



⊕ Stärken

- + sinnvolle Monsterstärke
- + generell großzügigere Beute
- + Paragon-Stufen erhöhen Motivation
- + infernale Maschine als Abwechslung
- + weniger Frustramente ...

⊖ Schwächen

- ... aber immer noch einige Schwächen
- Item-System etwas oberflächlich

Diablo 3

Im Inferno-Modus blieb der Spielspaß für viele auf der Strecke. Wir prüfen, ob Blizzard die Probleme mit den jüngsten Patches in den Griff bekommen hat. Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (World of Warcraft: Mists of Pandaria, GS 11/12: 85 Punkte)
Termin: 15.5.2012 Spieler: 1 bis 4 Sprache: Deutsch, Englisch, 7 weitere Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7027 Auf DVD: Kontrollbesuchs-Video

W

as gibt's Schöneres als eine dämonische Invasion? Für wackere **Diablo 3**-Helden ist die bevorstehende Apokalypse immer noch der beste Vorwand, wahllos Höllenbiester über den Haufen zu metzeln und sich schamlos daran zu bereichern. Aber wie sieht's aus, wenn jeder dahergelaufene Dämon den Helden mühelos in den Boden rammt, statt lukrative Beute rüberwachsen zu lassen? Dann vergeht schnell der Spaß –

Um Inferno überhaupt zu erreichen, müssen angehende Dämonentöter erst einmal die vorherigen Schwierigkeitsgrade Normal, Alptraum und Hölle bewältigen. Weil sie dabei schon an das Höchstlevel 60 stießen, waren Erfahrungspunkte in Inferno bislang wertlos und besiegte Feinde Zeitverschwendung, wenn sie am Ende keine brauchbare Beute brachten. Hier setzt Blizzards erste große Neuerung an. Nach Stufe 60 steigen wir nun 100 weitere Paragon-Levels auf. Mit jedem davon verdienen wir leicht verbesserte Charakterwerte und eine um drei Prozent erhöhte Beutechance auf Gold und seltene Gegenstände. Gut, diese Zahlenfuchserie motiviert nicht ganz so sehr wie neue Fähigkeiten, besonders weil sich die Auswirkungen einer einzelnen Paragon-Stufe kaum bemerkbar machen. Aber in der Summe freuen wir uns doch auf einen dicken Schub für unser Sammelglück und daher über jeden Fortschritt des Erfahrungsbalkens. Für die Motivation im Inferno-Modus ist diese Reihe zusätzlicher Erfolgserlebnisse ein spürbarer Gewinn.

Jagd nach besserer Ausrüstung. Denn **Diablo 3** überhäufte uns zwar mit Mülltonnen-Beute, knauserte aber mit brauchbaren Gegenständen. Sammelwut kam nur selten auf, weil wir uns sowieso kaum Chancen auf den großen Fund ausmalen durften. Nach den Patches 1.04 und 1.05 gibt sich **Diablo 3** spürbar spendabler, magische Beutestücke fallen uns häufiger vor die Füße und haben bessere Chancen auf durchschlagende Schadenswerte. Das gilt besonders für die bislang meist nutzlosen legendären Gegenstände, die nun garantiert mindestens einen Effekt für erhöhten Schaden besitzen und

und der Spielfluss stockt. Der »Inferno«-Schwierigkeitsgrad von **Diablo 3** entpuppte sich in der Verkaufsversion als derart frustrierende Motivationsbremse, dass wir Blizzards Action-Rollenspiel in einem Nachttest um fünf Punkte abwerteten. Zwei umfangreiche Patches später nehmen wir das Spiel in einem zweiten Kontrollbesuch erneut unter die Lupe – haben die Entwickler an den richtigen Schrauben gedreht?

Mehr Erfolgserlebnisse, mehr Motivation

Doch die Paragon-Stufen wären nur Tropfen auf den heißen Stein, wenn **Diablos** klassischer Suchtmotor weiter stottern würde: die

Für die Bestandteile der infernaln Maschine müssen wir vier **Schlüsselhüter** erledigen.



Einen der drei **Maschinen-Kämpfe** bestreiten wir gegen Zoltun Kull und den Belagerungsbrecher.



obendrein mit besonderen Eigenschaften aufwarten. Das Schwert »Himmelschlitzer« etwa ruft einen kämpfenden Engel an unsere Seite. Außerdem verdoppelt sich die Chance, eines der Items zu erbeuten. Angemessen selten sind die Super-Gegenstände natürlich trotzdem noch, pro komplettem Schwierigkeitsgrad-Durchlauf erbeuten wir vielleicht zwei oder drei.

Crafting bleibt oberflächlich

Schade aber: Abseits der legendären Ausrüstung gibt's wenig ausgefallene Item-Effekte. Meist suchen wir daher einfach nach Zahlenwerten wie erhöhter kritischer Trefferchance oder mehr Punkten für unser primäres Attribut, um unseren Schadens-Output hochzuschrauben. Auch das Crafting bleibt flach, weil Edelsteine nur die vier Charakterattribute erhöhen und der Schmied kaum etwas Nützliches herstellt. Da bieten Konkurrenten wie **Torchlight 2** deutlich mehr Tiefgang, ganz zu schweigen von **Diablo 2** mit dem Horadrim-Würfel, den Runenwörtern und vielfältigeren Juwelen.

Die Beutesuche selbst wird dafür abwechslungsreicher, obwohl wie gehabt nichts ohne den »Mut der Nephalem« geht. Diesen Stärkungszauber können wir bis zu fünfmal steigern, indem wir mächtige Champions und Elite-Monster erlegen. Jede Aufladung erhöht unsere Chance auf lukra-

tive Ausbeute, Story-Bossen entlocken wir überhaupt erst mit fünffachem Mut brauchbare Beute. Neu ist, dass neben den Elite-Monstern nun auch die über die Karte verstreuten Ereignisse und prächtigen (goldenen) Truhen Nephalem-Mut verleihen. Das macht die Beutezüge eine ganze Ecke abwechslungsreicher. Schade aber, dass die meisten Story-Aufgaben und Questgeber weiterhin so gut wie gar nichts abwerfen und daher kaum noch eine Rolle spielen, wenn man die Handlung einmal durch hat. Immerhin: Beim ersten Durchgang jedes Schwierigkeitsgrades gibt's jetzt besonders dicke Belohnungen von Bossgegnern.

Auf der anderen Seite langten wir selbst ein ganzes Stück heftiger zu, weil bislang wenig genutzte Heldentalente an Schlagkraft gewonnen haben. Das kommt der Klassenbalance zugute: Nahkämpfer haben nun keinen Nachteil mehr, im Gegenteil gilt der Barbar vielen sogar als die stärkste Klasse. Trotzdem stolpern wir noch gelegentlich über frustrierende Feinde. Spaßbremse Nummer Eins bleiben Monster, die uns die Kontrolle über unseren Helden rauben, indem sie uns beispielsweise zu sich ziehen, festhalten oder durch die Gegend schleudern. Besonders in engen Räumen wirkt das sehr schnell sehr tödlich, wenn wir gleichzeitig magischen Flächeneffekten ausweichen müssen – etwa Flammenspuren oder rotierenden Energiestrahlen.

Alles in allem läuft Inferno aber wesentlich fairer ab als zuvor. So müssen wir auch



Die Besserung des Teufels

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Als David Brevik, seines Zeichens ehemaliges Blizzard-Urgestein und Ex-Diablo-Designer, im August in einem Interview das Beutesystem von Diablo 3 zaghaft kritisierte, fauchte dessen Chefdesigner Jay Wilson prompt auf Facebook: »F*ck that loser.« Natürlich hatte Wilson seine Entgleisung rasch wieder gelöscht, der folgende Aufschrei hallte aber noch wochenlang im Internet nach. Denn Wilson hatte nicht nur Brevik, sondern die komplette Community vor den Kopf gestoßen: Hält sich Blizzard denn für derart unfehlbar, dass es berechnete Kritik am Beutesystem einfach mit Arroganz und Spott beantwortet? Sitzen die Jungs in ihrem Elfenbeinturm und belächeln die Beschwerden der Spieler?

Glücklicherweise sind Wilson & Co. einsichtiger, als das – wohl durch einen Nerven-Kurzschluss entstandene – Zitat vermuten ließe. Denn in Version 1.05 fühlt sich Diablo 3 wesentlich befriedigender an als noch vor einigen Monaten. Und auch wesentlich durchdachter. Die Designer haben nicht einfach nur den Inferno-Frustfaktor gesenkt, sondern durch das Monsterstärke-System zugleich sichergestellt, dass auch Veteranen weiterhin gefordert bleiben. So hat nun jeder Spieler selbst in der Hand, wie heftig die Herausforderung und wie gut die Belohnung ausfallen soll. Okay, die beliebige Charakterentwicklung keckst mich nach wie vor, und das Item-System könnte in der Tat mehr Tiefgang vertragen als das Dauermotto »Wie erhöhe ich meinen Schaden?«. Doch unterm Strich ist Diablo 3 auf dem richtigen Weg. Das freut sicher auch David Brevik.

nicht mehr wieder und wieder bereits bekannte Gebiete abgrasen, nur um ausreichend mächtige Gegenstände zum Weiterkommen zu finden – diese ständigen Wiederholungen ermüdeten rasch. Ganz wichtig auch: Dank der besseren Beute und des generell niedrigeren Schwierigkeitsgrades fühlen wir uns nicht mehr alle naselang genötigt, unseren Helden im Auktionshaus hochzurüsten – obwohl wenn es natürlich nach wie vor die beste Anlaufstelle für maßgeschneiderte Ausrüstung ist.

Über den gesenkten Schwierigkeitsgrad dürfte sich allerdings nicht jeder freuen –



Bossgegner werfen nun bessere Gegenstände ab, wenn wir sie zum ersten Mal erledigen.



Inferno-Monster sind nun weniger resistent gegen lähmende Zauber wie die **Frostnova**.



Maghda und Leoric nehmen unseren Helden in die Zange.

Ereignisse wie der Seelengefäß-Kampf erhöhen nun unseren Mut der Nephalem.



schließlich gibt's ja auch hochgerüstete Spieler, für die schon das alte Inferno ein Zuckerschlecken war. Doch die können nun ja einfach die Monsterstärke hochschrauben: Für jeden Schwierigkeitsgrad lässt sich die Kampfkraft der Widersacher in zehn Stufen steigern. Hauptsächlich vertragen die Monster damit mehr Schläge, ihr Schaden steigt (wohl zwecks Frustvermeidung) vergleichsweise gering. Schon mit Monsterstärke 1 erhalten Inferno-Monster 50 Prozent mehr Lebenspunkte, auf Stufe 10 gar beängstigende 3.439 Prozent. Damit einhergehen für jede Stufe lukrativere Beute sowie mehr Erfahrung und Gold. Jeder Spieler hat also selbst die Wahl, wie hart er gefordert werden möchte, und wird für mehr Risiko auch belohnt. Besonders, weil mit aktivierter Monsterstärke die Feinde aller Akte die gleiche Chance auf die beste Beute haben. Folglich können wir dort auf die Jagd gehen, wo es uns gerade am meisten Spaß macht – das endlose Abgrasen der immergleichen Areale ist damit passé. Darunter leidet nur der vierte Akt, der mit seinen besonders harten Monstern und den zahlreichen geizigen Story-Bossen wenig attraktiv ist, wenn er dieselben Gegenstände abwirft wie der erste.

Frischgebackene Helden wiederum können die Monsterstärke nutzen, um den faden Einstiegs-Schwierigkeitsgrad spannender zu gestalten. Das beschert sowohl Veteranen, die eine neue Klasse beginnen wollen, als auch abenteuerlustigen Neueinsteigern ein viel packenderes Spielerlebnis. Und wer von Anfang an mit hoher Monsterstärke spielt, trifft später auch besser gewappnet auf den Inferno-Modus – nicht zuletzt, weil er wegen der höheren Belohnungschancen mit besserer Ausgangsbewaffnung einsteigt.

Kämpfe für Veteranen

Eindeutig an Langzeit-Profis richtet sich die neue »infernale Maschine«, die uns mit einigen der härtesten Schlachten im Spiel konfrontiert. Schon der Zutritt zur Arena verlangt nach Veteranen: In jedem Akt lauert nun ein besonders mächtiger Schlüsselhüter, denen wir drei Schlüssel und den Schmiedeplan für eine höllische Portalmaschine abknöpfen müssen. Die erbeuten wir erst gar nicht ohne fünffachen Mut der Nephalem, und selbst dann bleibt die Fund-Wahrscheinlichkeit lachhaft klein. Erhöhen können wir sie nur, indem wir die Monsterstärke hochstellen, pro Stärkelevel addiert **Diablo 3** 10 Prozent zur Beutechance. Um die Bestandteile der Maschine zu ergattern, müssen wir also erst den massiv aufgebrelzelten Inferno-Monstern gewachsen sein.

drastisch erhöht. Außerdem verschießt er Feuerbälle bei Angriffen und erhöht die Erfahrung – nützlich entweder für Paragon-Level oder fürs schnelle Aufleveln eines neuen Charakters. Die Schlüsselhüter und die Bosskämpfe der Maschine bescheren uns eine Reihe fordernder neuer Experten-Gefechte, mit dem Ringschmieden kann man sich eine ganze Weile beschäftigen. Wirklich neue Inhalte sehen aber anders aus, alle Bossmonster kennen wir in ihrer Grundform ja bereits.

Zwar hat Blizzard in einigen Bereichen noch Arbeit vor sich, aber viele der größten Schwächen von **Diablo 3** konnten sie schon ausmerzen. Das belohnen wir mit einer Aufwertung: Bei der Balance schlagen wir wegen des deutlich weniger zermürbenden Inferno-Modus und der frei wählbaren Monsterstärke einen Punkt drauf. Einen weiteren Punkt gibt's beim Umfang, weil wir nicht mehr ständig dieselben Gebiete abgrasen müssen, bevor's in Inferno weitergeht, und weil die Beutejagd generell vielfältiger wird. Die Paragon-Stufen schlagen sich in unserer Charaktersystem-Wertung nieder. Und für die deutlich nützlicheren legendären Gegenstände und die allgemein stärkere Beute erhöhen wir die Item-Wertung von 8 auf 9, für die maximale Punktzahl fehlt es dem Item-System und dem Crafting aber an Tiefgang. So oder so ist **Diablo 3** auf einem guten Weg, Blizzard hat sich die Kritik der Spieler offensichtlich zu Herzen genommen. Eine Hölleninvasion soll schließlich etwas Schönes bleiben. **MA**



Auf dem richtigen Weg
Maurice Weber
redaktion@gamestar.de

In der aktuellen Version fühlt sich **Diablo 3** endlich wie ein Spiel für die Spieler an statt wie eines, das mit Schweiß und Frust überwunden werden will. Vorbei die Zeiten, als ich mir an jeder Ecke die Zähne an Frustmauern ausbiss und gute Waffen kaum selbst fand, während die Auktionshaus-Wirtschaft florierte. **Diablo 3** ist zu einem faireren, einem großzügigeren und damit einem besseren Spiel geworden. Aber Blizzard sollte sich nicht auf den Lorbeeren ausruhen, klare Schwachpunkte hat ihr Spiel nämlich weiterhin. Bei den Items stimmt nun die Stärke-Balance, aber was Vielfalt und Tiefe angeht, kann **Diablo 3** mit Torchlight 2 oder dem kommenden Path of Exile noch nicht mithalten. Nachdem die Entwickler aber gezeigt haben, dass sie auf Kritik hören können und zu entsprechenden Änderungen bereit sind, blicke ich der Zukunft von **Diablo 3** zuversichtlich entgegen.

Der Schmied setzt die Bauteile dann zur (nur einmal benutzbaren!) infernaln Maschine zusammen, und wir können in Tristram ein Portal öffnen, das uns zufällig zu einem von drei Bosskämpfen bringt. In jedem davon bekommen wir es gleich im Doppelpack mit übermächtigen Versionen bekannter Story-Bosse zu tun. Zur Belohnung winkt pro Kampf einer von drei Bestandteilen des neuen »Höllenfingerring«, allerdings mit denselben mickrigen Beutechancen wie die Schlüssel. Wenn wir nach einem Kampf leer ausgehen, müssen wir für einen zweiten Anlauf eine neue Portal-Maschine basteln.

Bis wir tatsächlich mal alle drei Teile des Höllenfingerringes beisammen haben, kann es also eine Weile dauern. Den Ring dürfen wir mit Fokus auf eines der vier Charakterattribute schmieden, das er dann

TERMIN 15.5.2012 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Diablo 3

Action-Rollenspiel

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

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

89