

Diablo 3

Statt Diablo 3 zu veröffentlichen, baut Blizzard die Monsterhatz immer wieder um. Die letzten Änderungen sind so tiefgreifend, dass getrost von einem unerwarteten, neuen Meilenstein innerhalb der Entwicklung geredet werden kann. Wird Blizzard unsicher? Oder ist das lediglich der normale Prozess, der nötig ist, um von Beginn an perfekte Spielmechanik zu garantieren? Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6703

Auf DVD: Preview-Video

W

enn der Entwickler Blizzard jedes Mal einen Euro für die Frage bekäme, wann **Diablo 3** nun endlich erscheint, dann wäre die Firma reich. Also reicher als ohnehin schon. Doch Blizzard schweigt. Als die seit vier Jahren heiß erwartete Monsterhatz im vergangenen Herbst hätte erscheinen sollen, wurde sie von den Kaliforniern kurzerhand ins Frühjahr 2012 verlegt. Doch jetzt, in eben diesem Frühjahr, gibt es – zumindest nach außen hin – keinen konkreten Termin. Stattdessen nutzt Blizzard die seit Monaten laufende Beta-Phase, um **Diablo 3** immer wieder

kurzem »Angriff«, »Verteidigung« und »Präzision« für reichlich Verwirrung unter den Spielern sorgte, was das denn nun für den tatsächlich ausgeteilten wie eingesteckten Schaden bedeute, finden wir im entsprechenden Menü nun die Attribute »Stärke«, »Geschicklichkeit«, »Intelligenz« und »Vitalität«. Prompt fühlen wir uns an **Diablo 2** erinnert, denn da hießen die Charakterwerte genauso. Anders als im kultigen Vorgänger bedeuten sie in **Diablo 3** allerdings latent etwas anderes. So kann beispielsweise nur der Barbar etwas mit dem Attribut Stärke anfangen. Im Vorgänger profitierten auch die anderen Heldenklassen von dem Mehr an Muskelkraft, um etwa dickere Rüstungen

oder schwerere Waffen tragen zu können. Auch Geschicklichkeit und Intelligenz sind in **Diablo 3** nun klassenspezifische Talente. Während Ersteres den Schaden des Dämonenjähgers und Mönchs verbessert, erhöht Intelligenz den des Hexendoktors und Magiers. Lediglich Vitalität wirkt sich auf die Lebenskraft aller Klassen aus. Spürbar ist Blizzards Umtaufen der Charakterwerte allerdings nicht, da sich die Attribute – anders als in **Diablo 2** – mit jedem Levelaufstieg automatisch verbessern. Trotzdem finden wir die neuen, alten Begriffe gut. Zum einen bringen sie mehr Licht ins Charakterwerte-

➕ Stärken

- + exzellenter Spielfluss
- + stimmige Atmosphäre
- + verbesserte Balance
- + wieder näher an Diablo 2

➖ Schwächen

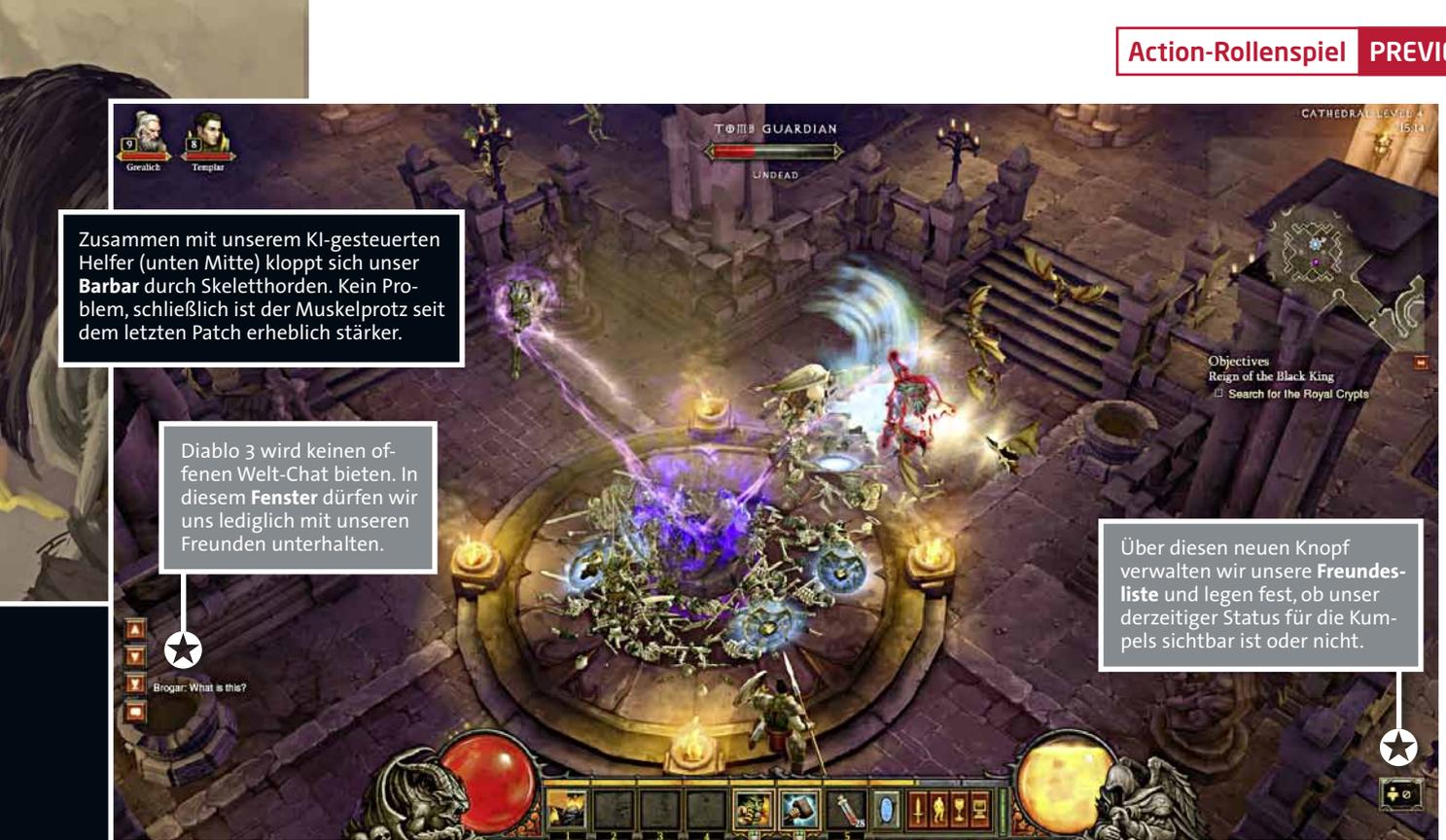
- Motiviert die Charakterentwicklung?
- immer noch kein Release-Termin

umzubauen, an den Kanten zu schleifen und mit Spielelementen herumzuexperimentieren. Die letzten Änderungen warfen dabei vieles über den Haufen, was sich die Entwickler einst für das Action-Rollenspiel ausgedacht hatten. Ein schlechtes Zeichen?

Die noch subtilste Neuerung betrifft die Charakterwerte unseres Recken. Wo bis vor

Um **magische Gegenstände** zu zerlegen und weiter zu verarbeiten, müssen wir nun jedes Mal zum Schmied in die Stadt.





Zusammen mit unserem KI-gesteuerten Helfer (unten Mitte) kloppt sich unser **Barbar** durch Skeletthorden. Kein Problem, schließlich ist der Muskelprotz seit dem letzten Patch erheblich stärker.

Diablo 3 wird keinen offenen Welt-Chat bieten. In diesem **Fenster** dürfen wir uns lediglich mit unseren Freunden unterhalten.

Über diesen neuen Knopf verwalten wir unsere **Freundesliste** und legen fest, ob unser derzeitiger Status für die Kumpels sichtbar ist oder nicht.

Der **Hexendoktor** erfuhr keinerlei Änderungen. Ein gutes Zeichen dafür, dass die Feinarbeiten an der Balance bald abgeschlossen sein dürften.

und nach vielseitigere und vor allem mächtigere Items anfertigen kann – macht Spaß und motiviert immens.

Mit gleich zwei erhobenen Augenbrauen betrachten wir hingegen Blizzards Entscheidung, die seit dem ersten **Diablo** bekannten Schriftrollen der Identifikation zu entfernen. Um die magischen Eigenschaften besonders rarer (gelber oder goldener) Gegenstände zu erfahren, reicht nun ein lapidarer Rechtsklick. Wenige Sekunden später, und schon wissen wir, was wir da eben Tolles gefunden haben. Da kommt zwangsläufig die Frage auf, warum man diese Items dann überhaupt noch identifizieren muss. Für das geplante Auktionshaus etwa taugen unidentifizierte Gegenstände ja nicht wirklich, da wohl kein Spieler die Katze im Sack kaufen will. Womöglich soll das neue »Talent« den Spielfluss verbessern, welcher Blizzard nach eigenen Aussagen sehr wichtig ist. Oder aber der Grund liegt in einer kleinen, aber feinen psychologischen Komponente, die wir beim Spielen an uns selbst bemerkt haben: Es ist doch immer wieder ein enorm spannender Moment, wenn der Schleier um die geheimnisvolle Beute gelüftet wird. Ob

Dunkel, was vor allem die ständigen Entscheidungen vereinfacht, welche der unzähligen Gegenstände nun die besten für unsere Heldenklasse sind. Zum anderen freuen wir uns als Serienfan über die (wenn auch nur kleine) Anlehnung an **Diablo 2**.

Wo wir gerade bei **Diablo 2** sind, begrüßen wir auch die Rückkehr der legendären »Town Portals«, selbst herbeigezauberte Dimensionstore, durch die wir uns ohne Zeitverlust in die Hauptstadt teleportieren können. Wobei Rückkehr ein großes Wort ist; im Grunde haben wir durch den so genannten Rufstein schon in früheren Beta-Phasen jederzeit einen Portalsprung hinlegen dürfen. Doch auch hier wirkt eine kleine Namensänderung große Wunder, verknüpfen wir die Town Portals doch schon allein aus nostalgischen Gründen sehr viel eher mit der **Diablo**-Serie als einen, nun ja ... absolut nichtssagenden Rufstein.

Deutlich spürbarere Auswirkungen hat da schon Blizzards Entscheidung, den Nephalem-Würfel sowie den Stein des Jordans zu entfernen. Mit den beiden Relikten konnten

wir »normale« Gegenstände bislang direkt im Inventar zu Gold machen und magische Items in ihre Einzelteile zerlegen. Hierfür müssen wir nun zum Schmied, der magische Gegenstände auf Wunsch auseinandernimmt und mit der daraus gewonnenen Essenz neue Rüstungsteile oder Waffen baut, die wiederum zufällige magische Eigenschaften besitzen. Das kostet nun allerdings ebenso Geld wie das Training des Schmiedes, wodurch der Bursche aber nach

Vorher, nachher

Mit dem umfassenden Update 10 hat Blizzard die Benutzeroberfläche von Diablo 3 umgebaut. So nehmen wir durch die Schnelltaste »5« zwar immer noch **Heiltränke** zu uns, zur besseren Übersicht bekamen die aber einen gesonderten Platz **1** außerhalb der verfügbaren Talente spendiert. Außerdem öffnen wir das **Town Portal** nun über ein neues Symbol **2**. Zu guter Letzt entfernte das Team den Knopf fürs **Crafting** **3**. Kein Wunder, ist das Zerlegen von Gegenständen künftig nur noch beim Schmied möglich.



Der **Skelettkönig** – immerhin der Endboss der Beta – ist nach wie vor keine Herausforderung.



Der **Zauberer** wurde von Blizzard ein wenig abgeschwächt. Gut so.



boss der Beta – auch nach elf Patches keine ernstzunehmende Herausforderung dar. Trotzdem merkt man, wie gewissenhaft Blizzard an der Spielbalance feilt. Gut so, schließlich ist die das A und O eines Action-Rollenspiels. Zumal uns die Balance der unterschiedlichen Heldenklassen in den früheren Betaversionen öfters mal sauer aufgestoßen ist. Während etwa der Barbar bislang vergleichsweise schwächlich ausfiel, verteilte der Zauberer selbst riesige Gegnerhorden mühelos weg. Beides hat sich mit den letzten Patches stark verbessert. So wurden die Sprungattacke sowie der Stampfer des Barbaren um 30 beziehungsweise 40 Prozent erhöht, während das Eisschild der Zauberin nun nicht mehr den Rüstungswert steigert, sondern lediglich vor betäubenden Angriffen schützt. Dass sich beim Mönch in Sachen Balance

Kleine Änderungen, große Wirkung

nur wenig und beim Hexendoktor sowie dem Dämonenjäger rein gar nichts getan hat, lässt zudem hoffen, dass sich **Diablo 3** langsam, aber sicher seiner Fertigstellung nähert. Wenn nicht, sollte Blizzard tatsächlich jedes Mal einen Euro verlangen, wenn jemand nach dem Termin fragt. **DM**

Gut Ding will Weile haben
 Daniel Matschijewsky
 Redakteur
 danielm@gamstar.de

Ein wenig schockiert es mich ja schon, dass Blizzard derart kurz vor der Fertigstellung des Spiels noch so viel herum experimentiert. Auf der anderen Seite zeigt es, wie viel Mühe sich das Team gibt. Dass es die Meinungen der Fans einholt und so lange an Diablo 3 feilt, bis es perfekt ist. Wenn das bedeutet, dass ich noch länger darauf warten muss, soll mir selbst das recht sein. Lieber ein gut ausbalanciertes, durchdachtes und fließendes Spiel in ein paar Monaten, als ein unausgeglichener Schnellschuss jetzt.

Potenzial: Ausgezeichnet

wir nun einfach so auf einen unidentifizierten Gegenstand klicken oder wie in früheren **Diablos** eine Schriftrolle hernehmen müssen, von denen wir ohnehin immer genug mit uns herumtragen, ist uns egal.

Den wohl größten Umbruch beim Spieldesign finden wir in der Talentverwaltung. So hat Blizzard den mit Beta-Patch 5 eingeführten und bei den Fans äußerst verpönten Nephalem-Altar entfernt. Statt also wie bisher in die Stadt reisen zu müssen, um die aktuell gewählten Talente umzustellen, können wir das nun wieder jederzeit und vor allem überall tun. Mit dem Unterschied, dass die entsprechende Fertigkeit nach dem Wechsel für rund 30 Sekunden nicht einsetzbar ist. Fröhliches Hin- und Herschalten während eines Kampfes, wie das in **Diablo 2** noch gang und gäbe war, ist also nicht mehr möglich. Durch diese zeitliche Einschränkung soll sich der Spieler theoretisch mehr Gedanken darüber machen, welche Talentkombination er wann einsetzt. In der Praxis finden wir, dass 30 Sekunden hierfür zu wenig sind. Vor allem bei Bosskämpfen würden längere Abklingzeiten für zusätzlichen Anspruch sorgen. Und der ist bitter nötig: So stellt der Skelettkönig – immerhin der End-

boss der Beta – immerhin der End-

Blizzard hat die **Charakterwerte** umgetauft. Die vier Grundattribute heißen nun wieder so wie im Vorgänger **Diablo 2**.

Wer seine **Talente** umbaut, der muss nun 30 Sekunden warten, bis er sie einsetzen kann.