

Diablo 3

Neuerungen

Patch 2.0.1

- ☛ neues Beutesystem
- ☛ neues Paragonssystem
- ☛ Klassenüberarbeitungen
- ☛ neue Schwierigkeitsgrade
- ☛ Brunnen der Reflexion
- ☛ verfluchte Mini-Events

Mit dem Patch 2.0.1 legt Blizzard den Grundstein für Reaper of Souls. Doch macht die Monsterhatz auch ohne Addon bereits spürbar mehr Spaß? 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: 1-4 Sprache: Deutsch, Englisch, 7 weitere Preis: 35 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf XL-DVD: Kontrollbesuchs-Video

Nur eine Viertelstunde haben wir die neue Version 2.0.1 von **Diablo 3** gespielt, als uns ein niedergeknüppelter Kultist auch schon den ersten legendären Gegenstand vor die Füße spuckt. Und was für einen: Wenn unsere Zauberin den »Magistrat« aufsetzt, spendiert der Hexenhelm ihrem Froshydra-Zauber die Kraft, Feinde per Eisnova einzufrieren. Zwei Stunden später sind wir schon bei vier legendären Items plus legendärem Schmiede-Bauplan. Die neue Großzügigkeit ist Teil von »Loot 2.0«, so nennt Blizzard das runderneuerte Beutesystem. Das wurde parallel zu **Reaper of Souls** entwickelt, aber bereits vor der Erweiterung mit dem Patch 2.0.1 in **Diablo 3** eingebaut. Gut so, denn dadurch kommen auch Addon-Verweigerer in den Genuss besserer Beute – und einer Wagenladung weiterer Fortschritte.

Loot 2.0 ist eindeutig der wichtigste davon. Unser Fingerglück ließ nach den ersten euphorischen Stunden etwas nach, riss aber nie ganz ab – im Schnitt fanden wir einen legendären Gegenstand alle 60 Minuten. Und wie der »Magistrat« kommen Items der höchsten Beuteklasse jetzt gerne mal mit einzigartigen Eigenschaften daher, die unsere Spielweise auf den Kopf stellen. Die Froshydra etwa hatten wir nie benutzt, bis sie Helm sei Dank auf einen Schlag viel interessanter wurde. Schade aber, dass Blizzard die neue Marschrichtung nicht konsequent durchgezogen hat: Ausgefallene Effekte tauchen zwar viel häufiger auf als zuvor, die meisten legendären Beutestücke beschränken sich aber weiterhin auf gewöhnliche, wenn auch mächtige Werteboni.

Darunter finden sich immerhin einige neue Eigenschaften, auch bei nicht-legendärer

Ausrüstung. So erhöhen manche Gegenstände den Schaden einzelner Talente oder senken unsere Zauberkosten und -aufladezeiten. Dank der neuen »Smart Drop«-Mechanik besteht zudem bei jedem Beutestück die Chance, dass seine Werte speziell auf unsere Klasse zugeschnitten sind. Zauberer etwa haben bessere Aussichten auf Extra-Arkankraft, während Quatsch wie Barbarengürtel mit Intelligenzbonus der Vergangenheit angehört. Der Schmied hämmert sogar ausschließlich solche »Smart Drops«. Auch wenn wir uns mehr originelle Item-Eigenschaften gewünscht hätten, macht Loot 2.0 die Beutejagd so insgesamt vielfältiger und deutlich motivierender.

Und das ist auch gut so, denn wir sind bei der Sammelhatz wieder ganz auf uns allein gestellt, weil das Auktionshaus seine Pforten schließt. Dass Blizzard aber auch sonst

KARNEVALFRATZE

Legendäre Woodoomaske
Rüstung
296

Primär

- +361 Intelligenz
- +333 Vitalität
- Kritische Trefferchance um 5,5% erhöht
- +373 Leben pro Treffer

Sekundär

- Erhöht den Radius, in dem Gold und Heilgeln gesammelt werden, um 2 Meter
- Wenn Ihr einen Giftpeil abschießt, verschieBen Eure Fetische jedes Mal einen zusätzlichen Giftpeil

Nähe der Küstenlinie des Torojadschungels liegt der Vmlr-sensee. Dort findet man die Palmen, aus deren Saft die Umbaru das Gift für ihre Pfeile herstellen. Auch diese verzierte Maske wurde aus Palmenholz geschnitzt und Tröpfchen giftigen Saftes dringen daraus hervor, womit ein Hexendoktor stets leichten Zugang zu frischem und hochkonzentriertem Gift hat.

Benötigte Stufe: 60
Accountgebunden

Vorkaufswert: 3193 ● Haltbarkeit: 41/41

Dank der Karnevalsfratze verschießt die Fetisch-Armee des Hexendoktors Giftpeile.



Der Flechtring beschwört einen Schatzgoblin als Begleiter, der hin und wieder gute Items abwirft.

FLECHTRING

Legendärer Ring
Finger

Primär

- +329 Geschicklichkeit
- +209 Vitalität
- Angriffsgeschwindigkeit um 5,0% erhöht

Sekundär

- +27% mehr Gold von Gegnern
- Beschwört einen Schatzgoblin, der Gegenstände normaler Qualität für Euch aufsammelt. Nachdem er 13 Gegenstände aufsammelt hat, lässt er einen selteneren Gegenstand oder möglicherweise einen legendären fallen
- +58 Vitalität

Eindeutig das Werk eines genialen und schöpferischen Geistes. Die miteinander verzahnten Teile dieses Rings drehen und verschieben sich, um immer aufs Neue sonderbare, glühende Muster zu bilden. Jede Konstellation offenbart eine andere magische

Nur einzeln anlegbar
Benötigte Stufe: 60
Accountgebunden

Haltbarkeit: 43/43



Bei den neuen **verfluchten Mini-Events** müssen wir innerhalb eines Zeitlimits Monsterhorden ausschalten – eine nette Auflockerung.



Die neuen **Brunnen der Reflexion** (links) erhöhen unsere gesammelte Erfahrung.

jeglichen Handel einschränkt, dürfte nicht jedem gefallen. Frisch erbeutete legendäre Items etwa lassen sich nur zwei Stunden lang weitergeben, und dann auch nur an Spieler, die beim Fund dabei waren. Zudem fehlen weiterhin ein Serverbrowser und Eigenbau-Partien, in denen sich handelswillige Helden direkt treffen könnten. Das sind arg kleinliche Vorschriften, die jedoch auch ein ehrenwertes Ziel verfolgen: Der beste Weg zur besten Ausrüstung besteht wieder darin, sie unseren Feinden zu entreißen. Und genau darum soll's in **Diablo** doch gehen!

Zudem bleibt unsere Beutechance dank »Loot 2.0« und »Smart Drops« dauerhaft hoch, ohne dass wir vorher durch die Jagd auf Elitemonster unseren Mut der Nephalem steigern müssten. Der fliegt nämlich ersatzlos raus, was allerdings die Bedeutung der Obermotze senkt: Da nun auch viele Truhen und Normalo-Bestien erstklassige Beute abwerfen, fragen sich viele Spieler, warum sie überhaupt noch Elitemonster jagen sollten. Abgesehen davon, dass es nach wie vor einen Heidenspaß macht und sich überaus befriedigend anfühlen kann, ein besonders zähes Vieh in die Knie zu zwingen. Blizzard sollte dennoch darüber nachdenken, fleißigen Höllenhäuptlings-Jägern auch wieder eine spielerische Belohnung zu spendieren. Andererseits ist es ein tolles Gefühl, dass wir nun wirklich jederzeit über das nächste legendäre Item stolpern kön-

nen, egal, ob wir nun Elitemonster erlegen, durch Horden schwächerer Feinde pflügen oder einfach nur ein paar Töpfe zerschlagen. Auch jeder Story-Boss lässt garantiert ein legendäres Item fallen – allerdings nur unter Stufe 60 und beim ersten Ableben.

Ab dem Höchstlevel 60 fließt unsere Erfahrung wie gehabt in die Paragonstufen, die nun aber übergreifend für unseren gesamten Account gelten: All unsere Helden teilen sich dieselbe Stufe. Die ist obendrein nicht mehr auf 100 begrenzt, sondern nach oben offen. Jeder Levelaufstieg bringt jetzt einen Paragonpunkt, den wir für jeden Charakter separat in Attribute à la Intelligenz oder Angriffstempo investieren. Klingt erstmal klasse, **Diablo 3** kann mehr Individualisierung gebrauchen. Die Boni fallen jedoch winzig aus, unsere kritische Trefferchance etwa steigt pro Zähler um schlappe 0,1 Prozent. Bis sich das zu einem spürbaren Effekt summiert, brauchen wir schon 100 Stufen oder mehr, weil wir die Punkte stets zu gleichen Teilen auf die Wertekategorien »Basis«, »Offensiv«, »Defensiv« und »Abenteuer« verteilen müssen. Das motiviert zwar Langzeitspieler, dennoch bleibt das Charaktersystem seicht – zumal sich die Paragonpunkte wie die gewählten Talente jederzeit zurücksetzen lassen.

Ein Legendary pro Stunde

Apropos: Auch wenn Blizzard das beliebige Talentsystem nicht ändert, verbessert der Patch 2.0.1 immerhin die einzelnen Fähigkeiten, fast jede wurde interessanter gestaltet oder mit neuen Runen verfeinert. Letztere betonen oft Elementar-Schadensarten, der Zauberer etwa kann seine arkane Kugel nun in Flammen hüllen. Dadurch profitiert der Feuerbollen obendrein von der passiven Fähigkeit »Feuersturm« und von Ausrüstung wie dem »Aschemantel«, der Feuerzauber billiger und durchschlagender macht. Es lohnt sich also, jede Fähigkeit nochmal neu auszuprobieren und zugleich zu überlegen, wie sie sich mit der erbeuteten Ausrüstung kombinieren lässt – das sorgt für ein wenig mehr Tiefgang. Von einigen der bisher mächtigsten Talentkombos müssen wir uns dafür verabschieden. Beim Zauberer etwa fällt die »Kritische Masse« komplett weg, und die Archon-Verwandlung erhöht nun mit jedem erledigten Feind ihren Schaden statt ihre (bislang theoretisch unbegrenzte) Wirkungsdauer. Das zwingt zum Umdenken, unterm Strich eröffnen die

Schwächungen zusammen mit den Verbesserungen der restlichen Fähigkeiten aber eine viel größere Bandbreite an Kombinationen, die sich allesamt mächtig anfühlen – gut so! Die Balance ist zum Testzeitpunkt allerdings noch unausgereift, Zauberer sind viel, viel zu mächtig und teilen absurden Schaden aus.

Um da mithalten zu können, haben auch die Elitemonster neue Tricks gelernt – darunter Giftlachen, die sich in alle Himmelsrichtungen ausbreiten. Auch einige Bosse sind härter geworden, die Hexe Maghda etwa hetzt uns Horden von Dämonen und Kultisten auf den Hals. Die Stärke der Feinde orientiert sich nun übrigens an der Charakterstufe unseres Helden, die vier alten Schwierigkeitsgrade fliegen raus. Endlich müssen wir also nicht mehr mit jedem Weltenretter die Story viermal durchlaufen. Damit der Fortschritt nicht zu zäh oder zu einfach wird, dürfen wir den Anspruch in zehn Stufen regeln. Ähnlich wie beim Monsterstärke-System gibt's auf höheren Graden mehr Gold und Erfahrung sowie mächtigere Items.

Blöd nur: Einige Belohnungen für die höchsten Stufen, darunter exklusive legendäre Items, setzen eine Charakterstufe über 60 oder den Abenteuermodus voraus und sind damit Käufern von **Reaper of Souls** vorbehalten. Nichtsdestotrotz fließt **Diablo 3** dank der Version 2.0.1 besser denn je. Überdies hat Blizzard am Bedienkomfort geschliffen, beispielsweise kann man sich nun direkt über die Karte zu Wegpunkten und anderen Spielern teleportieren. Das Update ist damit ein sehr guter Grund, wieder in **Diablo 3** einzusteigen. Aufwerten wollen wir dafür allerdings nicht, weil der Patch in vielen Bereichen dann doch nicht weit genug geht. Maurice Weber / GR



Der Weg zur Hölle
Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für den Patch 20.1 hatte Blizzard eindeutig gute Vorsätze, die aber nicht konsequent genug umgesetzt wurden. Endlich wieder Attributspunkte verteilen? Großartig! Aber eben erst nach der Maximalstufe, und auch noch für lachhaft kleine Boni pro Punkt. Wer Torchlight 2, Path of Exile oder einfach Diablo 2 gespielt hat, kann da nur gähnen. Dennoch macht der Patch auch jede Menge richtig: Unter den legendären Gegenständen finden sich immer noch viele Rohrkrepiere, aber auch viel mehr wirklich einzigartige Beutestücke. Und die kann ich nun endlich selber finden, ganz ohne Auktionshaus! Sogar »normale« magische Items sind nun deutlich vielfältiger, genau wie die Fähigkeiten meiner Helden. Damit macht die Monsterjagd auch deutlich mehr Spaß.

TERMIN 15.5.2012 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

Diablo 3

Action-Rollenspiel



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

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG

