

Diablo 3

Die Beta läuft, die Monster fallen. Wir haben uns (schon wieder!) durch den Anfang des ersten Aktes gemetzelt - und dabei ganz neue Erkenntnisse gesammelt. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6703 Auf DVD: Preview-Video / Auf DVD-XL: Klassen-Video

M

ax Schaefer hat Recht. Als wir den Chefentwickler von **Torchlight 2** auf der Gamescom treffen und beiläufig erwähnen, dass **Diablo 3** vielleicht noch dieses Jahr erscheinen könnte, brüllt uns der fröhliche Amerikaner ein entschlossenes »Niemand!« ins Gesicht. Na gut, Schaefer muss es wissen, er hat seinerzeit als Projektleiter

an **Diablo 2** gearbeitet – das sich bekanntermaßen wieder und wieder verschob. **Diablo 3** wollte Blizzard zwar noch dieses Jahr veröffentlichen, hat den Verkaufsstart nun aber ebenfalls verlegt, auf Anfang 2012. Wenigstens läuft endlich der geschlossene Beta-Test, in dem wir uns durch den Anfang des ersten Story-Aktes schnetzeln. Weil wir die Betaversion schon vor zwei Monaten bei einem Blizzard-Besuch gespielt und anschließend darüber berichtet haben, beschränken wir uns an dieser Stelle auf neue Erkenntnisse. Und einen großen Kritikpunkt.

+ Stärken

+ exzellenter Spielfluss
+ effektvolle Koop-Gefechte
+ Beute-Sammelsog

- Schwächen

- fehlende Spezialisierung gefährdet Langzeit-Motivation



Das **Talentmenü** (links) hat Blizzard überarbeitet, statt einer umständlichen Liste gibt's nun übersichtliche Symbole.

So ziehen wir mit einem Koop-Heldentrupp los, um den Skelettkönig zu zerlegen, den Endgegner der Beta. Dabei dürfen wir allerdings nur zu viert metzeln, nicht mehr zu acht wie in **Diablo 2**. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, auch im Quartett unterhalten die Gefechte prächtig – ein Verdienst der knalligen Effekte und der Physik. Erledigte Gegner etwa fallen nicht einfach um, sondern werden gerne mal in Brand gesteckt und weggeschleudert. Eine neue Komfortfunktion erleichtert derweil das Zusammenspiel: Ins Startdorf Neu-Tristram pflanzt **Di-**

Mit der »**Exploding Palm**«-Kombo lässt der Mönch Zombies platzen. Die USK hat **Diablo 3** übrigens ab 16 Jahren freigegeben.

blo 3 die Battlenet-Flaggen der Spieler. Ein Klick auf ein Banner beamt uns dann direkt zu dessen Besitzer. Man braucht also keine Stadtportale mehr, um sich zu treffen.

Natürlich ziehen wir mit allen fünf Charakteren ins Gefecht, dem Barbar, dem Hexendoktor, dem Zauberer, dem Dämonenjäger und dem Mönch. Seit unserem letzten Anspiel-Termin hat sich an deren Spielweise einiges getan. So läßt die »arkane Macht« (also das Mana-Pendant) des Zauberers nun rasant nach, sodass er mehr Hexereien hin-

Diablocraft

Der Minecraft-Modder Haasth22 hat eine grandiose **Diablo**-Parodie gebastelt, die sich über das Echtgeld-Auktionshaus lustig macht und sogar einen versteckten Kuhlevel enthält. Das Ergebnis sehen Sie unter GameStar.de/Quicklink/7600 in einem Youtube-Video.



Der vierköpfige Koop-Heldentrupp knöpft sich den **Skelettkönig** vor, den Endgegner der Beta.

Der **Barbar** traktiert den Knochenmann mit Spezialschlägen wie der »Cleave«-Attacke, die mehrere Gegner trifft.

Der **Dämonenjäger** verschießt Spezialpfeile wie den »Hungering Arrow«, der gerne mal mehrere Gegner trifft.

Der **Hexendoktor** beschwört Zombiehunde und spuckt mit seinem »Firebats«-Zauber einen brennenden Fledermausschwarm.

Der **Zauberer** durchbohrt den untoten Monarch mit seinem »Disintegrate«-Energierstrahl, der sich auch gut gegen Gruppen eignet.



tereinander loslassen oder seinen vernichtenden »Disintegrate«-Energierstrahl länger aufrecht erhalten kann. Damit wird der Magier allerdings etwas zu mächtig, selbst mit Gegnergruppen räumt er in Windeseile auf. Aber gut, das ist ja noch der Anfang des Spiels, später soll's knackiger werden. Wobei der Mönch dann ernsthaftige Sorgen bekommen könnte. Der Prügelpater hat schon zum Beta-Beginn Probleme mit größeren Monsterhorden, weil er nur wenige Schläge verträgt, und weil ihm Flächangriffs-Talente fehlen. Einfacher wird's erst, wenn wir zwei gute Einhand-Waffen finden. Die darf der Mönch nämlich gleichzeitig schwingen.

Das kann auch der Barbar, der die Höllenhorde dank seiner mächtigen Spezialtalente aber auch so effektiv abräumt. Gleiches gilt für den nach wie vor extrem starken Hexendoktor, dessen Zombiehunde und Spreng-

Beim **Schmied** lassen wir Ausrüstung herstellen, über die Flaggen (links unten) teleportieren wir uns zu unseren Mitstreitern.

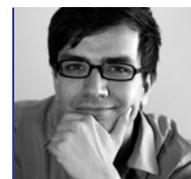
kröten jeden Rivalen aus dem Weg räumen. Am dynamischsten spielt sich immer nach der Dämonenjäger, weil er aktiv ausweichen muss. Um auf Distanz zu gehen, turnt der Fernkämpfer mit »Vault«-Radschlägen herum oder verwendet seinen Spezialschuss »Evasive Fire«, der in einer Rückwärtsrolle mündet. Die Ressourcensysteme der Charaktere möchte Blizzard allerdings noch überarbeiten. Neben Fähigkeiten, die Energie kosten, soll jede Klasse auch solche haben, die Energie erzeugen. Der Dämonenjäger etwa kann die »Hass«-Punkte, die er für Spezialattacken benötigt, auch durch den Einsatz bestimmter Attacken verdienen. Wer durchgehend kämpfen möchte, muss also zwischen Energie erzeugenden und verbrauchenden Fertigkeiten wechseln.

Am Talentsystem sind indes keine Änderungen geplant – dabei liegt hier der Pferdefuß von **Diablo 3**. Die Klassen lernen alle Fähigkeiten automatisch, Fertigkeitpunkte sowie -bäume gibt es nicht mehr. Wir sind nach wie vor skeptisch, ob diese Mechanik

dauerhaft motiviert. Im Betatest macht es zwar Spaß, neu gelernte Attacken einzusetzen und mit bereits bekannten zu kombinieren. Der Reiz des Neuen wird jedoch auf Stufe 30 verpuffen, wenn die Helden ihre

Der Reiz des Neuen wird verpuffen

letzte Fähigkeit freischalten. Schwer zu sagen, ob das Talentsystem dann weitere begeistern kann – Beta-Charaktere wachsen derzeit nur bis zur Höchststufe 13. Überdies fehlen immer noch die Runen, mit denen sich die Wirkung der Talente anpassen lässt. Wir halten Sie auf dem Laufenden. **GR**



Trotzdem super

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Es gibt zwei Dinge, die mich an Diablo 3 stören. Erstens: das Talentsystem. Zweitens: Dass das Spiel noch nicht fertig ist. Denn bei allem Ärger über die fehlende Spezialisierung macht's halt trotzdem einen Höllenspaß. Als ich die Beta zusammen mit meiner Freundin gespielt habe, hat sie zuerst gemurmelt, das sei doch genau dasselbe wie früher – nur um sich dann nach dem Skelettkönig-Endkampf zu beschweren, dass es nicht weitergeht. Das Diablo-Prinzip funktioniert nun mal immer noch, die Monsterjagd fließt auch im dritten Anlauf unerhört gut. Ob das Talentsystem dauerhaft motiviert, steht aber immer noch in den Sternen. Ich bin schon auf die nächste Beta-Etappe gespannt, in der die Runen hinzu kommen.

Potenzial: Ausgezeichnet

