

Zu zweit gegen Tod und Teufel

# Darkstone

In Frankreich entsteht derzeit potentielle Konkurrenz für Diablo 2.

Wir haben uns vor Ort überzeugt, was die Designer von Delphine Software aushecken.

Nur einen Baguette-Wurf von den Champs-Élysées entfernt, verbirgt sich in einem Hinterhof die Spielerschmiede Delphine. Als wir das Gebäude betreten, glauben wir zunächst an eine Verwechslung – die Wände sind über und über mit goldenen Schallplatten und Porträts des Pianisten Richard Claydeman dekoriert. Der Irrtum klärt sich schnell auf: Die Software-Company teilt sich die Büros mit einer Plattenfirma, die ebenfalls dem Ex-Journalisten Paul de Senneville gehört. Da wir nicht zu den allergrößten Fans

weichgespülter Klaviermusik gehören, kommen wir rasch zum Wesentlichen: dem Rollenspiel **Darkstone**.

## Helden wie wir

Bei **Darkstone** steuern Sie in 3D-Ansicht von schräg oben einen edlen Polygon-Recken, der seine Welt von einem gartigen Drachen befreien will. Alternativ darf's auch eine Heldin oder einer von sechs weiteren tapferen Streitern sein, vom Mönch bis zur Amazone. Typischen Rollenspiel-Schnickschnack wie die übliche Charaktererschaffung gibt es nicht. Wie beim Vor-

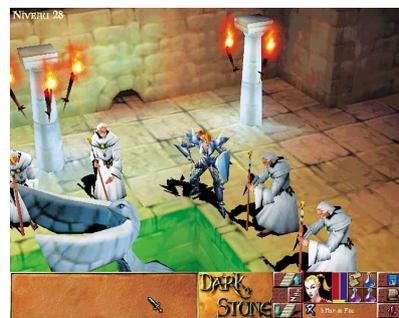


Zuweilen treffen Sie auf überdimensionierte Riesengegner: Diese drei übelgelaunten **Templerorden-Ritter** sind extrem harte Brocken.

bild **Diablo** kommt Ihr Streiter vorgefertigt und startbereit von der Helden-Universität. Der gewählte Verteidiger des Guten muß die Menschheit nicht alleine retten – bereits im ersten Dörflein sollen Sie einen Kameraden rekrutieren können. Mehr als einen Kampfgefährten dürfen Sie nicht mitnehmen, ihn dafür aber austauschen, falls sich jemand Kräftigeres findet.

## Zufallsabenteuer

**Darkstone** schickt Sie in zufällig generierte Abenteuer. Die Grundaufgaben sollen allerdings gleichbleiben, ändern werden sich von Spiel zu Spiel hauptsächlich die Fundorte der Artefakte und die Monster. Je nach Charakter treten Sie mit Zauber-



Ihre schwergepanzerte Kämpferin wirkt neben den **Priestern** leicht deplaziert.

sprüchen oder Waffengewalt gegen die Unholde an, wobei Sie Ihre Recken mit zahlreichen magischen Gegenständen aufpeppen können. Jeder Waffen- oder Rüstungswechsel soll sofort eine Änderung in der Helden-Grafik bewirken. Einen guten Eindruck macht der Multiplayer-Modus: Bis zu vier Spieler können übers Netzwerk die gesamte Solo-Kampagne spielen, wobei das Programm Art und Stärke der Feinde dynamisch an die Spielerzahl anpaßt. **GUN**



Das Zelt der **Hexe Irma** auf dem Marktplatz ist immer gut besucht: Wir müssen uns anstellen.

## Darkstone

Genre: Rollenspiel  
Termin: Februar '99

Hersteller: Delphine  
Ersteindruck: Passabel

**Gunnar Lott:** »Nicht ganz Diablo-Format, aber schon nicht schlecht, was Delphine da in der Mache hat. Gut: Ähnlich wie bei Baldur's Gate sollen Sie die gesamte Kampagne auch im Mehrspieler-Modus spielen dürfen.«