

Diablo mit sieben Samurai

Throne of Darkness

Im ersten Solo-Werk ehemaliger Diablo-Macher gehen Sie mit Wurfsternen, Katanas und Zaubersprüchen gegen das Böse vor.



Auf Video-CD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Dem Kaiser von Japan fällt vor Schreck das Sushi vom Stäbchen: Einer seiner Kriegsherren hat sich mit dunklen Mächten verbündet. Und beschwört Skelett-Bogenschützen und Zombie-Ninjas in rauen Mengen herbei. Im Action-Rollenspiel **Throne of Darkness** braucht der Monarch deshalb sieben entschlossene Männer, die dem Bösewicht im mittelalterlichen Japan heimleuchten.

Für diese Epoche hat der Designer des Spiels, Ben Haas, ein Faible. Bis vor drei Jahren arbeitete Haas als Grafiker für Animationen und Zwischensequenzen am Klassiker **Diablo** nebst Add-on **Hellfire**. Dann hängte er den Job bei Blizzard an den Nagel, um mit seiner Firma Click Entertainment sein Traumprojekt zu verwirklichen. Kürzlich besuchte uns Haas samt der neuesten Version des Spiels. Mit Heldentrupp statt Soloritter und einem innovativen Formations-System versucht er, seinem Ex-Arbeitgeber Konkurrenz zu machen.

Urlaub im Schrein

Throne of Darkness kann die Blizzard-Vergangenheit seines Schöpfers nicht leugnen. Monster verprügeln Sie per Mausklick und sammeln dann deren Hinterlassenschaften ein. Allerdings werden Sie diesmal nicht so alleine unterwegs sein. Gleich in den ersten Spielminuten treffen sich die sieben Charaktere des Programms. Bogenschütze,

Magier, Schwertkämpfer und Ninja sind dabei so, wie man sie aus anderen Rollenspielen kennt. Hinter den Bezeichnungen Berserker und Brick verbergen sich starke Nahkämpfer. Letzterer zerstört für die Kollegen unüberwindbare Barrieren. Der Kopf der Bande wird schlicht »Leader« heißen. Wenn er im Team ist, kämpfen die Kameraden besonders gut. Im Einsatz befinden sich immer nur maximal

chen wie mächtigen Formations-Editor ein. Per Mausklick ziehen Sie die Kämpfer in einem kleinen Diagramm in die gewünschte Position. Zusätzlich sollen noch Verhaltensweisen, etwa »vorsichtig« oder »aggressiv«, möglich sein. Wie im **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** stehen jedem Charakter zwei Waffen-Sets zur Verfügung, die Sie ebenfalls im Editor zuweisen können. Ist die ideale Aufstellung gefunden, speichern Sie diese in einem von zwölf Slots ab. Im Spiel lenken Sie dann aber nur einen Helden direkt, die anderen drei dackeln brav in Reih und Glied hinterdrein und gehorchen den vorher gegebenen Anweisungen. Besonders gelungene Formationen sollen Sie auch mit anderen Spielern tauschen können.

Tausche Zombiefuß gegen Silberklinge

Genau wie im Vorbild werden Sie auch während der zehn Missionen von **Throne of Darkness** über jede Menge Gegenstände stolpern. Der Priester (den Sie jederzeit per Tastendruck herbeirufen können) identifiziert



Die Blitzzauber des Magiers sind vor allem gegen Zombie-Gegner effektiv.

vier Leute, die restlichen drei ruhen sich inzwischen im heimischen Schrein aus. Sollten Sie auf die Schnelle einen der Stubenhocker brauchen, soll er per Teleport mit einem aktiven Kämpfer den Platz tauschen dürfen. Das kostet allerdings etwas von Ihrem kostbaren Daimyo-Mana, das sich aber immer wieder auffüllt. Wenn Sie einen Verletzten in den Schrein schicken, so werden seine Wunden dort langsam selbstständig heilen.

Prima in Form dank Editor

Um die vier Männer im Feld unter Kontrolle zu halten, bauen die Entwickler einen ebenso einfa-



Untote überfallen in der Wildnis unsere Helden.

Waffen und magische Ausrüstungen. Wenn Sie die Fundstücke nicht selber brauchen, überreichen Sie diese dem heiligen



Der Feuerzauber des Samurai-Magiers füllt den Dunklen Schrein fast ganz aus.



Aus der japanischen Mythologie stammen die riesigen **Kappa-Schildkröten**. Über die Brücke (rechts) kommt der Kröten-Nachwuchs zur Verstärkung.

Mann als eigennützige Spende. Er wertet dafür Zaubersprüche in den Bereichen Feuer, Wasser, Erde oder Blitz auf. Außerdem verkauft er Heiltränke.

Wer mit Zaubereien nichts anfangen kann, gibt die Beute lieber dem Waffenschmied, der ebenfalls auf Knopfdruck erscheint. Der Mann kann sogar die Leichenteile erlegter Monster gebrauchen. Ähnlich dem Horadrim-Würfel aus **Diablo 2** baut der Schmied gegen ein Entgelt

neue Waffen. Etwa aus zehn Säbeln und dem Schädel eines Feuermongsters ein Flammenschwert. Mit Edelsteinen verschaffen Sie den Eigenbau-Waffen zusätzlich magische Boni.

Vier gegen das Böse

Die Hatz auf den Feind beginnt in einer von vier Burgen. Welche Sie wählen, soll reine Geschmackssache sein – die Gebäude unterscheiden sich nur im Grundriss. Von dort aus geht

es dann durch Städte und Wälder zur Festung des Bösen.

In Mehrspielerpartien ziehen von jeder Burg bis zu sieben Spieler gleichzeitig in den Kampf. Weitere sieben sollen außerdem als etwas stärkere dunkle Samurai auf der Seite des Bösewichts kämpfen können. Es werden sich also maximal 35 Mitspieler gleichzeitig auf den Schlachtfeldern tummeln – viermal mehr als bei **Diablo 2**. Um die weitläufige Welt kennen zu lernen, macht es Sinn, sich schon vorher die Szenarios im Solo-Modus zu verinnerlichen. »Wir wollten keine Zufallskarten«, erklärt Ben Haas. »Die sehen trotz Zufall immer gleich



Wie in **Diablo 2** ersparen **Teleporter** lange Wege.

aus. Unsere Levels sind handgemacht, und erfahrene Spieler profitieren von ihrer Ortskenntnis.« Einen Editor für eigene Welten soll es allerdings erst in einem möglichen Addon zu **Throne of Darkness** geben. **MS**



Im **Formations-Editor** entwerfen Sie bis zu zwölf Kampf-Aufstellungen.

Throne of Darkness

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Click Entert.
Termin: September 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Das Japan-Szenario passt gut zu einem Rollenspiel im Diablo-Stil. Formationen und Charaktervielfalt könnten die Klick-Action taktisch bereichern. In einem Mehrspieler-Modus mit 35 Kämpfern die Balance zu finden dürfte allerdings schwierig werden.«