

Diablo 3

Reaper of Souls

Mehr Abwechslung, mehr Individualisierung: Das Addon soll Diablo 3 endgültig zum »ultimativen Monstermeuchel- und Beutesammel-Rollenspiel« befördern. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Diablo 3, GS 01/13: 89 Punkte)
Termin: 2014 Status: zu 70 % fertig

Weitere Infos auf [GameStar.de](#)

Auf DVD: Preview-Video

Es gibt Gründe, **Diablo 3** nicht zu mögen, und Blizzard kennt alle fünf. Da wäre das Echtdgeld-Auktionshaus, das den Entwicklern den Ruf der geldgierigen Kapitalistenbande einbrachte. Da wäre das Beutesystem, das mit brauchbaren Fundstücken schlimmer geizte als ein Schotte bei einem Spendenmarathon zugunsten der englischen Königin. Da wäre die endlose Jagd- und Sammeltretmühle, die in Verbindung mit dem

knüppelhaften »Inferno«-Schwierigkeitsgrad dazu führte, dass man immer und immer wieder in dieselben Gebiete reiste und dieselben Monster kloppte – an späteren Schauplätzen waren die Feinde unbesiegbar, an früheren warfen sie zu schlechte Beute ab. Und da wären das beliebige Talentsystem sowie der Online-Zwang. Ja, Blizzard weiß um diese Fehler – und behebt sie! Na ja, zumindest einen Teil davon, Talentsystem und Battlenet-Pflicht bleiben unangetastet. Dafür wird das Auktionshaus

im März 2014 abgeschaltet und das Beutesystem mit dem »Loot 2.0«-Patch in naher Zukunft umgekrempelt, sodass erlegte Ungeheuer mehr sinnvolle Ausrüstung ausspucken. Und das »Grinding«, die auf Dauer zermürbende, weil abwechslungsarme Prügelmühle, lindert Blizzard im Addon **Reaper of Souls** mit einem ebenso einfachen wie altbewährten Heilmittel: dem Zufall.

»Der Zufall ist die in Schleier gehüllte Notwendigkeit«, sprach einst die österreichi-

Die bis zu zehn Stockwerke der **Nephalem-Risse** werden komplett zufallsgeneriert, keiner soll sich wie der andere spielen. Beispielsweise kämpft der Held in einem Kerker voller Geister-Bogenshützen und Todesengel ❶ oder in einer dämonenverseuchten Grafschaft Launebach ❷. Auch die Beleuchtung ❸ und die Anzahl der Monster ist zufällig; wer Pech hat, landet mitten in einer Horde ❹. Und zum Abschluss gibt's einen zufallsgenerierten Boss ❺.





Eine Kreuzritterin kämpft sich durch das **Pandämonium**, das finale Gebiet des fünften Akts. Die Konzeptzeichnung (kleines Bild) zeigt, wie Blizzard sich das uralte Schlachtfeld vorstellt.



+ **Stärken**

- + neuer Abenteuer-Modus
- + mehr Zufallselemente
- + flexiblere Schwierigkeitsgrade
- + neuer Akt und neue Klasse
- + vielfältigere Item-Eigenschaften

- **Schwächen**

- weiterhin beliebiges Talentsystem
- Battlenet-Pflicht bleibt

sche Erzählerin Marie von Ebner-Eschenbach, hatte dabei aber wohl kaum geahnt, dass ihr Spruch bis ins kalifornische Irvine hallen würde: Blizzard hat erkannt, dass **Diablo 3** mehr Abwechslung braucht, um dauerhaft zu motivieren. Und weil die Entwickler keine 50 zusätzlichen Story-Kapitel basteln können, sondern nur eines (das sich bekanntermaßen um den Todesengel Malthael dreht), wird der Zufall eben zur Notwendigkeit: Auf der Blizzcon hat Blizzard den Abenteuermodus von **Reaper of Souls** enthüllt, der als Alternative zur linearen Story-Kampagne deutlich mehr ausgewürfelte Elemente bietet – und mehr Freiheit. Wer diesen Modus wählt, kann von Anfang an die ganze Welt bereisen, alle Weg-

punkte sind freigeschaltet. Dafür muss man keine Mindeststufe erreichen, das Abenteuer steht Veteranen und Neulingen gleichermaßen offen. Zugleich schaffen die Entwickler die alten Schwierigkeitsstufen ab; um die jeweils nächsthöhere zu erklettern, muss man **Diablo 3** nicht mehr durchspielen. Stattdessen wird das aktuelle Monsterstärke-System ausgebaut und in sechs jederzeit änderbare Härtegrade umgewandelt, von »leicht« bis »Apokalypse« – samt mächtigeren Widersachern und besserer Beute.

Das gilt sowohl im Kampagnen- als auch im Abenteuermodus und erspart den Spielern, mehrmals durch die gesamte Kam-

pagne hecheln zu müssen. Die flexiblere Anspruchswahl wird zudem bereits vor **Reaper of Souls** mit dem »Loot 2.0«-Patch eingebaut.

Den Abenteuermodus bekommen hingegen nur Addon-Käufer – und damit zurück zum Zufall. Die Handlung spielt für Abenteuerhelden keine Rolle, alle Zwischensequenzen und Dialoge entfallen, die Bosskämpfe kann man allerdings trotzdem bestreiten. Zusätzlich generiert **Reaper of Souls** zum Einstieg 25 zufällige Quests, die »Kopfgelder«, je fünf davon gibt's für jeden der fünf Story-Akte. Die Spezialaufgaben können unter-

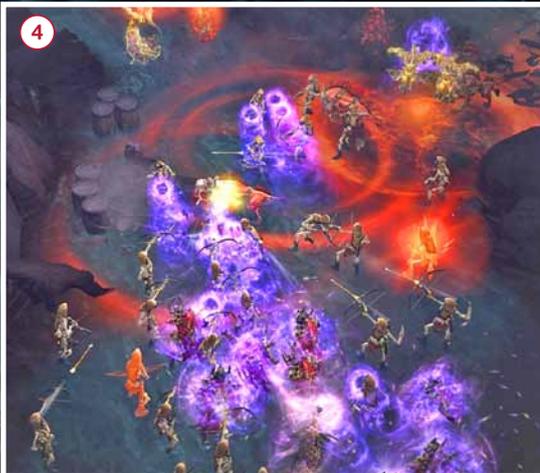
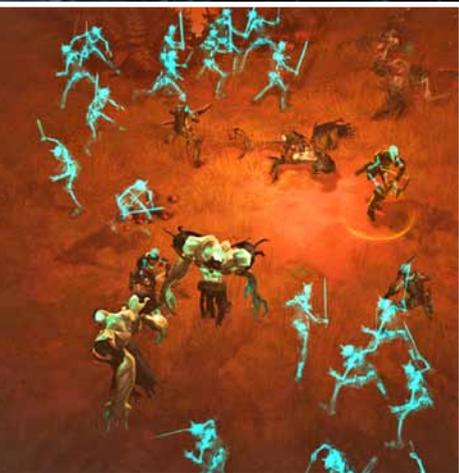
Abenteurer auf Kopfgeldjagd

schiedliche Ziele haben, beispielsweise muss man ein bestimmtes Elite-Monster jagen, einen bekannten Story-Widersacher in ungewohnter Umgebung aufstöbern (etwa Mira, die Frau des Schmieds, die sich in der

Wüste versteckt), eine Höhle komplett von Feinden säubern oder ein Zufallsereignis abschließen. Dungeons und Ereignisse werden

dabei nicht zufallsgeneriert, stattdessen führt Blizzard die Spieler an bekannte Nebenschauplätze, die man bei der Monsterjagd sonst oft links liegen lässt. Erledigte Aufgaben gewähren Gold, Erfahrung und Zugriff auf legendäre Gegenstände, vor allem aber spendieren sie Riss-Schlüsselsteine – und hier geht der Zufall richtig los.

Mit den Schlüsselsteinen öffnet man in den Städten Nephalem-Risse. Diese Portale führen in bis zu zehnstöckige, komplett zufallsgenerierte Dungeons. Deren Schauplätze und Monster, die Beleuchtung, selbst das



Der Abenteuer-Modus



Im **Hauptmenü** von Diablo 3 wählen wir den Abenteuer-Modus als Alternative zur linearen Story-Kampagne.



Alle **Wegpunkte** sind im Abenteuermodus sofort freigeschaltet, über die fünf Akte verteilen sich 25 zufallsgenerierte Kopfgeld-Quests.



In den Kopfgeld-Missionen jagen wir dann unter anderem besondere **Bossgegner**, die neben Gold und Erfahrung auch Riss-Schlüsselsteine abwerfen.

Wetter – alles wird ausgewürfelt. Dabei müssen sich die Kerker nicht an die **Diablo**-Regeln halten, beispielsweise ist das erste Stockwerk eine verregnete Wüstenebene voller Riesenspinnen, das zweite die von Skeletten bevölkerte Grafschaft Launebach und das dritte ein Himmelspalast mit Todesengeln. Auch die Anzahl der Ungeheuer bestimmt der Zufall:

Wer Pech hat, landet inmitten einer Dämonenhorde; wer Glück hat, stößt

auf 20 Schatzgoblins. Überdies können die Nephalem-Risse dem Helden ungewöhnliche Buffs bescheren, beispielsweise entfallen die Nachlade-Zeiten aller Fähigkeiten, sodass man munter drauflos zaubern kann. Oder der eigene Recke verschießt endlose Kettenblitze, die nahe Ungeheuer schocken. Kurzum: Kein Nephalem-Riss soll sich wie der andere spielen, man stolpert über immer neue, gerne auch abgedrehte Kombinationen. Das erinnert an die Zufallskarten aus **Torchlight** und dürfte die Langzeit-Motivation stärken, auch wenn Blizzard die auf der Gamescom angekündigten Nephalem-Prüfungen erstmal wieder gestrichen hat: Statt in den Rissen zeitkritische Aufgaben à la »Wie viele Monster kann ich in fünf Minuten metzeln?« zu absolvieren, geht es einfach darum, sich bis zum finalen Bosskampf durchzuschlagen. Das Aussehen und die Fähigkeiten des Obermotzes werden dann – na, was wohl? – vom Zufall bestimmt.

Auch abgesehen vom Zufall bemühen sich die Entwickler um Vielfalt, etwa mit der neuen Kreuzritter-Klasse. Den Glaubens-

krieger und legitimen Erben des Paladins aus **Diablo 2** hat Blizzard bereits auf der Gamescom vorgestellt, wie der Abenteuermodus und der fünfte Akt steht er nur Addon-Käufern zur Verfügung. Auf der Blizzcon durften wir abermals die Gamescom-Demo spielen, in der sich der Kreuzritter mit Fliegel und Schutzschild (seinen klassenspezifischen Gegenständen) durch die von Untoten überrannte Stadt Westmark kämpft. Zugleich hat

Blizzard eine weitere wichtige Örtlichkeit enthüllt, das Pandämonium – ein Schlachtfeld, auf dem sich Engel und Dämonen seit Urzeiten bekriegen, und das Malthael als stillechten Standort für seine Todesfestung gewählt hat. Beim Showdown von **Reaper of Souls** schlagen wir uns also mit Engeln



Im Pandämonium bekommen es die Helden mit Engeln und **Dämonen** zu tun.

und Dämonen gleichzeitig herum – na bravo. Wie Westmark, dessen Gassen sich bei jedem Durchlauf neu anordnen, wird das Pandämonium zufallsgeneriert. Dabei verteilt das Spiel auch besondere Schauplätze, etwa Garnisons-Dungeons, in denen Monster aus anderen Teilen der Welt einquartiert sind. Hin und wieder stolpern wir zudem über Schimmerkuppeln, unter denen die Zeit stillsteht. Die Kuppeln können wir zerbröseln, um Schätze abzustauben, müssen uns dann aber mit den in der Zeitblase gefangenen Dämonen herumschlagen.

Am meisten angetan hat's uns ein Bewohner des Pandämoniums: der Realmwalker. Dieses vierbeinige, sagen wir mal, Quasimodo-Nashorn trägt ein magisches Portal auf dem Buckel, das Dämonen aus einer anderen Dimension ausspuckt. Wenn wir den Panzerklops umlegen, bleibt das Tor zurück – und wir dürfen hindurch schlüpfen, um die Monster auf der anderen Seite zu metzeln. Das ähnelt den Portalbiestern von **Torchlight 2**, die bei ihrem Ableben Tore in Herausforderungs-Levels zurückließen. Ein weiterer origineller Monstertyp – beziehungsweise eine originelle Monsterfamilie – sind die Bewohner der Blutmarschen. Dort treiben sich dicke Brutes herum, die kleine Boggit-Gnome herbeirufen und auf den Spieler werfen, bevor sie selbst in den Nahkampf stürmen. So weit, so gähn. Nun könnte allerdings eine Terror-Fledermaus eingreifen, die Boggits beißt und so ihrerseits in Brutes verwandelt, die Boggits erzeugen, die die Fledermaus in Brutes verwandelt, die Boggits erzeugen – wir freuen uns schon drauf, uns über diesen Kreislauf in Grund und Boden zu ärgern. Vielleicht haben die ernervigen Dschungelkniche aus **Diablo 2** endlich würdige Erben gefunden. Zumal die Boggit-Sippe noch stressiger wird, wenn der nächste Onkel mitmischt: der Bogan Trapper, der den Spieler mit Lähmpfeilen und Bärenfallen eindeckt und die unangenehme Eigenschaft besitzt, sich in Türmen zu verschanzen, während man selbst gelähmt und von Boggits umzingelt die Entwickler auf fünf Generationen verflucht. So sollen Monster in **Reaper of Souls** häufiger zusammenarbeiten – gute Idee! Außerdem überarbeitet Blizzard für **Reaper**



Die **Mystikerin** (links) kann eine unerwünschte Eigenschaft eines Items durch eine neue ersetzen. Das klappt auch bei legendären Gegenständen (Mitte). Außerdem darf die Handwerkerin das Aussehen eines Gegenstands auf einen anderen übertragen (»transmogrizieren«, rechts).

of Souls bekannte Widerlinge. Bogenschützen etwa können nicht mehr nur laufen oder schießen, sondern auch im Rückwärtsgehen feuern, während sie fliehen. Kleine Kreaturen wiederum klemmen den Helden nicht mehr ein, weil man nun einfach über sie drüber laufen kann – das erspart zumindest einige frustige

»Lasst mich hier raus«-Tode. Okay, das sind Kleinigkeiten. An zwei große Baustellen traut sich Blizzard indes nicht heran. So betont der Blizzard Chef Mike Morhaime zwar bei der Blizzcon-Eröffnung, dass in der Konsolenversion von **Diablo 3** kein Mensch das Auktionshaus vermisst hat, vergisst dabei aber ein Detail, das ebenfalls kein Mensch vermisst hat: den Battle-net-Zwang! Auch **Reaper of Souls** wird auf dem PC ausschließlich online laufen.

Auch am beliebigen Talentsystem wird sich nichts ändern – zumindest nicht direkt. Weil jedoch legendäre Items mit dem »Loot 2.0«-Patch interessantere Spezial Eigenschaften bekommen, lässt sich damit auch der Spielstil des Helden besser anpassen. Beispielsweise soll es Handschuhe geben, die einen kurzfristigen Tempobonus gewähren, wenn man Fässer und andere Objekte

zerstört. Oder Stiefel, die es ermöglichen, durch alle (!) Gegner hindurchzulaufen. Einige Gegenstände beeinflussen sogar die Wirkung von Talenten, ein Hexendoktor-Helm etwa kann dafür sorgen, dass der Zauber »Entsetzen« die Gegner nicht nur in Panik versetzt, sondern auch fesselt. So ergänzt die legendäre Beute das Runensystem um weitere Spezialisierungen. Und da man dank »Loot 2.0« generell mehr legendäre

Items findet, weil jeder Story-Boss beim ersten Ableben eines davon fallen lässt, hat man auch mehr Auswahl, wie sich der eigene Charakter letztlich spielen soll. Und Auswahl, da sind wir uns doch alle einig, Auswahl ist immer willkommen.

Getreu diesem Credo entfällt mit »Loot 2.0« auch die Paragon-Maximalstufe: Sobald man den Charakter-Höchstlevel (60 für **Diablo 3**, 70 für **Reaper of Souls**-Besitzer) erreicht hat, kann man durchs Monstermetzen endlos weiter in der Paragon-Stufe aufsteigen – und darf bei jedem Aufstieg einen Punkt in die Charakterwerte investieren, etwa in die kritische Trefferchance. Weitere Individualisierung erlaubt die Mystikerin, also die neue Handwerkerin von

Reaper of Souls, die Gegenstände mit Attributsboni verzaubern und das Aussehen eines Items auf ein anderes übertragen (»transmogrizieren«) kann. »Loot 2.0« und **Reaper of Souls** geben dem Spieler also endlich mehr Möglichkeiten zur Helden-Anpassung. Gleichzeitig soll die Erweiterung mit dem Abenteurermodus und den Nephalem-Rissen sicherstellen, dass die grundlegende Monsterjagd nicht so schnell langweilig wird. Das soll **Diablo 3**, wie Mike Morhaime auf der Blizzcon verspricht, endlich zum »ultimativen Monstermeuchel- und Beutesammel-Rollenspiel« befördern. Die eigenen Fehler einzugestehen und zu beheben, ist der erste Schritt dazu. **GR**

Die Erben der Dschungelknilche

In den Blutmarschen verprügelt die Kreuzritterin kleine **Boggits** (links), die von dicken **Brutes** (rechts) herbeigerufen werden.



Neues Leben

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Also gut, der Online-Zwang bleibt, und auch die grundlegende Charakterentwicklung bleibt unangetastet – ich hätte mir die guten, alten Talentbäume zurückgewünscht. Sonst weiß ich aber nicht, was ich Blizzard vorwerfen soll: **Reaper of Souls** und »Loot 2.0« sind verdammt große Schritte in die richtigste Richtung seit Erfindung des Wegweisers. Mehr Abwechslung und mehr Individualisierung: Genau das braucht **Diablo 3**, um seinen Langzeit-Appeal wieder zu steigern. Vor allem für Spinner wie mich, die bereits monatelang Monster gekloppt und Beute gesammelt haben – und nun angesichts der Treitmühle langsam ein wenig gähnen. Nicht falsch verstehen: **Diablo 3** ist schon jetzt ein exzellentes Action-Rollenspiel, das mir mehr spaßige Stunden beschert hat als viele, viele andere Spiele. Mit **Reaper of Souls** und »Loot 2.0« kommt aber endlich wieder neues Leben rein. Mein einziger verbleibender Wunsch – abgesehen davon, dass wir zum Addon-Start vom »Error 37« verschont bleiben – wäre ein Serverbrowser für von Spielern erstellte Partien. Der hat mit bislang nämlich fast so sehr gefehlt wie die Talentbäume.

Potenzial: Sehr gut