Diablo 3: Rückkehr des Totenbeschwörers

DIABLOS BESTE KLASSE

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **28.6.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Blizzard App)**

Immer noch fantastisch: Die Leichenexplosion gehört zu den unterhaltsamsten Skills des Spiels.

Teuer und noch nicht perfekt – trotzdem macht uns der Necromancer mehr Spaß als jede andere Klasse in Diablo 3. Von Maurice Weber

Der Totenbeschwörer-DLC für Diablo 3 beweist endgültig: Diese fantastische Klasse im ursprünglichen Diablo 3 für den unsäglichen Hexendoktor rauszukegeln, war der größte Fehler in der Geschichte des Spiels. Klar, Auktionshaus und Inferno waren auch nicht unbedingt die genialsten Geistesblitze, aber der fehlende Nekromant hat mich doch noch einen Tick weiter auf die Palme gebracht. Da hatte die Diablo-Serie die coolste Schergenklasse in der Geschichte des Rollenspiels – und dann durfte ich im dritten Teil auf einmal nur noch mit Spinnen und Fröschen und Kötern um mich werfen!

Aber der DLC Rise of the Necromancer, so lange ich auch auf ihn warten musste, stimmt mich doch versöhnlich. Denn meine Lieblingsklasse ist nicht nur genauso cool wie damals in Diablo 2 – nein, der neue Nekromant setzt teilweise sogar noch einen drauf! Auch wenn er sich das mit 15 Euro so einiges kosten lässt.

Was bringt der DLC mit?

Der DLC fügt den Nekromanten als neue Klasse mit einem vollständigen Arsenal aus Sets und Legendaries ein. Damit ich auch Platz für ihn und seine Items habe, gibt's obendrauf zwei Extra-Truhenfächer und zwei Charakterslots. Die restlichen Inhalte sind rein kosmetisch: Golem-Gefährte, Flügel, Porträtrahmen, Flagge sowie Bannerform samt Verzierung und Siegel, alle sind im Stil des Totenbeschwörers gehalten. Damit ist das Paket für 15 Euro nicht ganz billig, denn es gibt keinerlei neue Story- oder Kampagneninhalte. Allerdings lässt sich der Nekromant genauso durch die alte Story führen wie die bestehenden Klassen. Inklusive sehr gut vertonter Dialoge und sogar eigenen Zwischensequenzen.

Die Freuden der Nekromantie

Je länger ich den Totenbeschwörer spiele, desto deutlicher wird, dass Blizzard hier eine enorm gelungene Klasse abgeliefert hat. Vor allem in Sachen Vielfalt zieht er locker an den Hauptspielkollegen vorbei. Ich lege natürlich als Untoten-Feldherr los und schare so viele Skelette, Zombies und Golems um mich wie möglich. Dafür spiele ich ja schließlich den Nekromanten! Aber später stelle ich fest: Er macht genauso viel Spaß, wenn ich auf einen komplett anderen Stil umschwenke. Vom Einzelgänger, der sich in dicker Knochenpanzerung durch seine Feinde senst, bis zum tückischen Fernkampf-Magier mit einem Arsenal aus Flüchen und Gebeingeschossen ist alles möglich.

Als Totenbeschwörer muss ich erstmals gleich drei Ressourcen im Blick behalten. Essenz dient als klassischer Mana-Ersatz, gefallene Monster lassen Kadaver für bestimmte Skills zurück, und dann schlucken einige besonders mächtige Runen auch

Patch 2.6.0

Mit dem Totenbeschwörer ist das Update 2.6.0 erschienen und hat einige neue kostenlose Inhalte ins Spiel eingefügt. Der Tempel der Erstgeborenen (im Bild) und das Schleiermoor stehen als neue Gebiete in Akt 2 zur Wahl. Außerdem gibt es jede Woche ein neues Herausforderungsportal, in dem wir mit dem Helden und den Items eines anderen Spielers dessen Bestzeit durch ein Nephalem-Portal schlagen müssen.

Das Wort Nekromantie leitet sich aus dem Altgriechischen von »nekros« (Leiche) und »mantis« (Weissager) ab.

Warum keine Wertung?

Der Totenbeschwörer ist für uns zu sehr mit dem Grundspiel verzahnt, um sinnvoll für sich genommen bewertbar zu sein. Das Paket enthält ja nur die Klasse, während die Inhalte, die wir dann mit dem Nekromanten durchspielen, bereits bekannt sind. Deswegen halten wir es nicht für sinnvoll, ihm wie einem vollwertigen Spiel oder einem größeren DLC à la Blood and Wine eine eigenständige Wertung zu geben.

Schmerzvoll, aber effektiv: Das Simulakrum kostet die Hälfte unserer Gesundheit, ahmt dafür aber kurzzeitig all unsere Sekundärfähigkeiten nach.

noch Lebenspunkte. Nur die passiven Fähigkeiten des Nekromanten wirken stellenweise etwas uninspiriert. Und dass er mit 21 aktiven weniger hat als etwa der Zauberer mit 26, hat mich zunächst enttäuscht. Vor allem noch ein oder zwei mehr Spender-Skills (also Zauber, die Ressourcen verschlingen und sich dafür als Hauptschadensquelle eignen) hätten ihn gut abgerundet. Aber das Ganze fügt sich am Ende doch zu einer rundum gelungenen Klasse zusammen.

So gut wie in Diablo 2?

Der Nekromant wird seinem Vorbild aus Diablo 2 mehr als nur gerecht, er übertrumpft es stellenweise sogar. Selbst im Vorgänger fühlte es sich nicht so teuflisch befriedigend an, eine Leichenexplosion nach der anderen zu zünden! Auch mechanisch hat der Nekromant Fortschritte gemacht. Dass ich meine Skelette jetzt etwa gezielt auf bestimmte Feinde hetzen kann oder auf Knopfdruck Golem-Spezialattacken auslöse, wertet die Klasse enorm auf. Und die neuen Blutzauber passen einfach wie der Seelenstein auf Diablos Stirn und lassen den Totenbeschwörer noch finsterer und … naja, tödlicher wirken! Nur die Skelettmagier trüben das Gesamtbild etwas. Sie bleiben nun nicht mehr permanent auf dem Feld, sondern verfallen nach wenigen Sekunden wieder. In der Beta gefiel mir das grundsätzlich nicht schlecht: Genau wie die Skelettbefehle trägt es dazu bei, dass sich der Nekromant aktiver spielt, weil er regelmäßig neue Truppen nachrufen muss. Auf Dauer artet das aber in Fleißarbeit aus. Denn wo es eine strategische Entscheidung ist, auf wen ich meine Nahkämpfer als Nächstes hetze, hämmere ich bei den Magiern eigentlich nur stumpf auf den Nachruf-Button. Spannend geht anders.

Aber das nekromantische Feldherren-Vergnügen, den halben Bildschirm mit meinen Schergen zu füllen, bietet der Nekromant auch in seiner Diablo-3-Ausführung. Mit sieben Skelettkriegern, bis zu zehn Magiern, zehn wiederbelebten Monstern und einem Golem kann ich doch eine eindrucksvolle Truppe anführen. Wie es sich gehört!

Wegweisende Sets, altmodische Sets

Die Diablo-Klassenvielfalt leidet stellenweise unter arg eingeschränkten Sets. Dagegen ist auch der Nekromant nicht immun. Für die Gewandung des Seuchengebieters kommt etwa mit dem Knochenspeer nur eine einzige Fähigkeit als Schadensquelle infrage – und nicht mal eine besonders interessante! Andere Items machen hier aber einen deutlichen Schritt nach vorne. Trag'Ouls Avatar unterstützt beispielsweise durch die Bank alle Blut- und Heilfähigkeiten und erlaubt damit sehr unterschiedliche Spielstile. Gleiches gilt für die Gnade des Inarius, die allen Schaden verstärkt, den ich über Nahkampfreichweite anrichte. Von diesen Sets könnten die anderen Klassen so einiges lernen. Gäbe es davon mehr, wäre Diablo 3 insgesamt ein deutlich besseres Spiel! Auch wenn es noch an der Balance hakt, die Gnade des Inarius dominiert klar die Ranglisten.

So kommt die eigentlich so starke Vielfalt der Klasse auf dem allerhöchsten Spielniveau derzeit noch nicht zur Geltung. Andererseits haben dieses Problem die meisten anderen Klassen auch – und mit keiner von denen hatte ich bisher so viel Spaß wie mit dem Totenbeschwörer! ★

Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich bin nicht das, was man als Diablo-3-Supatopcheckerbunny bezeichnet, ich spiele es nur ab und zu ganz gerne – übrigens ausschließlich alleine. Mit dem neuen Totenbeschwörer spiele ich es allerdings weitaus mehr als ganz gerne. Und das tatsächlich hauptsächlich wegen der zuweilen schon recht albern starken Leichenexplosion, auch wenn die in einem Supatopcheckerbunny-Build nix zu suchen hat. Aber ich erwähnte ja bereits, dass ich von jeglichem Diablo-3-Expertentum weit entfernt bin. Der Totenbeschwörer macht mir aktuell sogar so viel Spaß, dass ich mir vorstellen könnte, mit ihm in Season 11 zu starten. Das wäre meine allererste Saison überhaupt. Und am Ende hätte ich tatsächlich mal ein Set. Das zwar nix für Leichenexplosion bringt, aber hey, ich kann auch mit der Armee der Toten gut (über)leben.

Maurice Weber
@Froody42

Der neue Totenbeschwörer punktet sowohl mit seinen abwechslungsreichen Spielstilen als auch mit dem perfekten Spielfluss. Und mit seiner finsteren Ästhetik, seinen Blutzaubern und seinen untoten Schergen trifft er einfach genau meinen Geschmack. Denn wer braucht schon einen Lehmgolem, wenn er auch einen Knochengolem haben kann? Zwar hat der neue Nekromant auch seine Macken, aber mir gefällt er trotzdem von allen Klassen in Diablo 3 aktuell am besten. Hätte ich also kein Testmuster bekommen, hätte ich mir den Nekromanten trotzdem geholt, auch zum happigen Preis von 15 Euro. Ich hätte derweil mürrisch vor mich hin gebrummelt, gewiss. Aber auch Stunden um Stunden an frischem Metzelspaß dafür bekommen. Als Nächstes dann aber vielleicht doch mal wieder ein volles Addon. Nicht wahr, Blizzard?

DIABLO 3: DIE RÜCKKEHR DES TOTENBESCHWÖRERS

- ✚ vielfältige Klasse mit unterschiedlichen Spielstilen
- ✚ so cool und stimmungsvoll wie in Diablo 2
- ✚ komplett in der Kampagne spielbar
- ➖ keine neuen Story-Inhalte
- ➖ Balance noch unausgegoren

FAZIT

Selbst für seinen hohen Preis lohnt sich der Necromancer: Er bereichert Diablo 3 um eine enorm gelungene, weil vielfältige Klasse.

Im Mittelalter wurde das Wort mit »niger« (schwarz) zur Nigromantie, also schwarzer Magie, verschmolzen.