

Neuer Stoff für Dungeon-Recken

Diablo: Hellfire



Zum erfolgreichen Action-Rollenspiel Diablo gibt es neue Solospieler-Kost in Form einer offiziellen Erweiterungs-CD.

Mit seiner Mischung aus butterweich animiertem Monstermetzeln, Ausrüstungsoptimierung und Erfahrungssteigerung begeisterte **Diablo** auf Anhieb Hunderttausende. Auch ein

programm) erweitert speziell den Einspielermodus; Internet-Fans können die neuen Features vorerst nicht nutzen. Die wichtigste Neuerung ist die vierte Heldenklasse: Der Mönch verfügt über Kampf-

Zauberer die Rachelüsternen befreit, und Na-krul hat in den Dämonengräbern Quartier bezogen. Von dort aus plant er, die Herrschaft in der Hölle an sich zu reißen. Von der aus dem Original bekannten Stadt aus zieht der Spieler in neue Zufallsdungeons, um auch diesem Bösewicht zu zeigen, daß es ohne gute Manieren einfach nicht geht.

Neue Quests und Monster

Design wird das Add-on von Sierras Synergist Software auf Grundlage des originalen Programm-Codes von Blizzard North. So wurden 20 weitere Monster geschaffen, darunter Spinnenlords, doppelköpfige Zyklopen und Grabschaufler. Die Übelwesen haben nicht nur neue Grafiken, sondern auch andere Kampffähigkeiten. Der schwebende Psychorb schleudert Flammenbälle, der Horkdemon speit zwischen seinen Attacken angriffslustige Horkspawns aus, die sich ihrer-



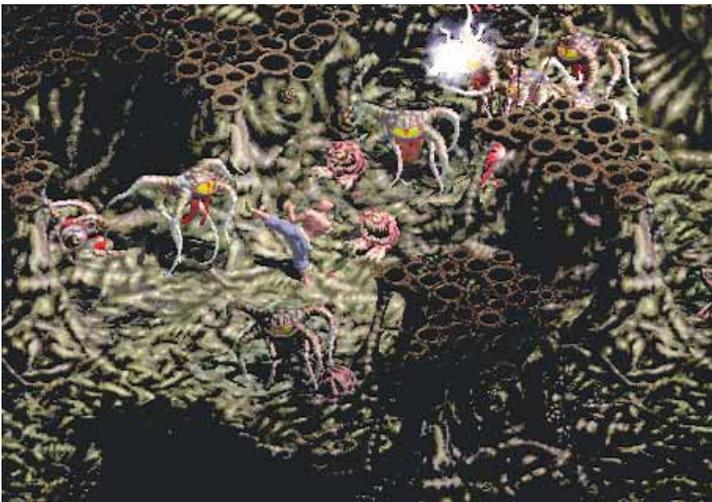
Zwei neue Waffen: Der **Vulkanbogen** (oben) verschießt Feuerbälle, der **Zeusbogen** Blitze.

seits auf den Spieler stürzen. 30 neue Magieobjekte gibt es im Add-on zu finden, und natürlich weitere Waffen, Rüstungen und Artefakte. Besonders interessant sind die neuen Quests in speziellen Dungeonlevels. Zu den fünf frischen Zaubersprüchen gehören Immolation (schießt Feuerbälle in alle Richtungen), Lightning Wall (erschafft eine Wand aus blauweißen Blitzen) und Warp (damit teleportieren Sie sich zum nächstgelegenen Ausgang). **LA**

Diablo: Hellfire

Genre: Add-on-CD Hersteller: Sierra
Termin: November '97 Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Auch wenn sich an der Engine nichts ändert: Neue Grafiken, Monster, Waffen und vor allem Quests dürften den Solo-Modus gehörig aufwerten.«



Der **Mönch-Charakter** kämpft mit Händen und Füßen gegen widerliche Psychorbs.

Jahr nach seinem Erscheinen ist Blizzards Action-Rollenspiel eines der beliebtesten Internet-Spiele. Für Solospieler jedoch wurde das Programm trotz Zufallsdungeons und drei Charaktertypen so etwa nach dem zweiten Durchspielen langweilig. Doch Abhilfe

Das Add-on **Hellfire** (läuft nur in Verbindung mit dem Haupt-

sportkünste und Spezialfähigkeiten (ähnlich den Reparaturkenntnissen des Kämpfers).

Diablos Diener rebelliert

Die Story dreht sich um den Dämon Na-krul, der einst Diablos wichtigster und mächtigster Diener war. Nach einer Rebellion gegen seinen Meister wurde er mit seinen Horden in die »Leere« verbannt. Nun hat ein böser



Geheime Facts zu Blizzards Kult-Nachfolger

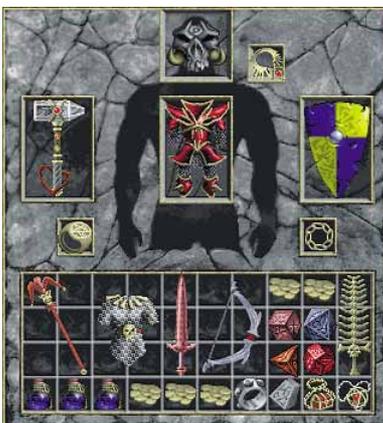
Diablo 2



Heiße News für alle Diablo-Fans: Blizzard arbeitet am offiziellen Nachfolger! Wir präsentieren Ihnen schon jetzt die wichtigsten Facts.

Kaum hatten wir auf der KEKTS von **Diablo 2** erfahren, machten wir uns auf die Jagd nach weiteren Infos. Die beiden Vice-Presidents von Blizzard North, Max und Erich Schaefer, verrieten uns viele Insider-Infos über den Nachfolger ihres kultigen Action-Rollenspiels. Bitte beachten Sie: Die **Diablo**-Macher haben mit uns über Pläne gesprochen, die bislang nur in geheimen Designdokumenten existieren. Das eine oder andere Detail kann sich also bis zum geplanten Erscheinungstermin Ende 1998 noch ändern.

Im tiefsten Dungeonlevel des Vorgängers besiegte ein wackerer Held den Höllenfürsten **Diablo** – doch nicht



In **Diablo 2** werden die **5 Heldentypen** unterschiedlich viele Inventarplätze haben (Bild stammt aus Hellfire).



Ein exklusives Bild aus **Diablo 2**: Inmitten von Gräbern hat **Höllenfürst Diablo** seine neue Trutzburg gefunden.

für immer. Plötzlich taucht der vermeintlich Besiegte an einer anderen Stelle des Landes wieder auf und bringt gleich seine Dämonen-Generäle mit. Da sich kein organisierter Widerstand bildet, muß abermals ein einsamer Held in die Schlacht ziehen. Die Spielwelt ist sehr viel größer als im ersten Teil, sie bietet vier große Städte sowie eine dazwischenliegende Wildnis.

1. DIE HELDEN

Sie werden in **Diablo 2** zwischen fünf völlig neuen Helden wählen können, darunter ein waschechter Kämpfer

und ein lupenreiner Magier. Die drei anderen Charaktere sind zwischen diesen beiden Extremen angesiedelt; zwei werden weiblich sein. Die Amazone ist eine Meisterin mit Pfeil und Bogen und kennt sich auch mit Speeren und kann zusätzlich geschleudert werden. Es gibt nun für jeden Zauberkundigen eigene Sprüche – vormals teilten sich alle Charaktere dieselben Beschwörungen. Ein weiterer Unterschied wird das Tragevermögen sein: Ein kräftiger Ritter kann sehr viel mehr Gegenstände schleppen (ver-

mutlich 60 Inventar-Kästchen) als ein schwächerer Sorcerer (30 Inventar-Kästchen). Außerdem werden Sie Ihrer Spielfigur besser ansehen, welche Rüstung und Bewaffnung sie gerade trägt.

2. STÄDTE UND NPCS

Viele Spieler haben die Lebllosigkeit der einzigen Ortschaft in **Diablo 1** moniert. Der Nachfolger bietet vier völlig unterschiedliche Städte, bevölkert von zahlreichen Menschen, die



Horkdemon



Ein Bild aus dem Intro zu Diablo 2: Das Böse bricht aus dem von Diablo besessenen Wirtskörper heraus, um ein anderes Opfer zu befallen.

nicht mehr nur dumm in einer Ecke stehen, sondern herumlaufen. Nicht jede Art von Geschäft ist in jeder Stadt vorhanden, so daß durchaus mal eine Einkaufstour in die Nachbarsiedlung fällig wird. Unter jeder Ortschaft befinden sich mehrere Dungeons und Höhlen, die nur von dort zugänglich sind. Noch eine Besonderheit: Es soll nun auch in den Städten zu vereinzelt Kämpfen kommen, zum Beispiel bei einem Monsterüberfall. Obwohl die Nichtspieler-Charaktere (NPCs) lebendiger werden sollen, sind keine ausufernden Multiple-Choice-Gespräche zu erwarten. Blizzard North will am einfachen Interface festhalten und nur das Abfragen weniger Themen erlauben. Allerdings kann es vorkommen, daß zwei Auftraggeber das gleiche Artefakt haben wollen. Geben

Sie das Objekt dem einen, wird der andere beleidigt sein und seine Belohnung nicht herausrücken. Es gibt also durchaus Interaktion mit den NPCs.

3. DIE WILDNIS

Die weitgehend unbesiedelte Wildnis liegt zwischen den vier Städten. Sie besteht aus verschiedenen Abschnitten, die größtenteils bei jedem Neustart zufallsgeneriert werden. Sobald Sie das Stadttor hinter sich lassen, ist es mit der relativen Sicherheit vorbei: In dem verlassenem Streifen treiben sich allerlei Monster herum, die Ihnen ans Leben wollen. Der Wanderer wird irgendwann an einen Paß kommen, der sich durch das Bestehen einer Quest öffnen läßt. Danach kann man das Gebirge überqueren und die nächste der vier Siedlungen erreichen. Die Spieler müssen aber nicht zuerst alle Dungeons in einer Stadt abklappern, um zur nächsten zu kommen. Bestimmte Quests werden es erforderlich machen, zwischen den Siedlungen zu pendeln. Taten, die



Spiderlord

man in einer Stadt vollbringt, können sich auf die Situation in einer anderen auswirken.

4. DIE DUNGEONS

Im ersten Teil gab es nur einen Dungeon, der sich in vier Abschnitte unterteilt: Kerker, Katakomben, Lavahöhlen und Hölle. Jeder Abschnitt bestand aus vier Stockwerken, die bei jedem Spielstart neu ausgewürfelt wurden. An diesem grundsätzlichen Prinzip wird auch **Diablo 2** festhalten, doch die Zahl der Dungeonlevels und die Vielfalt der Abschnitte wird deutlich zunehmen. Blizzard möchte mehr schmückendes Beiwerk einbauen und mehr Abwechslung in die Bausteine bringen, aus denen sich die Zufallskarten zusammensetzen. Der Spieler wird Klöster, Krypten, riesige unterirdische Höhlen und verlassene Festungen durchstöbern. Jede Stadt soll zwei oder drei Dungeontypen bieten, mit eigenen Grafiken und Spezialräumen.

5. DIE MONSTER

Diablo 2 läßt drei Arten von Monstern auf Sie los: Die »Standardgegner« kommen

nun in mehr Varianten vor, so sind manche Skelette besser bewaffnet, andere tragen dafür Rüstungen.

Die schon aus dem ersten Teil bekannten »Spezialgegner« werden in der Fortsetzung allesamt ausgewürfelt, sie lassen bei ihrem Ableben fast immer ein »unique item« (einzigartiges, meist verzaubertes Objekt) zurück. Die magiekundigen Feinde setzen nun mehrere Sprüche ein. Die größte Neuerung aber sind die »Boßgegner«. Diese mächtigen Monster kommen jeweils nur einmal pro Spiel vor und sollen alle mindestens so aufwendig gestaltet sein wie etwa der riesige Totenkönig im ersten Teil. Zitat von Erich Schaefer: »Du wirst sofort wissen, wenn Du einem Boßgegner gegenüberstehst!«

6. WAFFEN UND OBJEKTE

Die Vielfalt der Waffenklassen wird erhöht; einige Objekte lassen sich vermutlich kombinieren, andere dauerhaft oder kurzzeitig upgraden. Das Arsenal soll sich



Gravedigger



Wie schon Hellfire (Bild) wird Diablo 2 viele neue Monster bieten.

nicht nur nach dem »plus x«-System (mehr Schaden, höhere Trefferchance) unterscheiden, sondern dem Helden spezielle Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit verleihen. Wer sowohl das »Schwert aus Gold« als auch den »Helm aus Gold« und die »Rüstung aus Gold« trägt, erhält zusätzliche »Serien-Vorteile«. Man wird sich entscheiden müssen, ob man das (für sich allein betrachtet) weniger mächtige Gold-Schwert gegen einen magischen Zweihänder tauscht, oder lieber den Kombinationsbonus der »Gold-Serie« behält. Im Multiplayer-Modus dürften viele Spieler überbezahlte Preise zahlen, um eine solche Ausrüstungskombination zu komplettieren...

7. DAS KAMPFSYSTEM

Bei den Kämpfen heißt das Motto abermals »Action dank flinker Mausclicks«. Die Krieger-Klassen dürfen spezielle Angriffs- und Verteidigungsmanöver erlernen. Das könnte zum Beispiel ein absolut tödlicher Rundumschlag sein, der gleichzeitig den Kämpfer besonders verwundbar macht. Ein weiterer



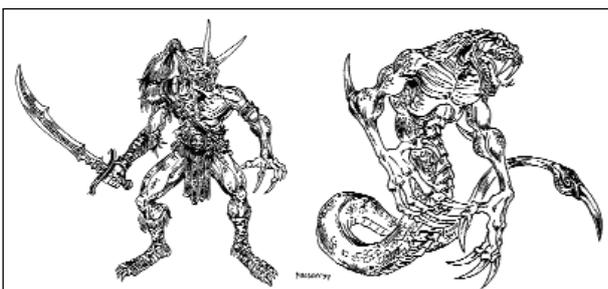
Biclops

Angriffstyp richtet zwar mehr Schaden an, benötigt aber zur Ausführung doppelt so lange.

Andere Kampffähigkeiten werden wahrscheinlich eine gewisse Zeit anhalten – wer sich zum »Berserker« macht, teilt in den nächsten Sekunden mehr Schaden aus, verteidigt aber schlechter. Im Laufe des Spiel lernt man, welche Spezialattacken gegen welche Gegner effektiv sind.

8. DIE QUESTS

Nur 16 spezielle Quests gab es in **Diablo 1** – viel zu wenig, meinten sowohl die Spieler als auch die Designer. Dabei hatte Blizzard schon für den ersten Teil aus 60 Missionen 30 herausgesiebt und größtenteils fast fertig entwickelt – nur paßten aus Zeitgründen nicht alle ins Programm. In **Diablo 2** werden nun diese »verlorenen« Quests eingebaut, und zusätzlich neue, große, mehrteilige Missionen. Viele der Aufgaben werden sich wieder ums Töten eines speziellen Gegners oder Finden eines Objekts drehen. Andere sind komplexer, Sie müssen etwa bestimmte Schlüssel finden, Hebel umlegen oder Worträtsel lösen. Die Designer wollen solche Elemente aber nicht



Direkt vom Zeichenbrett der Grafiker: zwei Monster-Entwürfe für Diablo 2.

zum künstlichen Verlängern des Abenteuers einsetzen, sondern nur dort, wo sie ins spielerische Umfeld passen.

9. DIE GRAFIK

Blizzard wird viele neue Beleuchtungseffekte wie mehrfarbige Lichtquellen und flackerndes Feuer einbauen. Unterirdische Flüsse sollen wahrscheinlich animiert werden, anstatt nur ein bewegungsloser Teil der Hintergrundgrafik zu sein. Befindet sich die Spielfigur hinter einer Wand, soll



Scorpage

10. MULTIPLAYER UND TECHNIK

Per Netzwerk und Internet sollen mehr als nur vier Helden pro Partie mitmachen können. Es ist geplant, daß die Spieler mittels Internet-Handelsposten außerhalb des eigentlichen Spiels Gegenstände tauschen können. Außerdem sind weltweite Ranglisten in Vorbereitung, sowie ein wirksamerer Schutz gegen Spielstand-Manipulationen.

Blizzard North hat sein Team für **Diablo 2** auf rund 20 Leute aufgestockt.



Diablo 2 wird mehr als nur vier Mitspieler pro Partie erlauben. Außerdem soll es einen **Internet-Handelsposten** geben. (Bild stammt aus Hellfire).

diese vollständig transparent werden. Um die Geschwindigkeit auch auf kleineren Rechnern akzeptabel zu halten, hat Blizzard eine spezielle Technik entwickelt: Dargestellt werden immer nur 256 Farben gleichzeitig (8-Bit-Farbtiefe), doch innerhalb eines Levels wird diese Palette beim Auftauchen neuer Monster und Räume ständig umgerechnet. So soll man keine Unterschiede zu echtem High-Color (16-Bit-Farbtiefe) bemerken. Dank dieser Technik wird es viel mehr Farben im Spiel geben, und weniger Grautöne.

Zudem wurden testweise Animationen und Grafiken erstellt, die dreidimensional aufgebaute Levels erlauben. Ob man im Spiel aber tatsächlich klettern können wird, steht noch in den Sternen. Als Standard-Rechner soll ein Pentium 133 genügen – angesichts des geplanten Erscheinungstermins Ende 1998 ein sehr moderater Ansatz. Im Gegensatz zum ersten Teil wird **Diablo 2** vollständig ins Deutsche übersetzt. **LA**



Hellbug