



London ist die Hölle

HELLGATE: LONDON

Die Diablo-Macher machen das was, sie schon immer machen: ein unglaublich ausgefeiltes Action-Rollenspiel für Sammelsüchtige. Nur in 3D.

Höllendämonen haben offenbar am Abend nicht recht was zu tun. Was liegt da näher, als mal einen Abstecher in die Menschenwelt zu machen? Ach halt, da liegt ja eine Dimensionsschranke dazwischen, dichter als die Grenze zwischen BRD und DDR. Aber was so ein richtiger Dämon ist, der macht ein paar Rituale, vergießt ein paar Liter Blut von Unschuldigen, und schwupps, schon tun sich in London Höllentore auf. Der Orden der Templer, seit Jahrhunderten Beschützer der Menschheit, organisiert die Verteidigungsschlacht.

Treffen in der U-Bahn

Das Spielprinzip von **Hellgate: London** funktioniert wie bei **Diablo**: Feinde tot klicken, Gegenstände und Sets sammeln, Charakter aufleveln. Aber das sieht doch aus wie ein Shooter?



In dieser Ansicht werden Sie zumeist spielen.*



Das **Inventar** ist komplex, aber logisch aufgebaut.*



Die Grafik lebt von den vielen **coolen Effekten** wie dem Feuer in diesem Bild. Die Ego-Perspektive ist optional.

Ist es aber nicht. Sie können zwar optional in der Ich-Ansicht spielen, müssen aber nur ungefähr in die richtige Richtung feuern. Die meisten Waffen haben Flächeneffekte; es kommt auf die Werte Ihres Charakters an, nicht auf Können an der Wumme. Und wie in **Diablo** können Sie online in der Gruppe losziehen – die Levels sind zufällig erzeugte Instanzen (also bei jedem Spiel anders), es gibt aber auch unveränderliche Orte, die U-Bahn-Stationen. Dort treffen sich die Spieler zum Chat, zum Tauschen und zum Verabreden gemeinsamer Unternehmungen. In den Stationen finden Sie auch Heiler, Händler und Auftraggeber. Das Solo-Spiel ist exakt genauso, nur ohne andere Spieler. Ob ein LAN-Modus eingebaut wird, konnten die Entwickler noch nicht sagen.

Führ mich zum Monster

Wie bei allen Rollenspielen dreht sich alles um Aufträge. Es gibt drei Arten: Quests führen die Story fort, Tasks sind kleine

Nebenaufgaben (gibt's unter anderem bei Händlern), und unter Events verstehen die Designer Ereignisse, die zufällig auftreten und zu schnellen Aufträgen führen. Ein Beispiel für einen Event: Als wir in einem Gebiet ankommen, gibt es eine Videobotschaft von einem Techpriest, der Hilfe braucht. Sein Aufenthaltsort ist auf der Spielkarte markiert, wir gehen hin. Er erzählt von Kameraden, die er verloren hat, an einem dunklen Ort in der Nähe. Und gibt uns eine Art Leuchtmonokel, damit wir uns zurechtfinden. Tatsächlich gibt es an der von ihm genannten Stelle kein Licht – das Monokel ist hilfreich. Wir schlachten uns durch, fin-

den die Jungs, Rückkehr, Belohnung einstreichen, fertig.

Eine neue Charakterklasse wurde übrigens auf der E3 erstmals gezeigt: der Cabalist. Das ist eine Art Beschwörer, der Elementarwesen herbeirufen kann, die dann mit ihm kämpfen. Wie viele das sind und was sie können, hängt von den Skillpunkten ab, die man investiert hat. Er kann sich auch selbst in Monster verwandeln, außerdem hat er Zauber, um Dämonenwesen unter seine Kontrolle zu bringen. Die andere bislang bekannte Klasse ist der Templar: Der ist ein klassischer Krieger, dessen Skills darauf abzielen, seine offensiven oder defensiven Fähigkeiten zu steigern. **GUN**

HELLGATE: LONDON

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2007

Entwickler: Flagship / Namco
Status: zu 60% fertig

Gunnar Lott: »Schönes Spiel, viele gute Ideen. Das Sci-Fi-Dämonen-Szenario ist allerdings nicht ganz mein Fall. Aber egal: So wie es aussieht, gehen die Entwickler mit der gleichen Perfektion zu Werke, die schon die Diablo-Titel ausgezeichnet hat – ich glaube fest daran, dass das Spiel großartig wird. Wir sehen uns im Betatest (der vermutlich noch 2006 starten wird).«



DVD:
E3-Video



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **E31**