schließlich gab's computergesteuerte Söldner schon im Vorgänger von 2001. Dort konnte man in Städten wie etwa dem Wüstenkaff Lut Gholein aus einer Liste wählen und je nach verfügbarem Budget einen entsprechend ausgestatteten Begleiter rekrutieren. Der KI-Bursche griff uns dann im Kampf unter die Arme, schoss mit Pfeil und Bogen, warf mit Feuerbällen um sich oder haute mit dem Schwert im Nahkampf drauf. Durch getötete Monster sammelten die Begleiter Erfahrung, stiegen im Level auf und wurden so immer stärker. Was also macht **Diablo 3** so elementar neu? Wir sehen förmlich durchs Telefon, wie breit Jay Wilson grinst: »Schluss mit austauschbaren Söldnern. Unsere Begleiter leben!«

»Wir wollen weg von dem Gefühl, dass man einen generischen Soldaten aus einer Liste auswählt«, erklärt uns Jay. »Stattdessen sollen die Begleiter lebendige, greifbare Figuren sein, deren Vertrauen man sich erst erarbeiten muss. Sie folgen dir nicht in den Kampf, weil du sie bezahlt hast, sondern weil sie an dich glauben.« Drei Begleiter wird es in **Diablo 3** geben: den Templer Kormac, den Halunken Lyndon und die Zauberin Eirena. Jeder Begleiter bekommt seine eigene Hintergrundgeschichte, die in einer langen Quest-Reihe erzählt wird. Beispielsweise ist Kormac auf der Suche nach einem abtrünnigen Ordensmitglied, das ihn hintergangen und in einen Dungeon gesperrt hat. Schon früh im Spiel treffen wir auf den gepeinigten Templer, befreien ihn aus seinem Kerker und begeben uns mit ihm auf die Suche nach dem Verräter. Hat sich Kormac schließlich gerächt, bietet



Diese von Gegnern fallengelassenen **Heilkugeln** füllen unseren Lebensbalken sofort wieder auf.

Die Zaubereffekte wie dieser **Klingenfächer** sind hübsch anzusehen.

ter sind Teil der Hauptstory«, schildert Wilson. »Euer Weg wird sich zwangsläufig mit dem ihren kreuzen.« Oder anders ausgedrückt: **Diablo 3** wird tatsächlich so linear, wie es viele Fans befürchten.

Wo wir gerade bei **Dragon Age** sind: Die neuen **Diablo**-Kameraden unterstützen uns nicht nur bei der Jagd nach Monstern, sondern lassen auch sprichwörtlich mit sich reden. »Alle Begleiter haben diverse Themen, über die man mit ihnen sprechen kann«, erzählt uns Jay. »Zudem kommentieren sie bestimmte Ereignisse und agieren mit dir, der Welt und anderen Figuren.« Der edle Kormac etwa ist gar nicht gut auf den Halunken Lyndon zu sprechen, was für heiße Diskussionen zwischen den beiden sorgen dürfte, wenn wir uns im Lager dazu entschließen sollten, den einen Burschen durch den anderen zu ersetzen. Ob das für mehr Atmosphäre und Spieltiefe sorgt, muss sich zeigen. Eine Steigerung zu den stummen Klonsoöldnern aus **Diablo 2** ist das KI-gesteuerte Dreigestirn aber allemal.

Wie im Vorgänger sammeln die Begleiter Erfahrung und steigen im Level auf, was sich sogar optisch auswirkt. Neu: Beim Erreichen der Stufen 5, 10, 15 und 20 schaltet das Spiel je drei Talente für die Begleiter frei, von denen sie aber immer nur eines erlernen und dann sukzessive ausbauen dürfen. Diese Wahl treffen wir. Soll uns Kormac mit speziellen Schwertattacken unterstützen oder doch lieber mit passiven Kampfboni?

er uns seine Dienste an und kämpft fortan an unserer Seite. Anders als etwa in **Dragon Age 2** dürfen wir aber nicht alle drei Begleiter, sondern immer nur einen mit in den Kampf nehmen. Und anders als beim

Bioware-Rollenspiel ist es in **Diablo 3** auch nicht möglich, einen der KI-Kollegen quasi zu »verpassen«, weil man etwa eine bestimmte Quest auslöst oder das entsprechende Gebiet nicht besucht. »Die Beglei-

+ Stärken

- + KI-Begleiter mit Geschichte
- + motivierendes Talent-Management
- + umfangreiches Crafting

- Schwächen

- keine Befehle für die Begleiter
- Gibt's Balance-Probleme?



Bevor wir uns mit dem **Obermotz** anlegen, sollten wir erst seine Untergebenen erledigen. Gut, dass unsere Dämonenjägerin einen Greifhaken dabei hat.



Wir haben Eirenas **Kettenblitz** durch eine Rune modifiziert, damit er mehr Feinde trifft.



Die KI-Begleiter agieren selbstständig. Hier putzt die **Magierin Eirena** umstehende Monster durch einen Flächenzauber von der Karte.

Praktisch: Wem die Kombination gewählter Fertigkeiten nicht passt, der darf sie gegen einen kleinen Obolus jederzeit zurücksetzen und neu zusammenstellen. Noch mehr Individualisierung bringen exklusive Items, die nur der jeweilige Begleiter tragen und benutzen kann. Beispielsweise sorgt der schurkische Lyndon dafür, dass wir mehr Edelsteine finden. Und Kormac kann Bücher seines Ordens studieren, um bestehende Waffenwerte zu verbessern.

Was nach Taktik und Komplexität klingt, soll sich laut Jay Wilson **Diablo**-typisch eher eingängig und unkompliziert spielen. So un-

kompliziert, dass wir unseren KI-Kollegen nicht mal Befehle erteilen dürfen. »Wir haben damit experimentiert«, erzählt uns Jay. »Allerdings fanden wir, dass sich in Sachen Steuerung ein hohes Maß an Komplexität hinzuaddiert hätte. Eines unserer wichtigsten Ziele bei Diablo 3 ist es, die Bedienung so einfach wie möglich zu halten.« Solange die Begleiter ähnlich wie im Vorgänger selbstständig und clever agieren, dürfte das fehlende taktische Element dem Spielspaß ja nicht schaden. Interessant: Kormac und Co. können nicht sterben. Sinkt der Lebensbalken auf Null, fällt der Begleiter lediglich in ein Koma, aus dem er nach wenigen Minu-

ten wieder automatisch erwacht. Soll's schneller gehen, müssen wir zu ihm sprinten und ihn aufwecken. Das wiederum erfordert einige Sekunden Konzentration, sollten wir inmitten eines Gefechts also eher vermeiden. Hoffentlich bekommt Blizzard diesen schwierigen Balance-Spagat hin.

Wer **Diablo 3** kooperativ mit Freunden spielt, der bekommt die KI-Kollegen übrigens gar nicht erst zu Gesicht. »Mehrere Spieler nebst Begleitern auf einem Bildschirm, das wäre einfach zu viel«, erklärt Jay diese Design-Entscheidung. Kein Wunder, schließlich spritzt und knallt es bereits

Die drei Begleiter

Der **Templer Kormac**, der **Halunke Lyndon** und die **Zauberin Eirena** sammeln im Kampf Erfahrung und steigen nach und nach im Level auf. Mit jeder fünften Stufe werden drei Talente freigeschaltet, von denen wir aber jeweils nur eines erlernen und ausbauen dürfen. Schade: Die Möglichkeiten, den KI-Begleiter mit Waffen und Rüstungen auszustatten, fällt weniger komplex aus als bei Diablo 2. Dafür dürfen die Kameraden klassenexklusive Gegenstände benutzen. Befehle erteilen können wir den KI-Begleitern nicht.



Eigentlich müsste unser Dämonenjäger gar nicht auf den **Templer Kormac** aufpassen. Der KI-Begleiter kann nämlich nicht sterben.

ganz ordentlich, wenn wir nur allein unterwegs sind. Zudem ist ein menschlicher Mitspieler weitaus effektiver als jeder KI-gesteuerte Kamerad, und auch die soziale Komponente ist ausgeprägter. Aber fehlt

Befehle zu erteilen, das wäre zu komplex.

mit Kormac, Lyndon und Eirena nicht auch ein Teil der Handlung? Schließlich sollen die KI-Kollegen durch ihre Gespräche und Quests viel zur Geschichte beitragen. »Die Begleiter erweitern die Story nur, aber sie tragen sie nicht«, versucht uns Jay zu beschwichtigen. »Wir wollten die Burschen nicht zu stark in den Fokus rücken. Das wichtigste Element soll der Spieler bleiben. Man verpasst nichts ohne die Begleiter.«

Abseits der frisch angekündigten Begleiter hat sich in den letzten Monaten viel in **Diablo 3** getan, vor allem beim Item-System. So hat Blizzard verraten, dass man auf seelengebundene (also nur für den jeweiligen Spieler benutzbare) Gegenstände verzichten

wird, was den An- und Verkauf im programm-internen Auktionshaus ankurbeln soll. Überhaupt wird der aus Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** oder **Der Herr der Ringe Online** bekannte Umschlagsplatz eine große Rolle spielen. So dürfen Spieler sogar Set-Gegenstände selbst herstellen, mit ihrem Namen versehen und meistbietend verhöckern. Und dass es die aus dem Vorgänger bekannten Edelsteine nun in satten 14 Qualitätsstufen gibt (in **Diablo 2** waren es noch fünf), dürfte für zusätzliche Tausch-motivation sorgen. Blizzard hat auch das Runen-System überarbeitet. Wo die magischen Steine bei **Lord of Destruction** noch in Gegenstände eingesetzt werden konnten, um diesen zusätzliche Eigenschaften zu verleihen, modifizieren sie nun die Talente des Charakters. Während sich beispielsweise der Kettenblitz der Zauberin mit der Hydra-Rune auf einen zusätzlichen Gegner ausweitet, erzeugt das Viper-Pendant bei jedem getöteten Monster eine Nova, die umstehendes Gesocks verletzt.

Jay Wilson ließ auch verkünden, dass man die Levelgrenze von 99 auf 60 reduziert habe, was einen Sturm der Fan-Entrüstung

auslöste. Blizzard würde **Diablo 3** absichtlich beschneiden, nur um das Level-Cap nachträglich durch Kauf-Addons wieder zu erhöhen. »Das ist nicht korrekt«, entgegnete Wilson im offiziellen Forum. »Wir haben uns dazu entschlossen, weil wir glauben, dass es das Beste für das Spiel ist.« Erweiterungspakete, die das Stufensystem nachträglich ausbauen, schloss der Blizzard-Mann dennoch nicht in Gänze aus. Für ebenso viel Verwirrung sorgte die Ankündigung, dass es nun doch Stadtportale geben soll. Das Entwicklerteam hatte sich anfangs gegen die berühmten Town-Portals entschieden, um Bossläufe gieriger Online-Spieler zu vermeiden. Auch das vergrößerte Inventar und die Möglichkeit, unbrauchbaren Krempel jederzeit in Gold zu verwandeln, machten die Portale unnötig. Ihre Rückkehr dürfte indes mit diversen Einschränkungen einhergehen. Gerüchte sprechen von langen Abklingphasen und Gebieten, in denen die Dimensionstore gar nicht erst funktionieren. Wie auch immer sich das Team letztlich entscheidet, Daniel kann nach seinem Gespräch mit Jay Wilson beruhigt auflegen. **Diablo 3** ist auf einem verdammt guten Weg. DM

Blick in die Vergangenheit: So hat **Diablo 3** zu Entwicklungsbeginn vor einigen Jahren ausgesehen.



Mein Spiel für die Insel

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Dass **Diablo 3** eine launige und vor allem motivierende Mosterklopperei wird, steht außer Frage, das haben unsere bisherigen Anspielpartien eindrucksvoll bewiesen. Allerdings würde ich mir wünschen, dass das Spiel auch eine vernünftige Geschichte erzählt, statt mich nur von einer Dämonenhorde in die nächste zu schicken. Die angekündigten Begleiter scheinen ein großer Schritt in die richtige Richtung zu sein. Wenn Blizzard den KI-Burschen Leben einzuhauchen und sie in eine spannende Story einzubauen vermag, dann dürfte das die Hack&Slay-Serie auf ein neues Level heben.