

Diablo 3 Reaper of Souls

Die Neuerungen

- ☛ fünfter Story-Akt
- ☛ Kreuzritter-Klasse
- ☛ neue Maximalstufe 70
- ☛ neue Fähigkeiten
- ☛ Abenteuermodus
- ☛ Kopfgeld-Quests
- ☛ Mystikerin

Die größten Neuerungen spart sich Blizzard trotz Patch 2.0.1 für die Erweiterung auf. Die haben wir bereits in der Beta gespielt – Zeit für einen Vorabtest. Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (World of Warcraft: Mists of Pandaria, GS 11/12: 85 Punkte)
Termin: 25.3.2014 Spieler: 1-4 Sprache: Deutsch, Englisch, 7 weitere Preis: 40 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Das **Diablo 3**-Addon **Reaper of Souls** erscheint zwar erst nach unserem Redaktionsschluss, trotzdem haben wir's schon mehrfach durchgespielt – und zwar im Betatest. Der enthielt nämlich den kompletten fünften Story-Akt samt aller Neuerungen, nur der Endkampf fehlte. Mit den neuen Schauplätzen und Monstern hat Blizzard hervorragende Arbeit abgeliefert. Vor allem Monsterjäger alter Schule fühlen sich in der Festungsstat Westmark pudelwohl, deren gotische Architektur an die ersten beiden **Diablos** erinnert. Und wie damals sind fast alle Gebiete des fünften Akts komplett zufällig generiert, statt wie im Hauptspiel immer ähnlich aufgebaut. Nach Westmark führt uns die Reise in die Blutsümpfe, durch die von uralter Magie durchdrungene Nephalem-Bastion Corvus und auf die Schlachtfelder der Ewigkeit – insgesamt beschäftigt uns ein Durchlauf rund fünf Stunden. Und so fantasievoll und vielfältig wie die Gebiete fallen auch die Monster aus,

unser Liebling ist der »Reamwalker« (siehe Bilder rechts oben), der nach seinem Tod ein Tor in eine andere Dimension zurücklässt. Derart liebevolle Ideen hätten wir uns auch fürs Hauptprogramm gewünscht!

Neben den alten Helden können wir auch mit dem neuen Kreuzritter in die Schlacht ziehen. Der Glaubenskrieger kämpft am liebsten mit Morgensternen und klassenspezifischen Schilden, als erste Klasse kann er sich sogar besonders auf Schilde spezialisieren. Der Schaden des Schildwurfs etwa erhöht sich mit der Blockchance, und die passive Fähigkeit »Himmliche Stärke« lässt uns einen Schild und eine Zweihandwaffe gleichzeitig tragen, aber derweil 15 Prozent langsamer vorrücken. Der Kreuzritter kann also gleichermaßen heftig austeilen und den Tank spielen, nur allzu agil ist die wandelnde Blechbüchse nicht. Immerhin kann er mit seiner Fähigkeit »Fallendes

Schwert« direkt zum Gegner springen oder mit einem magischen Schlachtross ungehindert durch Gegner reiten. Diese Fähigkeiten müssen allerdings lang nachladen – wer flinke Helden mag, bleibt lieber beim Mönch. Apropos: Wie Letzterer unterstützt auch der Kreuzritter seine Verbündeten mit Auren. Wer da an den Paladin aus **Diablo 2** denkt, liegt völlig richtig, der Kreuzritter ist eine eindeutige Hommage. Die einfallreichste Klasse ist er aber nicht. Auch seine Ressource »Zorn« generiert sich gleichermaßen automatisch und mit Angriffen, eine Mischung aus Wut (Barbar) und Geisteskraft (Mönch). Mensch, Blizzard, da wäre mehr drin gewesen, das **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** bot mit dem Gestaltwandler

Druiden und der Kombo-Assassine völlig neuartige Klassen – und auch noch zwei davon! Gut, Spaß macht der Kreuzritter trotzdem, weil seine Angriffe die Feinde gewohnt bombastisch zerschmettern. Und ja,

Der bislang beste Story-Akt



Fünfter Akt: Wir ziehen gegen den Engel des Todes ins Feld. Mit Zufallsgebieten und toller Atmosphäre der bis dato beste Akt.



Der Kreuzritter: Spaßig zu spielen und eine Hommage an den Paladin (im Bild: Gesegnete Hämmer), aber nicht allzu einfallreich.



Stufe 70: Mächtigere Items für alle dank Loot 2.0, obendrein eindrucksvolle neue Fähigkeiten wie das schwarze Loch.



Unsere Zauberin trifft auf den Schlachtfeldern der Ewigkeit auf den gewaltigen **Realmwalker**.



Haben wir das Biest bezwungen, können wir das **Portal** zwischen seinen Hörnern betreten.



Dann kriegen wir es in einer **Parallelwelt** mit Monstern aus allen bisherigen Akten zu tun.

er bietet auch etwas Abwechslung, man kann ihn als Nahkämpfer auslegen, mit seinen Auren Multiplayer-Support leisten oder dank Talenten wie dem »Himmelsfaust«-Blitzzauber als eine Art Kampfmagier auf mittlere Distanz Schaden austeilern. Etwas noch nie Dagewesenes erleben wir mit ihm jedoch nicht, nach fast zwei Jahren Addon-Entwicklungszeit ist das etwas schwach.

Die fünf Klassen des Hauptspiels gehen übrigens auch nicht leer aus, auf dem Weg zur neuen Höchststufe 70 lernt jede von ihnen drei neue passive Fähigkeiten (samt einem vierten Slot für diese) sowie ein aktives Talent. Die neuen Kampfmanöver gefallen uns durchweg gut, weil sie neue Taktiken ermöglichen. Die Zauberin etwa zieht Feindeshorden mit einem schwarzen Loch auf einen Fleck, um sie dann zu zerbomben. Apropos Stufe 70: Unsere Ausrüstung aus **Diablo 3** können wir in **Reaper of Souls** in die Tonne kloppen, höherstufige Helden finden ungleich mächtigere Items – wie Sand am Meer sogar, weil auch die Jagd nach neuen Items von »Loot 2.0« profitiert. Und von der praktischen, aber add-on-exklusiven Mystikerin: Die lässt uns pro Item eine Eigenschaft durch eine von drei zufälligen anderen ersetzen. Gefällt uns die dann immer noch nicht, können wir eine einmal ersetzte Eigenschaft (aber nur diese, keine weitere) immer wieder neu auswürfeln – auch wenn jeder Versuch Extragold kostet. Außerdem kann die Mystikerin jedem Gegenstand das Aussehen eines anderen überstülpen, so dass wir immer genau mit unserem Lieblingsdesign losziehen können.

Erst wenn wir die Story einmal durchgespielt haben, öffnet sich der neue Abenteuermodus. Der verzichtet komplett auf Dialoge und Quests, wir können von Anfang an alle Schauplätze bereisen. Bei jedem neuen Spielstart werden in fünf Gebieten pro Akt zufällige Kopfgeld-Quests ausgesetzt. Die

sind in der Regel schnell erledigt, aber schön abwechslungsreich: Mal müssen wir ein Bossmonster zur Strecke bringen, mal ein Ereignis abschließen, mal einen Dungeon säubern. So springen wir in immer anderer Reihenfolge von Gebiet zu Gebiet. Schade nur, dass die alten Areale weiterhin nur teilweise zufallsgeneriert sind – viele davon kennen wir inzwischen auswendig. Als Belohnung gibt es für jedes Kopfgeld Gold, Erfahrung und »Blutscherben«, die wir bei der Händlerin Kadala für zufällige Glücksspiel-Items auf den Kopf hauen. Wer alle fünf Kopfgelder eines Akts erledigt, bekommt außerdem eine Schatzkiste voll Beute.

Obendrein sammeln wir durch die Kopfgelder Schlüsselsteine, mit denen wir »Nephalem-Portale« öffnen. Diese Zufallslevels schöpfen die ganze Vielfalt von **Diablo 3** aus und kombinieren wild Monster und Gebiete aus allen Akten: Da kämpfen wir etwa im ersten Abschnitt gegen Malthaels Schergen in Zoltun Kulls Archiven, im zweiten prügeln wir uns in der Kathedrale von Tristram mit den Wüstenkriegerern der Lacuni. Hin und wieder spendieren uns Schreine zudem kurzfristige Superkräfte, beispielsweise sinken alle unsere Zauber-Nachladezeiten auf null, oder wir verschicken Kettenblitze. Der Ablauf ist aber immer der gleiche, wir kloppen einfach so lange Monster, bis der Wächter des Portals erscheint. Der ist ein Bossmonster, das wir nirgendwo sonst im Spiel treffen und das lukrative Beute abwirft. Spaßig und abwechslungsreich sind die Nephalem-Trips auf jeden Fall, aber auch da wäre noch mehr möglich gewesen: **Path of Exile** und **Torchlight 2** haben schon länger solche zufälligen Maps, nur da warten sie auch noch mit ganz eigenen Herausforderungen auf, zum Beispiel sind die Monster gegen bestimmte Schadensarten immun. Dennoch hat Blizzard mit Patch 2.0.1 und **Reaper of Souls** bewiesen, dass sie auf die Fans hören – gut so! Maurice Weber / GR



Zurück zu den Stärken

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Böse Zungen könnten sagen, dass **Diablo 3** mit **Reaper of Souls** endlich das Spiel ist, das es von Anfang an hätte sein sollen. Die Zufallsgebiete und die finstere Stimmung machen den fünften Akt zu meinem Lieblingskapitel, auch mit dem Kreuzritter und den Kopfgeldern hatte ich viel Spaß. Allerdings hat es sich Blizzard auch einfach gemacht: Ein klassischer Ritter ist so ziemlich die offensichtlichste Klasse, und bei zufälligen Karten wie den Nephalem-Portalen ist die Konkurrenz schon lange weiter. Insgesamt macht das Addon **Diablo 3** dennoch zu einem besseren Spiel. Nur ob man dafür 40 Euro ausgeben muss, bleibt fraglich.

Wertungsprognose

GRAFIK

Der fünfte Akt führt uns durch enorm stimmige Schauplätzen, der Kreuzritter metzelt mit flüssigen Animationen und bombastischen Fähigkeiten. Aus der Nähe wirken Texturen und Modelle aber etwas detailarm. **8**

SOUND

Die neuen Figuren sind auf Englisch hervorragend vertont, die deutschen Sprecher haben wir noch nicht in Aktion erlebt. Die Surround-Kulisse und der Soundtrack bleiben auf hohem Niveau. **8 - 9**

BALANCE

Mit zehn frei wechselbaren Schwierigkeitsgraden und automatisch levelnden Monstern wählen wir Herausforderung und Belohnung stets selbst. Aber wie gut fügen sich die neuen Fähigkeiten in die Klassenbalance ein? **7 - 9**

ATMOSPHERE

Bei der herrlich finsternen Stimmung des fünften Akts werden Erinnerungen an die ersten beiden Diablos wach. Ebenso bei den großartigen Rendervideos und den schnarchnasig inszenierten Dialogen. **9**

BEDIENUNG

Da gibt's nichts zu meckern: Abgesehen vom immer noch fummeligen Fähigkeiten-»Wahlmodus« könnte man sich keine eingängigere Hack'n'Slay-Steuerung als die von **Diablo 3** wünschen. **9**

UMFANG

Zufällige Gebiete und der Abenteuermodus bringen deutlich mehr Vielfalt ins Spiel, der fünfte Akt ist mit fünf Stunden so lang wie erwartet. Nur eine recht einfalllose Klasse ist allerdings etwas mau. **7 - 8**

QUESTS

Die Kopfgelder fallen schön vielfältig aus und der fünfte Akt fährt gelungene Bosse und Events auf. Die grundsätzlich immer gleich ablaufenden Nephalem-Portale verschenken aber Potenzial, das die Konkurrenz nutzt. **8 - 9**

CHARAKTERSYSTEM

Jede Klasse erweitert ihr Arsenal um eine gelungene neue Fähigkeit und drei passive Eigenschaften. Das beliebige Charakterssystem bleibt allerdings seicht, die Paragonpunkte-Boni sind lediglich ein schwacher Trost. **7**

KAMPFSYSTEM

Wie die anderen Klassen erlaubt auch der Kreuzritter unterschiedliche Spielweisen, die flüssigen und knalligen Kämpfe gehören zu den besten im Genre. Den Endkampf durften wir noch nicht spielen. **9 - 10**

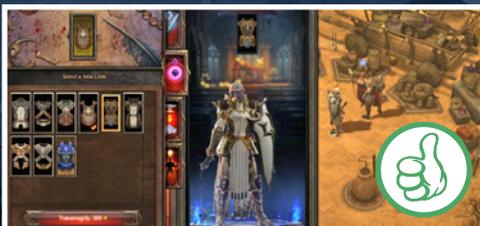
ITEMS

Loot 2.0 sorgt für mehr nützliche Attribute und mehr Erfolgsergebnisse bei der Itemjagd. Unter den legendären Items finden sich nun einige richtig einfallreiche, weiterhin aber auch viele gewöhnliche. **9**

WERTUNGSSPEKTRUM: 81 bis 87



Abenteuermodus: Die Kopfgelder bringen Abwechslung, Zufallsdungeons haben andere Spiele aber schon vielseitiger gelöst.



Mystikerin: Verbessert unsere Items und verändert deren Aussehen. Letzteres ist nett, Ersteres enorm praktisch!