

Rundum renoviertes Dungeon-Drama

Diablo 2

Teufel stecken eben doch im Detail: Die Fortsetzung des höllisch guten Action-Rollenspiels Diablo bringt reihenweise spielerische und technische Verbesserungen.

GameStar spielte bei Blizzard Probe – für Sie enthüllen wir neue Infos und weltexklusive Bilder.



Tröstlich für die frisch gerösteten Killerkäfer: Durch die 3Dfx-Unterstützung haben die **Lichteffekte** von Diablo 2 besonders feine Abstufungen.

Freitag mittag im Blizzard-Hauptquartier in Irvine, unweit von Los Angeles. Auf dem Bildschirm flammen Feuerwalzen, verenden Monsterkäfer, illuminieren magische Pfeile die Gänge düsterer Dungeons. Was hier die Bildröhre zum Knistern bringt, ist eine der am innigsten ersehnten Fortsetzungen des Software-Jahres: Produzent Bill Roper hat eine ofenfrische Version von **Diablo 2** installiert. Zwei von insgesamt vier Spielwelten können wir bereits erkunden, vier von fünf Charakteren sind implementiert. Der düstere Nekromant ist gerade dazugekommen; jetzt sitzen die Grafiker noch am Feinschliff für den Barbaren. Selbst die chronisch terminscheuen Blizzard-Künstler sind überzeugt: **Diablo 2** hält strammen Kurs auf seine

Veröffentlichung im dritten Quartal diesen Jahres.

Wenn das Gute an den Registriertassen obsiegt, profitiert mittelfristig auch das Böse davon. Besiegt geglaubte Schurken werden gerne reanimiert, wenn frische Untaten für eine Spielefortsetzung nötig sind. Im Falle des dämonischen Unterwelt-Herzleins Diablo ist das Comeback leicht zu erklären. Am Ende des ersten Spiels erlangte er kurzerhand die Kontrolle über den Helden, der eigentlich zu Diablos Vernichtung ausgerückt war. Der so gestärkte Bösewicht strebt nun unbescheiden die Eroberung der ganzen Fantasy-Welt an und hat zu allem Überfluß seine höllischen Brüder Baal und Mephisto aktiviert. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines brandneuen Helden, der Diablos Ver-

folgung aufnimmt und sich dabei durch vier grundverschiedene, riesengroße Szenarien kämpft.

3D für den Papierkorb

Als **Diablo** im Januar 1997 erschien, war das Rollenspiel-Genre klinisch tot. Blizzard dopte für ihren Überraschungshit keck den RPG-Bodensatz (Charakterentwicklung, Ausrüstung verbessern) mit so viel schön animierter

Mausklick-Action, daß die Dungeons dampften. Ein Suchtspiel war geboren, von dem bis heute weltweit rund 1,5 Millionen Stück verkauft wurden. Bei soviel Erfolg sollte es niemanden wundern, daß **Diablo 2** auf den ersten Blick nicht allzu sehr vom Look und den Steuerungsgrundlagen des Vorgängers abweicht. Wenn man Produzent Bill Roper fragt, warum eine dermaßen ähnliche Fortsetzung so viel



Auf CD:
exklusives
Video-Special

Diablo-2-Highlights

10. 3Dfx-gepowerte Lichteffekte
9. Bonus-Korbis für Item-Serien
8. Weltranglisten der besten Online-Helden
7. Bis zu acht Spieler in einer Battle.net-Session
6. Jede Ausrüstungsänderung ist am Helden-Sprite sichtbar
5. Vielseitigere, aktivere NPCs
4. Vier abwechslungsreiche Spielwelten
3. Fünf neue, vielversprechende Charaktere (Nekromant!)
2. Forschungssystem für Zaubersprüche und andere Sonderfähigkeiten
1. Das typische Blizzard-Quentchen an Spielwitz-Genialität

Die 5 Heldentypen

Amazone

Diese Nomaden-Kriegerin ist eine Meisterin im Umgang mit Pfeilen und Speeren. Sie kann gegenrischen Attacken besonders gut ausweichen und einige Heilzauber erlernen.

Talentgebiete: Wurfspeer & Pike, Heilung/Bewegung/Reparatur, Bogen & Armbrust



Sobald Sie ein **Gebäude** betreten, wird dessen Dach durchsichtig.



Nekromant

Aus den unwirtlichen Sumpfgebieten stammt dieser Meister der schwarzen Magie. Der bleiche Nekromant kann künstliche Kreaturen erschaffen, die ihm im Kampf beistehen.

Talentgebiete: Beschwörung & Kontrolle, Gift & Knochen, Flüche

Paladin

Die edlen Ritter beherrschen viele Spezialattacken im Nahkampf. Sie können außerdem Heil- und Giftzauber sowie defensive Aura-Spells lernen. Solche wandernden Sphären schützen vor verschiedenen Angriffsarten.

Talentgebiete: Auras, Heilen & Untote, Kampffähigkeiten



Rechts sehen Sie das **Inventar**. Gürtel, Handschuhe und Stiefel sind neue Ausrüstungskategorien.



Das **Zombie-Pärchen** bekommt rasch zu spüren, daß die Amazone den Bogen raus hat.



Zauberin

Im Nahkampf hat es diese Figur am schwersten. Ihre Stärken sind elementare Zaubersprüche, mit der sie mächtige Feuer, Blitze und Eiswirbel beschwört.

Talentgebiete: Kälte-Zauber, Blitz-Zauber, Feuer-Zauber

Barbar

Der mächtige Krieger kann als einziger Charakter zwei verschiedene Waffen gleichzeitig benutzen, was ihm ungeheure Angriffsfähigkeiten einbringt. Dafür bleiben ihm Zaubersprüche bei den Spezialfähigkeiten verwehrt.

Talentgebiete: (stehen noch nicht im Detail fest)



Entwicklungszeit benötigt, setzt der ein diabolisches Grinsen auf: »Du darfst dich nicht täuschen lassen, die Engine von **Diablo 2** ist kom-

besonders gefallen. Also sind wir wieder auf die isometrische Ansicht und die vorgerenderte Sprite-Animation des Vorgängers zurückgekommen. Hier erreichen wir den Grad an Details und Tempo, den das Spiel braucht.«

Die Endversion von **Diablo 2** wird voraussichtlich vier CD-ROMs füllen, auf denen jeweils eine Region mit spezifischen Gegnertypen, Quests und einer eigenen Stadt untergebracht ist. Jeder einzelne dieser vier Akte soll umfangreicher und vor allem abwechslungsreicher sein als das gesamte Vorgängerspiel. Hatten Sie seinerzeit die Wahl zwischen drei Heldentypen, stecken in **Diablo 2** gleich fünf Charaktere: Barbar, Amazone, Nekromant, Paladin und Zauberin.

Held mit Fersengeld

Steuerung und Grafikstil wirken so vertraut wie ein Lieblingspullover, in dem man sich sofort wohlfühlt. Aber das bedeutet keinesfalls, daß es dem Nachfolger an Innovationen mangelt. Schon nach dem ersten Probespiel fällt auf: Es hat sich einiges getan im Lande **Diablo**. Neben dem gewohnten Marschtempo kann Ihr Bildschirmheld jetzt einen Zacken zulegen und hurtig durch die Landschaft rennen. Damit entkommt er mancher Mon-

plett neu! Wir haben nichts vom ersten Teil übernommen.« Und warum blieb man dann bei der starren Isometrieansicht, statt in modischen 3D-Gefilden zu wandeln? Bill zählt seufzend auf: »Voxel, Polygone... Wir haben alle möglichen 3D-Engines ausprobiert, aber bei keiner hat uns das Aussehen



Der gut gerüstete **Paladin** stapft durch einen geschmackvoll eingerichteten Neubaugungeon.



Schlechte Karten für diese Untoten: Sobald sie den hellen **Magie-Lichtkreis** durchschreiten, bekommen sie Hitpoints abgezackt.



sterübermacht – allerdings gibt es einige Gagnetypen, die das Tempo ebenfalls verschärfen können. Ewig hält das Sprinterglück nicht vor; Helden in schweren Edeldstahlrüstungen geht die Luft zudem eher aus als Spielfiguren mit leichtem Gepäck. Klettern ist als neue Fähigkeit nicht vorgesehen, dafür können alle Charaktere munter Objekte werfen: Durch Pflege des Throw-Talents werden nicht Kamellen und Konfetti, sondern Giftfläschchen und Feuerböllern aus sicherer Distanz auf die Monsterscheitel gebrezelt. Auch die Kick-Angriffstechnik, mit der Gegner ein Stückchen zurückgeschleudert werden,

beherrschen alle Protagonisten. Über ein weiteres Bedienungstuning werden sich **Diablo**-Veteranen mit chronischer Sehnenscheiden-Entzündung freuen: Um auf ein Monster wiederholt einzu-

dreschen, halten Sie künftig einfach die Maustaste gedrückt, statt in hysterische Einzelklicks zu verfallen. Bevorzugte Waffen dürfen Sie auf Hotkeys legen, um mitten in der Schlacht mit einem fixen Tastendruck das Angriffsinstrument zu wechseln. Selbst im Düstern liegende Beute ist jetzt kaum zu übersehen: Auf Wunsch werden über den Objekten Textfähnchen eingeblendet.

Talent wächst auf Bäumen

Eine der reizvollsten spielerischen Verbesserungen ist das neuartige Talentsystem. Es erinnert an die »Forschungs-

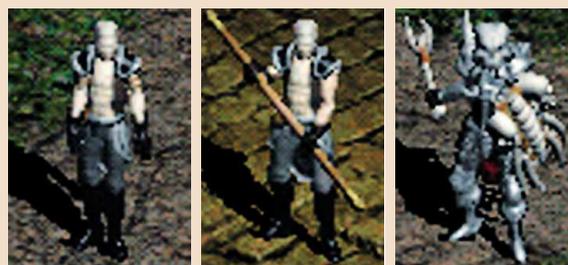
bäume« von Strategiespielen wie **Alpha Centauri** oder **Age of Empires**. Damit haben Sie es selbst in der Hand, welche Zaubersprüche und Sonderfähigkeiten Ihr Charakter als nächstes lernt. Doch manche fortgeschrittenen Feinheiten werden erst zugänglich, wenn bestimmte andere Grundlagen vorher erlernt wurden. **Diablo 2** wird dadurch natürlich nicht zum Strategiespiel, vielmehr soll die Rollenspiel-Komponente dezent gestärkt werden: Sie kontrollieren gezielter, in welche Richtung sich Ihr Held entwickelt.

Im Detail sieht das so aus: Jeder der fünf Charaktere hat drei spezielle Ausbildungspfade. Innerhalb dieser Fachgebiete gibt es jeweils zehn Zaubersprüche und Talente. Nach jeder Level-Beförderung dürfen Sie hier Punkte verteilen, um Ihren Helden gezielt fortzubilden. Sie können sich auf einzelne Fähigkeiten konzentrieren und diese durch wiederholte Punktevergabe besonders wirkungsvoll machen. Alternativ züchtet man sich einen Allrounder heran, der sehr viele Sondertalente beherrscht, wenn auch keines davon besonders gut.

Alle brauchen Mana

Je nach Charaktertyp gibt es gewisse Schwerpunkte beim Lehrstoff. Der Barbar beherrscht keinerlei klassische Zaubersprüche, kann seinen Vorrat an blauer Mana-Energie aber für spezielle Kampftricks und Manöver verbrauchen. Außerdem ist er der einzige Kämpfer, der zwei verschiedene Waffen gleichzeitig einsetzen darf. Bei den vier anderen Spielfiguren bieten die Talentbäume Mischungen aus Zauberei und Geschicklichkeits-Fähigkeiten. Kleine Beispiele für die Leibesübungen sind besonders tödliche Schläge oder auch

Mutation



Jede Veränderung bei der Ausrüstung wirkt sich auf die Grafik der Spielfigur aus, die nun aus »Einzelteilen« besteht. Mit Rüstung und Knochenschild ist der Nekromant kaum wiederzuerkennen.



Je dunkler der Dungeon, desto besser kommen die **Explosionen** zur Geltung.



Mit Defensivzauber und dicker Klinge reduziert der Paladin die **Schlangenbestände**.

passive Defensivkünste, die automatisch statt auf Mausclick ablaufen. So kann der Paladin allmählich mit seinem Schild blocken wie ein Weltmeister, und die Amazone vermag die hohe Kunst des Duckens zu perfektionieren, um ihre Widersacher ins Leere laufen zu lassen. Die zahlreichen Charakterentwicklungspfade laden nicht nur zum wiederholten Durchspielen ein, sondern geben auch Multiplayer-Partien mehr Reiz: Selbst wenn eine Gruppe aus drei Paladinen

besteht, können diese ganz unterschiedliche Eigenheiten besitzen.

Nacht und Nebel

Die Spielwelt ist nicht nur mehr als viermal so groß, sondern wirkt auch lebendiger und mehr aus einem Guß als im ersten Teil. Die dezent nervtötenden Wartezeiten beim Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt gehören der Vergangenheit an: Eine neue dynamische Datenschaukeltechnik sorgt für Lokaltäten-Hopping ohne spielflußhemmende Zwangspausen. Der Wechsel von Tag und Nacht bringt variable Lichtverhältnisse, solange Sie an der Oberwelt frische Luft schnappen. Und das wird häufiger der Fall sein als beim Vorgänger; die Spielzeit soll sich zu jeweils 50 Prozent auf Dungeons sowie Städte und Wildnis verteilen. Zur Zeit denkt Blizzard darüber nach, noch einige Naturereignisse wie Regen, Nebel und Sandstürme einzubauen. »Wenn wir das tun«, so Roper bei unserem Besuch, »wird das der Atmosphäre dienen und maximal die Sicht etwas einschränken, aber sonst keine spielerischen Auswirkungen haben.«



Gründliche Flurbereinigung: Eine **Feuerwalze** hinter sich herziehend spaziert die Zauberin durch das Skarabäus-Nest.

Sowohl Dungeons als auch Oberwelt werden über weite Strecken per Zufall generiert, um Wiederholungs-Durchspielen genügend Überraschungsmomente zu garantieren. Pro Akt gibt es eine

große Ortschaft zu erkunden. Hier können Sie Gebäude betreten und manches herumstehende Objekt per Mausclick benutzen. So zündet der vorsichtige Held erst einmal die Fackeln an, bevor er sich ans Ende eines unerforschten Korridors traut. Die sehr viel zahlreicheren NPCs dienen nicht nur als Gesprächs- und Handelspartner. Manche dürfen Sie kurzerhand buchen – ein Hauch von Party-Feeling kommt auf, wenn Sie mit einem selbständig agierenden Begleiter ins Dungeon tippeln. Dabei werden die Mitstreiter wahrscheinlich zwar selbständig kämpfen, sich aber vom Spieler ausrüsten lassen.

8 Spieler gleichzeitig

Blizzards erfolgreicher Battle.net-Server für Online-Spie-



Vielorts spucken **Monstergeneratoren** stetig neues Übelgetier aus – sie sollte man zuerst zerstören.



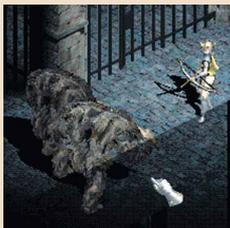
Skills und Kampfmanöver

Jeder Charakter hat drei spezielle Talentgebiete mit insgesamt 30 Sonderfähigkeiten. Jeweils ein Gebiet und ein typisches Kampfmanöver stellen wir für drei der Helden vor.

Talentfelder der Amazone



So kämpft die Amazone



Ein magischer Eispeil taucht die getroffenen Yetis in blaues Licht.

Talentfelder des Paladins



So kämpft der Paladin

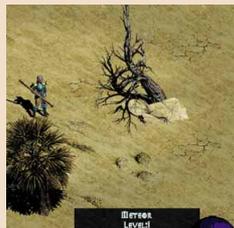


Von einer Aura geschützt, greift der Paladin mit mächtigem Schwert an.

Talentfelder der Zauberin



So kämpft die Zauberin



Die Zauberin demonstriert ihren Meteorsturm: klicken, warten, bumm!

le wurde vor gut zwei Jahren zusammen mit **Diablo** gestartet. **Diablo 2** verspricht mehr Gruppendynamik denn je: Bis zu acht Teilnehmer können jetzt zusammen eine Quest bestreiten; die maximale Mitspielerzahl wurde damit gegenüber **Diablo** glatt verdoppelt. Sie können sogar

eine Online-Gilde gründen, zu der nur genehme Mitspieler ein Paßwort bekommen. Die Mitglieder des Heldenclubs halten zusammen: So kann beispielsweise ein Spieler auf einen Gegenstand stoßen, der für ein »Familienmitglied« besonders nützlich wäre, das aber gerade

nicht online ist. Kein Problem – Partie beenden und das Item für den Kollegen im geschützten Gildenbereich ablegen. Der Waffenbruder wird dann mit einer E-Mail über den Fund informiert. Außerhalb von Gilden wird mit Items kommerzieller Tauschhandel getrieben; Gebrauchtswert-Verkäufe gegen Höchstgebot machen fleißige Sammler reich. Dazu startet man einfach vom Chat-Bereich aus eine spezielle Partie namens »Handelsposten«, einem einzelnen Bildschirm, auf dem sich Gold und Gegenstände tauschen lassen.

Diablo-Weltrangliste

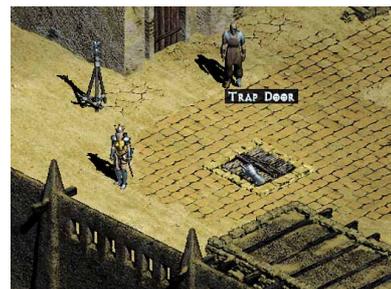
Für **Diablo 2** soll es im Battle.net ein Ranking-System à la **StarCraft** geben, das die besten Spieler in Weltranglisten aufführt. Derzeit feilen die Programmierer noch an den Formeln, mit denen die erfolgreichsten Helden ermittelt werden. Faktoren wie Erfahrungsstufe, Talente, Item-Sammlung oder die Anzahl absolvierter Quests werden dabei berücksichtigt. Charakter-Schummeleien sollen weitestgehend ausgeschlossen werden. Die Daten der Online-Helden liegen nicht, wie beim Vorgängerspiel, auf der lokalen Festplatte, sondern auf dem Blizzard-Server, wo sie gut gegen Editierversuche geschützt sein sollten.

Grandiose Grafiktricks

Mehr Farben, feinere Animationen und 3Dfx-Support machen **Diablo 2** zu einer ästhetisch ansprechenderen Angelegenheit als seinen etwas Dungeon-braunen Vorläufer. Aber was hat eine 3D-Karte bei einer isometrischen Grafikingine verloren? Ganz einfach: Der 3Dfx-Chip hilft, die zahlreichen Licht-, Trans-



Nach Drücken der Alt-Taste weisen **Labels** auf Schätze hin, die man in einem finsternen Verlies sonst leicht übersehen könnte.



Viele Wege führen in den nächsten Dungeon: Was macht diese **Falltür** mitten im Ort?

parenz- und Explosionseffekte in mehr Farbnuancen schillern zu lassen. Außerdem sorgt die Zusatzkarte für Entlastung bei älteren Pentium-Systemen; schon ab einem P166 soll **Diablo 2** völlig flüssig spielbar sein. Ob es beim spezifischen 3Dfx-Support bleibt oder Direct3D generell unterstützt wird, ist noch offen. Eines ist aber sicher: **Diablo 2** wird auch ohne jegliche 3D-Karten laufen und dabei nicht wesentlich schlechter aussehen. Die Grafikauf Auflösung der fertigen Version soll zudem höher sein als die bisher üblichen 640 mal 480 Pixel, die Programmierer peilen optional 800 mal 600 Bildpunkte an. Es wird wieder eine Nahansicht geben, in die bei 3Dfx-Support weich gezoomt, ansonsten einfach umgeschaltet wird. Und um dem Spielfeld mehr Platz einzuräumen, wurde die altbekannte Anzeige am unteren Bildrand kurzerhand etwas gestaucht: Nach der Schrumpfkur ist sie nur noch halb so hoch wie im Vorgängerspiel.



»Hmmm... was zaubern wir denn heute?« – Im Spielverlauf lernt Ihr Charakter eine erkleckliche Anzahl von Spells und **Sonderfähigkeiten**.

Gut gerüstet, halb gewonnen

Die Anzahl der ständig angezeigten, abrufbereiten Gürtel-Gegenstände ist auf den ersten Blick auf vier geschrumpft. Doch Sie müssen den Gürtel nur vorübergehend enger schnallen: Im Spielverlauf gelangen Sie an bessere Aufklappmodelle, die eine große

re Kleinkramkapazität besitzen als durchschnittliche Damenhandtaschen. Neben den Gürteln gibt es mit Handschuhen und Stiefeln zwei zusätzliche Ausrüstungskategorien. Und durch spezielle Behälter kommt mehr Platz und Ordnung ins Inventar: In einem Ringbeutelchen verschwinden beispielsweise alle ergatterten Schmuckstücke.



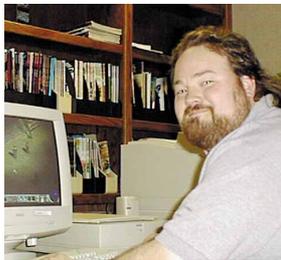
Links sehen Sie das Angebot des **Händlers**, rechts Ihr Inventar. So wissen Sie schon vor dem Kauf, wieviel Platz ein Objekt braucht.

Bonus für Item-Sammler

Das Erbeuten und Einkaufen von neuen Helmen, Waffen und Rüstungen machte schon beim Vorgänger diebischen Spaß. In diesem Bezug dürfte **Diablo 2** neue Wonnegipfel erreichen, die jeden Barbie-Klamottenwechsel in den Schatten stel-

len. Die schiere Masse an Gegenständen wurde nicht nur drastisch erweitert. Jeder noch so kleine Hutwechsel wirkt sich auch sichtbar auf die Grafik der Spielfigur aus. Außerdem zeigen Ihnen Händler nun die angepreisene Waren in einer Art Inventar, statt nur als Text.

Einen besonderen Ausrüstungsanreiz stellt das Kom-



Interview mit Bill Roper

GameStar: Bill, eigentlich hatten wir uns ja schon für letztes Weihnachten

auf **Diablo 2** gefreut. Wann soll es denn jetzt erscheinen?

Bill Roper: In der zweiten Jahreshälfte... und das Jahr wird definitiv 1999 sein. Software-Entwicklung ist keine Naturwissenschaft, ich kann dir eine ungefähre Vorstellung geben, aber kein genaues Erscheinungsdatum nennen. Wir machen es wirklich nicht absichtlich, wenn sich ein Spiel sechs Monate verzögert. Aber wenn ein Programm nicht fertig ist, wird es eben nicht ausgeliefert. Wir sind nicht bereit, bei der Qualität irgendwelche Kompromisse zu machen. Die Leute haben in-

zwischen ein gewisses Vertrauen in den Markennamen Blizzard, und das wollen wir nicht aufs Spiel setzen.

GameStar: Konkrete Pläne für eine Erweiterungs-CD oder **Diablo 3** habt ihr noch nicht?

Bill Roper: Jetzt machen wir erst einmal **Diablo 2** fertig und warten ab, ob uns dann noch genug neue Ideen einfallen, die eine Erweiterung rechtfertigen würden.

GameStar: **Diablo 2** entsteht bei eurer Filiale **Blizzard North**. Nachdem **StarCraft** und **Brood War** fertig sind, stellt sich natürlich die Frage, woran die Programmierer in der Zentrale **Blizzard South** gerade arbeiten.

Bill Roper: Wir haben bei **Blizzard South** zwei Teams gebildet, die an neuen Projekten

arbeiten. Über diese beiden Spiele kann ich noch nichts sagen; wir wissen auch nicht, wann wir etwas bekanntgeben werden. Wir wollen nicht zu früh in der Entwicklungsphase übermäßig viel Aufmerksamkeit erregen.

GameStar: **WarCraft Adventures** wurde in einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium eingestellt. Warum hat es gerade die Abenteuer-Fans getroffen?

Bill Roper: Diese Entscheidung hatte nichts damit zu tun, daß es ein Abenteuerspiel war. **WarCraft Adventures** entsprach einfach nicht unseren Erwartungen. Ich hoffe, die Leute vertrauen uns, wenn wir sagen: »Dieses Programm hätte euch enttäuscht!« Bei **Blizzard** sind schon viele Projekte



Blizzard braucht keine Alarmanlage: Dieser lebensgroße **Papp-Diablo** schreckt den Durchschnittseinbrecher nachhaltig ab.

nach ein paar Monaten Entwicklungszeit abgebrochen worden, nur hatte niemand außerhalb unserer Firma etwas davon mitgekriegt.

Blizzard-Mann **Bill Roper** kämpft sich für **GameStar** durch **Diablo 2** und beantwortet die Fragen von **Heinrich Lenhardt**.



Nachts sind einige extra-eklige Monstersorten unterwegs - da kommt die kleine **Flammenwand** gerade recht.



Auf dieser **Brücke** werden wir von zwei Seiten zugleich attackiert.



Der barbusige Monster-Erzengel **Andariel** ist einer der Boßgegner.



Ein heftiger Feuerball röstet die zudringlichen **Wüstenkäfer**.

binieren der Stücke einer ganzen Serie dar – quasi Quartettkarten-Sammeln mit Kettenhemd & Co. Bill Roper erklärt anhand eines Beispiels, wie das System in der **Diablo 2**-Praxis funktioniert: »Der Knochen-Helm sorgt für einen AC-Wert von 22, der Knochen-Schild für weitere 22. Wenn ich beide Knochen-Items benutze, kann ihr kombinierter Wert jedoch höher als 44 sein, weil sie zusammen besondere magische Kräfte entfalten. Je mehr Items du aus einer Serie hast, desto größer die Vorteile.« Solche Kombinerungskünste führen zu allen möglichen Begünstigungen, vom hohen Rüstungsfaktor bis zu magischen Fähigkeiten.

Passive Zauber

Frohe Kunde für alle hemmungslosen Magienutzer: Der Vorrat an Mana regeneriert sich bei **Diablo 2** von selber – zwar nur langsam, aber sicher. Das soll die Pflichtübung abschaffen, stets Riesenvorräte an Mana-Tränken im Gepäck haben zu müssen. Geändert wird auch die Wirkungsdauer von Aura-

Zaubersprüchen: Statt nach einer bestimmten Zeit zu erlöschen, halten die Magiefelder jetzt so lange vor, bis sie durch Beanspruchung ausgelugt sind. Im Magiebereich gibt es außerdem eine neue Sparte mit passiven Zaubern. Erlangt ein Held zum Beispiel eine »Mastery« (Meisterschaft), bewirkt dies einen permanenten Bonus auf bestimmte Sprüche. So sorgt die Fire Mastery bei allen Feuerzaubern für höhere Durchschlagskraft.

Golems à la carte

Überaus interessant verspricht der Umgang mit dem Nekromanten zu werden. Dieser neue Zauberertyp widmet sich bevorzugt der schwarzen Magie und ist ein Meister der Flüche und Vergiftungen – also definitiv jemand, dem Sie zum Valentinstag einen lieben Blumenkuß schicken sollten. Sein coolstes Talent ist das Beschwören von Golems. Diese künstlichen Kreaturen kämpfen fortan an seiner Seite. Je nachdem, welche Gegenstände als »Zutaten« geopfert werden, kommt ein jeweils anderer Golem dabei heraus. Investiert also ein Nekromant statt eines Kartoffelschälmessers ein dickes Schwert, wird der Zögling stärker im Zweikampf. Die Dreingabe magischer Items bringt dem Golem gar deren Zaubereigenschaften bei.

Geburtenkontrolle

»Eine der klassischen Rollenspieler-Fragen ist, woher eigentlich all diese Monster kommen«, meint Bill Roper schmunzelnd. »In **Diablo 2** werden wir zumindest einige Antworten darauf geben.« Schnell überzeugt er uns davon, daß Blumen und Bienen relativ wenig Anteil an der monströsen Bevölkerungsex-

plosion haben. In einigen Levels sollten Helden Ausschau nach wuchernden Monster-generator-Organismen halten. Und wenn gefällte Kobolde nach einigen Sekunden wieder auferstehen, sollte man bevorzugt nach einem Schamanen forschen: Erst wenn dieser Witzbold beseitigt ist, hört die faule Auferstehungszauberei auf. Der Hintergedanke: Statt stur einen Gegner nach dem anderen niederzumähen, soll der Spieler in einigen Levels überlegter vorgehen müssen – erst planen, dann prügeln.

Andere Länder, andere Monster

Die Oberwelt im ersten Akt erinnert grafisch an die Irischer-Frühling-Lauschigkeit von **Diablo**. Kein Wunder, schließlich beginnt das neue Abenteuer in derselben Region, in der einst die Dorfschaft Tristram stand. Dieser Abschnitt ist nur ein Vorspiel –



So kämpft der **Nekromant**: Angesichts untoter Unholde rutscht einem schon mal die Sense aus.

danach dreht **Diablo 2** erst richtig auf, wie uns Bill Roper versichert: »Für jede Region entwickeln wir ein passendes Monsterkonzept. Akt 2 spielt zum Beispiel in einer Wüstenlandschaft mit Ägypten-Einschlag. Entsprechend triffst du hier auf Monster wie Mumien oder gewaltige Skarabäen.« An den restlichen beiden Szenarien wird noch gebastelt, mit Informationen hält sich Blizzard bedeckt. Gerüchteweise soll sich darunter eine tropische Dschungellandschaft befinden.

Quests bis zum Umfallen

Damit die Motivation bei der Dämonenhatz nicht abkühlt, stricken die Designer bis zum Umfallen Quests und Missionen. Bill Roper: »Jeder Akt wird fünf oder sechs komplexe Hauptquests enthalten, die sich über wirklich große Gebiete erstrecken und in Teilaufgaben münden.« Außerdem soll es mehr Entscheidungsfreiheit geben: »Je nachdem, wie du eine Quest beendest, kannst du verschiedene Belohnungen dafür kriegen. Ein Feldherr bittet dich zum Beispiel darum, einen Krieger am Stadtrand zu besiegen, der ein altes Barbarenschwert besitzt. Danach sollst du das Schwert beim Feldherrn abliefern. Doch wenn du durch die Stadt spazierst, quatscht dich plötzlich ein Händler an: Er bietet dir unvorstellbare Schätze an, wenn du das sagenhafte Schwert statt dessen bei ihm ablieferst. Nachdem du den Krieger besiegt hast, bleiben dir also drei Möglichkeiten: Das Barbarenschwert beim Feldherrn abliefern, es dem Händler verkaufen oder einfach behalten. Jede Entscheidung ist mit einer anderen Belohnung verbunden: eine einmalige Waffe, eine



Daß sich Blizzard bei der grafischen Umsetzung des **Eishagelsturm-Zaubers** besonders viel Mühe gibt, verwundert in Anbetracht des Firmennamens nicht...



In der **Stadt** haufen Helden ihre Goldschätze auf den Kopf, um sich besser auszurüsten.

Riesenladung Gold oder die Verbundenheit des Feldherrn, dessen Barbarenkrieger du dann fortan als treue Helfer anheuern kannst.«

Eine weitere Idee, die eingebaut werden soll: Um am Ende des ersten Akts Diablo Osten zu folgen, muß sich der Held einer Karawane

anschließen. Die macht sich aber erst dann auf den Weg, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Neben diesen verzwickten Kernmissionen soll es einen dicken Paken zufällig generierter Nebenquests geben. An diesen werden die Designer bis zuletzt schrauben. **HL**

Diablo 2

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Blizzard
Termin: 3. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Spielbarkeit statt Polygon-Mätzchen: Bei der Fortsetzung des suchterregenden Diablo-Konzepts hat Blizzard die Prioritäten richtig gesetzt. Neue Charaktere und Skill-System laden zum mehrmaligen Durchkämpfen der vier riesigen Spielwelten ein.«