

## ⊕ Stärken

- + hervorragender Spielfluss
- + motivierende Beutejagd
- + spaßiger Koop-Modus
- + vielfältige Talente
- + wuchtige Kämpfe
- + großartige Soundeffekte
- + wunderbare Musik

## ⊖ Schwächen

- automatisiertes Talentsystem
- Engine leicht angestaubt
- klischeehafte Handlung
- kein Offline-Modus

90

**GameStar**  
Platin-Award



**GameStar**  
für exzellenten Spielfluss



# Diablo 3

Blizzards Action-Rollenspiel ist das Paradies der Jäger und Sammler, das Tretmühlen-Eldorado schlechthin - in dessen ansonsten perfekt geöltem Mahlwerk allerdings ein wichtiges Rädchen klemmt. *Von Michael Graf*

**Genre:** Action-Rollenspiel **Publisher:** Activision Blizzard **Entwickler:** Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 02/11: 88 Punkte) **Termin:** 15.5.2012 **Spieler:** 1 bis 4  
**Sprachen:** Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Polnisch, Portugiesisch, Chinesisch, Japanisch **Preis:** 60 Euro

[GameStar.de/Quicklink/7027](http://GameStar.de/Quicklink/7027) Auf DVD-XL: Klassen-Trailer



Monster-Champions haben spezielle Fähigkeiten, der »elektrisierte« **Sukku-bus** im Bild links stößt bei jedem Treffer Blitze aus. Im Folgenden einige weitere ungeheuerliche Beispiele.



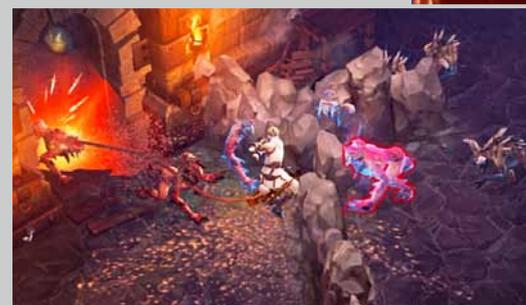
»Arkanverzauberte« Elite-Ungeheuer rufen tödliche Energiestrahlen herbei.



Monster mit der Fähigkeit »Abschirmend« hüllen sich in Schutzschilder.



»Schutz gegen Geschosse« erzeugt eine Kuppel, die Magieballer verlangsamt.



»Blocker« errichten magische Mauern, um Helden an der Flucht zu hindern.

entfallen zudem längere Sammel- und Heilpausen. Frustrfreier und flüssiger kann ein Spielerlebnis kaum sein. Zumal sich auch die Gefechte selbst unglaublich befriedigend anfühlen, vor allem dank des sehr direkten Treffer-Feedbacks. Wenn unser Barbar einem Ungeheuer den Kriegshammer an die Schläfe drischt, dann spüren wir das auch, durch die Animationen ebenso wie durch den wuchtigen Sound. Physikeffekte

## Online-Zwang

Bei jedem Start von **Diablo 3** müssen Sie sich bei Blizzards Online-Plattform Battlenet einloggen. Hierfür benötigen Sie ein Benutzerkonto, mit dem Sie die Seriennummer verknüpfen – das verhindert den Weiterverkauf. Beim Spielen erfordert die Monsterhatz eine permanente Internet-Verbindung, einen LAN- oder einen Offline-Modus für reine Solo-Partien gibt es nicht.

Klick-Tretmühle allererster Güte – in deren ansonsten perfekt geöltem Mahlwerk allerdings ein wichtiges Rädchen klemmt.

Natürlich schnurrt in **Diablo 3** der klassische Hack'n'Slay-Motivationsmotor: Die Helden zerprügeln Monsterhorde um Monsterhorde, um immer mächtiger zu werden, immer bessere Ausrüstung zu sammeln. Wie kein anderer Entwickler erschafft Blizzard dabei den rauschhaften »Flow«, den (beinahe) ununterbrochenen, barrierefreien, mit höchster Strömungsgeschwindigkeit dahinbrausenden Spielfluss. Der nächste Erfolg ist stets nur ein paar Axthiebe, ein paar Magiegeschosse weit entfernt – sei's ein besiegttes Bossmonster, ein wertvolles Beutestück, ein Questtriumph oder eines der vielen Battlenet-Achievements. Weil der Held Goldmünzen und Heilkugeln beim einfachen Drüberlaufen aufklaubt,

**W**ir wollen keine Seuchenpanik schüren, müssen aber warnen: Die Daktylalgie bedroht Millionen Menschen, vielleicht sogar Sie selbst! Zumindest, wenn Sie **Diablo 3** spielen. »Daktylalgie« lautet nämlich der medizinische Fachausdruck für – Fingerschmerz. Und wenn ein Spiel das Zeug dazu hat, Mausclickfinger an die Grenzen ihrer Belastbarkeit zu treiben, dann Blizzards Teufelshatz, die am 15. Mai endlich erschienen ist. Allerdings unter schweren Geburtswehen: Die Entwickler hatten den Fan-Ansturm unterschätzt, die Battlenet-Server brachen schneller zusammen als ein von Gabe Newell gerittenes Shetland-Pony. Statt mit Mördern, Monstern und Dämonen rangen viele Käufer mit dem »Fehler 37«, der ihnen den Zugang zu Blizzards Online-Plattform und damit zu **Diablo 3** verwehrte. Denn zum Spielstart muss man sich im Battlenet anmelden – und angemeldet bleiben, der Kampf für das Gute erfordert eine permanente Internet-Verbindung. Inzwischen hat Blizzard das Serverchaos zumindest halbwegs im Griff und die Gefahr einer Daktylalgie-Epidemie so drastisch erhöht. Denn **Diablo 3** entpuppt sich im Test als herausragendes Action-Rollenspiel, als



Die **Belagerungsschlacht** im dritten Akt gehört zu den Glanzmomenten von Diablo 3. Hier beschützen wir Soldaten, die an Seilwinden (Lupe) Katapulte auf die Mauern ziehen, während Riesenwürmer dämonische Verstärkung auf die Burgmauer würgen.

steigern den Knallfaktor zusätzlich: Flächenangriffe zerbröseln Säulen, Tische und Vasen; heftige Hiebe blasen Skelettteile Richtung Gewölbedecke. Kurzum: Die Monsterjagd macht einfach irren Spaß. Wobei »einfach« hier durchaus auch für »simpel« stehen darf. Wer die vier Story-Akte in rund 15 Stunden einmal durchgespielt hat, darf mit demselben Helden auf einem höheren Schwierigkeitsgrad von vorne beginnen. Auf die Normalstufe folgen »Alp-

### Frustfreier kann ein Erlebnis kaum sein

traum«, »Hölle« sowie schließlich der neue, extraharte »Inferno«-Modus, jeweils mit immer stärkeren Gegnern und besserer Ausrüstungsbeute. So dreht sich die Motivationspirale immer weiter, tage- und nachte-, wochen- und monatelang – meisterlich!

Noch dazu sieht die Metzelei klasse aus, denn **Diablo 3** erbt den typischen Blizzard-Look: Auch wenn die Grafik angesichts der teils matschigen Texturen und der generellen Polygonarmut technisch nicht unbedingt taurfrisch wirkt, haben die Entwickler auch noch das letzte Quäntchen Stilsicherheit und Effektwelt aus der Engine gekitzelt. Die Fähigkeiten der Helden und ihrer höllischen Widersacher brennen auf dem Bildschirm bunte Feuerwerke ab, in denen sogar schon mal der Überblick flöten gehen kann. Apropos: Die fünf Charakterklassen gewinnen zwar keine Innovationspreise, glänzen aber mit grundverschiedenen und vielfältigen Talenten. Der Barbar springt mitten ins Getümmel und beherrscht reihenweise Spezialschläge, der Mönch reiht Kombo-Angriffe aneinander und stärkt Verbündete mit Mantra-Auren, der Hexendoktor beschwört Begleitmonster und verflucht Feinde, der Dämonenjäger beharkt Monster aus der Distanz und legt Fallen, und der

Zauberer sprengt, zerstrahlt und vereist seine Widersacher. Alle Helden gibt's in einer männlichen und weiblichen Variante, deren Aussehen sich nicht weiter anpassen lässt.

Ebenfalls nicht anpassen lassen sich die Fähigkeiten der Recken, zumindest nicht so wie früher. Während wir uns in **Diablo 2** noch spezialisieren und Talente gezielt steigern konnten, lernen wir nun alle Fähigkeiten automatisch bei Levelaufstiegen. Talentbäume und -punkte sind Geschichte, dafür schalten wir bis zur Höchststufe 60 regelmäßig Runen frei, mit denen wir die Wirkung der zugehörigen Fertigkeiten anpassen können. Der Mönch etwa kann seine Donnerfäuste-Kombo, die Blitzschaden anrichtet, mit einer »Donnerschlag«-Rune ausrüsten, damit ihn der Angriff zum Ziel teleportiert und Schockwellen auslöst. Oder er wählt das »Blitzschnell«-Zeichen, damit die Kombo seine Ausweichchance erhöht. Bis zu sechs Fähigkeiten weisen wir den beiden



In der Wüstenstadt **Caldeum** bekämpfen wir Schlangendämonen – und meiden die grünen Giftbarrieren, die aus dem Boden quellen.



Im verschneiten Hochgebirge zerstören wir die **Belagerungsmaschinen** der Dämonenarmee.



### Rendezvous mit dem Teufel

Kristin Knillmann  
Redakteurin  
redaktion@gamestar.de

Die letzten Nächte waren höllisch heiß. Freiwillig habe ich auf meinen Schönheitsschlaf verzichtet und mich ganz in die Klauen des Teufels begeben. Und es ist noch lange nicht vorbei: Diablo 3 entfaltet durch seine Klassenvielfalt eine ganze Menge Wiederspielwert und wird mich sicher noch Monate an seine weiten Landschaften und dunklen Kerker ketten. Schade bloß, dass sich die Story zu Beginn so dahinschleppt. Dank des Beutesammeltriebs hielt ich aber durch und wurde belohnt: Meine Reise führte über abwechslungsreiche Schauplätze, eigenwillige Kreaturen kreuzten meinen Weg (sowie den meiner Armbrustbolzen), und Bossgegner verlangten mir sogar ein bisschen Taktik ab. Da sich Talentpunkte nun automatisch verteilen und sich mir in späteren Spielstunden keine Sorgen über Fehler mehr machen muss, kann ich Diablo 3 in vollen Zügen genießen.

## Die Versionen



Der Mönch präsentiert die exklusiven Items der Collector's Edition: die schicken **Engelsflügel** und das unspektakuläre Farbset **»Abgefüllte Wolke«**.

Die Verkaufsversion von **Diablo 3** kostet je nach Händler rund 50 bis 60 Euro, die Download-Fassung schlägt im Battlenet mit 60 Euro zu Buche – extrem teuer für einen reinen Digitalkauf. Die Collector's Edition kostet regulär 90 Euro, dürfte inzwischen aber praktisch ausverkauft sein. Neben dem Spiel enthält die Sammlerfassung eine DVD sowie eine Blu-ray mit Making-Of-Videos und allen Renderfilmen. Die Videos liegen im englischen Original auf den Scheiben, nur die Filmszenen lassen sich untertiteln. Zudem bietet die Collector's Edition eine Soundtrack-CD, ein 208seitiges Artbook sowie einen USB-Stick in Form eines Seelensteins mit Diablo-Kopf-Sockel. Darauf liegt die Vollversion von **Diablo 2** samt der Erweiterung **Lord of Destruction**. Hinzu kommen ein Schamanen-Pet für **World of Warcraft**, drei Battlenet-Portraits für **Starcraft 2** sowie drei Kosmetik-Gimmicks für **Diablo 3**-Helden: gleißende Engelsflügel sowie die Farbsets »abgefüllte Wolke« und »abgefüllter Rauch«.

Maustasten sowie vier Hotkeys (standardmäßig die Zahlen 1 bis 4) zu, zudem können wir bis zu drei passive Talente aktivieren. Beispielsweise steigert der Zauberer all seinen Kälteschaden oder verleiht seinen Blitzattacken die Chance, Feinde zu betäuben. Über die Talent- und Runenwahl lässt sich also die Spielweise des Helden anpassen. Soll der Mönch vorrangig Einzelgegner kloppen oder Flächenschaden anrichten? Stürzt sich der Zauberer in den Nahkampf (etwa, um Gegner mit einer Frostnova einzufrieren) oder wirft er aus der Distanz mit Magiegeschossen und teleportiert sich notfalls in Sicherheit? Dadurch erzeugt das Talentssystem eine enorme Vielfalt, die zahllosen möglichen Kombinationen reizen zum Experimentieren. Das ist die große Stärke der Charakterentwicklung: Es macht Spaß, neue Fähigkeiten und Runen auszuprobieren. Denn die lassen sich jederzeit wechseln, sind dann aber erst nach einer kurzen Abklingzeit einsatzbereit – mitten im Kampf empfiehlt sich der Umbau also nicht.

In der Praxis müssen wir allerdings sowieso meist wenig ändern: Wenn wir erst mal unsere Wunsch-Kombinationen gefunden haben, passen wir sie höchstens mal an, um besonders kräftige Einzelgegner umzupusten oder Monster-Widerstände auszuhebeln. Der Zauberer etwa kann seinem Hydra-Zauber via Runen-Tuning wahlweise Frost-, Blitz- oder Giftschaden verleihen, falls ein Feind gegen eine Angriffsart immun ist. Solche taktischen Überlegungen spielen aber erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden eine Rolle, auf den niedrigen entfaltet das Talentsystem zwar Vielfalt (die Kombinationen von Runen und Fähigkeiten werden immer zahlreicher), aber wenig Tiefe (welche Manöver wir einsetzen, ist letztlich egal, solange die Monster umfallen).

Denn **Diablo 3** erlaubt Experimente, aber keine Individualisierung. Weil unser Charakter sowieso jederzeit alle Fähigkeiten einsetzen kann, müssen wir uns nicht spezialisieren und damit auch keine interessanten,

weil schwerwiegenden Richtungsentscheidungen treffen. Mit der individuellen Charakterentwicklung entfällt in **Diablo 3** einer der wesentlichen Motivationsmotoren des Genres, was die Identifikation mit dem Helden schmälert. Dank der Talent- und Runenwahl kann zwar jeder Spieler seine Klasse so ausrichten, wie er will – die einen mögen Kampfschrei-Barbaren bevorzugen, die anderen Nahkampf-Haudraufs. Weil jeder alles kann, fühlen sich die Recken trotzdem weniger einzigartig an. Das ist das Rädchen, das

## Der Motivationsstrudel saugt ins Spiel

im Hack'n'Slay-Mahlwerk klemmt und **Diablo 3** eine (noch) höhere Wertung verwehrt. Bitte nicht falsch verstehen: Wir wollen keineswegs das starre System von **Diablo 2** zurück, bei dem wir unseren Weltenretter binnen drei Talentpunkten derart »verskillen«



Diablo 3 würzt die Dauer-Monsterhatz immer wieder mit Bosskämpfen, hier gegen ein Duo von **Elite-Wüstenwächtern**.

## Die Inszenierung



Zwischen den vier Akten spinnst Diablo 3 seine (recht vorhersehbare) Geschichte mit sehenswerten **Render-Filmsequenzen** weiter.



Hin und wieder sehen wir **Spielgrafik-Zwischenfilmchen**, die zwar gut vertont, technisch aber simpel gestrickt sind.



Wichtige Wendungen illustriert das Spiel mit kurzen **Zeichentrick-Sequenzen**, die für jede Klasse individuell vertont sind.



Einen Gutteil seiner Geschichte erzählt Diablo 3 über professionell vertonte, aber komplett statische **Dialoge** ohne Kamerafahrten.

(also mit sinnlosen Fertigkeiten ausstatten) konnten, dass wir am besten gleich von vorne anfangen. Vielmehr hätten wir uns eine vernünftig ausbalancierte Individualisierung gewünscht statt einer vielfältigen, aber uniformen Automatisierung – gleichwohl Letztere zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden endlich auch taktischen Tiefgang entfaltet. Auch wenn die Klassen- und Fähigkeitsbalance noch nicht optimal erscheint, der im Betatest eher zu schwache Mönch wirken uns nun zu mächtig, weil er sich selbst heilen und mit einer Mantra-Aura auch noch die Lebens-Regenerationsrate seiner Mitstreiter drastisch erhöhen kann. So sind selbst die meisten Bossgegner kein großes Problem.

Unser letzter Charactersystem-Kritikpunkt betrifft das Talentmenü, in dem wir Fähigkeiten auf die Maus- und Zahlentasten verteilen. Dabei stellt uns **Diablo 3** pro Taste standardmäßig nur vier bis fünf Fähigkeiten zur Verfügung – es sei denn, wir aktivieren im »Gameplay«-Menü den »Wahlmodus«, um fortan allen Tasten alle Talente zuweisen zu dürfen. Dass das geht, erklärt die Monsterhatz allerdings nirgendwo, weder in den Tutorial-Einblendungen noch im (zur »Kurzanleitung« geschrumpften) Handbuch. Noch dazu ist der Wahlmodus umständlich zu bedienen, über Pfeilsymbole klicken wir uns im Talentmenü von Seite zu Seite, bis wir die gewünschte Fähigkeit gefunden haben. In Sachen Bedienbarkeit sind

wir von Blizzard Besseres gewohnt, zumal das restliche Spiel so flüssig von der Maus-Hand geht wie ein eingeölter Aal.

Weil wir nun alle Talente automatisch lernen, optimieren wir unseren Charakter vor-

### Experimentieren statt Individualisieren

rangig über die erbeutete Ausrüstung und deren Werteboni. Das überarbeitete Attributsystem funktioniert dabei überraschend gut: Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad steigern wir hauptsächlich den Schaden beziehungsweise den Rüstungswert, die Vitalität (erhöht unsere Lebensenergie), sowie den Hauptwert unserer Klasse (etwa die Stärke beim Barbar, der den Schaden all unserer Angriffe und Talente erhöht). Das klingt erst mal simpel, entwickelt auf den höheren Schwierigkeitsgraden jedoch mehr Tiefgang. Weil die Monster mehr Magieschaden anrichten, brauchen dann plötzlich alle Helden Intelligenz, denn die erhöht den Widerstand gegen Frost, Feuer & Co. Also müssen wir nach Ausrüstung jagen, die unseren Charakter »klüger« macht – oder nach Ringen und Amuletten, die Resistenzen erhöhen. Dabei bleibt das Attributssystem stets klar und verständlich: Wenn wir gegen ein Monster den Kürzeren ziehen, dann wissen wir im Regelfall auch, warum. Und wie wir etwas dagegen tun können.

Und überhaupt: die Ausrüstung! Genretypisch überhäuft uns **Diablo 3** mit mal mehr,



mal weniger nützlichen Beutestücken. Wobei wir weitaus mehr nutzlosen Kram finden als nützlichen, weil sich die Eigenschaften der Gegenstände selbst auf derselben Stufe krass unterscheiden können. Eine Level-30-Hose etwa kann unseren Vitalitätswert um 10 Punkte anheben – oder um 80. Überschüssige Beute lässt sich verkaufen oder beim Schmied – einem der neuen Handwerker – in Einzelteile zerlegen. Daraus bastelt der Meister am Amboss dann frische Ausrüstung mit zufällig ausgewürfelten Eigenschaften. Das erinnert ans Glücksspiel aus **Diablo 2**, nur eben zielgerichteter: Wir sind stets motiviert, den Schmied so lange schmieden zu lassen, bis das bestmögliche Ergebnis herauskommt. Zumal die Handwerksprodukte meist zu den nützlichsten Gegenständen zählen, die wir bekommen können. Neue Rezepte lernt der Schmied, wenn wir seinen Fähigkeitslevel steigern – anfangs gegen Bezahlung, später zusätzlich mit erbeuteten Lehrbüchern.

Als zweiter Handwerker dient der Juwelier, der jeweils drei minderwertige Edelsteine zu einem höherwertigen kombiniert. Die Klun-

## Ausrüstung schafft (Charakter-)Werte

ker lassen sich dann in gesockelte Ausrüstung einsetzen, um uns Zusatz-Boni zu verleihen. Ein in eine Rüstung eingepasster Rubin etwa erhöht die Stärke, ein Smaragd die Geschicklichkeit. So tragen auch Edelsteine dazu bei, dass wir stets bestrebt sind, unsere Ausrüstung zu optimieren. Am meisten motiviert aber natürlich die Suche nach mächtigen »seltenen« oder sogar »legendären« Gegenständen, deren Eigenschaften zunächst verdeckt sind. Anders als in den Vorgängern können wir sie nun aber jederzeit mittels Rechtsklick selbst identifizieren, Schriftrollen oder den alten Weisen Deckard Cain brauchen wir nicht mehr – wobei wir uns fragen, wozu wir den Kram dann überhaupt noch identifizieren müssen. Egal, **Diablo 3** weckt trotzdem die gute, alte Beute-Sammelwut. Und neuerdings zusätzlich die Beute-Kaufwut: Über das Battlenet-Aukti-

Der Mönch entledigt sich seiner Gegner mit einem **Rundumschlag**.



## Der Geheimlevel

**SPOILER-WARNUNG!**



Monster und Dämonen sind doch Firlefanze! Weiß doch jedes Kind, dass die echte Gefahr von Einhörnern und Knuddelbären droht – zumindest in der Grafschaft Launebach (englisch: »Whimsyshire«), dem kunterbunten Geheimlevel von **Diablo 3**. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie erstmal die folgenden Gegenstände sammeln.

- ☛ **Schwarzer Pilz:** Seltene Beute im ersten Level der Kathedrale von Tristram im ersten Akt.
- ☛ **Leoric's Schienbein:** Seltener Fund in der Feuerstelle von Leoric's Anwesen im ersten Akt.
- ☛ **Wirts Glocke:** Gibt's für 100.000 Gold bei einem Händler in Caldeum (zweiter Akt).
- ☛ **Regenbogenwasser:** Liegt in der mysteriösen Truhe in der mysteriösen Höhle in der Oase von Dalguhr (zweiter Akt). Dorthin gelangen Sie im Rahmen einer Mini-Quest, in der Sie einen alten Mann retten. Starten Sie einfach so lange neu, bis er auftaucht.
- ☛ **Kauderwelschedelstein:** Beute vom Boss Chiltara in der Höhle des Frostes (dritter Akt).
- ☛ **Plan:** Hirtenstab: Zufallsbeute von Izual im vierten Akt.

Aus diesen Fundstücken und dem Bauplan können Sie beim Schmied für 50.000 Goldstücke einen Hirtenstab basteln, den Sie dann zum Geist des Kuhkönigs bringen müssen. Der untote Oberbulle schwebt neben dem rot glühenden Abgrund an der Straße nach Tristram im ersten Akt und ist nur sichtbar, wenn man den Stab dabei hat. Nach einem Gespräch mit seiner Exzellenz öffnet sich der Eingang zum Reich der Niedlichkeit. Wie den Kuhlevel in **Diablo 2** können Sie die Grafschaft Launebach allerdings erst betreten, wenn Sie im aktuellen Schwierigkeitsgrad bereits alle vier Akte durchgespielt haben.

onshaus können wir Gegenstände er- und versteigern, vorerst allerdings nur gegen Spielgold. Später sollen sich die Items auch gegen reale Euro handeln lassen, den Start des Echtgeld-Auktionshauses hat Blizzard wegen der Serverprobleme auf den 30. Mai verschoben. Wir sind gespannt, wie die Spieler den Echtgeld-Handel annehmen werden, wir jedenfalls würden keine müde Münze für Ausrüstung ausgeben. Den Spielgold-Handel halten wir indes für eine wertvolle Ergänzung der Beutehatz: Wenn die Monster und der Schmied partout nichts hergeben, können wir eben auch mal bei den Versteigerungen vorbeischaun.

Deutlich mehr als sein Vorgänger setzt **Diablo 3** auf Abwechslung. Blizzard hat sich viel Mühe geben, die Schauplätze vielfältiger zu gestalten, kaum ein Level gleicht dem anderen. Denn wir erkennen zwar bestimmte Grafiksets wieder (Kerker, Höhle, etc.), doch fast jeder Schauplatz glänzt durch eine eigene Lichtstimmung und damit einen dezent anderen Look als ähnliche Areale. Erst am Ende des dritten sowie im vierten (und letzten) Akt gibt's Abschnitte, die sich ähneln wie ein Feuerteufel dem anderen. Sei's drum, vielfältiger als in **Diablo 2**,

Mit einer Stachelfalle lähmt die Dämonenjägerin die **Spinnenkönigin**.





Im vierten Akt metzeln wir uns durch den von Dämonen belagerten **Himmel**. Dort gibt's zwar keine allzu originellen Aufgaben, mehr als die Hölle aus Diablo 2 (kleines Bild) macht das Engelsreich aber definitiv her.



**Titan Quest** und allen anderen großen Action-Rollenspielen sind die **Diablo 3**-Areale in jedem Fall. Zumal die Schauplätze belebter ausfallen, schon allein dank simpler Skriptsequenzen: Mal krabbeln Skelettkrieger aus einer Lavagrube, mal flattern Flugdämonen vom Himmel, mal buddeln sich Zombies aus dem Boden.

Zur Lebhaftigkeit tragen auch die Mini-Quests bei, die **Diablo 3** in den zufallsgenerierten Levels verstreut. Beispielsweise erschucht uns eine Geistertochter, ihre untote Familie zu Ganztoten zu befördern. Und in einer Höhle können wir auf einen Bergmann treffen, der uns bittet, ihm bei der Suche nach Edelsteinen zu helfen. Wohlge-

merkt »können«: Die Ereignisse verteilt **Diablo 3** nach dem Zufallsprinzip, beim ersten Durchlauf werden Sie nicht alle davon zu Gesicht bekommen – das steigert den Wiederspielwert. Sogar ein bisschen Humor gibt's: Ein Bauer lädt uns in sein Haus ein, weil er uns seine »Liebste« vorstellen möchte. Im Schaukelstuhl fläzt allerdings – ein Skelett. Dem auch noch die Rübe abbricht, worauf das Bäuerlein betreten murmelt: »Oh, jetzt ist sie eingenicke.« Schade nur, dass es im dritten und vierten Akt kaum noch Mini-Quests und -Ereignisse gibt.

Dafür haben die Entwickler generell mehr denkwürdige Momente in die vier Akte gepackt, unter anderem mit schicken Schauplätzen wie der Gipfelvilla des Königs Leoric oder dem »Turm der Verdammten«, in dem sich riesige Folteropfer unter Höllenqualen

winden. Außerdem würzt **Diablo 3** den Dauerfight mit mehr Bosskämpfen, etwa gegen eine Spinnenkönigin, einen fetten Stinkdämon oder ein Belagerungsmonster. Kurzum: In **Diablo 3** steckt viel mehr Erinnerungs-

## Die Item-Flut fließt unaufhaltsam

würdiges als im Vorgänger, die hohe Obermotz-Dichte erinnert eher an **Titan Quest**. Als Highlight von **Diablo 3** entpuppen sich das Ende des zweiten und der Anfang des dritten Aktes, diese Strecke gehört zum Besten und Temporeichsten, was wir in einem Action-Rollenspiel bislang erlebt haben. So erforschen wir zunächst die verwinkelten Archive des irren Magiers Zoltun Kull, die stark an die Zuflucht aus **Diablo 2** erinnern und vor allem mit ihrer großartigen Lichtstimmung überzeugen. Danach kämpfen

Im **Auktionshaus** handeln die Spieler auch mit legendären Gegenständen – bis zu unserem Redaktionsschluss allerdings ausschließlich mit Spielgold.



## Wo ist das Video?

Weil auch wir **Diablo 3** erst zum Verkaufsstart am 15. Mai spielen konnten, hat es das Test-Video nicht mehr auf unsere Heft-DVD geschafft. Wir liefern es in der nächsten Ausgabe nach. Wer nicht so lange warten möchte, kann sich das Video auf GameStar.de oder auf unserem YouTube-Kanal GameStarDE anschauen.



## Der Indie-Konkurrent Torchlight 2

Freude in den Redaktionskatakomben: Wir haben den **Diablo 3**-Konkurrenten **Torchlight 2** im Betatest tagelang gespielt. So steht er anfangs da, unser Embermage Kurt, an seiner Seite sein treuer Wolfsfreund namens ... Knut. Gerade hat der Alchemist, offenbar der Erzbösewicht, ein Dorf überfallen. Dort treffen wir einen Soldaten, der uns bittet, eine andere Siedlung zu warnen. Auf dem Weg dorthin hauen wir die ersten kleinen Vierbeiner um und werfen immer mal wieder Seitenblicke nach rechts und links. Die Welt, durch die wir laufen, sieht aus wie mit Wasserfarben gemalt – stilvoll! Noch dazu sind die Gebiete schon in der Beta angenehm abwechslungsreich, wir erkunden unter anderem Kristallhöhlen und Feuertempel, verschneite Gipfel und verregnete Wälder.

Die Aufträge sind allerdings viel weniger packend inszeniert als in **Diablo 3**, meist wandern wir einfach von Ziel zu Ziel und plätten alles, was uns dabei über den Weg läuft. So steigen wir bald eine erste Stufe auf. Und jetzt wird es interessant für alle, denen das Talentsystem von **Diablo 3** missfällt. Denn **Torchlight 2** setzt auf Charakterentwicklung der alten Schule, bei jedem Aufstieg verteilen wir fünf Punkte auf unsere vier Attribute, einen weiteren investieren wir in unsere Fertigkeiten. Die sind in drei Talentbäume aufgeteilt, deren Fähigkeiten wir wie in **Diablo 2** munter mischen dürfen. Mit neuen und stärkeren Attacken geht das Monsterschnetzeln gleich viel flüssiger von der Hand. Besonders praktisch ist dabei die Charge-Fertigkeit. Die beherrscht jede Klasse, mit kleinen Unterschieden im Detail. Unser Embermage füllt seine Charge-Leiste über angerichteten Schaden. Wenn sie aufgeladen ist, dürfen wir kurzfristig ohne Manoverlust um uns zaubern, was das Zeug hält.

Darüber hinaus hält das Kampfsystem keine Überraschungen bereit: Mit den Maus und Zahlentasten lösen wir Attacken aus oder schlucken Tränke. Wie im ersten **Torchlight** steht uns im Kampf unser tierischer Begleiter zur Seite, acht Viecher stehen zum Spielbeginn zur Adoption. Einen spielerischen Unterschied macht unsere Tierwahl allerdings nicht, die fliegende Krähe etwa kann genau wie unser Wolf in Fallen am Boden tapen. Sei's drum, dafür profitieren besonders Fernkampf-Klassen vom Begleiter, weil er Gegner effektiv bindet. Zudem können Sie wie im ersten **Torchlight** aufgesammelten Ramsch zum Verkauf in die Stadt tragen. Außerdem können wir sie mit geangelten Fischen füttern, damit sie stärker werden. Je nach Fischart erhält Knut bestimmte Boni, wird etwa zu einer besonders kampfstarken Kriechbestie oder zu einem Kojoten mit Giftbiss.

Ihre größte Motivation schöpft die Monsterhatz natürlich aus der Itemjagd. Und Items gibt es eine Menge. Un-

### Vergleich mit Diablo 3

- ⊕ klassische Talentwahl
- ⊕ Mod-Freundlichkeit
- ⊕ LAN-Modus
- ⊖ weniger Inszenierung
- ⊖ effektärmere Grafik

Juni noch an der Beutemenge und -qualität schrauben werden. Abgesehen von solchen Kleinigkeiten macht **Torchlight 2** schon jetzt einen absolut runden Eindruck, was darauf schließen lässt, dass die finale Fassung eine feine Indie-Alternative zu **Diablo 3** wird. Zumal **Torchlight 2** neben dem klassischen Charactersystem auch einen LAN-Modus bietet und noch dazu Mods unterstützt. Wer all das beim Blizzard-Blockbuster vermisst, darf sich auf den Indie-Konkurrenten freuen. **MW**



Anders als im ersten Teil erkunden wir in Torchlight 2 auch weitläufige **Oberwelten**, durch die wir zum nächsten Questziel reisen.



Die **Kristallhöhle** überzeugt vor allem mit ihrer Lichtstimmung, die Entwickler holen viel aus der betagten Engine heraus.



Im **Feuertempel** zerkloppen wir garstige Skelettkrieger. Die Levels sind schon in der Beta angenehm abwechslungsreich.



Torchlight 2 setzt auf eine klassische Charakterentwicklung mit steigerbaren Attributen (links) und **Talentbäumen** (rechts).

## Gestrichene Elemente



Als dritte Handwerkerin im Bunde sollte die **Mystikerin Myriam** erbeutete Ausrüstung mit Upgrades aufwerten. Das war laut Blizzard jedoch überflüssig, Myriam flog raus.



Auch die **PvP-Arenen** haben es nicht in die Verkaufsversion geschafft. Gut so, beim Anspielen auf der Blizzcon fanden wir die Team-Schärmützel sowieso ernüchternd langweilig.



### Mit Diablo im Himmel

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Ich gestehe, ich habe mich lediglich in den Diablo-3-Testerkanon eingereiht, um das Spiel am Ende argumentativ gefestigt blöd finden zu können. »Blizzard eben«, dachte ich, »immer der gleiche Schmu und keinerlei Traute, mal was komplett Neues anzugehen.« Tja, wie das mit Plänen mitunter so ist ... meiner ging jedenfalls nicht auf. Natürlich nerven mich die ewig verzweigten Dungeons, die mich zu Umwegen aus der Hölle nötigen und mich auch in die entlegensten Winkel mit dem immer gleichen und selten gehaltenen Versprechen nach Beute locken. Gleiches gilt für die lästig großen Außenareale, bei denen ich nie weiß, wie ich sie nun am schlauesten aufdecken soll: Zickzack? Erst am Rand lang und dann rein in die Mitte? Aber das ist auch schon alles, was mich an Diablo 3 aufregt.

Das neue Talentsystem ist in meinen Augen eine wundervolle Veränderung. Ich bleibe stets flexibel und ärgere mich nicht am Ende, weil Eifer und Dornen dann doch die dümmste aller möglichen Skillungen ist (Ich weine meinem Diablo-2-Paladin noch heute nach). Ich kann tüfteln, ich kann ausprobieren, ich kann Entscheidungen verwerfen und in Windeseile von »fetter Schaden« auf »unterbrechen, guter Schaden und brauchbare Selbstheilung« wechseln. Und Blizzard kann ohne Probleme neue Skills sowie Runen einbauen und die Kombinationsmöglichkeiten so noch größer und trickreicher gestalten. Das erste Guild Wars lässt grüßen! Was mir jetzt noch fehlt: ein schneller Waffen- und Skillset-Wechsel. Dann bin ich mit Diablo 3 im Himmel.

wir uns durch die von Schlangendämonen überrannte Prachtmetropole Caldeum, bevor der zweite (Wüsten-) Akt schließlich in einem mehrstufigen, klasse inszenierten, kurzum: fulminanten Bosskampf gipfelt. Der dritten Akt hält das grandiose Tempo nahtlos hoch: Bei einer Belagerungsschlacht schnetzeln wir uns über die Wehrgänge einer Festung, während flammende Katapultgeschosse einschlagen und Riesenwürmer (Der Nydus-Kriecher der **Starcraft 2**-Zerg lässt grüßen!) dämonische Verstärkung vor unsere Füße würgen – klasse! Noch dazu

können wir von der Mauer aus zuschauen, wie sich weit drunten auf dem Schlachtfeld menschliche und teuflische Soldaten gegenseitig die Schädel einschlagen.

Dass **Diablo 3** diese Inszenierungsdichte nicht ewig durchhält, liegt in der Natur der Sache, nach der Belagerung schaltet Blizzard drei Gänge zurück und schickt uns erst mal durch ein riesiges Kellerlabyrinth, in dem wir den Ausgang zum nächsten riesi-

gen Kellerlabyrinth suchen. Überhaupt: Oft genug durchwandern wir weitläufige Areale, um den Weg zum nächsten Schauplatz zu finden. Also laufen wir am Rand entlang und erkunden dann (falls wir Lust haben) noch den Innenraum – wie in **Diablo 2**. Diese Fleißarbeit ist jedoch zu verschmerzen, weil uns **Diablo 3** immer wieder mit denkwürdigen Momenten belohnt. Zumal es auch (teils optionale) originelle Aufgaben gibt. In Caldeum etwa eskortieren wir Zivillisten – je mehr wir retten, desto mehr Erfahrung und Geld verdienen wir.

Der **Schmied** (links) stellt Ausrüstung her, der **Juwelier** (rechts) kombiniert Edelsteine.



## Das Talentsystem



Im **Talentmenü** weisen Sie aktive Fertigkeiten den Maus- **1** und den Zahlentasten (beziehungsweise anderen Hotkeys) **2** zu. Außerdem wählen Sie bis zu drei passive Fähigkeiten **3**, die Ihrem Helden permanente Boni bescheren. Wie die Talente selbst schalten Sie die Slots durch Levelaufstiege frei, erst mit Stufe 30 dürfen Sie alle sechs aktiven und drei passiven Fertigkeiten nutzen.



Pro **Talentslot** stehen Ihnen standardmäßig nur eine Handvoll Fähigkeiten zur Wahl – aktivieren Sie in den »Gameplay«-Optionen unbedingt den »Wahlmodus«, um über die Pfeilsymbole **4** durch alle Fertigkeiten schalten zu können – auch wenn das umständlich ist. Außerdem wählen Sie hier eine von bis zu fünf Runen **5**, mit denen Sie die Wirkung der Talente anpassen können.



Ein Runen-Beispiel: Die unmodifizierte »**Donnerfäuste**«-Kombo des Mönchs richtet Blitzschaden an **6**. Mit dem »Donnerknall«-Zeichen teleportiert sie uns zum Gegner und erzeugt Schockwellen **7**. Die »Blitzschnell«-Rune erhöht unsere Ausweichchance **8**. Und die Rune »Statische Aufladung« sorgt dafür, dass Feinde zusätzlichen Schaden nehmen, selbst wenn wir sie gar nicht mehr direkt anvisieren.



### Ich bin verloren

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Am 15. Mai saß ich Punkt 0 Uhr hibbelig vor dem Rechner und freute mich wie nie zuvor auf den Start eines Spiels. Und Blizzard hat mich nicht enttäuscht. Erneut beweisen die Kalifornier, dass sie die Meister darin sind, perfekten Spielfluss zu erzeugen. Klar, ist es wieder die altbekannte Tretmühle aus Monster kloppen, Items finden und immer stärker werden. Aber nichts anderes habe ich von Diablo 3 erwartet.

Nach einer gewissen Zeit konnte ich sogar dem neuen Talentsystem etwas abgewinnen. Gut, es ist nicht so komplex wie im Vorgänger, dafür aber auch nicht so unflexibel. In Diablo 3 kann ich meinen Helden jederzeit an die jeweilige Situation anpassen, was Dynamik ins Spiel bringt. Überhaupt habe ich mir schnell abgewöhnt, Elementen aus Diablo 2 hinterher zu trauern. Die meisten davon, etwa die Schriftrollen, haben das Spiel ohnehin eher gebremst. Dieses Entschlacken tut Diablo 3 sehr gut, es flutscht noch besser. Und prompt bin ich verloren in der blizzardschen Suchtspirale.

Die Handlung selbst entpuppt sich als klischeehaft und meist vorhersehbar, hält die vier Akte aber gut zusammen und entwickelt besonders am Ende des zweiten und des dritten Kapitels sogar ein wenig Tempo. Wie gehabt erzählt Blizzard die Story zwischen den Akten mit wunderschönen Render-Zwischensequenzen. Neu hingegen sind kurze, für jede Klasse individuell vertonte Zeichentrick-Sequenzen, die wichtige Wendungen illustrieren. Zudem gibt's immer mal wieder simple Spielgrafik-Zwischensequenzen. Einen Großteil der Handlung erzählt **Diablo 3** allerdings in gut gesprochenen, aber statischen Dialogen, bei denen die Charaktere zwar ein bisschen herumwackeln, Kamerafahrten oder auch nur besondere Gesten sind aber Fehlanzeige – da hätte Blizzard noch eine Inszenierungsschippe drauflegen können. Auch an anderen Stellen wirkt die Präsentation lieblos, die Stadtportal-Funktion etwa ploppt plötzlich erklärunglos in der Menüleiste auf, wenn wir einen Zwischengegner besiegt haben.

Highlights sind dafür die mehrstufigen Bosskämpfe am Ende der vier Akte, die jeweils andere Taktiken erfordern. Einmal etwa kämpfen wir über einem feurigen Ab-

grund und müssen aufpassen, nicht in emporlodende Flammen zu treten – in die uns der Obermottz zudem mit einem Fleischerhaken ziehen möchte. Zum generellen Abwechslungsreichtum von **Diablo 3** tragen auch die Standard-Monster bei. So treffen wir im dritten und vierten Akt zwar auch umgefärbte Varianten bereits bekannter Ungeheuer, insgesamt geht die Gegnervielfalt aber in Ordnung. Riesige Baumwesen etwa hauen nicht nur mit ihren Ästen zu, sondern pflanzen auch Knospen, die uns bei Berührung vergiften. Wüstenwespen wieder-

### Sammeln oder ersteigern?

rum spucken Mini-Insekten aus, die zwar niedlich aussehen, in größeren Schwärmen aber mehr Giftschaden anrichten als eine mit Pfeilgiftfröschen beklebte Kobra. Und, und, und – fast jeder Gegnertyp wartet mit individuellen Fähigkeiten auf, was die Gefechte nochmals interessanter macht. Und zwar spätestens in den höheren Schwierigkeitsgraden, in denen wir unsere Kampftaktik an die Viecher anpassen müssen. Wobei wir selbst auf der Normalstufe nicht kom-



Wüstenwespen sind unangenehme Gegner, weil sie uns mit hochgiftigen Mini-Insekten bespucken.



Bei einem Quest-Event verteidigen wir einen Hügel gegen heranstürmende Skelettkrieger.



Dieser Bosskoloss hebt unseren Helden hoch und schleudert ihn dann zu Boden.



Humor à la Diablo 3: Ein Bauer stellt uns seine Liebste vor – ein Skelett im Schaukelstuhl.

plett mühelos durch die Monstermassen gleiten, spätestens im zweiten Akt zieht der Anspruch der Kämpfe spürbar an.

Neben den Story-Bossgegnern gibt's auch noch Monster-Champions und -Helden, die auf höheren Schwierigkeitsgraden mit immer mehr Spezialfähigkeiten auftrumpfen. Gegner mit der Eigenschaft »Blocker« etwa errichten Mauern, um uns an der Flucht zu hindern – was unangenehm werden kann, wenn die Viecher auch noch »arkanverzaubert« sind und Energiestrahlen herbeirufen, die unsere Lebensenergie schneller abschlürfen als ein englischer Oktoberfestbe-

sucher seine Maß. So stoßen wir bereits ab der zweiten Anspruchsstufe »Alptraum« auf Champions, die deutlich gefährlicher sind als die vermeintlich mächtigeren Story-Bosse – denn die hauen zwar ebenfalls kräftiger drein und vertragen mehr Hiebe, entwickeln aber keine überraschenden Talente.

Tode kosten übrigens weder Erfahrung noch Gegenstände, wir erstehen einfach am letzten Speicherpunkt wieder auf und unsere Ausrüstung verliert zehn Prozent ihrer Haltbarkeit – die Reparatur kostet wie üblich Goldmünzen. Und wir können kaum ausdrücken, wie froh wir darüber sind, nicht

mehr wie in **Diablo 2** ständig zu unserer Leiche zurückklatschen zu müssen. Auch das Speichersystem hat Blizzard überarbeitet: Wir steigen nicht mehr zwangsläufig am letzten Teleport-Wegpunkt ein, sondern am letzten Speicherpunkt – etwa dem Beginn eines Levels. So entfällt zumindest manchmal die in **Diablo 2** gefürchtete Lauferei durch bereits bekannte Gebiete.

Im Koop-Modus wiederum wählen wir, in welchem Akt und mit welcher Story-Quest wir einsteigen wollen. Überhaupt ist die kooperative Monsterjagd für bis zu vier Weltenretter das Herzstück des Spiels, gemeinsam macht die knallige Schnetzelei eben gleich noch mal so viel Laune – auch wenn's keinen Netzwerk-Modus mehr gibt, alle Partien laufen über die Battlenet-Server. Das hat den Vorteil, dass wir über die Freundesliste jederzeit sehen können, wo sich unsere Bekannten gerade herumtreiben. Dann dürfen wir sie in unsere Partie einladen oder um Beitritt zu ihrem Abenteuer bitten. Zudem kann jeder Spieler sein Match zum »öffentlichen Spiel« erklären, dem **Diablo 3** dann zufallsbasiert weitere Helden zuweist. Einen Partienbrowser hingegen gibt's zum Leidwesen vieler Fans nicht mehr. Wer etwa ein Match starten will, das sich nur um Attacken auf die Bossgegner dreht, der muss

## Serverstress

Die Nachteile der Battlenet-Anbindung und des permanenten Online-Zwangs wurden in den Tagen nach dem Release von **Diablo 3** mehr als offensichtlich: Die Server waren überlastet und regelmäßig offline, laut Blizzard wegen »Wartungsarbeiten«. In laufenden Partien traten zudem Lags auf, also Verzögerungen. Wir werden die Lage weiter beobachten. Wenn Blizzard schon eine dauerhafte Internet-Verbindung verlangt, dann haben die Entwickler auch dafür zu sorgen, dass die Server laufen. Und zwar reibungslos.





hoffen, über die Zufallsfunktion oder in den Chatkanälen Mitstreiter zu finden. Das hätte Blizzard komfortabler lösen können. Zugleich gibt's aber auch neue Komfortfunktionen. Mit Klicks auf die in der Stadt aufgepflanzten Heldenbanner etwa teleportieren wir uns jederzeit direkt zu unseren Kameraden. In **Diablo 2** mussten die dafür erst ein Stadtportal öffnen. Die Flaggen darf sich jeder Spieler individuell zusammenbasteln, neue »Bauteile« (Symbole, Formen) schalten wir durch Achievements frei. Je mehr Helden dann mitspielen, desto härter werden die Feinde und besser die Beute. Jeder Spieler sieht übrigens nur die für ihn bestimmten Items und Goldmünzen, Streit um die Ausrüstung entfällt also.

Wer trotzdem lieber alleine loszieht, dürfte sich über die letzte große Neuerung von **Di-**

### Gemeinsam metzelt sich's noch besser

**Diablo 3** freuen: die computergesteuerten Begleiter. Im Verlauf der Story treffen wir den nahkampfgestählten Templer, den armbrust- und bogenbegabten Schurken sowie die dämlich übersetzte »Verzauberin« jeweils im Rahmen einer simplen Quest. Während die Mitstreiter in Koop-Partien draußen bleiben müssen, dürfen wir im Solo-Modus jeweils einen davon mitnehmen. Der kämpft dann nicht nur mit, sondern unterhält sich auch gerne mal mit dem Helden und kommentiert Ereignisse, was der Atmosphäre sehr zugute kommt. Zudem lernt der KI-Kamerad durch Levelaufstiege bis zu vier Kampftalente, bei denen wir uns jeweils zwischen zwei Alternativen entscheiden dürfen. Beispielsweise kann die Verzauberin entweder Gegner verwirren und so zu leichteren Opfern machen oder sie entfesselt Explosionen, um mehreren Bestien zu schaden. Unterm Strich sind die Helfer zwar nicht übermäßig kampfstark, aber eine feine Ergänzung. Schade nur: Wir dürfen sie nicht vollständig ausrüsten, sondern ihnen nur Waffen und magischen Schmuck zuschustern. Komplett ausstaffelbare Kumpans hätten die Beutesammel-

Motivation weiter befeuern können. Obwohl, das hat **Diablo 3** sowieso nicht nötig. Die perfekt geölte Tretmühle hat uns auch so schon tief genug in ihren Klauen, aller Daktylalgie-Gefahr zum Trotz. **GR**



### Stufenweise immer besser

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamstar.de

Dass **Diablo 3** bis an die soziale Vereinsamungsgrenze motiviert und sich als Beutesammel-Zeitfresser allererster Güte entpuppt, wurde nun schon oft genug festgestellt, das muss ich nicht mehr auswalzen. Viel wichtiger: Vergessen Sie den normalen Schwierigkeitsgrad, das ist ein Tutorial, ein dämonischer Kindergeburtstag, ein Übungsgeplänkel für die echten Herausforderungen. Wer die Vorgänger gespielt hat, weiß: Wirklich spannend wird die Monsterjagd erst auf »Hölle«, wenn die teuflischen Heerscharen tatsächlich individuelle Taktiken erfordern. Und, im Idealfall, fähige Koop-Mitstreiter, die selbst im dichtesten Getümmel noch wissen, welche Fähigkeit sich am besten eignet, wenn dieses oder jenes aus der Lavagrube kriecht. Dann entfaltet das Talentsystem endlich auch den Tiefgang, den es entfalten soll. Ich muss überlegen, welche Talente und Runen ich wogegen einsetze. Schlecht ist die Charakterentwicklung also keineswegs.

Sie könnte aber motivierender sein, ich möchte nun mal keinen automatisierten Lernroboter. Auf die Frage der Verzauberin, woher er seine Talente bekommt, antwortet der Mönch im Spiel durchaus augenzwinkernd: »Sie werden mir von den Göttern verliehen.« Die Götter sind in diesem Fall Blizzard, die bestimmen, was ich ab wann tun darf. Ich möchte das aber gerne selbst entscheiden, ich will die Kontrolle über meinen Helden. Doch genau dieser Kontroll- und damit Motivationsverlust wehrt **Diablo 3** eine noch höhere Wertung. Denn ansonsten, um auch das klar zu sagen, habe ich an **Diablo 3** nichts Großes zu meckern, von Detailkritik wie dem fehlenden Serverbrowser und dem kantigen Talentmenü abgesehen ist Blizzards Monsterhatz einfach der perfekte Zeitfresser für die nächsten Monate, vielleicht sogar Jahre.

TERMIN 15.5.2012    PREIS 60 Euro    USK ab 16 Jahren

## Diablo 3

Actionspiel

**Publisher** Activision Blizzard  
**Entwickler** Blizzard  
**Sprache** Deutsch, 8 weitere  
**Ausstattung** DVD-Box im Schuber, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Anmeldung

**GENRE-CHECK** ACTION-ROLLENSPIEL

»Die Beutehatz motiviert monatelang.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
<b>SPASS</b>	[Progress bar showing high enjoyment throughout]		
<b>SPIELSTIL</b>	Handwerk		Quests
<b>CHARAKTER</b>	simpel		komplex
<b>FREIHEIT</b>	linear		offene Welt
<b>KÄMPFE</b>	Action		Taktik
<b>HANDLUNG</b>	einfach		komplex

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (4)    **SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER Nein  
**SERVERSUCHE** Battle.net    **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut

»Gemeinsam macht die Jagd- und Sammel-Tretmühle noch mehr Laune.«

**GRAFIK**

- schicke Kampfeffekte + teils eindrucksvolle Schauplätze
- geschmeidige Animationen + großartige Lichtstimmung
- von Nahem matschige Texturen + generelle Polygonarmut

**8/10**

**SOUND**

- wichtige Surround-Kulisse + professionelle, passende Sprecher
- stimmungsvolle Orchestermusik ...
- ... aber meist zu zurückhaltend

**9/10**

**BALANCE**

- Anspruch steigt sanft, aber spürbar + motivierende Schwierigkeitsgrade
- weitgehend fair + Talente und Klassen gut ausbalanciert ...
- ... aber nicht perfekt

**9/10**

**ATMOSPHÄRE**

- bis ins Detail stimmiger Stil + Klischeehafte, aber motivierende Handlung
- großartige Zwischensequenzen
- Begleiterkommentare + statische Dialoge

**9/10**

**BEDIENUNG**

- bewährte und reibungslose Hack'n'Slay-Steuerung
- frei belegbare Hotkeys + an sich gute Menüstruktur ...
- ... bis auf das umständliche Talentmenü

**9/10**

**UMFANG**

- lange Kampagne + fünf Klassen + Schwierigkeitsgrade erhöhen Wiederspielwert
- Koop-Modus + unzählige Items
- abwechslungsreiche Monster und Schauplätze

**10/10**

**QUESTS**

- viele Hauptaufträge + regelmäßige Bosskämpfe
- Mini-Quests und-Ereignisse + einige originelle Aufgaben
- langweilige Sucherei streckt Spielzeit

**8/10**

**CHARAKTERSYSTEM**

- vielfältige Fähigkeiten + Begleiter für Solisten + Runen reizen zum Experimentieren
- eingängiges Attributsystem
- nahezu keine Individualisierung möglich

**8/10**

**KAMPFSYSTEM**

- effektvolle, spannende und vorbildlich flüssige Monsterjagd
- individuelle Gegnertypen + Bossmonster mit besonderen Stärken
- viele Kampfstile möglich

**10/10**

**ITEMS**

- enorme Vielfalt weckt Sammelsucht + nützliche Handwerker
- Edelsteine + Ausrüstungs-Sets + Auktionshaus als Handelsplattform

**10/10**

**Perfekte fließende Monster- und Beutehatz.**

**90**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

**SPIELZEIT** 200 Stunden

**ANFORDERUNGEN:**

- EINSTEIGER:** A64 X2/4400+ / Intel Core i2/7800 / 1,0 GB RAM / 7,8 GB Festplatte
- PROFIS:** A64 X2/4400+ / AMD GF 8800 GT / 1,0 GB RAM, 7,8 GB Festplatte
- OPTIMUM:** A64 X2/6600+ / AMD GF 9800 GT / 2,0 GB RAM, 7,8 GB Festplatte

# Technik-Check Diablo 3

## Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS

In maximalen Details ziirt (in dieser Wüstenszene recht karge **1**) Fauna den Boden, **2** Objekte und Charaktere werfen korrekte Schatten, und dank **3** Kantenglättung gibt es keine störenden Treppeneffekte.



1920X1080, MINIMALE DETAILS

Selbst in minimalen Details ist Diablo 3 nicht wirklich hässlich. Die nicht vorhandene Vegetation **1**, **2** die fehlenden Schatten und **3** die ausgefransten Objektkanten schaden jedoch der Atmosphäre.

## Wichtige Grafikooptionen



- 1** Lobenswert: Alle Grafikeinstellungen passen Sie während des laufenden Spiels im Optionsmenü an. Ein Neustart ist nicht notwendig, ein Klick auf »Anwenden« genügt.
- 2** Den größten Leistungszuwachs bringt das Reduzieren der Schattendetails. Je Stufe bis zu 15 Prozent!
- 3** Die Texturqualität hat keinen großen Einfluss auf die Bildqualität. Auf die Leistung übrigens auch nicht.
- 4** Die Bodenobjektdichte regelt die Darstellung schmückender Fauna. Einen Unterschied bemerken Sie nur, wenn Sie die Option ausschalten. Leistung bringt das aber kaum.
- 5** Das Häkchen bei »Antialiasing« sollten Sie auf jeden Fall gesetzt lassen. Die Auswirkungen auf die Leistung sind minimal, dafür werden vorhandene Kanten sauber geglättet.
- 6** Die »Verringerten Spezialeffekte« bestimmen die Partikeleffekte und die Zauberdetails. Laut Blizzard führt das Aktivieren dieser Option zu einer deutlichen Leistungssteigerung. In unserem Test waren die Auswirkungen auf die Leistung gering. Auch optisch hält sich der Effekt eher in Grenzen.

## So läuft Diablo 3 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX							
GRAFIKKARTE	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295					
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580		
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2					
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870	HD 5970			
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 6990		
PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T		
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192	

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x720 Schattendetails Aus Kantenglättung Aktiviert	läuft so flüssig: 1920x1080 Schattendetails Mittel Kantenglättung Aktiviert	läuft so flüssig: 1920x1080 Schattendetails Hoch Kantenglättung Aktiviert
LEGENDE	ruckelt stark			

## Technik-Tipps

- ▶ Diablo 3 stellt moderate Hardwareanforderungen. Eine Geforce 9800 GTX oder eine Radeon HD 4870 in Kombination mit einer 2,0-GHz-Dual-Core-CPU und 2,0 GByte RAM reichen bereits für flüssigen Spielgenuss in Full HD aus.
- ▶ Geforce-Besitzer können über den Treiber »Ambient Occlusion« hinzuschalten. Wählen Sie im Menü »3D Einstellungen verwalten« und setzen Sie im Diablo-3-Profil den Regler bei »Ambient Occlusion« auf »Qualität«. Als Belohnung winken schicke Objektschatten.
- ▶ Auch Ultrabook-Besitzer müssen nicht auf Diablo 3 verzichten. Selbst mit einer Onboard-Grafikkarte wie der Intel HD 4000 oder der AMD 6550D läuft das Spiel in der HD Ready Auflösung 1280x720 in hohen Details flüssig.

## Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 7,8 GByte Speicherplatz
- ▶ 512 MByte Grafikspeicher
- ▶ DirectX 9.0c