

Reaper of Souls

Das Addon ergänzt Diablo 3 im Test so stimmig, dass es sich fast wie ein neues Spiel anfühlt. Allerdings immer noch kein perfektes. Von Michael Graf und 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 bis 4 Sprache: Deutsch, Englisch, 7 weitere Preis: 40 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video



K

ein »Error 37«, das ist doch schon mal eine gute Nachricht. Im Vergleich zum Katastrophenstart von **Diablo 3** läuft die Battlenet-Premiere des Addons **Reaper of**

Souls erfreulich glatt. Blizzard hat offensichtlich gelernt. Gut, einen Offline-Modus gibt's leider nach wie vor nicht. Ansonsten aber macht **Reaper of Souls** das Action-Rollenspiel endlich zu einer flüssigen Monster- und Beutehatz ohne Frustrhürden und Moti-

vationsstolpersteine. Es ergänzt **Diablo 3** so stimmig, sinnvoll – und so geschickt, dass es schon nach wenigen Stunden gar nicht mehr wegzudenken ist. Auch wenn trotz aller Verbesserungen nach wie vor der eine oder andere Teufel im Detail steckt.

Die Geschichte um den Todesengel Malthael, der mal eben die Menschheit zur vernichtenswerten Dämonenbrut erklärt, haben wir in Vorschauen über **Reaper of Souls** schon x-mal durchgekaut. Das neue fünfte Storykapitel war nämlich schon im Betatest komplett spielbar – mit Ausnahme des Endkampfes, der noch fehlte. Nun wissen wir auch, warum: Der Abschluss ist absolut enttäuschend, zumindest erzählerisch. Statt einer für Blizzard typischen Bombastsequenz sehen wir nur einen kryptischen Zeichentrickfilm mit arg offenem Ausgang. Diese Enttäuschung betrifft allerdings wirklich nur die letzten 30 Sekunden des rund fünfständigen Zusatzkapitels. Der Weg zum Ende hingegen gehört zum Besten, was wir bislang in einem Action-Rollenspiel erleben durften. Denn Blizzard hat die neuen Gebiete mit lobenswerter Liebe zum Detail entworfen. Statt stets

gleicher Scherenschnittareale säubern wir weitläufige Schlachtfelder, die sich in jeder Partie zufällig neu zusammensetzen und dennoch organisch wirken. Die Stärke der neuen Areale liegt neben ihrer stimmigen Optik vor allem in ihrem Abwechslungsreichtum. Viel häufiger als im Hauptspiel finden wir am Wegesrand Häuser und Höhlen, die zum Erkunden und Leerräumen einladen. Und drinnen warten nicht einfach nur Bossmonster, stattdessen stolpern wir regelmäßig in Mini-Skriptereignisse. Bei-

⊕ Stärken

- + hervorragender fünfter Storyakt
- + liebevoll gestaltete Gebiete
- + Zufallselemente erhöhen Langzeitmotivation
- + fantasievolle Monster

⊖ Schwächen

- Kreuzritter spielerisch wenig originell
- Nephalem-Dungeons laufen immer gleich
- enttäuschendes Storyende
- weiterhin simples Charaktersystem

Monster im Pestkeller

spielsweise ringen wir in einem Pestkeller mehrere Monsterwellen nieder, während wir gleichzeitig versuchen, rotierenden und verflucht tödlichen Flammenstrahlen auszuweichen. Auch in die Hauptkarten verwebt **Reaper of Souls** viele besondere Schauplätze und Miniquests. Mal prügeln wir uns mit den Wachgolems einer Schatzkammer, mal beschützen wir Engel bei einem Ritual, mal erlösen wir einen Geister-



Nicht mehr wegzudenken

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

An wirklich neuem Inhalt bringt Reaper of Souls ja eigentlich nur einen Storyakt und eine Klasse, ansonsten gibt's mehr vom Gleichen sowie wenig originelle Zufallsselektionen. Dennoch ist das Addon für mich nicht mehr aus Diablo 3 wegzudenken. Einerseits dank des – bis auf das schwache Ende – exzellenten fünften Kapitels; andererseits, weil es derart viele neue Belohnungskanäle öffnet, dass die Langzeit-Motivation spürbar steigt. Die wirklich gewichtigen Neuerungen aber hat der Patch 2.0.1 gebracht. Der geschäftstüchtige Geniestreich von Blizzard besteht darin, dass Addon und Patch so hervorragend ineinander greifen, dass man beide kaum voneinander trennen kann. »Loot 2.0« ohne Nephalem-Dungeons? Bah, das ist bloß nur langweiliges Farming! Nur deshalb verlangt Blizzard für eine Klasse und einen Akt stolze 40 Euro: Weil sie wissen, dass sich Diablo 3 ohne das Addon unvollständig anfühlt. Das täuscht aber nicht über die Schwächen der Erweiterung hinweg. Ja, der fünfte Akt ist Klasse – bis zu seiner Endsequenz. Ein Abschluss-Renderfilm war wohl nicht mehr im Budget, das ist sehr schade. Auch beim Kreuzritter wäre mehr drin gewesen; bei den Zufallskarten haben Path of Exile und Torchlight 2 die Abwechslungsnase vorn. Auch den Frust über teils unfair starke Eliteboss-Talentkombinationen und das teils beliebige Talentsystem lindert Reaper of Souls nicht. Aber sei's drum, vielleicht im nächsten Addon. Denn das kommt bestimmt.

Erbe (um nicht zu sagen: Klon) des Paladins aus **Diablo 2** und eisenharter Haudrauf, der seine klassenspezifischen Morgensterne und Schutzschilde mit diversen Spezialschlägen in Monsterkontakt bringt. Unterm Strich spielt sich der Kreuzritter wie ein Mischling aus Barbar und Mönch, der überdies reichlich schwerfällig daherkommt: Wer bislang mit einem wieselflinken Mönch durch die Levels gewirbelt ist, kann dem lahmen Panzerstampfer anfangs wenig abgewinnen. Gerade in einem Spiel wie **Diablo 3**, in dessen höheren Schwierigkeitsgraden Beweglichkeit und Laufwege eine große Rolle spielen, fühlt er sich träge an. Gottlob spendiert Blizzard ihm gleich zum Auftakt seiner Heldenkarriere eine Ansturm-Fähigkeit und einen Magieschwung, der alle Gegner vor ihm trifft. Das hilft ein bisschen.

Und ja, später wird's noch etwas besser, weil der Kreuzritter Mobilitätstalente hinzugewinnt, beispielsweise galoppiert er auf einem kurzlebigen Geisterpferd durch die Gegend oder katapultiert sich per »Himmliche Vollstreckung« mitten in Gegnergruppen. Beide Fertigkeiten müssen aber lange nachladen, auch die Kreuzritter-Ressource »Zorn« regeneriert sich nur langsam. In erster Linie verdingt sich der Glaubenskrieger als Fels in der Monsterbrandung, zäh, aber träge – was



Fieser Teufelskreis: **Fledermäuse** verwandeln kleine Sumpflinge (oben) in dicke Haudrauf, die ihrerseits Sumpflinge beschwören, die ebenfalls verwandelt werden (Bild unten).



baron, der so clever war, sein Schloss im Sumpf zu bauen. Obendrein bringt jeder unserer Begleiter diesmal eine eigene, wenn auch kurze Nebenquest mit. Der Schuft zum Beispiel will unsere Hilfe dabei, seinen Bruder aus dem Gefängnis zu befreien. Sogar die Umgebung selbst will uns häufiger ans Leder als in den alten Akten. In den Blutmarschen etwa blubbern Giftpfützen und auf den Schlachtfeldern der Ewigkeit liegen magische Sprengminen. Die Hindernisse lassen sich normalerweise leicht umgehen, können mitten im Gefecht aber problematisch werden. Wer gerade drei Elitemonster am Hals hat, braucht nicht auch noch eine Giftpfütze an den Stiefeln.

Gekämpft wird in **Reaper of Souls** gegen neue und erfreulich fantasievolle Bestien. Sumpfjäger beispielsweise lähmen uns mit Giftpfeilen und Fangeisen. Und Urzeitliche Täuscher hüllen sich in einen Felsmantel,

den wir erst zerschlagen müssen. Dann versuchen sie panisch, sich einzubuddeln – wenn wir ihnen nicht vorher den Rest geben, schälen sie sich kurz darauf mit neuem Panzer wieder aus dem Untergrund. Dazu bitten zwei Story-Obermotze zu fein inszenierten und im Vergleich zum Hauptspiel angenehm knackigen Bosskämpfen. Zum Abschluss wartet ein nicht minder effektvoller und vor allem verdammt schwerer Showdown. Wir haben jedenfalls ziemlich blöd aus der Wäsche geschaut, wie schnell uns der Endgegner bei unserem ersten, leichtsinnigen Anlauf zurück zum Speicherpunkt geknuppelt hat. Kurz gesagt: Mit dem neuen Akt und seinen Bewohnern hat Blizzard fast alles richtig gemacht.

Neben den höllischen Heerscharen darf auch das Gute in **Reaper of Souls** einen Neuzugang begrüßen: den Kreuzritter. Der frische Heldentyp erweist sich als legitimer



Auf den sogenannten Schlachtfeldern der Ewigkeit erwartet uns nicht nur der turmhohe **Dimensionenwandler**, sondern auch ein ganzes Rudel gefräßiger Würmer.

So spielt sich der Kreuzritter

Die neue Heldenklasse lässt sich entweder als zäher Frontkämpfer oder heiliger Kampfmagier spielen, allerdings ist der Glaubensbruder in beiden Varianten vergleichsweise träge. Wir hätten uns zudem einen originelleren Neuzugang vorstellen können. Freunde des Paladins aus *Diablo 2* freuen sich trotzdem über das Wiedersehen. Hier stellen wir die coolsten Kreuzritter-Talente vor.



Gesegneter Hammer: Die kreisenden Hämmer übernimmt der Kreuzritter direkt vom Paladin aus *Diablo 2* – spaßig und durchschlagskräftig sind sie immer noch.

Heilige Vollstreckung: Der Kreuzritter fährt in den Himmel auf und schlägt mit heiliger Macht am Zielort ein. Praktisch zum Angreifen wie zum Entkommen, muss sich aber lange aufladen.



Kavallerie: Geschwindigkeit ist nicht die Stärke des Kreuzritters, aber wenn's mal schnell gehen muss, dann auch richtig auf dem Rücken eines geisterhaften Streitrosses. Die lange Aufladezeit zwingt aber zum bedachten Einsatz.



Himmelsfurore: Der Zorn von Zakarum fährt als gleißende Lichtsäule unter Feinde und verfolgt sie automatisch, wenn sie zu entkommen versuchen.

Phalanx: Kurzzeitig rufen wir geisterhafte Ordensbrüder an unsere Seite – in diesem Beispiel handelt es sich dabei um Bogenschützen, mit den richtigen Runen können wir auch Schwertkämpfer, Schildträger und Streitrosser beschwören.



Akarats Champion: Wir verwandeln uns in einen Avatar des Glaubens, der schneller zuschlägt. Zorn sammelt und nach dem Tod einmal wiederauferstehen darf – das ist besonders praktisch für Hardcore-Helden.

ja durchaus zu seiner Rolle passt. Und damit spielt er sich eben doch eigenständig und ein wenig anders als die anderen Klassen, zumal er auch spannende passive Talente mitbringt. So kann er eine Zweihandwaffe mit einem Schild kombinieren, was ihn aber wiederum Lauftempo kostet. Wer schwere Ritter mit Hang zum Kampfmagier mag, wird also auch den Kreuzritter mögen. Unterm Strich hätten wir uns dennoch einen originelleren Neuzugang vorstellen können, das *Diablo 2*-Addon **Lord of Destruction** bot seinerzeit mit dem gestaltwandlerischen Druiden und der Kombo-Assassine deutlich innovativere Klassen – und noch dazu zwei davon! Auch die alten Klassen bekommen dank der neuen Maximalstufe 70 jeweils ein neues Talent samt Runen sowie einen passiven Talentplatz. Allerdings wackelt die Balance zum Testzeitpunkt noch gewaltig, Zauberer teilen mitunter absurd hohen Schaden aus und haben daher deutlich leichteres Spiel als die anderen Heldenklassen.

Kreuzritter hin, fünfter Storyakt her – die wichtigste Neuerung für *Diablo 3*-Vielspieler sind die neuen Zufallselemente. In deren Genuss kommt man aber erst, wenn man den fünften Akt mit einem beliebigen Cha-

rakter durchgespielt hat. Dann darf man mit jedem Helden von Stufe 1 bis zur neuen Maximalstufe 70 in den Abenteuermodus starten, in dem sich die komplette Spielwelt ohne Storyzwänge frei bereisen lässt. Pro Partie erzeugt **Reaper of Souls** dabei in jedem Akt fünf zufällige Kopfgeld-Quests, wir sollen entweder (Boss-)Monster umhauen, Gebiete säubern oder bestimmte Events abschließen. Übermäßig abwechslungsreich sind die Aufgaben also nicht, führen uns aber auf eine nette Weltreise – was immer noch besser ist, als wie früher immer wieder im selben Areal zu metzeln. Neben Gold und Erfahrung wirft die Kopfgeldjagd Blutscherben ab, mit denen wir beim Glücksspiel Zufallsgegenstände einkaufen. Im Test haben wir dabei aber nur Schrott bekommen. Wer alle Kopfgelder eines Kapitels eintrudelt, bekommt zudem eine Schatzkiste voller Bonusbeute. Die kann sogar exklusive legendäre Items enthalten. In unserem Test warf sie zwar ähnlich viel Schrott ab wie das Glücksspiel, aber gut, die Geste zählt.

Vor allem aber bringen erfüllte Kopfgeld-Aufträge Portalsteine. Sobald wir fünf dieser Klunker erbeutet haben, dürfen wir in der Stadt ein Teleporttor in einen Nephalem-

Riss öffnen – und nun geht der Zufall richtig los. In diesen bis zu zehnstöckigen Herausforderungshöhlen erwarten uns nämlich wild zusammengewürfelte Monster und Umgebungen, was zu abwechslungsreichen Kombinationen führt – oder zu langweiligen Baukasten-Dungeons. Unsere Aufgabe lautet zudem immer gleich: Schnetzle so viele Monster, bis der Portalwächter erscheint, ein besonders starker Bossgegner, der auf bereits bekannten Kreaturen basiert. Aufgrund des stets gleichen Ablaufs kann sich daher auf lange Sicht Routine einschleichen, Rivalen wie **Path of Exile** oder **Torchlight 2** bieten wesentlich vielfältigere Zufallshöhlen mit teils radikal veränderten Grundbedingungen. Das höchste der **Reaper of Souls**-Gefühle sind hingegen Schreine, die uns unter anderem superschnell machen oder unseren Helden einen Strom tödlicher Kettenblitze verschießen lassen – allerdings jeweils nur kurzfristig. So schöpft Blizzard das volle Potenzial des Zufallsgenerators (noch) nicht aus. Nichtsdestotrotz sind sie eine klare Bereicherung für *Diablo 3*, da man eben nicht mehr immer und immer wieder roboterhaft durch dasselbe Gebiet stapft und dieselben Viecher umpustet. Das hält die Beutejagd länger frisch.



In den **Blutmarschen** kämpfen wir nicht nur gegen allerlei üble Viecher, sondern müssen auch Giftpfützen ausweichen. Das Ganze kann bisweilen zum Effektegewitter werden.

Neben diesen prominenten Neuerungen bringt **Reaper of Souls** viele kleine mit, die sich trotzdem spürbar auswirken. Weitere Edelstein-Qualitätsstufen etwa, deren Herstellung Unsummen verschlingt und so dazu beiträgt, dass wir auch ohne Auktionshaus Gold verpassen können. Hinzu kommen zusätzliche legendäre Schmiederezepte, für die wir nicht minder legendäre Spezialzutaten aufspüren müssen. Und natürlich die Mystikerin als neue Handwerke-

Nur eine neue Klasse

rin, die das Aussehen und vor allem die magischen Eigenschaften von Gegenständen ändern kann. So dürfen wir bei jedem Item einen Wert wählen, den wir gegen eine von zwei zufallsgenerierten Alternativen tauschen wollen – kostenpflichtig, versteht sich. Manchmal brachte das im Test durchaus sinnvolle Ergebnisse hervor, manchmal aber auch nicht. So durften wir »+30 maximale Geisteskraft« austauschen gegen ... »+29 maximale Geisteskraft«. Ja toll! Verzaubern lassen sich übrigens ausschließlich Gegenstände, die wir nach dem **Diablo 3**-Patch 2.0.1 erbeutet haben, ältere müssen bei der Mystikerin draußen bleiben. Und wo wir gerade den Patch erwähnt haben: Dank des neuen Beutesystems »Loot

2.0« sammeln wir sinnvollere und höherwertigere Gegenstände, vor allem in den Nephalem-Höhlen. Darunter sind nun wie im Hauptspiel mehr Items mit besonderen Fähigkeiten. Ein Gürtel etwa erhöht unseren Rüstungswert fünf Sekunden lang um die Anzahl der Goldmünzen, die wir zuletzt aufgesammelt haben – da sind teils mehr als 10.000 Punkte drin. Außerdem finden wir Gegenstände, die unsere Spielweise auf den Kopf stellen, weil sie bestimmte Talente verbessern, die wir bislang gar nicht verwendet haben – nun aber unbedingt ausprobieren müssen. Klar, auch unter den legendären Items findet sich viel, viel nutzloser Kram. Aber die Sehnsucht nach besonderen Gegenständen hält uns bei der Stange. Selbst das Paragon-Attributssystem aus Patch 2.0.1. trägt dazu bei, dass wir nach Stufe 70 weiter gerne Monster kloppen – auch wenn wir unsere Werte bei Paragon-Stufenaufstiegen nur im Zehntelprozentbereich steigern dürfen. Und noch einen weiteren Motivationsschub hat Blizzard auf Lager, der aber erst in Zukunft mit einem Patch nachgeliefert werden soll: die Rückkehr der aus **Diablo 2** bekannten Ladder-Rangliste, auf der Spieler um die höchsten Stufen wetteifern. Um es also auf den Punkt zu bringen: Schon jetzt greifen Patch und Addon schlichtweg hervorragend ineinander. Ohne **Reaper of Souls** fühlt sich **Diablo 3** einfach nicht mehr komplett an. **GR**



Sumpf-Fallensteller behindern uns mit lästigen **Falleisen** und ebenso lästigen Lähmpfeilen.

TERMIN 25.3.2014 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Diablo 3

Reaper of Souls

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Die Beutehatz motiviert monatelang.«

EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL Kampf		Handwerk/Quests
CHARAKTER simpel		komplex
FREIHEIT linear		offene Welt
KÄMPFE Action		Taktik
HANDLUNG einfach		komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 100+ Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Der Abenteuer-Modus bringt noch mehr Langzeitspaß für die Koop-Monsterjagd.«

GRAFIK

- schicke Kampfeffekte
- beeindruckende Schauplätze in Akt 5
- flüssige Animationen
- großartige Lichtstimmung
- aus der Nähe detailarme Texturen
- generelle Polygonarmut

8/10

SOUND

- wichtige Sound-Kulisse
- sehr gute englische Sprecher
- ordentliche deutsche Sprecher
- stimmungsvolle Orchestermusik ...
- ... aber meist zu zurückhaltend

9/10

BALANCE

- zehn gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- Grund-Monsterstärke passt sich dem Heldenlevel an
- Frustmomente durch Zufalls-Elitemonster
- Magier noch viel zu stark

8/10

ATMOSPHÄRE

- düstere Stimmung weckt Diablo-Nostalgie
- liebevoll gestaltete Gebiete
- Begleiter-Kommentare und Nebenquests
- statische Dialoge

9/10

BEDIENUNG

- bewährte und reibungslose Hack'n'Slay-Steuerung
- frei belegbare Hotkeys
- prinzipiell gute Menüstruktur
- Talentmenü aber umständlich

9/10

UMFANG

- neuer Akt mit fünf Stunden Spielzeit
- vielfältige zufallsgenerierte Gebiete
- Abwechslung durch Abenteuermodus
- nur eine (mäßig einfallreiche) neue Klasse

8/10

QUESTS

- hervorragende Bosskämpfe
- Miniquests und Ereignisse
- Kopfgelder
- Nephalem-Portale mit neuen Kombinationen ...
- ... aber immer gleichem Schema
- enttäuschendes Finale

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- neue Fähigkeiten bis Höchststufe 70
- Vielfalt reizt zum Experimentieren
- Begleiter
- kaum Individualisierung
- winzige Paragon-Boni

7/10

KAMPFSYSTEM

- effektvolle, spannende und vorbildlich flüssige Monsterjagd
- einfallreiche und individuelle Gegendertypen im fünften Akt
- viele Kampfstile möglich

10/10

ITEMS

- erzeugen klassische Sammelsucht
- größere Vielfalt nützlicher Attribute
- Mystikerin erlaubt Anpassung
- viele einfallreiche legendäre Gegenstände ...
- ... aber auch viele langweilige

9/10

