

Diablo 3 Charakter Klassen

Die Charaktere in Diablo 3:

Laut Jay Wilson (leitender Spieldesigner bei Blizzard) sollte in **Diablo 3** außer dem Barbar vorerst keine weiteren Charakter-Klassen aus Diablo 2 übernommen werden. Man schließt aber nicht aus, über Erweiterungen, die bekannten Klassen zu einem späteren Zeitpunkt in das Spiel zu integrieren. Bislang wurden für Diablo 3 fünf Charakter Klassen angekündigt. Drei von ihnen, wie ich bereits in dem Artikel "[Über Diablo 3](#)" kurz angerissen habe, sind bereits bekannt. Die anderen Klassen werden mit der Zeit enthüllt, also schaut immer mal wieder vorbei. Eine Änderung gegenüber Diablo 2 ist, dass man jede Klasse in Diablo 3 als Mann oder Frau spielen kann.

In diesem Artikel findest du zunächst allgemeine Informationen über die einzelnen Charakter Klassen in Diablo 3. Die Charakterentwicklung, Statuswerte, Zauber und Talente, so wie das neue Runen-System mit Tipps und Tricks werden zu einem späteren Zeitpunkt ebenfalls erläutert und sukzessive eingefügt.

Der Barbar:



Eine Klasse aus **Diablo 2** - der **Barbar** - wird uns auch in **Diablo3** zur Seite stehen. Nur wenig ist über das sagenumwobene Volk bislang bekannt, welches von Unwissenden als Barbaren bezeichnet wird. So sind es gerade die Barbarenkrieger, die diesen Namen am wenigsten verdienen. Die Barbaren wissen um ihre Körperkraft und werden bereits in ihren jungen Jahren im Nahkampf geschult und im Training auf eine bevorzugte Nahkampfwaffe spezialisiert. Seine muskelbepackten Arme erlauben ihm mit zwei Waffen gleichzeitig zu kämpfen. Der Barbar ist eine Kampfmaschine, was durch seine unendliche Kraft betont wird. Wild wie ein Löwe, stark wie ein Bär und stets kampfbereit, versetzt er mit markerschütterndem Kampfschrei und unendlicher Tapferkeit seine Feinde in Angst und Schrecken. All das macht ihn zu einem exzellenten Krieger und Furcht erregendem Gegner. Furchterregend auch wegen seiner mysteriösen Verbindung zu Mutter Erde, von der er magische Kräfte bezieht.

Die Barbarenkrieger bezeichnen sich selbst als "Kinder von Bul-Kathos", dem großen König. In der Geschichte heißt es, dass die Stämme der nördlichen Steppen einen heiligen Befehl erhielten. Demnach gibt es einen großen Berg "Arreat". Irgendwo tief in diesem Berg liegt die Quelle unbeschreiblicher Macht, welche für das Wohlergehen der gesamten Menschheit von maßgeblicher Bedeutung sei. Die Kinder von Bul-Kathos erhielten den Befehl diese Quelle mit ihrem Leben zu beschützen und hüten seither diesen Berg.

Fazit: Ohne Barbar wäre Diablo 3 nicht Diablo 3. Er gehört ohne wenn und aber dazu. 😊

Der Hexendoktor:



Der **Hexendoktor**, ein Charakter, welcher im Gegensatz zum bereits aus Diablo 2 bekannten Barbaren, in Diablo 3 neu eingeführt wird. Optisch hat er gewisse Ähnlichkeiten mit dem Totenbeschwörer und dem Druiden aus Diablo 2. bzw. erinnert sehr stark an einen Mediziner eines Indianerstammes. Möglicherweise ist er auch eine Mischung aus Zauberer und Beschwörer. Denn seine Fähigkeiten lassen darauf schließen, dass er kein einfacher Krieger ist. Ganz anders als der Barbar, der seine Gegner mit brutaler Stärke vernichtet, attackiert der Hexendoktor seine Feinde sowohl mental als auch physisch. Er verfügt über einen geschärften Geist und kann sich mit verschiedenen Giften, Elixieren, und Pulvern gegen seine Gegner zur Wehr setzen. Ferner kann der Hexendoktor die Gedankenkontrolle seiner Feinde übernehmen und sie gegen sich selbst oder andere Gegner richten. Außerdem kann er aus den Leichen besiegter Gegner Wesen erschaffen, welche fortan gemeinsam mit ihm Seite an Seite kämpfen. Durch speziell ausgewählte Kräuter und Wurzeln kann sich der Hexer in eine Art Geistes-Trance versetzen und dadurch Energien aus den Wäldern und dem Land wahrnehmen.

Der **Hexendoktor** gehört dem **Stamm der Fünf Hügel** von dem Volk "Umbaru" an. Sein Stamm ist in den südlichen Dschungelregionen, des östlichen Kontinents, Sanktuarios ansässig und bildet ein zusammenhängendes soziales Gefüge, in welchem die Interessen Einzelner zum Wohle der Gemeinschaft, zurückgestellt werden. In den meisten Indianerstämmen waren Medizinmänner wegen ihrer Fähigkeiten angesehene Stammesälteste. So ist auch der Hexendoktor in seinem Stamm, dem Stamm der Fünf Hügel, eine angesehenen Persönlichkeit. Seine Kraft schöpft er aus dem Dschungel, gepaart mit uralten Ritualen, die in seiner Kultur von Generation zu Generation bewahrt wurden.

Fazit: Ein Herrscher über Leben und Tod ausgestattet mit Kräften der Natur - ein würdiger Kämpfer. Ich gebe zu, ich bin sehr gespannt auf diese neue und interessante Charakter-Klasse. 😊

Die Zauberin:



Die Zauberin ist neben dem Hexendoktor und dem Barbaren die dritte offiziell angekündigte Klasse für das Diablo 3 Game. So ist die neue Zauberin eine Abwandlung von der bereits in Diablo 2

auf tretenden Heldin mit magischen Kräften. Sie hält sich von Nahkämpfen sprichwörtlich fern und setzt lieber ihre magischen Fähigkeiten aus sicherer Entfernung ein. In Diablo 2 war diese Charakterklasse eine Meisterin der Elementar-Magie. Sie verstand es bestens die Elemente Feure, Blitz und Kälte zu beherrschen und ihre Feinde mit mächtigen Zaubersprüchen zu bekämpfen. In Diablo 3 hat die Zauberin ebenfalls drei Fähigkeitsbäume zur Auswahl - Sturm, Arkane Zauber und Beschwörungsformeln. Wie auch bei der Zauberin aus Diablo 2, fällt es einem schwer sich für eine Richtung der Magie zu entscheiden. Wie auch der Barbar sich auf eine Waffe spezialisiert, sollte man auch der Zauberin besonders nahe legen sich auf eine der Magie Richtungen zu spezialisieren.

Die Zauberin ist eine Schülerin des Magierinnen-Clans "Zann Esu". Der genaue Aufenthaltsort des ältesten und uralten Clans ist nicht bekannt. Ihre einzigen Kontakte zu der Außenwelt bestanden darin, geeignete siebenjährige Mädchen zu rekrutieren. Die sogenannten Rekrutierungsmissionen fanden alle sieben Jahre statt. Dabei wurden bestimmte Familien in Sanktuarium von Zann Esu besucht und Auserwählte Mädchen bekamen das Angebot einer Lehrzeit im Magierinnen-Clan. Die Orakel der Zann Esu haben vorhergesagt, dass die Erscheinung des Großen Übels unmittelbar bevorsteht. Die Vernichtung des Bösen soll die höchste Bewährungsprobe für ihren Clan darstellen. Und nun stehen sie ihrer größten Herausforderung gegenüber.

Fazit: Mit der Zauberin in Diablo 3 erfüllt Blizzard den Wunsch vieler Fans. Sie ist eine gute Begleiterin für den Barbar.

Der Mönch



Der Mönch ist nun die vierte offiziell angekündigte Charakter-Klasse für das Diablo 3. Wie auch der Hexendoktor, wird der Mönch in Diablo3 neu eingeführt. Der bärtige Zeitgenosse, der mit kahlgeschorenem Kopf und freiem Oberkörper kommt aus Ivgorod und ist einer der geheimnisvollen und zurückgezogen lebenden heiligen Krieger. Sein Körper und Geist sind seine Waffen mit welchen er jeden Gegner das Fürchten lehrt.

Aud den Texten von Abd al-Hazir: Die Haut der Mönche, so wurde etwa behauptet, sei so hart wie Eisen, durch Schwerter oder Pfeilspitzen nicht zu verwunden, und mit ihren Fäusten könnten sie Steine spalten, so wie Ihr oder ich einen Zweig entzwei brechen würden.

Fähigkeiten kommen später...

Charakter Klasse 5: ???