

Die U-Bahn des Schreckens

# HELLGATE LONDON

Exklusiv für GameStar öffnet sich die Höllenpforte: Bei Electronic Arts in Köln haben wir das Werk eines Teams ehemaliger Diablo-Macher gespielt und hordenweise Dämonen geschmetzelt, erschossen, verbrannt und zerstrahlt. Denn das Action-Rollenspiel wirkt mal wie ein Shooter, mal wie ein Fantasy-Abenteuer. Zugleich weckt es den klassischen Diablo-Sammeltrieb – eine hitverdächtige Mischung.

## INHALT

Mega-Preview	26
Mini-FAQ	27
Der Templer	28
Der Kabbalist	29
Der Jäger	30
Das Interface	31
Wussten Sie schon, dass...	31
Zufall mit System	32
Das Inventar	32
Der Fortschritt	33



▶ GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **3377**

## BEWEGTE BILDER



Auf unserer Heft-DVD finden Sie ein ausführliches Video-Special mit exklusiven Spielszenen aus der aktuellen Hellgate-Vorabersion.





Templer gegen Teufel: Das Bild zeigt den Kampf aus der **Schulterperspektive**. Rechts sehen Sie eine **Großaufnahme** **A** und eine **Außenansicht** **B**. Letztere wird es im Spiel so nicht geben.

**D**as Mekka der Action-Rollenspieler macht nicht viel her, es ist nur ein Dorf mit einer verdächtig großen Kirche. Doch in den Katakomben unter diesem Gotteshaus begann ein dämonisches Rollenspiel, das 1997 Millionen Spieler fesselte. Klar: Es geht um Tristram, das kultigste Kuhkaff der Abenteuergeschichte und der Geburtsort aller **Diablo**-Helden. Doch die paar Hütten samt Kirche bekommen bald Konkurrenz von einer Prachtmetropole. Im Sommer 2007 soll **Hellgate: London** erscheinen, das Action-

Rollenspiel, in dem Höllenscharen die Themsestadt überfluten. In der aktuellen Version haben wir uns durch die Dämonen gemetzelt – und sind begeistert: **Hellgate** hat das Zeug zum Hit, und London das Zeug zum neuen Mekka der **Diablo**-Fans. Aber nicht nur, weil die Weltstadt mehr hermacht als das Kuhkaff.

### Magische Zukunft

Dämonen in London – die Story von **Hellgate** ist damit schon erzählt. Auch die Geschichte hinter dem Action-Rollenspiel ist simpel: **Hellgate** stammt von

den Flagship Studios, bei denen viele ehemalige Blizzard-Designer arbeiten, darunter **Diablo**-Producer Bill Roper. Kein Wunder also, dass die Jungs an einem **Diablo**-Klon werkeln. Pardon, »Klon« ist das falsche Wort. **Hellgate** erinnert spielerisch an **Diablo**, ist aber komplett in 3D. Ihren Helden steuern Sie aus der Schulter- oder der Ego-Perspektive. **Hellgate** spielt zudem im Jahr 2030, bietet also kein quasi-mittelalterliches Fantasy-Szenario wie sein Vorbild, sondern düstere Science-Fiction. Das Waffenarsenal ist entsprechend futuristisch und reicht von Raketenwerfern bis hin zu Energieschwertern. Magie gibt's allerdings auch, unter anderem brutzeln die Helden Ihre Opfer per Flammensturm.

### Die großen drei

Apropos Helden und deren Talente: Zu Beginn von **Hellgate** wählen Sie nicht wie in **Diablo** sofort eine Klasse, son-

### MINI-FAQ

#### Warum sind einige Bilder im Format 16:9?

Hellgate unterstützt auch 16:9-Monitore. Die Bilder stammen aber definitiv aus der PC-Version.

#### Ist der Mehrspieler-Modus kostenpflichtig?

Nein. Gefechte im Internet sind kostenlos. Bezahlen müssen Sie nur, wenn Sie von Zusatzinhalten profitieren möchten, die Flagship Studios nach der Veröffentlichung von Hellgate erstellen will – etwa neue Quests oder Grafiksets. Wie Sie diese Neuerungen bezahlen, steht noch nicht fest. Die Designer grübeln über kostenpflichtige Downloads, Abogebühren oder regelmäßige Addons.

#### Wird es einen Hardcore-Modus geben?

Ja. Für Partien im Internet dürfen Sie Hardcore-Charaktere erstellen. Wenn die sterben, werden sie nicht wiederbelebt. Hardcore-Helden profitieren von besonderen Waffen oder Rüstungen.

#### Gibt es eine Strafe, wenn mein Held stirbt?

Ja, vermutlich verliert Ihr Held Erfahrungspunkte.

#### Welche Höchststufe kann mein Held erreichen?

Es wird einen Höchstlevel geben. Die genaue Grenze will Flagship nach dem Betatest festlegen.

#### Läuft Hellgate: London auf meinem Rechner?

Die genauen Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. Ivan Sulic verspricht jedoch: »Als Minimum peilen wir derzeit eine Geforce 3 und einen Prozessor mit mindestens 1,0 GHz an.«

#### Wird Hellgate von DirectX 10 profitieren?

Ja. Unter DirectX 10 soll Hellgate flüssiger laufen und von speziellen Effekten profitieren. So werden sich die Schatten dynamisch nach Lichtquellen ausrichten: Wer nah an einer Lampe steht, wirft einen längeren Schatten als weiter entfernte Personen. Mit DirectX 10 wallt über Feuern zudem volumetrischer Rauch. Der soll realistisch verwirbeln, wenn Spieler durchlaufen oder das Schwert schwingen. Und DirectX-10-Regentropfen prallen einzeln von den Rüstungen der Helden ab.



Der Kabbalist kämpft sich in der Ego-Ansicht durch die **Hölle**, den letzten Spielabschnitt.



In einem Außenlevel stößt die **Kabbalistin** auf mehrere Imp-Soldaten, die sich mit violett leuchtenden Energieschilden schützen.

dern zuerst eine Fraktion. Deren gibt's drei: Templer, Kabbalisten und Jäger. Jede Partei hat ihren eigenen Kampfstil, Templer etwa hacken sich am liebsten mit dem Schwert durch Feindhorden. Kabbalisten nutzen Zauber, rufen also Feuerstürme oder Hilfsdämonen herbei. Und technikbegeisterte Jäger bleiben auf Distanz und ballern mit Gatling-Kanonen oder Energiegewehren. Jede Fraktion gliedert sich in drei Unterklassen, jeweils mit individuellem Talentbaum. Ursprünglich wollte Flagship keine Klassen einbau-

en und stattdessen den Talentbaum jeder Fraktion wie in **Diablo 2** in drei Sparten unterteilen, auf die der Spieler seine Talente frei verteilt. Community Manager Ivan Sulic erklärt jedoch: »Dreiteilige Talentbäume erschienen uns zu verwirrend. Daher wählen die Spieler ihre Klasse nun verbindlich. So wissen sie, was sie bekommen.«

### Die kleinen neun

Flagship hat die Unterklassen noch nicht offiziell angekündigt, aus unseren Erfahrungen können wir aber Vermutungen

ableiten. So könnten sich Templer auf Schutz, Schwertkampf oder Lichtmagie spezialisieren. Schutz-Templer kämpfen am liebsten mit Schwert und Schild. Letzteres nutzen sie auch als Waffe, etwa indem sie Gegner wegstoßen. Ihre Mitstreiter stärken sie mit Auren, die etwa Raketen ablenken oder zerstören. Schwertmeister hacken am liebsten mit zwei Säbeln gleichzeitig und beherrschen Spezialmanöver wie Sprung- oder Wirbelattacken. Und Lichtmagier richten mit ihren Hieben zusätzlichen heiligen Schaden an.

Kabbalisten könnten Angriffsmagie, Beschwörung oder Gestaltwandel wählen. Angriffsmagier grillen Feinde mit extradicken Feuerbällen oder saugen ihnen Leben ab. Beschwörer rufen Hilfsdämonen herbei, von kleinen Schuppenhüpfern bis hin zu schwebenden Tentakelwesen. Und die Gestaltwandler verwandeln sich kurzerhand selbst in eine Höllencreatur.

Jäger könnten sich in Schützen, Aufklärer und Ingenieure unterteilen. Erstere ballern besonders geschickt, jagen den Feinden etwa mittels Schnellfeuer-Talent die Kugeln um die untoten Ohren. Aufklärer nutzen am liebsten leichte Waffen wie Pistolen. Ingenieure zerlegen Knarren und bauen aus den Bestandteilen neue. Alternativ schrauben sie Schießprügel auf einen laufenden oder fliegenden Begleitroboter. Der ballert dann mit der verbauten Kanone, bis ihm der Jäger eine neue verpasst. Insgesamt soll es für die neun Unterklassen 240 Talente geben. Mehr Infos zu den Fraktionen gibt's in den Kästen auf den Seiten 28, 29 und 30.

### Nächster Halt: Leicester Square

Nach der Klasse legen wir das Aussehen des Helden fest, wählen Hautfarbe, Gesicht und Frisur. Unser Held startet in einer U-Bahn-Station, der Covent Garden Station. Solche Haltestellen entsprechen in **Hellgate** den sicheren Dörfern anderer Rollenspiele (hat jemand »Tristram« gesagt?). Hier besuchen wir Heiler und Händler. Über den Köpfen von Weltgebern schweben wie in **World of Warcraft** Ausrufezeichen (wenn sie eine Aufgabe haben) oder Fragezeichen (wenn sie die Belohnung für einen Auftrag bieten). Die erste Story-Quest bekommen wir von einem Befehlshaber unserer Fraktion, etwa einem Ober-

## DER TEMPLER

Der Templer ist ein Mischling aus den altbekanntesten Rollenspiel-Klassen Krieger und Paladin. Dank seiner beiden Schwerter und der dicken Panzerung kann er im Nahkampf kräftig austeilen und viele Treffer einstecken. Im Mehrspieler-Modus dient er zudem als klassischer Unterstützer, der seine Mitstreiter heilt und schützt.

### FÄHIGKEITEN

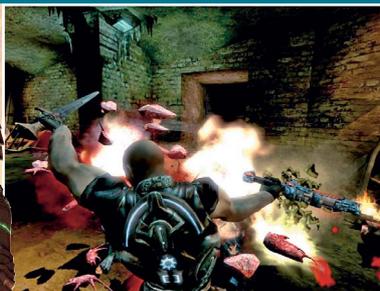
Der Templer kombiniert offensive Manöver wie Sprung und Wirbelattacken mit defensiven Talenten à la Schildschlag sowie schützenden Auren.

### UNTERKLASSEN

**Schwertmeister** setzen auf offensive Manöver wie Wirbelattacken und kämpfen am liebsten mit zwei Säbeln.

**Beschützer** spezialisieren sich auf defensive Talente und kämpfen besonders effektiv mit Schwert und Schild.

**Lichtmagier** beherrschen Schutz- und Heilmagie, und richten mit ihren Waffen zusätzlichen Heiligsschaden an.



Mit **zwei Schwertern** gleichzeitig hacken sich Templar mitten durchs Gegnergetümmel.



Schutz-Templer kämpfen mit **Schwert und Schild**; mit Letzterem stoßen Sie Gegner weg.



Eine Nebenquest: In **finsternen Gängen** sucht der Jäger nach den Kollegen eines Templars – und findet Imps.



Da staunt der **Zombie**: Die Zweihand-Jägerwumme bereitet ihm gleich ein Ende.



Mit der **Blitzkanone** knöpft sich der Templar einen dreibeinigen Mutanten vor.



Straßengang à la Hellgate: Vierarmige **Blauhäuter** bedrängen einen Templar. Der setzt zur Wirbelattacke an.

templar. Übrigens: Aufgabentexte werden nicht vertont, computergesteuerte Charaktere bekommen lediglich einen markigen Begrüßungspruch à la »Du schon wieder? Ach, warum darf ich nicht in Frieden sterben?!«

Der Befehlshaber schickt uns einige Schritte weiter, zu einem Kuttenkerl namens Murmur. Der gibt uns die nächste Quest: Wir sollen uns durch dämonenverseuchte Straßen und Stollen zur Leicester Square Station kämpfen und uns beim dortigen Techniker melden. Ein Junge gibt uns noch eine Nebenquest: Er sucht seine Beinprothese. Witzig, das Kind heißt »Wart«, in Anspielung auf den Holzbein-Buben »Wirt« aus **Diablo**. Nun aber los: Ein Leuchtportal teleportiert uns in den nächsten Level. Alle Abschnitte sind durch Tore verbunden, anders als etwa in **Titan Quest** gibt's keine fließenden Übergänge.

### Zufälliges Metzeln

Das hat seinen Grund: Die Gengen zwischen U-Bahnhöfen füllt **Hellgate** mit zufallsgenerierten Levels. Die werden be-

rechnet, sobald wir das Portal durchqueren. Wie das passiert, steht im Kasten »Zufall mit System« auf Seite 32. Die Levels verlaufen jedoch weitgehend linear, Verzweigungen gibt es kaum.

Nach einer Ladepause stehen wir neben einem zerstörten U-Bahnwaggon, der sich nach oben durch die Asphaltdecke bohrt. Wir laufen über das Wagendach hinauf und sehen:

### DER KABBALIST

Die finsternen Kabbalisten ähneln einer Kreuzung aus den Diablo-2-Klassen Magier, Druiden und Totenbeschwörer. Sie sind schwach gepanzerte Fernkämpfer, die auch mit Pistolen ballern. Zum Zaubern müssen sie einen Magiehandschuh tragen, der auch Energiekugeln spuckt. Wenn sie sich in einen Dämon verwandeln, können sie wahrscheinlich auch im Nahkampf austeilen.

### FÄHIGKEITEN

Kabbalisten beherrschen Angriffszauber wie Feuerstürme, können aber auch Höllencreaturen zur Unterstützung herbeirufen und sich in einen Dämon verwandeln. Den Gestaltwandel wollte Flagship ursprünglich verwerfen, hat ihn aber laut Ivan Sulic wieder eingebaut.

### UNTERKLASSEN

**Angriffsmagier** spezialisieren sich auf offensive Sprüche à la Feuersturm sowie Lebens- und Mana-Entzug. Sie werden daher vermutlich viel Schaden austeilen.

**Beschwörer** rufen die mächtigsten Dämonen herbei und stärken ihre Untergebenen zudem mit speziellen Passiv-Talenten.

**Gestaltwandler** nehmen laut Ivan Sulic selbst die Form eines Dämons an. Weitere Talente dieser Klasse sind noch unbekannt.



Kabbalisten können mehrere **Dämonen** gleichzeitig beschwören – hier zwei Tentakelwesen.



Typische Kabbalisten-Ausrüstung: Pistole in der linken Hand, **Magie-Handsuh** in der rechten.



Der **Zombiehaufen** drängt die Jägerin in die Ecke (links unten). Da hilft nur Feuer.



Die violette **Energiebestie** zieht den Templer mit Tentakeln zu sich.

Ruinen, Autowracks, Müllhaufen – die Levelabschnitte stecken voller Details. Und voller Zombies! Wohlan, auf ins Gemetzel.

Jeder Held darf zwei Waffen gleichzeitig nutzen, etwa zwei Gewehre oder ein Schwert und eine Pistole. Erste Erkenntnis: Jede Fraktion spielt sich dennoch anders. Mit dem Greifhaken des Templers ziehen wir Untote heran, um sie dann per Schwerthieb zu zerteilen. Praktisch: Ein Schlag trifft mehrere Feinde. Der Krieger kann also ins Getümmel stürmen und drauflos schnetzeln. Der Kabbalist muss da schon vorsichtiger sein. Zu seiner Startausrüstung gehören eine Pistole sowie sein Magiehandschuh, mit dem er

zaubert. Wenn wir keine Magie einsetzen, verschießt der Handschuh Energiekugeln – ideal für schwächere Gegner oder falls uns das Mana ausgeht. Der Jäger startet mit zwei Pistolen und ballert wie der Kabbalist auf Distanz, mit einem Unterschied: Während Templer und Kabbalisten auch treffen, wenn sie nur grob in Richtung Feind ballern, muss der Jäger genauer zielen. »Die anderen Klassen schießen zwei Armlängen vorbei und treffen trotzdem«, führt Ivan Sulic aus, »beim Jäger ist's nur eine Armlänge. So exakt zielen wie in einem Shooter muss man aber auch mit Jägern nicht, ein wenig verfehlen darf man immer.«

### Leicht beweglich

Zweite Erkenntnis: Die Steuerung funktioniert bestens. Den Helden bewegen wir mit den WASD-Tasten, per Maus gucken wir uns um. Via Mausrad wechseln wir aus der Schulteransicht in die Ego-Perspektive. Letztere erleichtert das Zielen ein wenig. In der Bildschirmmitte prangt ein Fadenkreuz. Wenn wir's grob auf einen Feind richten, erscheint über dessen Kopf ein roter Pfeil. Der wird grün, wenn das Monster in Reichweite unserer Fernwaffen ist. Mit Links- und Rechtsklicks lösen wir Attacken aus. Besiegte Zombies lassen Gegenstände und Geld fallen. Erstere

klauben wir mit **[F]** auf, wenn wir in der Nähe stehen. Moneuten sackt der Held automatisch beim Darüberlaufen ein. Alternativ rufen wir per **[Alt]** den Mauszeiger auf und klicken die Beutestücke einzeln von der Straße. Apropos Beute: Bei einem fetten Fleischdämon finden wir Warts Bein und bringen es zu ihm zurück. Eine Belohnung gibt's dafür nicht, Flagship feilt noch an den Quests.

### Prozente durch Panzer

Schon in der ersten Probespielstunde finden wir viele Gegenstände, darunter drei Rüstungsvarianten für jede Fraktion: arkan, leicht und schwer. Arkane Kutten etwa eignen sich ideal für Zauberer. Je nach Rüstung bekommen wir prozentuale Boni auf bestimmte Charakterwerte. Pro Levelaufstieg verteilen wir fünf Punkte auf die Eigenschaften Präzision (erhöht den Schaden kritischer Treffer), Ausdauer (bestimmt die Lebenspunkte), Konzentration (bestimmt die Zauberenergie), sowie Willenskraft (je höher, desto schneller regenerieren Leben und Mana). Unser Held nutzt aber nicht alle Punkte, die wir den Attributen zuweisen, sondern jeweils nur einen bestimmten Prozentsatz – den wir mit Rüstungen steigern. Arkane Roben etwa geben Boni auf Willenskraft und Konzentration,

## DER JÄGER

Wer den Jäger spielt, wird die Ego-Perspektive am häufigsten benutzen: Weil Flagship die Zielautomatik für Jägerwaffen abschwächt, können Sie in der Ich-Ansicht genauer zielen. Dafür richten Sie aber auch viel Schaden an: Jäger ballern mit zwei schweren Waffen gleichzeitig, kombinieren etwa den Raketenwerfer mit der Gatling-Kanone. Alternativ nutzen sie leichte Knarren wie Pistolen und Uzis.

### FÄHIGKEITEN

Viele Talente drehen sich um Schusswaffen, unter anderem gibt der Jäger vernichtende Feuersalven ab. Als Technik-Freak kann er zudem Waffen sowie fliegende und laufende Wachroboter basteln.

### UNTERKLASSEN

**Schützen** spezialisieren sich ganz auf den Fernkampf, mit schweren Waffen radieren sie ganze Monsterheere aus.

**Aufklärer** pirschen unsichtbar durch die Levels und erledigen Feinde mit leichten Schusswaffen aus dem Hinterhalt.

**Ingenieure** basteln besonders effektive Wachroboter, für deren Bewaffnung sie allerdings Knarren opfern müssen.



Weil die Zielautomatik ihrer Waffen leicht abgeschwächt ist, ballern Jäger in der **Ich-Ansicht**.



**Schützen** kämpfen effektiv mit zwei schweren Wummen und tragen dicke Rüstungen.

weil beide für Zauberer wichtig sind. Damit der Held schick ausschaut, können wir seine Kleider zudem beliebig einfärben.

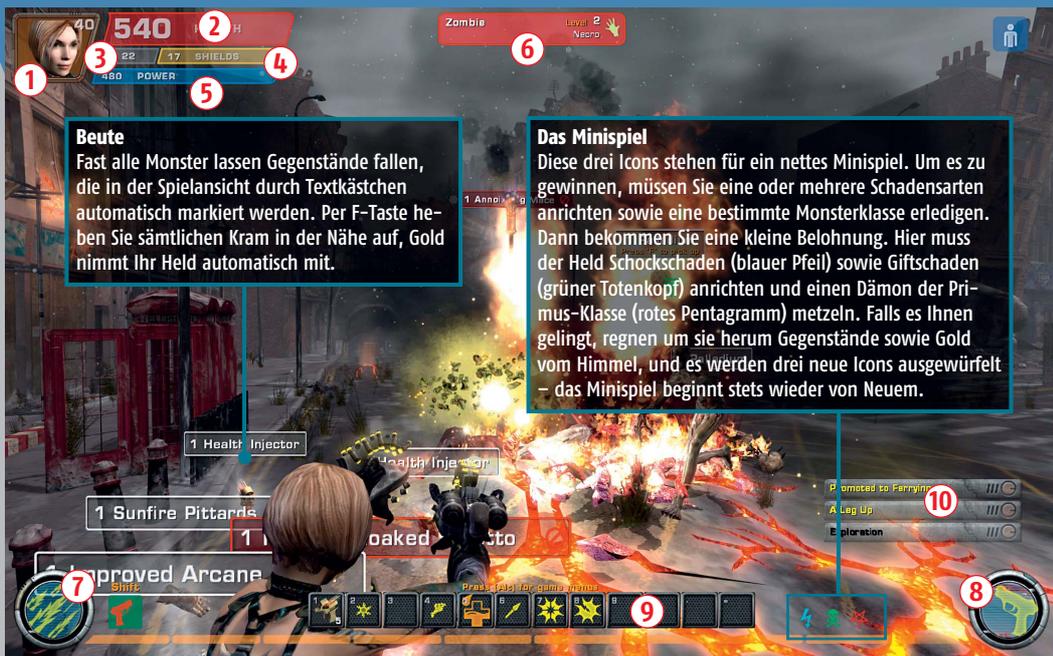
### Schilde und Wummen

Die Rüstungen haben nicht nur einen Panzerungswert, der bestimmt, wie viel Schaden wir einstecken. Jedes Teil erhöht auch die Stärke unseres Energieschildes. Denn ebenso wie die mächtigeren Monster ist unser Held von einem Schutzschirm umgeben. Erst wenn dessen Ladung auf Null fällt, verlieren wir Lebensenergie. Bei den Waffen wiederum gibt's diverse Schadenstypen wie Gift, Feuer und Schock. Die sind gegen bestimmte Dämonen mehr oder minder effektiv. Und jede Waffe lässt sich mit bis zu acht Upgrades aufrüsten, die weitere Boni bringen. Unter anderem gibt's Zielfernrohre, die die Präzision erhöhen. Nett: Jeden Zusatz sehen wir in der Spielsicht direkt an der Knarre. Überflüssige Upgrades entfernen wir einfach wieder. Sowohl bei den Waffen als auch bei den Rüstungen gibt's viel Stoff zum Ausprobieren – obwohl das Attributssystem anfangs verwirrt.

### Der volle Kanal

Zurück zur Action. Auf den Straßen gibt's nur schwache Zombies und Blitzdämonen, also klettern wir in einen Abwasserkanal. Dort flattern Imps herum, geflügelte Teufel mit Säbeln, die sich per Energieschild schützen. Zudem heilen Ghoule verletzte Monster, Zombies scharen sich

### DAS INTERFACE



- 1 Porträt des Helden: Die Zahl gibt seine derzeitige Stufe an.
- 2 Lebenspunkte: Wenn die auf Null fällt, ist der Held tot.
- 3 Rüstung: Je mehr, desto weniger Schaden stecken Sie ein.
- 4 Energieschild: Wenn der auf Null fällt, verliert der Held Leben. Mit der Zeit regeneriert sich das Schild automatisch.
- 5 Manapunkte: Dienen wie üblich als Zauberenergie.
- 6 Gegnerdaten: Zeigt die Lebensenergie des anvisierten Feindes (roter Balken) sowie seinen Level und die Monsterklasse (Untoter, Dämon, etc.).
- 7 Linke Hand: Zeigt, welches Talent Sie per Linksklick auslösen.
- 8 Rechte Hand: Zeigt, welches Talent Sie per Rechtsklick nutzen.
- 9 Talentleiste: Fasst bis zu zwölf Zauber oder Talente, die sie schnell per Mausclick oder Hotkey anwählen können.
- 10 Questlog: Listet offene Haupt- und Nebenaufträge auf.

um die anderen Viecher. Im Kanal treffen wir auch die ersten besonderen Gegner: seltene und legendäre Bestien (tragen grün und blau eingefärbte Namen) sowie Bosse (gelbe Namen). Je mächtiger ein Ungeheuer, desto fiesere Spezialtalente hat es. Ein seltener Ghoul etwa spuckt bei jedem Treffer Blitze, ein legendärer Zombie teilt sich in zwei Mini-Untote, als wir ihn umhauen. Und der Bossgegner im Kanal, ein Langhaar-Zombie namens Lord Rohan, ist zäher als

alle anderen zusammen. Hier ist erstmals Taktik gefragt: Zuerst müssen wir die Ghoule erledigen, sonst heilen sie pausenlos die anderen Scheusale. Dann knöpfen wir uns den Rest der Kreaturen vor. Gar nicht so einfach: Als Fernkämpfer kreisen wir hektisch um die Viecher, ballern und weichen zugleich Bestien und Geschossen aus. Das sieht schick aus: Blitze, Feuerbälle und flackernde Schilde erhellen die Katakomben.

Wir ballern, schnetzeln, zaubern – irgendwann platzt der letzte Imp. Puh! Der Boden ist übersät mit Beutestücken. Wie in **Diablo** müssen wir Kram identifizieren, um seine Eigenschaften festzustellen. Das geht mit Analyse-Werkzeugen, die wir beim Händler erwerben. Um flugs zurück zur Haltestelle zu gelangen, benutzen wir die Fertigkeit »Recall« oder ein Teleportgerät. Erstere steht jeder Klasse jederzeit zur Verfügung, bringt uns allerdings nur

in die Stadt und nicht wieder zurück aufs Schlachtfeld. Die Teleportgeräte gibt's nur bei Händlern, dafür funktionieren sie wie die Stadtportale in **Diablo**: Wir reisen hin und wieder zurück.

### Finstere Abstecher

Nach den Kanälen stapfen wir in ein verlassenes Lagerhaus. Dort ploppt ein Textfenster auf, eine Funkübertragung: Ein verletzter Templer ruft nach Hilfe. Wir kämpfen uns durch messer-



In der Ruinenstraße stößt der Templer auf Imp-Soldaten und fliegende Dämonen.

### WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

... im Flagship-Team 41 Designer arbeiten, von denen 18 bereits an der Diablo-Serie mitgewirkt haben?

...es zu Hellgate: London vier englische Comicbücher gibt (siehe Bild), die die Vorgeschichte des Spiels erzählen? Weitere Infos (sowie Merchandise-Kram wie Hellgate-Statuen) gibt's hier: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: 3397

...die Publisher Electronic Arts und Namco Bandai Hellgate in Europa und Nordamerika gemeinsam vertreiben? EA übernimmt das Marketing und den Vertrieb, Namco Bandai betreut die Flagship Studios und die Entwicklung des Spiels. In Deutschland ist der japanische Publisher in erster Linie für Klassiker wie Galaga oder Pac-Man bekannt.



ZUFALL MIT SYSTEM SO ERSTELLT DER HELLGATE-ZUFALLSGENERATOR EINEN NEUEN LEVEL



1. Schritt

Der Generator wählt den Schauplatz, etwa eine Kathedrale, einen Abwasserkanal, einen U-Bahntunnel, einen Weltkriegs-Bunker oder das höllische Inferno.



3. Schritt

Nun nimmt der Level Form an, der Generator fügt vorgegebene Mini-Abschnitte zusammen. Ein solches Stück kann etwa einen Straßenzug oder eine Gasse enthalten.



2. Schritt

Die Hauptumgebung wird mit weiteren Grafiksets kombiniert, die nahtlos daran anschließen. So entstehen zum Beispiel Übergänge zwischen U-Bahn-Tunneln und Bunkern.



4. Schritt

Nach der Form kommt die Stimmung: Mit welcher Farbe wird der Level ausgeleuchtet? Wie ist das Wetter? Ist der Himmel klar oder bewölkt? Soll es regnen oder schneien?

bewehrte Mini-Imps (diesmal ohne Flügel) und finden den Ärmsten in einer Ecke. Er bittet uns, seine Kameraden zu suchen. Hierzu drückt er uns ein Sichtgerät in die Hand, das ähnlich funktioniert wie eine Taschenlampe. Damit treten wir durch ein Teleporttor nebenan. Dahinter ist es finster. Wir setzen das Sichtgerät auf – für solche Erweiterungen gibt's neben dem Helm einen Extraplatz im Inventar. So funzeln wir uns durch die Finsternis, klopfen Imps und sprechen die Mitstreiter des Templers an. Auftrag erfüllt!

Die Mission des Templers gehört ebenso wie Warts Bein zu den handgebauten Nebenquests. In vielen Haltestellen werden Sie allerdings auch zufallsgenerierte bekommen. In einer Station etwa, die ständig von den Höllenscharen angegriffen wird, bittet Sie ein Bewohner, Material zur Verteidigung zu beschaffen. Was er braucht und welche Monster Sie dafür metzeln müssen, berechnet **Hellgate** stets neu. Flagship denkt darüber nach, ein Fraktionssystem einzubauen. Wer etwa besonders viele

Nebenquests für die Jäger löst, steigt in deren Ansehen und bekommt spezielle Belohnungen. »Das ist aber noch nicht spruchreif«, meint Ivan Sulic.

Strategen und Riesen

Die Story-Aufträge hingegen hat Flagship allesamt handgebaut. Ivan Sulic erzählt: »Neben Botengängen und Monster-töt-Streifzügen gibt's im Verlauf der Handlung auch einige abgefahrene Quests.« So berichtet er von einer Strategie-Einlage, in der Sie KI-Mitstreiter befehligen und Geschütze reparie-

ren. Oder Sie jagen einen haus-hohen Riesenteufel durch London. Oder Sie feuern von einem fahrenden Zug aus auf Teufel. Oder Sie schießen eines der riesig-dämonischen »Raumschiffe« ab, die über der Stadt kreisen – und klettern hernach ins Wrack, um sich die Insassen vorzuknöpfen. Klingt jedenfalls spannender als unsere erste Quest: Nach dem Templer-Abstecher erreichen wir die Leicester Square Station. Dort melden wir uns beim Techniker, der uns ein Päckchen gibt. Das sollen wir Murren bringen, der vor uns

DAS INVENTAR



- 1 Hier sehen Sie die **Charakterwerte** Ihres Helden: Genauigkeit, Konzentration, Ausdauer und Willenskraft.
- 2 Die **Verteidigungswerte** zeigen, über wie viel Schildenergie und Panzerung der Dämonenjäger verfügt. Außerdem steht hier, wie resistent er gegen die fünf Schadensarten Betäubung (Stun), Feuer (Ignite), Schock (Shock), Energie (Phase) und Gift (Poison) ist.
- 3 Die angelegte **Ausrüstung** sehen Sie hier direkt am Helden selbst – sogar die Waffen-Upgrades. Wenn Sie möchten, nehmen alle Rüstungsteile die gleiche Farbe an, damit Ihr Metzel-Outfit schön stimmig aussieht.
- 4 Im **Inventar** lagern die Beutestücke. Nicht benutzbare Gegenstände sind rot umrahmt, nicht identifizierte gelb und besonders mächtige grün oder blau.
- 5 Um einen Gegenstand wegzuworfen, müssen Sie ihn auf diesen **Mülleimer** ziehen – umständlich.
- 6 Hier legen Sie bis zu drei **Waffensets** fest, zwischen denen Sie per zugehöriger F-Taste wechseln. Zum Beispiel nutzen Sie zwei Schwerter, zwei Schusswaffen oder eine Schusswaffe und ein Schwert.



5. Schritt

Aus 50 Monstertypen wählt der Generator die Bevölkerung des Levels. Die Stärke der Bestien passt er an die des Spielers an, Größe und Farbe sind zufällig.



6. Schritt

Die Monster werden »gefüllt«, bekommen zufallsgenerierte Gegenstände, die sie als Beute hinterlassen. Die Eigenschaften der Ausrüstung richten sich nach dem Level des Spielers.

am Leicester Square angekommen ist – und schon den nächsten Auftrag in petto hat. »Dafür musst du aber mehr können als nur Kisten tragen«, verheißt der Kuttenträger noch, dann endet unsere Probespielzeit.

Die Balance der Details

Neben der Solokampagne, die rund 40 Stunden dauern soll, wird **Hellgate** auch Mehrspieler-Gefechte via Internet bieten. Helden können gegeneinander kämpfen oder die Story im Koop-Modus durchspielen. Zudem möchte Flagship Gilden unterstützen, weiß aber noch nicht, wie. Werden Spieler eigene Logos einbinden können? Wird es Kalender geben, mit denen Gilden Termine vereinbaren können? Noch unklar, die Designer drehen noch an vielen Schrauben. Derzeit steht nicht einmal die maximale Spierzahl fest. Sicher ist, dass Flagship nach der Veröffentlichung stets neue Inhalte nachreichen will, etwa Waffen, Grafiksets oder Quests. »Weil die Designer ja auch Ge-

hälter verdienen, können wir diese Inhalte nicht kostenlos anbieten«, führt Ivan Sulic aus: »Die Spieler werden bezahlen müssen. Wir wissen allerdings noch nicht, wie. Vielleicht verlangen wir Abogebühren wie bei World of Warcraft. Oder wir stellen kostenpflichtige Einzel-downloads ins Netz, wie bei Oblivion. Oder wir veröffentlichen Addons wie bei Guild Wars.« Wer auf die Zusätze verzichten kann, spielt **Hellgate** im Mehrspieler-Modus kostenlos.

Neben dem Mehrspieler-Konzept schrauben die Designer derzeit an der Balance: Welche Waffen lässt welches Monster wo fallen? Wie stark sind die Talente? Diese Fragen sind entscheidend, Action-Rollenspiele leben vom perfekten Spielfluss: Der Held muss ständig sinnvolle Belohnungen bekommen, etwa Waffen und Talente. Wenn er zu stark oder zu schwach ist, wird's öde. Falls alles klappt, pilgern die Action-Rollenspieler ab Sommer 2007 gerne in ihr neues Mekka. London macht eh mehr her als das Kuhkaff. **GR**

FORTSCHRITT

**Hellgate: London** soll im Sommer 2007 erscheinen. Wir halten fest, was schon fertig ist und was die Designer das nächste halben Jahr lang zu tun haben.

WAS IST FERTIG?

Monster & Items

Die meisten Grafikmodelle für Monster und Gegenstände sind bereits ins Spiel integriert. An den Eigenschaften der Ausrüstungsteile und Kreaturen feilen die Entwickler noch.

Charaktere

Die drei Fraktionen samt Unterklassen stehen, auch wenn Letztere noch nicht offiziell angekündigt wurden. An den Talentbäumen arbeitet Flagship allerdings noch.

Levelgenerator

Hellgate erstellt bereits problemlos zufallsgenerierte Level samt Monstern und Items.

Handlung

Die Story-Quests und die Texte sind weitgehend fertig. Der Handlungsrahmen steht.



ZU 80% FERTIG

WAS IST NOCH ZU TUN?

Balancing

Wie stark sollen Waffen, Monster und Talente werden? Wie schnell steigt der Held im Level auf? Das muss Flagship noch behutsam austarieren, damit der Spielfluss stimmt.

Multiplayer

Noch steht wenig mehr fest, als dass es einen kostenlosen Mehrspieler-Modus gibt, der nach der Veröffentlichung mit kostenpflichtigen Zusatzinhalten aufgewertet werden soll.

Nebenquests

Die Entwickler müssen die Belohnungen (Waffen? Erfahrung?) für die zufallsgenerierten Aufträge festlegen sowie das bislang lediglich angedachte Fraktionssystem ausarbeiten.



NOCH 20% UNFERTIG

HELLGATE LONDON

micha@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Flagship / Namco / EA  
Status: zu 80% fertig

Michael Graf: »Es ist nur noch eine Frage der Balance: Wenn Flagship den Spielfluss richtig hinbekommt, hat Hellgate das Zeug zum Suchtspiel. Besonders angetan haben's mir die drei Fraktionen: Templer, Kabbalisten und Jäger nutzen nicht nur unterschiedliche Talente, sondern spielen sich auch unterschiedlich. Zudem sind die Kämpfe angenehm taktisch. Ich wünsche mir bloß mehr Bedienkomfort, etwa eine Autosortier-Funktion fürs Inventar. Schade auch, dass die Texte nicht vertont werden. Weil Roper & Co. ihr Handwerk verstehen, mache ich mir aber keine Sorgen: Hellgate wird höllisch... gut.«



POTENZIAL SEHR GUT