



Ein Mönch und ein Dämonenjäger treffen auf einen Elite-Ziegenkrieger, der sie nicht nur in Mauern und Magiegefängnisse einperrt, sondern auch noch mit Feuer- und Eisbomben traktiert.

- +** Stärken
 - + großartige Kämpfe
 - + herausragender Spielfluss
 - + dichte Atmosphäre
- Schwächen
 - auf »Inferno« weniger motivierend
 - unausgeglichene Beutestücke
 - teils frustig schwer

Diablo 3

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« mutiert Blizzards Monsterhatz zu einem völlig anderen Spiel. Das wirkt sich auch auf unsere Wertung aus. 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 Sprache: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Polnisch, Portugiesisch, Chinesisch, Japanisch Preis: 60 Euro

GameStar.de/Quicklink/7027

Klarer hätte Alex Curelea seinen Blogbeitrag nicht überschreiben können: »Warum Diablo 3 weniger süchtig macht als Diablo 2«, das sitzt. Anhand von Beispielen aus der Verhaltenspsychologie umreißt der kanadische Software-Entwickler den Unterschied zwischen den Beutesystemen der beiden Blizzard-Spiele. Die wissenschaftlichen Details wollen wir an dieser Stelle überspringen, uns geht's um Cureleas Schlussfolgerung: Während **Diablo 2** seine hochstufigen Spieler in eine Belohnungsspirale saugt, strudeln sie im Endspiel von **Diablo 3** in eine Frustrationspirale.

Durchsterben statt durchspielen

Wer in **Diablo 2** einen nützlichen Gegenstand findet, fühlt sich stärker, metzelt sich leichter durch die Monsterhorden und ist so motiviert, wieder ein Weilchen weiterzuspielen bis zur nächsten Belohnung. **Diablo**

3 sollte eigentlich genauso funktionieren, erweist sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« aber als so knüppelhart, dass die Helden schnell in Sackgassen geraten, weil die Monster zu stark sind. Das bremsst den Spielfluss aus, bessere Ausrüstung gibt's nur noch selten. Also wenden sich die Spieler dem Auktionshaus zu, um Gegenstände zu ersteigern und ihren Frust zeitweise zu lindern – bevor sie auf die nächste Stelle stoßen, an der sie nicht weiterkommen. Daraus destilliert Curelea den Vorwurf, das komplette Item-System von **Diablo 3** sei aufs Auktionshaus ausgelegt. Im Langzeit-Test stellen wir das Endgame der Monsterhatz daher auf die Probe, denn um es klar zu sagen: Mit derart gravierenden Schwächen hätte **Diablo 3** keine 90er-Wertung mehr verdient.

Cureleas Blogbeitrag ist weder Einzel- noch Präzedenzfall, er steht einfach stellvertretend für die Beschwerden vieler Spieler über das Charakter- und Beutesystem von **Diablo 3**. Weil die Helden-Höchststufe 60 bereits am Ende der zweithöchsten Anspruchsstufe

»Hölle« erreicht ist, entfallen auf »Inferno« die Levelaufstiege als Motivationsmotor. Fortschritt findet nur noch über die Ausrüstung statt; wer besser kämpfen will, braucht schärfere Schwerter und dickere Rüstungen, so einfach ist das. Die meisten Online-Rollenspiele funktionieren genauso, auf der Höchsthöhe geht's ums Optimieren der Gegenstände, um Werteboni, Zahlenspiele. Bei **World of Warcraft & Co.** weiß man aller-

Bosse mit dem Talent »Unverletzliche Diener« hüllen ihre Helfer in undurchdringliche Schilde.



dings meist im Voraus, wo es hochwertige Beute gibt – bei Raids, PvP-Kämpfen, Fraktionshändlern. Das **Diablo**-Beutesystem basiert hingegen auf Zufall, niemand weiß, ob das nächste Monster ein »Kümmerliches Stöckchen der Einfalt« oder die »Axt der absoluten Zerstörung« fallen lässt. Das macht es auch so trocken, sich auf »Inferno« durch die Monsterhorden zu hacken – man weiß nicht, ob dabei überhaupt etwas herauskommt oder die Schnetzelmüh' umsonst ist. Um sich diesen Frust zu ersparen, gehen viele Spieler lieber direkt ins Auktionshaus.

Nun müssen wir fairnesshalber ergänzen, dass Curelea seinen Blogbeitrag schon Anfang Juni verfasst hat. Seitdem hat sich einiges getan, die Entwickler scheinen die Probleme erkannt zu haben – zumindest ansatzweise. Mit dem Patch 1.3 hat Blizzard die Beutechance auf brauchbare Gegenstände spürbar erhöht, Waffen und Rüstungen der maximalen Item-Stufe 63 finden »Inferno«-Helden nun bereits im ersten Story-Akt. Wobei »maximale Item-Stufe« nicht automatisch »maximal gute Gegenstände« bedeutet, ein Großteil der Beute bleibt Schrott und das Auktionshaus eine wichtige Anlaufstelle für Spieler, die nicht tagelang kämpfen möchten, um endlich mal wieder etwas Nützliches zu finden.

Derweil antwortet Blizzard auch direkt auf Cureleas Vorwürfe: Das Beutesystem sei keineswegs darauf ausgelegt, die Spieler ins Auktionshaus zu treiben, erklärt der Designer Wyatt Cheng. Vielmehr sei es völlig normal, dass bessere Gegenstände entsprechend seltener vorkämen und die Spieler irgendwann an den Punkt stießen, an dem sie lange nach neuer nützlicher Beute suchen müssten. Das lässt sich nicht von der Hand weisen, in **Diablo 2** war's schließlich genauso: Auf »Hölle« und mit einem Level-70-Charakter konnte es Wochen, wenn nicht sogar Monate dauern, bis man wieder etwas Sinnvolles erbeutet hatte. Das Auktionshaus von **Diablo 3** hält den Spielern nun jedoch stets eine Karotte vor die Nase – und macht sie damit unzufrieden. Denn hier gibt's haufenweise bessere Items, die man ganz einfach ersteigern kann – wenn man vorher genügend Gold sammelt (zu den Echtgeld-Auktionen kommen wir gleich). Wer schnelle Erfolge will, muss also stumpfsinnig Klimpermünzen anhäufen, was nun



Wer auf das **Auktionshaus** verzichtet, muss noch mehr Frustramente in Kauf nehmen.

mal weniger Spaß macht, als die Ausrüstung im Kampf zu erbeuten. Durch das Auktionshaus lagert Blizzard also eine Belohnungsmechanik aus, die eigentlich im Spiel greifen sollte. Noch dazu könnten die Versteigerungen komfortabler ablaufen, uns fehlt unter anderem eine Sortierfunktion nach der verbleibenden Auktionszeit oder ein Vergleichsfenster für beide aktuell ausgerüsteten Ringe statt nur für einen.

Cureleas lässt Chengs Einwand gelten, ergänzt aber: »In einem Punkt lasse ich trotzdem nicht locker – obwohl ich erst jetzt merke, dass ich ihn ursprünglich gar nicht gemacht hatte: Selbst wenn man das Auktionshaus beiseitelässt, »fühlt« sich **Diablo 3** weniger belohnend an als **Diablo 2**.« Und damit hat er vollkommen Recht. Das beginnt schon damit, dass legendäre Gegenstände – vermeintlich die mächtigste und mit Abstand seltenste Item-Klasse – wesentlich zu schwach sind. Viele Spieler finden nach Monaten ihr erstes legendäres oder gar Set-Item und können es sofort wieder wegwerfen, weil selbst seltene (»gelbe«) Gegenstände im Regelfall mächtiger ausfallen. Damit entzieht Blizzard just dem Beute-Nonplusultra seinen Daseinsgrund – kein Vergleich zu den einzigartigen Gegenständen oder den Ausrüstungs-Sets des Vor-

gängers **Diablo 2**, die sich auch tatsächlich einzigartig und mächtig anfühlten.

Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind die Folgen der entfallenen Levelaufstiege. Es mag in **Diablo 2** ewig gedauert haben, von Stufe 75 auf Stufe 76 aufzusteigen, trotzdem empfanden es Langzeit-Spieler als mo-

Schlichtweg übermächtige Gegner

tivierend, den Level- Fortschrittsbalken in jeder Partie ein paar Pixel wachsen zu sehen – schließlich versprach er die nächste Belohnung in Form von Attributs- und Talentpunkten. Durch die vergleichsweise früh erreichte Maximalstufe entfällt in **Diablo 3** der Antrieb, wirklich jedes Karteneck zu erkunden und jede Monstergruppe umzupusten. Denn Erfahrungspunkte gibt's keine mehr, und gute Beute hinterlassen die Normalo-Monster sowieso viel zu selten. Und nicht nur die, auch Quest-Bosse und Kapitel-Endgegner werfen größtenteils Schrott ab. Die in **Diablo 2** beliebten »Boss-Runs« auf Mephisto & Co. sind damit nun sinnlos, stattdessen muss man sich zur Beutesuche durch reguläre Spielabschnitte kämpfen.



Story-Bossgegner wie der **Schlächter** werfen vergleichsweise schwache Item-Beute ab.

Auch blau gefärbte **Monster-Champions** sind auf »Inferno« brandgefährlich.



Umfragen

Auf GameStar.de haben wir über 10.000 Diablo-3-Spieler nach ihrer Meinung gefragt. Hier die zentralen Erkenntnisse.

»Wie weit sind Sie in Diablo 3?«

Mindestens einmal auf »Hölle« durchgespielt	49,2%
Mindestens einmal auf »Alptraum« durchgespielt	15,8%
Mindestens einmal auf »Normal« durchgespielt	15,6%
Mindestens einmal auf »Inferno« durchgespielt	13,5%
(Noch) nicht durchgespielt	5,9%

Ergebnis: Wer Diablo 3 kauft, spielt es auch gerne mehrfach durch – möchte dafür aber auch angemessen belohnt werden.

»Welche Änderung wünschen Sie sich am meisten?«

Höhere Chance auf brauchbare Gegenstände	43,9%
Klassisches Charaktersystem mit Talentbäumen	17,5%
Offline- und LAN-Modi	11,8%
Höhere Maximalstufe	5,9%
Besser ausbalancierte Talente	4,5%
Niedrigerer Schwierigkeitsgrad auf »Inferno«	3,9%
Mehr und bessere Handwerksrezepte	3,2%
Keine, das Spiel kann so bleiben	1,2%
Sonstige	8,1%

Ergebnis: Die größten Unzufriedenheitsherde der Umfrage-Teilnehmer sind das Beute- und das Charaktersystem, am »Inferno«-Schwierigkeitsgrad stören sich nur wenige Spieler.

»Vermissen Sie PvP-Kämpfe in Diablo 3?«

Nein	62,2%
Ja	37,8%

Ergebnis: Für den überwiegenden Teil der Umfrage-Teilnehmer bleibt Diablo 3 ein Koop-Spiel, in dem man gemeinsam kämpft und nicht gegeneinander. Der PvP-Modus, den Blizzard im nächsten großen Update nachliefern möchte, wird vielen Spielern also nur wenig zusätzliche Langzeit-Motivation beschern.

»Haben Sie das Spielgold-Auktionshaus benutzt?«

Ja, für Käufe und Verkäufe	67,5%
Ja, für Käufe	6,5%
Ja, für Verkäufe	5,7%
Nein	20,3%

Ergebnis: Über zwei Drittel der Spieler tummeln sich im Gold-Auktionshaus, um ihre Ausrüstung zu optimieren.

»Haben Sie das Echtgeld-Auktionshaus benutzt?«

Nein	86,1%
Ja, für Verkäufe	9,9%
Ja, für Käufe und Verkäufe	3,0%
Ja, für Käufe	1,0%

Ergebnis: Nur ein verschwindend geringer Teil der Umfrage-Teilnehmer kauft Ausrüstung im Echtgeld-Auktionshaus.

Die wichtigsten Beutelieferanten auf »Inferno« sind Elite- und Champion-Ungeheuer. Wer die besiegt, lädt nämlich den bis zu fünfmal steigerbaren »Nephalem-Buff« auf, eine passive Verzauberung, die die Beutechance für Gold und magische Ausrüstung deutlich erhöht. Und das braucht man auch, ohne Nephalem-Hilfe fällt die Beute schließlich noch magerer aus als sowieso schon. Und selbst dann finden wir immer noch Massen niedrigstufiger Items, mit denen wir in »Inferno« nichts anfangen können – da könnte uns das Spiel auch einfach Goldhaufen vor die Stiefel kippen, weil wir den Kram sowieso verkaufen. Noch dazu wollen selbst die Nephalem-Belohnungen hart verdient sein, Elite-Monster entpuppen sich nämlich zugleich als die größten Frustklötze von **Diablo 3**. Denn die Supermonster teilen nicht nur übel aus und stecken viel ein, sondern haben auch noch jeweils vier ausgewürfelte Spezialfähigkeiten. Und hier gibt's Kombinationen, die normal ausgerüstete Helden einfach nicht besiegen können.

Ein Beispiel: Gehörnte Rammbestien sind an sich schon gefährlich genug, weil sie auf Helden zustürmen und dabei heftigen Schaden anrichten. Eine Elite-Bestie vervielfacht nun nicht nur diesen Schaden, sondern hat auch noch diverse Untergebene dabei, die natürlich ebenfalls fleißig drauflos rammen. Das alleine wäre schon eine Herausforderung. Und nun stelle man sich zusätzlich vor, dass die Bestienmeute auf dem Boden Flammenspuren hinter sich herzieht, Giftlachen ausspuckt und flüchtende Helden per »Vortex« immer wieder in Ramm-, Flammen- und Gift-Reichweite heransaugt. Reicht nicht? Klar, es fehlt ja noch die vierte Eigenschaft »Unverletzliche Diener«: Nur das (hammerstarke) Elite-Monster kann angegriffen werden, alle anderen hüllen sich in undurchdringliche Schutzschilde. Oh, und haben wir erwähnt, dass sich Boss-Ungeheuer nach wenigen Minuten in den »Enraged«-Modus versetzen und dem Helden rasant schnell die Lebensenergie absaugen? Man sollte sie also nicht ewig hinter sich herziehen (»kiten«), sondern rasch besiegen. Nur wie? WIE?! Wer da nicht vor Frust mehrere Maus kabel durchbeißt, hat sich verdammt gut im Griff. Oder eine Funkmaus.

Noch dazu ist das nur eine von vielen übermächtigen Monster-Kombinationen (Hat jemand »Feuerketten« gesagt?), besonders in engen Räumen und Gängen bedeuten Elite-Monster oft den sicheren und mehrfachen Tod samt hohen Ausrüstungs-Reparaturkosten. Das einzige wirksame Gegenmittel bleibt bessere Ausrüstung. Wer seinen Schaden und seine Elementar-Resistenzen nicht immer weiter hochschraubt, geht auf »Inferno« schneller ein als eine Gehirnzelle am Ballermann – da greift wieder Cureleas Frustspirale. Noch dazu offenbaren sich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad Abgründe in der Klassenbalance, fernkämpferische Dämonenjäger sind leichter zu spielen als Haudrauf-Helden wie Mönche und Barbaren, die sich ins tödliche Getümmel stürzen müssen. Immerhin sind fast alle Talente nützlich, es gibt unzählige Möglichkeiten, den eigenen Helden zu spielen und auf »Inferno« zu überleben – zumindest, solange man nicht auf ein übermächtiges Bossmonster trifft.



All das soll nicht heißen, dass das Endgame von **Diablo 3** schlecht ist, anders als in den niedrigen Anspruchsstufen kann man sich eben nicht mehr mühelos durchschmetzeln, sondern muss wirklich überlegen, mit welcher Taktik man welchen Gegner angeht und welches Monster man wie zuerst ausschaltet. Nicht umsonst wünschen sich die meisten **Diablo 3**-Spieler in unserer Umfrage (siehe Kasten unten) eine höhere Beutechance statt eines niedrigeren Schwierigkeitsgrads. Wobei die »Inferno«-Schlachten im Koop-Modus ab drei Spielern schon so schwer werden, dass allenfalls gut abgestimmte und ausgerüstete Gruppen eine Chance haben – schließlich steigt die Monsterstärke mit der Anzahl der Helden. Öffentliche Partien mit mehr als zwei Helden enden fast zwangsläufig im tödlichen Chaos.

Gleichzeitig wird mit steigender Spieldauer immer deutlicher, dass es dem Item-System von **Diablo 3** an Tiefgang fehlt. So werden zwar die Zahlenwerte von der Angriffsgeschwindigkeit bis zu den Resistenzen immer

baren Gegenstand ausspuckt. Da geht man besser gleich ins Auktionshaus, das spart Zeit und Gold, kann aber auch Geld kosten.

Was uns zum letzten Punkt bringt: den Echtgeld-Auktionen, für die Blizzard viel Schelte hat einstecken müssen. Und das ist nur verständlich, schließlich mögen es die Spieler nicht, wenn ein Entwickler aus ihrem Frust auch noch Profit schlagen möchte. Denn das Kalkül hinter dem Echtgeld-Auktionshaus liegt auf der Hand: Wer schnelle Erfolge sucht, kann neben Spielgold auch reale Euro Münzen investieren, um bessere Ausrüstung zu ersteigern – und daran verdient Blizzard natürlich mit. Dass Blizzard **Diablo 3** komplett auf die Echtgeld-Auktionen ausgerichtet hat, stimmt allerdings nicht. Denn weil es auch im Gold-Auktionshaus jederzeit brauchbare Ausrüstung (wenn auch teils nur gegen Millionenbeträge) gibt, ist letztlich kein Spieler gezwungen, Echtgeld zu investieren. Er muss dann eben nur länger Beute und Gold sammeln – so wie seinerzeit in **Diablo 2**. Denn auch beim Vorgänger wurden Items und sogar komplette Helden versteigert, nur eben auf Ebay statt in einem internen Auktionshaus. Wer schnelle Erfolge wollte, konnte schon damals in die Tasche greifen. Diesmal verdient Blizzard zwar daran mit, liefert aber auch eine eigene Plattform. Wie gesagt das muss man nicht mögen, es dürfte dem Ruf des Entwicklers geschadet haben. Eine Abwertung rechtfertigen die Echtgeld-Auktionen aber nicht.

Die anderen Probleme von **Diablo 3** sind hingegen sehr wohl wertungsrelevant. Für den Frustraktor von »Inferno« ziehen wir einen Balance-Wertungspunkt ab. Aufgrund der zu schwachen legendären Items und der generell unausgeglichene Beute büßt **Diablo 3** zwei Zähler in der Item-Wertung ein. Die Charaktersystem-Wertung verliert ebenfalls einen Punkt, weil die Levelaufstiege zu früh als Motivationsmotor wegfallen. Und einen letzten Punkt, diesmal in der Umfangswertung, kostet das teils ermüdende Gold- oder Beute-Farming. Unterm Strich sinkt die Gesamtwertung also auf 85, **Diablo 3** bleibt ein sehr gutes Action-Rollen-

spiel. Für ein ausgezeichnetes fehlt ihm der Feinschliff. Wer hätte gedacht, dass wir das über ein Spiel sagen müssten, das zehn Jahre lang in der Entwicklung war? GR



Welke Perfektion

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ein nachträglicher Wertungsabzug von fünf Punkten, das ist ein Novum in der GameStar-Geschichte. Ich kann jeden verstehen, der sich nun fragt: Warum nicht gleich so? Weil zum ursprünglichen Testzeitpunkt noch nicht absehbar war, wie sich **Diablo 3** in den Folgewochen und auf »Inferno« entwickeln würde. Ich bleibe dabei, dass Blizzards Monsterhatz auf den niedrigen Anspruchsstufen einen Heidenspaß macht und die 90er-Wertung verdient. Im Endgame mutiert **Diablo 3** aber zu einem anderen Spiel. Genauer gesagt: zu einem schlechteren Spiel. Nicht etwa wegen des Item-Farmings, bei einem Action-Rollenspiel gehört die langwierige Sammelei dazu. Auch ins erste und zweite **Diablo** sowie in **Titan Quest** habe ich Monate, ach, Jahre investiert, nur um bessere Ausrüstung zu ergattern.

Doch genau hier liegt der **Diablo-3**-Hase im Höllenpfeffer: Blizzard hat das Item-System offenkundig nicht durchdacht, neben ausgeglichenen Fundstücken fehlt einfach die Abwechslung. Schon klar, das war in **Diablo 2** kaum anders, doch das bot zusätzlich noch Levelaufstiege. Und inzwischen zeigt fast jedes MMO, wie's besser geht: mit facettenreichem Crafting, mit Upgrades, mit Verzauberungen. Die fehlende Vielfalt hat jüngst selbst Blizzards Community Manager Bashioke zugegeben: »Wir haben erkannt, dass die Item-Jagd nicht genug Langzeit-Motivation im Endgame bietet.« Eine überraschend klare Selbstkritik.

Noch mal: **Diablo 3** ist kein schlechtes Spiel, ganz im Gegenteil. Es inszeniert großartige Kämpfe, wie keine andere Monsterhatz vermittelt es ein direktes, ein knalliges, ein gutes und einfach richtiges Kampfgefühl. Ich werde **Diablo 3** bestimmt noch monatelang weiterspielen. Aber ich bin eben auch sehr empfänglich für simple Beutesammel-Tretmühlen. Anderen Spielern geht das anders, sie steigen schon beim ersten Elite-Frustgegner oder nach der ersten Farming-Woche aus. Und genau das soll unser Wertungsabzug widerspiegeln.

Blizzard verschenkt Item-Potenzial

wichtiger und komplexer, mit den Gegenständen selbst lässt sich aber nur wenig anfangen. Dass Blizzard vor dem Verkaufsstart die Mystikerin gestrichen hat, bei der sich Ausrüstung aufrüsten ließ, hat uns in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden nicht gestört, auf »Inferno« hingegen sehr wohl. Schließlich hätte sie immerhin eine weitere Möglichkeit eröffnet, das Beutesuch-Einerlei zu durchbrechen. Auch der Schmied böte viel mehr Potenzial, das Blizzard aber nicht ausschöpft. Ursprünglich war geplant gewesen, dass man ihn durch die Dauerproduktion der immer gleichen Items (etwa von Äxten) weiter verbessern und so spezialisieren kann. Auch das hätte zur Motivation beigetragen. In seiner aktuellen Form bringt der Schmied nahezu nichts, weil man zu viele Ressourcen und Goldmünzen investieren muss, bis er endlich mal einen brauch-

Schatzkobolde (rechts) sind auf »Inferno« gern gesehen, weil sie viel Beute abwerfen.



TERMIN 15.5.2012 PREIS 60 Euro USK ab 12 Jahren

Diablo 3 Action-Rollenspiel

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box im Schubler, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
Kopierschutz Anmeldung



BALANCE	9	▶	8
UMFANG	10	▶	9
CHARAKTERSYSTEM	8	▶	7
ITEMS	10	▶	8

