



GameStar warnt: Suchtgefahr!

Diablo 2

Facts

- 5 Heldentypen
- 4 Akte
- 21 Quests
- 108 Regionen & Dungeonlevels
- ca. 50 Monsterklassen
- ca. 250 Monstertypen
- ca. 40 Spezialmonster
- 95 Unique Items
- 46 Rüstungstypen
- 80 Waffentypen
- 150 Skills

Das Warten hat sich gelohnt: Dreieinhalb Jahre nach Teil 1 veröffentlicht Blizzard das genialste PC-Spiel dieses Sommers, wenn nicht des ganzen Jahres. Allein oder mit Freunden sabotieren Sie ein höllisches Familientreffen – der Fürst des Schreckens will sich mit seinen Brüdern vereinen.



Im vierten Akt heizen unsere beiden Paladine nebst Magierin den Minidämonen ausspeienden **Fleischbestien** mit Flammenbällen und Blitzen ein.

Hunderttausende mutiger Helden haben sich getäuscht: Höllenfürst Diablo hauchte zwar tief unter der Fantasy-Stadt Tristram seinen letzten Atem aus, nicht aber seine Existenz. Seit Anfang 1997 versuchen auf den Battlenet-Servern von Blizzard täglich Zehntausende, den wirklich letzten Streich gegen das Böse zu führen. Doch schon das furiose Finale von **Diablo** gab einen klaren Hinweis, dass all diese Mühen fruchtlos bleiben müssen.

Der einsame Wanderer

Nach Monaten des Schreckens war ein Retter ins belagerte Tristram gekommen, der sich durch 16 unterirdische Stockwerke bis zu Diablo vorkämpfte. Doch im Moment des Sieges erkannte der wackere Streiter, dass er den Unhold nicht auf Dauer vernichten konnte. Deshalb verbannte er ihn in einen Seelenstein, den er sich in die eigene Stirn rammte. Dann zog der Held fort, nach Os-

ten, um Rettung zu finden. Er überquerte das nahe Gebirge und mühte sich durch die Wüste bis zur Hafenstadt Lud Gholein. Dabei rang er verzweifelt mit dem Geist Diablos, der seinen Willen zu brechen drohte.

Wohin er ging, folgte ihm das Böse. Es vertrieb die Hüterinnen des Gebirgspasses aus ihrer Klosterfestung, in der fortan die schreckliche Andariel herrschte. Und als der Wanderer von Lud Gholein aus in See stach, brandeten auch schon die dunklen

Horden an die Stadtmauern. Nun soll er im Dschungel nahe der Siedlung Kurast stecken. Bald wird Diablo seinen Wirt völlig unterworfen haben, und sich dann mit seinen Brüdern vereinen: dem Fürst des Hasses, Mephisto, und dem Todesfürsten Baal.

Held zur rechten Zeit

Was passiert, wenn die drei höllischen Brüder zusammen losschlagen, kann sich jeder Apokalypse-Fan leicht ausmalen. Zum Glück taucht eines Morgens im Flüchtlings-



Ab Seite 75
finden Sie den
Insider-Guide
mit vielen
Detail-Infos



Auf Video-CD:
Multiplayer-Match
mit vier
Helden

Endgegner auf GameStar.de

Wir haben Diablo 2 zu viert getestet und natürlich auch durchgespielt. Um Ihnen aber nicht den Spaß zu verderben, zeigen wir in diesem Heft bewusst keinen der vier Endgegner. Wer Andariel, Duriel, Mephisto und Diablo sehen möchte, kann dies auf unserer Webseite tun:

www.gamestar.de/magazin/d2boss.htm



Viele **Stadtbewohner** vertreiben sich die Zeit mit neckischen Animationen; hier übt die Schmiedin von Lud Gholein mit ihrem Hammer.



Die beeindruckenden, langen Zwischensequenzen sehen Sie nach **Beendigung eines Aktes**; die Bilder hier sind nur ein kleiner Vorgeschmack.

lager der Jägerinnen ein unbedarfter Held auf, der in bester Rollenspiel-Tradition wenig mehr als eine lederne Unterhose und ein Küchenmesser mitführt. Doch da ihm jedes besiegte Monster etwas Erfahrung bringt, ein wenig Gold oder eine Waffe, wird er bald stärker werden.

Sprungangriffe

Sie entscheiden sich zu Beginn von **Diablo 2** für einen von fünf Helden, von denen jeder mehr Vielfalt bietet als alle drei aus Teil 1 zusammen. Der Barbar überrascht seine Gegner mit Sprungangriffen und zwei Waffen gleichzeitig. Die Amazone

setzt auf Behendigkeit und Fernkampf, der Paladin kombiniert Schwertgeschick mit schützenden Auren. Der Totenbeschwörer verflucht seine Gegner und macht Untote zu Gefolgsleuten. Die Zauberin lässt Blitze, Feuer und Eis auf ihre Gegner prasseln. Ihre Wahl beeinflusst das weitere Vorgehen deutlich: Als Barbar können Sie ohne große Überlegung mitten ins Getümmel stürmen, ein Beschwörer sollte seine Skelette und Golems vorschicken.

Spezialisten und Meister

Jeder Heldentyp verfügt über 30 besondere Fertigkeiten

(Zaubersprüche, Flüche, Auren, Kampftechniken). Pro Levelaufstieg dürfen Sie eine um eine Stufe steigern – da bleibt viel Platz zur Spezialisierung. Als Amazone sollten Sie sich zwischen Bogen und Wurfspieß entscheiden: Setzen Sie lieber auf Mehrfachpfeilsalven? Oder vertrauen Sie auf Speere, die mit dem richtigen Skill, auf Kosten der Haltbarkeit, kurzzeitig den dreifachen Schaden anrichten? Nicht zu vergessen die »passiven Skills« wie das automatische Ausweichen. Und dann bleibt immer noch die Frage: Lieber viele Skills ein bisschen beherrschen, oder einige wenige meister-

lich? Mit genügend Upgrades wird nämlich aus einem mickrigen 2-Volt-Lichtstrahl ein gleißender Kettenblitz, der gleich mehrere Bossgegner umwirft. Und ein entsprechend spezialisierter Paladin sticht manisch mit seiner Lanze auf zehn Gegner gleichzeitig ein – mit einem Mausklick.

So komplex die Fertigkeiten, so simpel die Charakterwerte: Stärke und Geschicklichkeit bestimmen die Härte und Treffsicherheit Ihrer Hiebe. Vitalität wirkt sich auf Lebensenergie und Ausdauer (zum Rennen nötig) aus, und »Energie« wird von Zaubersprüchen und aktiven Skills



Bossmonster wie dieser Riesenkäfer werden oft von Dienern bewacht.



Die **NPCs** geben Ihnen Tipps und bedanken sich für gelöste Aufgaben.



Im Dschungel des dritten Akts bekommen wir es mit riesenhaften **Dornenmonstern** und angriffslustigen **Höllenschwärmern** (die roten Schwärme) zu tun.

verbraucht. Pro Beförderung steigern Sie die Werte um insgesamt fünf Punkte.

Vier Akte, vier Endgegner

Sie folgen dem Einsamen Wanderer durch vier Akte bis in die sprichwörtliche Hölle. In jeder Welt starten Sie in einer sicheren Zuflucht samt Händlern, die Ihnen zum vierfachen Einkaufspreis Waffen, Zaubertränke und viele andere Utensilien andrehen. Außerdem können Sie dort einen Söldner anwerben.

Bald erkunden Sie die umliegenden Regionen. In Tempeln oder Höhlen wartet in der hintersten Ecke grundsätzlich eine gut gefüllte Schatzkiste. Von Einwohnern erhalten Sie bald die ersten der insgesamt 21 (oft mehrteiligen) Quests. So sollen Sie die vom Bösen korrumpierte Jägerin Bluttrabe ausschalten, durch ein Steintor nach Tristram reisen oder einen uralten Turm säubern. Später gilt es, eine Belagerung zu brechen oder gar eine Sonnenfinsternis zu beenden.

Am Ende jeder Welt macht sich ein Endgegner mit besonders fiesen Tricks breit – so verschließt einer kurzerhand Ihre Stadtportale, durch die Sie sich in Sicherheit teleportieren könnten. Wer am Schluss Diablo besiegt hat, startet das Spiel im Alptraum-Modus neu, und darf sich nach dessen Bewältigung an der Schwierigkeitsstufe »Hölle« versuchen.

Magic the Gathering

Der Hauptreiz von **Diablo 2** ist die ständige Verbesserung

Ihres Alter Egos – inklusive immer schickerer Ausrüstung. Neuerdings darf jeder Held jedes Objekt benutzen, solange er den richtigen Level, genug Kraft oder ausreichend Geschicklichkeit besitzt. Manche Gerätschaften geben einem Heldentypen exklusive Boni. Jede Waffe und Rüstung existiert in fünf Qualitätsstufen. Außerdem finden Sie »gesockelte« Objekte, die sich mit bis zu drei Edelsteinen (die es wiederum in fünf Stufen gibt) upgraden lassen. Als nächstes kommen



Quests enden oft mit ansehnlichen Effekten. Von links: Höhle erfolgreich gesäubert, Bluttrabe besiegt, Zugang zum Kerker des Hasses geöffnet.



Rechts sehen Sie das Inventar samt Beschreibung eines **Set-Gegenstands**: Wenn wir außer dem Brustpanzer »Isenharts Kiste« noch die drei weiteren Bestandteile von Isenharts Waffen finden, erhalten wir einen speziellen Quartett-Bonus.

die magischen Gegenstände, die ihre Fähigkeiten durch 108 Präfixe und 93 Suffixe andeuten – als Beispiel sei die »Brutale Riesenaxt der Hurligkeit« genannt. Haben wir schon die »seltenen« Objekte oder die Sets erwähnt? Letztere bestehen aus drei bis vier Stücken und geben im Verbund einen besonderen Bonus. Höhepunkt aber sind die 95 »speziellen Gegenstände« (unique items), die im geschlossenen Battlenet auf jedem der weltweit vier Server tatsächlich nur ein einziges Mal zu finden sein sollen. Sie sehen schon: Blizzard hat

so etwas wie ein gigantisches Sammelkarten-Spiel in **Diablo 2** eingebaut.

Monstertöten leicht gemacht

Doch was nützt einem die dreifach gesegnete Kriegskeule mit magischem Megatöt-Turbo, wenn man sie nicht ausprobieren kann? Zu diesem Zweck machen mehr Monster die Levels unsicher als windige Animatoren die Strände von Mallorca. Neben etwa 40 speziellen Gegnern streuen 50 Monsterklassen herum, die meist nochmal in fünf Typen unterteilt sind. So

eignet sich eine »Säbelkatze« eher für Whiskas-Werbepots, während die grafisch sehr ähnliche »Höllenskatze« selbst Siegfried und Roy zum Frühstück verspeist. Einige Gegner haben Spezialattacken drauf – sie werfen mit Zaubersprüchen, erwecken gefallene Kollegen zum Leben, legen Eier oder spucken Mini-Monster aus. Oft treten die Antagonisten in ungesunden Kombinationen auf: Aus der Distanz frieren Magier Sie ein, während langsame Nahkampf-Boliden heranstampfen. Doch Kneifen gilt nicht; ein Klick auf den Gegner, schon hauen Sie zu.

Netterweise dürfen Sie die linke und rechte Maustaste frei mit Angriffstechniken oder Zaubersprüchen belegen. Die Alt-Taste bringt alle herumliegenden Objekte als anklickbare Texte auf den Schirm. Und bei gedrückter linker Maustaste wird der aktuelle Gegner immer wieder attackiert. Für Platz im Inventar sorgen Folianten (nehmen Portal- und Identifikation-Schriftrollen auf) sowie Gürtel, die bis zu 16 Heil- und Manatränke fassen.

Multiplayer für Genießer

Diablo 2 überzeugte uns sowohl im Solo- als auch Multiplayer-Modus. Zwar werden nur im Solospiel die erkundeten Levels beim Beenden abgespeichert. Doch auch im LAN oder Internet herrscht Spielkomfort, dank Quest-Log, Teleportpunkten und Stadtportalen. Bis zu acht Spieler passen in eine Partie und können diese (bis auf den Host) nach Belieben wieder verlassen. Wer mag, bildet eine Party, um Erfahrungspunkte und Goldstücke fair zu teilen – solange der Level-Unterschied nicht zu groß ist. Neutrale und be-

Gunnar Lott



Droge Diablo

Eigentlich sollten Spiele wie Diablo 2 verboten werden! Durch die zahlreichen raffinierten Spiel-Mechanismen

werde ich quasi süchtig gemacht und kann nach kurzer Zeit nicht mehr anders: Ich muß spielen, spielen, spielen. Bis zum nächsten Levelaufstieg, zum nächsten schicken Gegenstand, zur nächsten Welt treibe ich meine Amazone.

Irgendwann, nach rauschhaften Tagen, stehe ich dann vor Diablo selbst. Und weiß gar nicht mehr, wie ich dahin gekommen bin. Ich weiß nur noch eins: Ich muß ihn besiegen und danach nochmal anfangen. Diesmal mit dem Totenbeschwörer. Und dann mit dem Barbar. Und dann vielleicht nochmal...

freundete Helden kriegen kein »friendly fire« ab, so dass Sie nach Herzenslust mit Flammenwänden, Meteoritenhageln und Pfeil-Salven hantieren können. Anders sieht es aus, wenn Sie einem



Im Kampf gegen den Zwischengegner **Izual** arbeiten Zauberin Markusia (links) und Paladin Joerg (unten) eng zusammen.



Da unser Paladin den 27. Level erreicht hat, darf er links fünf Punkte auf die vier **Charakterwerte** verteilen und rechts einen seiner insgesamt 30 **Skills** steigern.

Markus Schwerdtel



Vom Teufel geritten

Nach Diablo hatte ich mir geschworen, nie wieder so viel Zeit mit einem einzigen Spiel zu verbringen. Wie

konnte ich dem Totklicken von Monstern und dem Raffen von Gegenständen nur so viel meiner kostbaren Freizeit widmen? Diablo 2 hat all meine guten Vorsätze einfach über den Haufen geworfen. Sofort gewinnt meine Krämerseele wieder Oberhand, und ich kämpfe mich auf der Suche nach Edelsteinen und anderem Tand geduldig durch die Gegnerrmassen.

Das Spiel schafft es, mich stundenlang mit immer neuen kleinen Belohnungen bei der Stange zu halten. Schade, dass an der Technik in den letzten drei Jahren nicht sonderlich gefeilt wurde, die niedrige Auflösung schadet der Atmosphäre. Doch offensichtlich wurde die lange Entwicklungszeit genutzt, um die Spielmechanik perfekt auszubalancieren. Recht so!

Spieler die Feindschaft erklären. Das geht nur von einer Stadt aus, und nur, wenn der Kontrahent mindestens Level 9 hat. Wer den Kampf nicht will, flieht nun in eine Ortschaft, in einen anderen Akt oder gleich aus dem Spiel. Oder er lässt sich auf das Duell ein, bei dem es etwas Gold und Erfahrung, vor allem aber ein beschriftetes »Ohr« (Name des Besiegten, Heldentyp, Level) als Trophäe zu gewinnen gibt.

Leben nach dem Tod in Diablo

Der Bildschirmtod erweist sich als nicht allzu schlimm: Sie verlieren levelabhängig maximal 20 Prozent Ihres Goldes und müssen Ihre Leiche suchen gehen. Wenn Sie dazu keine Lust haben, taucht sie beim nächsten Spielstart automatisch neben Ihnen auf – allerdings



Spieler-Duell: Paladin Joerg schaut zu, wie sich Zauberin Markusia (links) die Amazone Gunnarine (rechts) per Feuerball vornimmt.

fehlt dann zusätzlich alle Knete, die Sie beim Ableben mit sich trugen. Wer jedoch ein ganz harter Bursche ist, tickert bei der Auswahl seines Helden das Kästchen »Profi« an. Fortan gilt eine simple Regel: einmal tot, immer tot. Wer es in diesem Hardcore-Modus schafft, in den weltweiten Battlenet-Li-

gen ganz oben zu landen, darf stolz auf sich sein. Apropos: Nur das »geschlossene Battlenet« ist das wahre – dort werden alle Charakterdaten manipulationsgesichert auf dem Server gespeichert. Im lokalen Netzwerk oder »offenen Battlenet« können Sie auch Solomodus-Helden zum Einsatz bringen, die

Technik-Check

Die geringe Auflösung von 640x480 bedeutet bei Diablo 2 leider nicht, dass Sie auch mit ganz alten Rechnern auf Monsterjagd gehen können. Besonders in Sachen RAM ist das Spiel anspruchsvoll.

RAM/Festplatte

Mindestens 64 MByte sollten in Ihrem PC stecken. Blizzard nennt zwar 32 MByte als Minimum, doch dann ruckelt's bei jedem neuen Gegnertyp, und ganz besonders bei den Endkämpfen. Wir empfehlen mindestens 128 MByte RAM. Wenn Sie beabsichtigen, LAN-Partien zu hosten, sollten es 256 MByte sein. Auf der Festplatte macht sich Diablo 2 mit über einem GByte in der Vollinstallation ziemlich breit, dafür brauchen Sie nicht mit den drei CDs zu jonglieren.

Tipps & Tuning

Auf schwächeren Rechnern sollten Sie alle Grafikoptionen ausschalten, die sich sowieso nur maßvoll auswirken: Mit 3D-Karte können Sie die »Perspektive« einschalten; dann wird das Spielfeld etwas nach hinten gekippt, und große Objekte am Kartenrand (etwa Bäume) scrollen in einem anderen Tempo an Ihrer Nase vorbei (Parallax-Scrolling). Es ist egal, ob Sie eine Voodoo 1 oder eine Geforce 2 benutzen – beide verschönern die Lichteffekte etwas. Aber auch ohne 3D-Karte leidet der Spielspaß nicht. Besitzer von TNT- oder Geforce-Karten sollten unbedingt die neuesten Treiber installieren, sonst gibt es kein Bild oder nur Pixelsalat. **MS**

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	Riva TNT	Riva TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/200	32 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	□
	64 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	□
PII/300	64 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■
	128 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/550	128 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■
	256 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/800	128 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■
	256 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■
□ nicht möglich bzw. unspielbar langsam		■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß	■ mäßig ruckelnd, noch spielbar	■ flüssiges Spielen möglich					



Oben sind **Perspektive** (Palisade wirkt größer) und eine 3D-Karte aktiv, unten der reine **2D-Modus**. Die besseren Lichteffekte machen sich nur bei vielen Effekten gleichzeitig richtig bemerkbar.



Bei solchen **Lichtorgien** lohnen sich 3D-Karten – wobei eine Voodoo 1 einer Geforce 2 in nichts nachsteht.

sich relativ einfach manipulieren lassen (etwa durch Kopieren des Spielstands).

Spielerisch hui, technisch...

Die Grafik ist trotz veralteter 640x480-Auflösung gut – dafür sorgen schöne Wandtex- turen, nette Beleuchtung und Bildschirm-sprengende Zau- bersprüche. Die Figuren sind gut animiert und zeigen auf einen Blick, wie sie bewaffnet sind. Schön auch der Tag- Nacht-Wechsel und spora-

disch auftretende Regenfälle. Zudem sind uns während der Testphase keine Bugs aufgefallen. Doch das Spiel hat offensichtlich Probleme mit der RAM-Verwaltung, auch auf schnelleren Rech- nern gibt's kurze Ruckelpha- sen. Die Engine wirkt veraltet, darüber täuscht auch der atmosphärische Sound nicht hinweg. Erste Sahne sind hingegen die fünf langen Be- lohnungsfilm – sie schlagen so ziemlich alles, was es je- mals an Cutscenes gab.

Addon fest geplant

Bereits jetzt hat Blizzard eine Erweiterungs-CD geplant. Darin wird es gegen den mächtigsten der drei Höllen- brüder gehen: Baal. Sie wer- den das Addon nur spielen können, nachdem Sie Diablo besiegt haben. Dann dürfen Sie von der Dschungelstadt Kurast aus nach Norden se- geln, wo ein fünfter, großer Akt mit neuen Monstern und vermutlich zwei zusätzlichen Filmsequenzen wartet. **LA**

Jörg Langer



Einsamer Herrscher

Diablo 2 konkurriert weder mit Ultima 9 (dem besten Rollen- spiel für Parallelwelt- Fans) noch mit Baldur's

Gate (der Nr. 1 für Numbercrunchers). Es herrscht vielmehr einsam über die Action- Rollenspiele, von Darkstone bis Vampire. Und es dürfte das beste Online-Spiel über- haupt sein. Des erschreckend simplen Prinzips können sich nur tiefrationale Naturen erwehren. Die Monster scheinen immer ein wenig zu stark zu sein. Doch dann bekomme ich eine neue Waffe oder einen besseren Zauberspruch, und plötz- lich bin ich klar überlegen. Wenig später liegen wieder die Übelwichte vorn – eine Endlos-Spirale, die bis zur totalen Schlaf- Verweigerung beim Spieler reichen kann...

Langzeitspaß dank Sammelwut

Bei der Technik muss ich Blizzard sowohl loben (keine Bugs) als auch tadeln – die Mindestauflösung 640x480 lässt sich nur damit erklären, dass die kalifornischen Schnarchnasen seit vier Jahren dieselbe Engine benutzen. Aber diesem Lapsus steht so viel Positives gegenüber, dass der Platz kaum reicht: vielfältige Heldentypen, Myriaden von Gegenständen, ernst zu ne- mende Gegner, gut designte Quests, abwechslungsreiche Grafik, funktionieren- des Skillssystem, fantastische Videos – und ein perfekter Multiplayer-Modus mit Lang- zeitspaß-Garantie. Wer Computerspiele mag, wird Diablo 2 innig lieben!



Im Escher-Dungeon, den Sie im zweiten Akt durchforsten werden, kommt der mächtig-prächtige **Eishagel**-Zauberspruch (Blizzard) so richtig zur Geltung.

Diablo 2

Genre: Action-Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortg., Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 8 (LAN, www)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Blizzard
Festplatte: ca. 500 bis 1.200 MByte
Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ☒ Voodoo 1 ☒ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/200 64 MByte RAM, 12fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD	Pentium II/600 256 MByte RAM, 48fach CD 3D-Karte

Grafik	<div></div>	Gut
Sound	<div></div>	Sehr gut
Bedienung	<div></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div></div>	Sehr gut

Extrem motivierendes Klick-and-kill-Spiel.

