

Vorabtest der Battlenet-Beta

Diablo 2



Wir haben uns mit der geheimen Beta-Version von Diablo 2 etliche Nächte um die Ohren geschlagen, dabei alle fünf Helden intensiv kennen gelernt und harte Fakten über das Spiel gesammelt. Ist Diablo 2 so gut wie erwartet? Lesen Sie selbst...

Facts

- 5 Charaktere
- 4 Spielwelten
- 150 Skills
- 24 Quests

Inhalt

Vorabtest	62
Battlenet-Ratgeber	68
Fünf gegen Diablo	70



Die Endgegnerin des ersten Akts: Höllenfürstin Andariel und ihre Monsterbrut werden von unserer Amazone mit schlagkräftigen Explosionspfeilen beschossen.

Selten wurde eine Postsendung in der GameStar-Redaktion so sehnsüchtig erwartet wie diese: Kaum waren die CDs mit der offiziellen Beta-Version von **Diablo 2** eingetroffen, schon saßen zwei Redakteure bei der Installation und kauten vor Spannung an den Nägeln. Kein Wunder: Zum ersten Mal durften einige Ausgewählte den kompletten ersten Akt des Action-Rollenspiels rauf- und runterspielen. Und zwar in der geheimen »Closed Beta«-Version, die trotz über 130.000 Bewerbungen gerade mal an 1.000 US-Spieler und ein paar Hundert Journalisten vergeben wurde. Wir waren für Sie dabei und haben das Spiel im wochenlangen Intensivtest unter die Lupe genommen.

Schatzjäger

Kaum ein Endgegner dürfte jemals so viele Tode gestorben sein wie der Höllenfürst Diablo. Im gleichnamigen Action-Rollenspiel stürmten seit Anfang 1997 Millionen Spieler seine Katakomben, um ihn am Ende von 16 zufallsgenerierten Dungeonlevels zu besiegen. Als Krieger, Diebin oder Zauberer schlug man sich durch Heerscharen immer kräftigerer Monster. Die Menge der Gegner wurde noch übertroffen von der Masse an Waffen, Schätzen und Zaubern, die Ihr Charakter aufstöberte. In Teil 2 wird der Bösewicht Diablo noch öfter das Zeitliche segnen – er ist nämlich zurückgekehrt, um seine dämonischen Brüder

zu befreien. Als tapferer Held ziehen Sie ihm durch vier Landstriche hinterher und vertreiben nebenbei ganze Horden lästiger Höllenbrut.

Fünf Freunde

Die drei Charakterklassen aus dem ersten **Diablo** haben

sich in den verdienten Ruhestand verabschiedet, dafür dürfen sich fünf neue Fachkräfte ihre Sporen verdienen. Der Barbar ist ein kräftiger Nahkampf-Spezialist, der Paladin kann mit dem Schwert ebenso gut umgehen wie mit Zaubersprüchen. Die Ama-



Auf Demo-CD:
Video-Specials
• Multiplayer-Match
• Die Helden



Vorab Diablo 2 spielen!

GameStar verlost drei Diablo-2-Wochenenden am 27. und 28. Mai in München – Unterkunft und Anreise inklusive. Vor Ort in der GameStar-Redaktion dürfen die drei glücklichen Gewinner die aktuellste Version von Diablo 2 bis zum Umfallen austesten. Wenn Sie teilnehmen wollen, dann schicken Sie eine frankierte Postkarte mit dem Stichwort »GameStar-

Event: Diablo 2« an die folgende Adresse:

**IDG Verlag
Redaktion GameStar
Postfach 40 14 29
80714 München**

Einsendeschluss
ist der 12. Mai 2000.

Wir drücken Ihnen die Daumen!

Jörg Langer

Spiel-Trieb
in Rein-
kultur

Schon seltsam, wie sich vieles wiederholt. Nach zwei Jahren StarCraft-

Hype zweifelte ich daran, ob das Spiel wirklich so gut wird. Dann kam es, sah veraltet aus – und sahnte satte 90 Spielspaßprozent ab. Nach drei Jahren Diablo-2-Herbeigesehne fragte ich mich kürzlich wieder: wieso eigentlich? Und dann kommt die Betaversion, sieht arg veraltet aus, macht aber auf Anhieb höllischen Spaß.

Das Fiese an Diablo 2 ist, dass es gar nicht erst versucht, seine simple Regelmechanik zu verstecken. Es geht um nichts anderes, als seinen Charakter hochzutunen, damit er immer coolere Waffen benutzen kann. Doch mit Quests, Skills und großer Spielwelt schafft es Blizzard, dass man trotzdem bei der Stange bleibt. Allein schon der Erfahrungsbalken wirkt Wunder: Nur noch 100 Monster killen, dann bin ich auf Stufe 20...



Das **Interface** im Überblick: Die rote Kugel (1) zeigt die Lebensenergie, Blau (2) ist der Manavorrat. Die beiden Angriffssicons (3) stehen für Primär- und Sekundärangriff (hier ein Barbaren-Kriegsschrei). Der Erfahrungsbalken (4) mißt den Abstand bis zum nächsten Levelaufstieg, die Energieleiste (5) verbraucht sich durch Sprints. Die Gürtelfächer (6) klappen nach oben auf, wenn Sie mit der Maus darüberfahren. In den Fenstern links oben (7) sehen Sie Ihre Begleiter und deren Zustand.

zone schwört als Fernkämpferin auf Bögen und Speere. Zur zaubernden Zunft gehören die spruchgewaltige Magierin und ihr dunkler Gegenspieler, der von Skeletten begleitete Totenbeschwörer. Die Grenzen zwischen den Klassen sind längst nicht mehr so streng gezogen wie in **Diablo**. So können prinzipiell alle Helden jede Waffe

benutzen, so lange sie genügend hohe Grundwerte besitzen. Deren gibt es wieder vier: Kraft bestimmt den Schaden beim Zuhauen, Geschicklichkeit die Treffsicherheit und das Ausweichvermögen bei gegnerischen Attacken. Lebens- und Manapunkte werden von der Vitalität beziehungsweise dem Magiewert bestimmt. Bei jedem Le-

velanstieg dürfen Sie fünf Punkte auf die Grundwerte verteilen. Wie lange Sie noch bis zur nächsten Beförderung benötigen, zeigt jetzt ein praktischer Balken direkt in der Menüleiste.

Helden-Abendschule

Weil auch im Helden-Metier zunehmend Spezialisierung gefragt ist, eignen sich die

Spielfiguren ständig neue Fähigkeiten an. Die gibt's in zwei Varianten. Den größten Teil stellen die aktiven Skills, die Sie wie den Standardangriff per Mausklick aktivieren. Dazu gehören die Zauber der Magierin oder aufgeladene Feuer- und Eispeile der Amazone. Die meisten dieser Spezialattacken schlucken pro Benutzung ein paar Punkte

Vorschau: Die Akte 2 bis 4 der Verkaufsversion

Akt 2: Die Wüste



Auch Helden kann ein bisschen Sonne auf die blasse Haut nicht schaden – wie wär's mit einem Trip in die Wüste? Am größten Strand der Welt gibt's zwar kein Meer, dafür aber jede Menge ägyptischer Katakomben.

Akt 3: Der Sumpf



Kurieren Sie Ihre Blessuren aus den vielen Kämpfen doch im malerischen Sumpfbad. Gepflegte Stegssysteme laden zu Erkundungstouren ein, die antiken Tempel im nahen Dschungel sind eine Besichtigung wert.

Akt 4: Der Vulkan



Das Schmuckstück zum Abschluß: Sie dürfen den Vorhof der Hölle in Augenschein nehmen! Rußige Felsformationen und monumentale Lavaströme bilden ein Panorama, das Sie so schnell nicht vergessen werden.

Diablo 1 vs. Diablo 2

Schwäche von Diablo 1

Die Helden steigern nur die vier Grundwerte.

Es gibt nur einige wenige, sehr lineare Aufträge.

Die Zufalls-Dungeons wirken leicht austauschbar.

Zu wenig brauchbare Gegenstände bei Händlern.

Statt neuer Gegner oft umgefärbte Widersacher.

Tränke und Gold verstopfen Inventarsplätze.

Der Lichtradius ist nur nach Kacheln abgestuft.

So macht's Diablo 2

Das neue Skillsystem erlaubt Spezialisierung.

Mehrteilige Missionen treiben die Geschichte voran.

Wichtige Orte haben ein vorgegebenes Layout.

Läden haben mehr Ware und eine bessere Auswahl.

Trotz gestiegener Vielfalt oft gleiche Feindtypen.

Extra Goldbörse; Pfeile, Scrolls & Tränke stapelbar.

Die Beleuchtung der Welt ist weich und stufenlos.

aus Ihrem Manavorrat; ist der erschöpft, bleibt nur der Griff zur Standardwaffe. Die passiven Talente sind dagegen kostenfrei und entfalten ihre Wirkung automatisch. Die Amazone weicht zum Beispiel mit einer gewissen Chance Angriffen aus, der Barbar verbessert nach und nach seine Waffenfähigkeiten und richtet dadurch besonders viel Schaden an.

Talente aufpumpen

Jeder Charakter kann sich in drei Gebieten spezialisieren. Bei der Magierin sind das die drei Elemente Eis, Feuer und Luft, beim Paladin Kampftaktiken sowie offensive und de-

fensive Auren. In jeder Disziplin stehen zehn Skills zur Auswahl; insgesamt bietet **Diablo 2** also 150 verschiedene Fähigkeiten. Jedes Mal, wenn Sie um einen Level aufsteigen, dürfen Sie einen Punkt zum Erlernen von Talenten ausgeben. Nicht alle sind sofort verfügbar; stärkere Skills können Sie erst ab Level 6 bis 30 erlernen. Sie müssen sich mit Ihrem Punkt nicht unbedingt neue Begabungen aneignen; stattdessen können Sie gelernte Geschicke verbessern. Ein Beschwörer etwa kann immer mehr Skelette kontrollieren, Angriffe richten mehr Schaden an. Theoretisch lässt sich jeder Skill

bis zu neunmal steigern, der Leistungsgewinn wird aber nach und nach schwächer.

Spielgeld

Was im ersten **Diablo** die Stadt Tristram war, ist im ersten Akt des Nachfolgers das Rogue Encampment: Ein sicheres Basislager, wo Sie in Ruhe handeln und plaudern können. Die drei lokalen Händler haben deutlich mehr Gegenstände im Angebot als der selige Griswold aus Teil 1. Neben Waffen und Rüstungen können Sie magische (und deshalb besonders teure) Gegenstände erwerben. Nervenstarke Spieler dürfen ihr Geld auch beim sogenannten »Gamble« auf Spiel setzen: Sie kaufen eine magische Waffe zu einem Durchschnittspreis, etwa einen Ring für 10.000 Goldstücke. Der Haken: Das gute Stück ist noch nicht identifiziert. Nach dem Kauf kann sich die Preziose dann als läppischer Stärke+1-Ring erweisen, mit etwas Glück aber auch als seltenes Magie-Kleinod vom Typus »Alle Grundwerte steigen«. Von den Personen im Lager erhalten Sie außerdem Aufträge, die Sie nach und nach abar-

beiten müssen. Zufalls-Quests gibt es nicht mehr; in jedem Abschnitt sind sechs vorgegebene Missionen zu lösen, manche davon aber mit einigen Teilaufgaben.

Karten-Baukasten

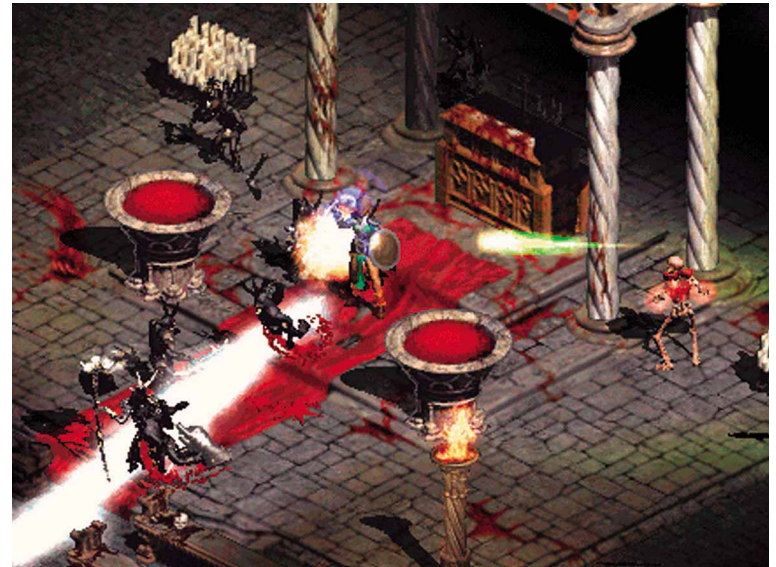
Wenn Sie für den Kampf gerüstet sind, geht's auf Er-

Modenschau

Der Paladin präsentiert modische Outfits: verschiedene Rüstungen, Helme, Waffen und Schilde sehen Sie direkt an der Spielfigur.



Links sehen Sie das Fenster für die **Charakterwerte** und Resistenzen, rechts das **Inventar** und die gesammelte Ausrüstung des Helden.



Der **unheilige Schrein** in der verlassenen Kathedrale wird von Gegnern belagert.



Dieser Anführer verteidigt sich mit **Elektromagie**.



Unsere Skelette zerstören zwei **Monsterhorte**.

kundungsreise. Akt 1 führt Sie in eine grüne Außenwelt mit saftigen Wiesen, in kühle Höhlen und ein verfallenes Kloster. Die weiteren Akte werden Sie in neue Städte, die Wüste, einen Sumpf und schließlich eine raue Vulkanlandschaft führen. Die meisten Gegenden erstellt das Programm nach dem Zufallsprinzip. Sie erforschen also nie zweimal die gleiche Landschaft. Zwischen den

Sektoren der Karte oder den Dungeonlevels wechseln Sie stufenlos – lange Ladezeiten wie beim Vorgänger entfallen komplett. Die idyllischen Landstriche sind vollgestopft mit Monstern. Die fackeln nicht lange, sondern springen Ihnen sofort an die Kehle. Eher harmlose Stachelratten und Skelette werden nach und nach von Yetis, Bogenschützen und untoten Magiern abgelöst. Die Taktiken der Unholde kennen **Diablo**-Veteranen noch aus dem Effeff: Schützen versuchen Distanz zu halten, feige Kobolde laufen kurz weg, wenn einer ihrer Kameraden erwischt wurde.

Intuitive Steuerung

Die Bedienung ist denkbar einfach: Nach einem Linksklick auf die Landschaft bewegt sich Ihr Held dorthin, ein Klick auf ein Monster löst einen Angriff aus. Beide Maustasten dürfen Sie frei belegen; mit einem Rechtsklick aktivieren Sie aber in der Regel die gelernten Skills. Um zwischen denen schnell zu wechseln, können Sie die F-Tasten als Kürzel zuweisen. Die Klickorgien aus **Diablo** hat Blizzard glücklicherweise entschärft: Wenn Sie

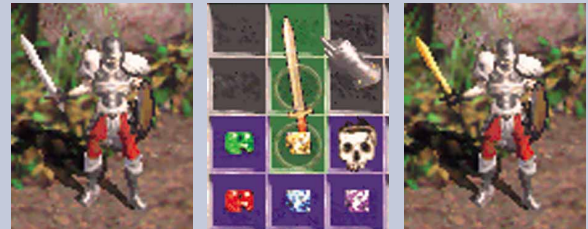


Teamwork im Battlenet: Die Amazone behackt unten einen Geist und einen Teufel mit ihren Pfeilen, während oben die Magierin nahende Biester mit einem Feuerstrahl abwehrt.

Gegenstände im Eigenbau

»Socketed Items« haben Schächte für magische Edelsteine – damit können Sie Ihre Ausrüstung selbst verbessern. So funktioniert der Gegenstands-Baukasten:

- Nur manche Waffen, Schilde und Helme haben Sockets. Sie besitzen mindestens einen, höchstens drei Steckplätze.
- Die Sockets werden mit Edelsteinen gefüllt. Die gibt's in Rot (steht für Feuer), Blau (Eis), Gelb (Blitz), Grün (Gift), Violett (Werte) und Weiß (Leben). Totenköpfe stehen für Tod.
- Jeden Edelstein gibt es in fünf Qualitätsstufen. Je besser der Zustand, desto höhere Boni bringt der Stein.
- Je nachdem, in welchen Gegenstand Sie den Stein stecken, verbessert er andere Dinge. Ein Chipped Ruby steigert im Schild die Feuerresistenz um 10 Prozent, verursacht in der Waffe 2 bis 4 Punkte Feuerschaden und verleiht im Helm 7 zusätzliche Lebenspunkte für Ihren Helden.



Nach dem **Stein-Einbau** leuchtet das Schwert in magischem Gelb.

die Maustaste gedrückt halten, schlägt Ihr Held konstant auf den Gegner ein. Äußerst praktisch ist auch die Gegenstands-Anzeige. Nach Druck der Alt-Taste werden alle herumliegenden Objekte mit Namen eingeblendet. Mit der Strg-Taste lassen Sie Ihren Charakter sprinten. Das verbraucht allerdings Energie, die sich im Stehen langsam wieder regeneriert.

Sammeltrieb

Auch in **Diablo 2** dreht sich wieder al-

les um die Hatz nach möglichst wertvollen Gegenständen; je tiefer Sie in die Spielwelt vorstoßen, desto mächtigere Ausrüstung fällt Ihnen in die Hände. Die Helden haben ihre Garderobe mittlerweile erweitert. Jetzt schlüpfen sie auch in Schuhe, schnallen sich Gürtel um und ziehen Handschuhe über. Die

angelegte Ausrüstung erkennen Sie sofort an Ihrer Spielfigur: Unterschiedliche Rüstungen, Waffen und Helme verändern das Erscheinungs-



Manche **Häuser** können Sie jetzt auch betreten. Durch Drücken der Alt-Taste sehen Sie alle nahen Gegenstände.

bild der Helden. Weit begehrter als Standardwaffen sind verzauberte Objekte. Während ein normaler Zweihänder die üblichen sechs bis 16 Schadenspunkte anrichtet, schlägt ein »Deadly Two-Handed Sword of the Bear« mit zwei Punkten mehr zu und wirft den Gegner außerdem noch zurück. Viel seltener stolpern

Christian Schmidt



Alte Liebe neu belebt

Was habe ich mir mit Diablo 1 Tage und Nächte um die Ohren geschlagen! Sowa passiert mir nicht wieder,

dachte ich. Weit gefehlt – kaum war Diablo 2 eingetroffen, war's mit der Nachtruhe vorbei. Blizzards neues Baby entpuppt sich als echter Seelenfänger. Dabei tun Sie eigentlich wieder nichts anderes, als Monster zu plätten und Gegenstände zu sammeln. Wenn Ihnen das schon in Teil 1 nicht gefallen hat, dann ist auch der Nachfolger nicht Ihr Ding. Aber Blizzard hat das Spielsystem an genau den richtigen Ecken verbessert. Das neue Skill-System schraubt die Motivation ordentlich nach oben, die Bedienung geht noch komfortabler von der Hand, insgesamt gibt's noch viel mehr zu entdecken.

Technik-Schwäche

Trotzdem bin ich nicht ganz zufrieden: Mich stört die unzeitgemäße Technik so sehr, dass mein Spielspaß leicht darunter leidet. Weil die Landschaften zu öde aussehen, fühle ich mich nie richtig »vor Ort«. Zugegeben, die Monster-Animationen sind schick – aber das waren sie auch schon im ersten Diablo. Angeblich will Blizzard, dass Diablo 2 auch noch auf langsamen Rechnern läuft; löblich, aber die Konkurrenten Nox und Darkstone finde ich einen Tick schöner. Das war's dann aber schon wieder mit der Kritik. Diablo-Fans dürfen sich schon mal die Hände reiben: Das überlange Warten lohnt sich offensichtlich.

Sie über Rare (seltene) und Unique (einzigartige) Items, die ganz spezielle Fähigkeiten besitzen. Und dann gibt's da noch die Sammel-Gegen-



Per **Kriegsschrei** verscheucht der Barbar Feinde.



Eines der **Rätsel**: Wenn Sie die Steine in der eingezeichneten Reihenfolge aktivieren, öffnet sich ein Portal.



stände: Wenn Sie etwa den Todesgürtel, Todespanzer und Todeshelm zusammen tragen, erhalten Sie einen besonderen Kombi-Bonus.

Ordnung siegt

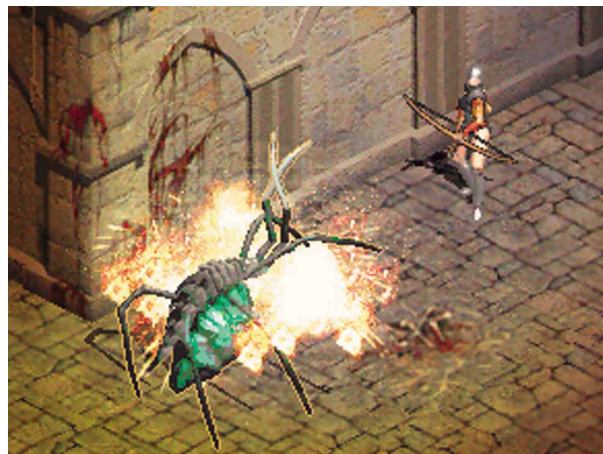
Bei all dem Kram, den Sie auf dem Schlachtfeld finden, ist Ordnung halten gar nicht so einfach. Zum Glück ist das Inventar vorbildlich zu bedienen. Kleine Objekte wie Tränke belegen eines, große Bögen oder Schilde bis zu acht der 40 Felder Ihres Rucksacks. Gold müssen Sie nun nicht mehr in Stapeln mit sich herumtragen – die Münzen wandern automatisch in einen separaten Geldbeutel. Tränke und Spruchrollen können Sie auch im Gürtel ablegen; dort lassen sie sich über die Tasten 1 bis 4 bequem aufrufen. Aus den vier Gürtelfächern werden im Lauf des Spiels bis zu 16, wenn Sie bessere Lederriemen umschnallen. Sobald Sie einen Trank verbrauchen, füllt der nächste die Lücke, sodass Sie im Gefecht nicht im Inventar kramen müssen.

Grobe Grafik

Diablo 2 ist seit fast drei Jahren in der Entwicklung, das sieht man der Grafik denn auch an. Größtes Manko ist im Moment die grobe Auflösung von 640x480; laut Blizzard sollen im fertigen Spiel aber auch 800x600 und vielleicht sogar 1024x768 möglich sein (wobei alle Grafiken dadurch klei-

ner dargestellt werden dürfen, nicht detaillierter). Die weitläufige Außenwelt im ersten Akt wirkt etwas leer, die verwinkelten Höhlen sind denen aus dem Vorgänger sehr ähnlich. Die Grafik ist nicht mehr starr zweidimensional, sondern wird leicht skaliert; das heißt, dass ferne Objekte kleiner dargestellt werden als

solche nahe am Betrachter. Alle Gegner sind Renderfiguren und sehr abwechslungsreich animiert. Besitzer einer 3D-Karte kommen in den Genuss farbiger Lichter und geringfügig poppigerer Zauberspracheffekte. Die dezent-düstere Musik orientiert sich stark an **Diablo 1** und sorgt für wohlige Schauer. **CS**



Die **Riesenspinnen** fliehen, wenn sie zu viel Schaden genommen haben.

Diablo 2 (Battlenet-Beta)

Genre:	Action-Rollenspiel	Preis:	steht noch nicht fest
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Blizzard
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 350 MByte
Multiplayer:	2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	steht noch nicht fest
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> </div>		
	<div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/400 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend	Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Beta-Version zugrunde liegt.
Sound	Gut	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Noch nicht bewertbar	
Multiplayer	Sehr gut	

Genial-simple Monsterhatz mit unverwütllichem Spielspaß.

Die 10 wichtigsten Multiplayer-Facts zu Diablo 2

Battlenet-Ratgeber

Von Rangliste bis Playerkiller: Was Sie über Internet-Partien wissen müssen.

1. Wie kann ich Diablo 2 im Internet spielen?

Über das Battlenet, Blizzards eigenes Internetangebot. Im speziellen **Diablo 2**-Forum treffen Sie sich mit Spielern aus aller Welt, stellen Gruppen zusammen und öffnen Spiele. Bis zu acht Personen können gleichzeitig an einer Partie teilnehmen. Sehr erfreulich: Das Battlenet ist kostenlos.

2. Wird es einen deutschen Server geben?

Zur Veröffentlichung von **Diablo 2** soll ein europäischer Server stehen, der sich in Deutsch, Englisch und Französisch präsentieren wird. Neben dem Euro-Battlenet will Blizzard zwei Server in den USA (Ost und West) und einen in Südostasien betreiben.

3. Ist das Tempo höher als bei Diablo 1?

Ja. In **Diablo 1** wurden die Spieldaten noch wie im Netzwerk zwischen den Rechnern der User hin- und hergeschickt. Der Spieler mit dem langsamsten Modem konnte so die Geschwindigkeit einer ganzen Partie die Knie zwingen. **Diablo 2**-Matches werden direkt auf Blizzards Battlenet-Servern geöffnet und verwaltet, der Datenaustausch läuft zentral – so sind Sie nur noch von der Leistung Ihrer eigenen Internetverbindung abhängig.

4. Wird es eine Diablo-2-Rangliste geben?

Sogar zwei: Standard- und Hardcore-Rangliste. Die Tabellen sind im Moment noch nach Erfahrungspunkten geordnet, später soll es eine komplexere Formel geben. In den Standard-Rängen tummeln sich Helden aus dem normalen Spiel, für die Hardcore-Liste benötigen Sie einen speziellen Charakter.

5. Was ist der Hardcore-Modus?

Sobald Sie **Diablo 2** das erste Mal durchgespielt haben, dürfen Sie einen Hardcore-Helden erschaffen. Der schlägt sich ganz normal, mit einer Ausnahme: Er hat nur ein Leben. Sobald er das erste Mal stirbt, ist das Spiel vorbei. Hardcore-Helden werden nach siegreichen Kämpfen gegen die Endgegner mit speziellen Adelstiteln belohnt (etwa »Count Christian«).

6. Was tut Blizzard gegen Playerkiller?

Das Töten anderer Spieler ist ganz offiziell erlaubt, ein paar sinnvolle Einschränkungen sorgen aber für Fairness. Normalerweise können Sie Mitspieler nach wie vor nicht direkt verwunden. Solange Sie im Basislager sind, dürfen Sie anderen Helden aber per Icon die Feindschaft erklären. Der Herausgeforderte erhält eine Warnung, ab dann können Sie sich gegenseitig verletzen. Wenn Sie nicht kämpfen wollen, hilft die Flucht ins Basislager – hier sind keine Angriffe möglich. Oder Sie stellen sich dem Duell und messen Ihre Fähigkeiten.



Battlenet-Duo: Barbar (links) und Totenbeschwörer, der eine **Privatarmee** aus drei Skeletten, zwei Skelett-Magiern, einem Golem und einer Diebin befehligt.

7. Was passiert bei Verbindungsabbruch?

Ihr Charakter geht nicht verloren – der ist auf den Battlenet-Servern gespeichert. Ihr Battlenet-Spiel bleibt für zehn Minuten bestehen, auch wenn sich niemand mehr darin befindet. So lange haben Sie Zeit, um wieder beizutreten. Wenn Sie gestorben sein sollten, taucht Ihr Leichnam samt Ausrüstung in der nächsten Partie auf, bis Sie die Gegenstände wieder einsacken.

8. Wird man cheaten können?

Vermutlich nicht. Blizzard hat aus dem Fehlern von **Diablo 1** gelernt, in dem reihenweise hochgepuschte Helden den ehrlichen Spielern die Show stahlen. Die Daten für jeden Charakter werden nicht mehr auf der heimischen Festplatte gespeichert, wo versierte Mogler daran herumspielen könnten; statt dessen existieren die Informationen nur auf Blizzards Battlenet-Servern. Und sind dort hoffentlich vor Zugriffen sicher.

9. Gibt es die versprochenen Gilden?

Nein. Ursprünglich war für **Diablo 2** ein Gildensystem geplant, in dem sich Spieler organisieren und Tauschgeschäfte abwickeln können. Als Grund für den Verzicht gibt Blizzard an, dass das Einrichten und Testen den Erscheinungstermin von **Diablo 2** noch weiter hinausgeschoben hätte. Die Gilden sollen eventuell über einen Patch nachgeliefert werden.

10. Wie kann ich dann Objekte tauschen?

Das geht jetzt schon in jeder offenen Partie. Zwei Spieler ziehen Gegenstände oder Gold aus ihrem Inventar in ein Tauschfenster und feilschen per Chat miteinander. Bis zum Erscheinen von **Diablo 2** will Blizzard das Handeln aber auch außerhalb von Spielen ermöglichen. Käufer und Verkäufer sollen dann im eigenen Chatkanal tauschen können. **CS**

Die Stärken der Diablo-Helden

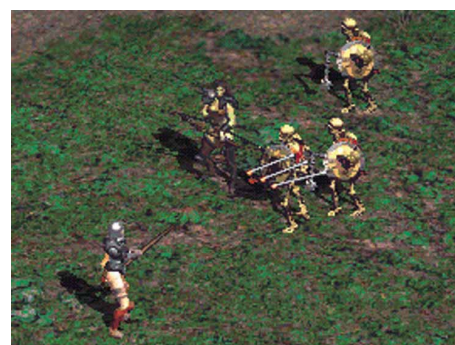
Fünf gegen Diablo

Höllenfürst Diablo ist ein harter Bursche, seine Verfolger sind aber auch nicht von Pappe. Wir erklären Ihnen die Unterschiede zwischen den fünf Helden und verraten die besten Multiplayer-Duos.

Die Amazone

Liebingswaffen	Skill-Disziplinen	Beste Skills
Bogen, Armbrust, Speer, Wurfspeer	Speer, Bogen, Passiv/Magie	Pierce (ein Pfeil trifft mehrere Gegner), Zeus Bolt (Blitzschlag)

Die zähe Kämpferin ist der beste Allrounder im Spiel: Sie schlägt sich im Nahkampf gut, beherrscht einige Zauber und ist eine exzellente Fernkämpferin. Meist wahrt sie Distanz zum Gegner: Weil sie für ihre Schießkünste viel Geschicklichkeit braucht, fehlt ihr die Kraft für schwere Rüstungen und damit der Schutz im Gewühl. Bögen, Armbrüste und Wurfspeere verbrauchen Munition. Die Amazone sollte deshalb mindestens 500 Pfeile mit sich herumtragen – auch wenn die satte sechs Inventarplätze belegen. Die Schüsse können magisch aufgeladen, vervielfacht und verstärkt werden.



Die Amazone feuert **mehrere Pfeile** auf einmal.

Der Barbar

Liebingswaffen	Skill-Disziplinen	Beste Skills
Alle Schlagwaffen	Kriegsschreie, Waffen meistern, Kampftaktik	Berserker (enormer Angriffsbonus), Natural Resistance (Schutz vor Elementarmagie)

Der grobschlächtinge Muskelprotz ist der geborene Kämpfer: Er schwingt alle Nahkampfwaffen mit Urgewalt und trägt die schwersten Rüstungen. Er kann als einziger Held zwei Waffen zugleich benutzen; dann addiert sich deren Schaden, dafür ist der Barbar nicht mehr durch einen Schild geschützt. Wenn er Waffen meisterlich beherrscht, schlägt er damit noch kräftiger zu. Nebenbei hat sich der Barbar schamanistische Magie angeeignet: Mit Kampfschreien stärkt er kurzzeitig seine Fähigkeiten oder senkt die der Gegner.

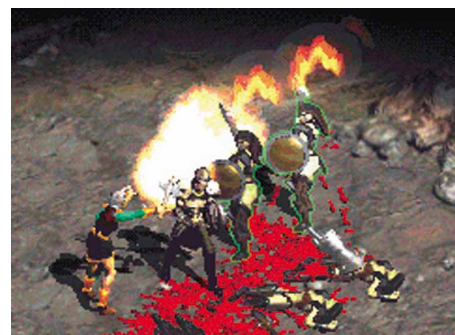


Mit **zwei Waffen** schlagen Barbaren doppelt so gut zu.

Die Magierin

Liebingswaffen	Skill-Disziplinen	Beste Skills
Messer, Stab	Eismagie, Feuer-magie, Elektromagie	Hydra (dreiköpfiger Feuerspeier), Frozen Orb (Eissplitter)

Zauberei ist ein Männerjob? Von wegen! Die Magierin nimmt es dank ihres Arsenal an Kampfzaubern mit jedem dahergelaufenen Hexer auf. Sie ist auf drei Elemente spezialisiert; in jedem Gebiet lernt sie sowohl Schutzformeln (z.B. Eisschild) als auch Angriffssprüche (Hagelsturm). Weil Sie mit Waffen und Rüstung nicht viel anfangen kann, hält sie sich aus dem größten Getümmel lieber raus – zum Beispiel per Teleportspruch. Ihr ärgster Feind sind die Element-Resistenzen vieler Gegner; ein Skill erlaubt es der Lady glücklicherweise, eben jene zu senken.



Die Magierin röstet ihre Gegner per **Flammenstoß**.



Der Paladin

Liebingswaffen	Skill-Disziplinen	Beste Skills
Schwert, Zepter	Kampftaktik, Offensive Auras, Defensive Auras	Fist of Heavens (Heiliger Blitzschlag), Fanaticism (blitzschnelle Schlagfolge)

Nach dem Barbar der zweitbeste Nahkämpfer. Der Paladin beherrscht dank seiner Glaubenskraft auch heilige Magie. Die setzt er zum Schutz für sich selbst (Schilde), zur Hilfe für andere (Segen) und zum Kampf gegen Untote ein (Holy Bolt). Paladine können besonders gut mit Schilden umgehen und sie auch zum Angriff nutzen – um Kontrahenten aus dem Weg zu rammen. Das größte Talent des Paladins ist seine Fähigkeit, eine offensive oder schützende Aura auszustrahlen, die auch für nahe Verbündete gilt.



Die **Paladin-Auras** schützen auch nahe Mitsstreiter.



Der Totenbeschwörer

Liebingswaffen	Skill-Disziplinen	Beste Skills
Dolch, Zauberstab	Flüche, Gift/Knochen, Beschwörungen	Bone Spirit (Zielsuchender Geist), Fire Golem (Stärkster Golem)

Der Necromancer vertraut im Kampf vor allem auf Kreaturen, die er beschworen hat. Das sind zum einen Skelettkrieger und Magier, die er aus gefallen Feinden auferstehen lassen kann; zum anderen erschafft er vier Arten von Golems, die besonders mächtige Kämpfer sind. Die Untergebenen kann der Beschwörer nicht steuern, sie greifen automatisch alle nahen Feinde an. Dafür kann er die Kampfwerte seiner Lakaaien über Skills verbessern. Mit Flüchen und Giftzaubern schwächt der Beschwörer aufdringliche Gegner. **CS**



Skelettmagier und Golem kämpfen für den Beschwörer.

Die besten Multiplayer-Kombos



Paladin und Totenbeschwörer

System: Das Dream-Team in Sachen Massenschlachten. Der Beschwörer erschafft eine Armee von Mitsreitern, die dann von der Aura des Paladins geschützt werden.

Vorteil für Beschwörer: Die Felder des heiligen Kämpfers beeinflussen in einem gewissen Umkreis alle Freunde. Wenn der Paladin etwa per Aura seinen Angriff steigert, dann wirkt das auch auf alle nahen Kreaturen des Beschwörers – die zahlreichen Gehilfen räumen so doppelt gut unter den Gegnern auf.

Vorteil für Paladine: Die kombinierte Schlagkraft einer ganzen Armee. Riskante Alleingänge sind nicht mehr nötig, die Hilfstruppen des Beschwörers kümmern sich um viele Gegner. Und halten dank der Aura auch durch.



Amazonen und Barbar

System: Sie spielen wie ein gemischtes Doppel beim Tennis. Einer arbeitet nah am Gegner, der andere bleibt hinten und deckt.

Vorteil für Amazonen: Barbaren fühlen sich im Kampfgetümmel sowieso am wohlsten und lenken so die Feinde von der verwundbaren Amazone ab. Das klappt sogar gezielt per Kampfschrei: Mit einem seiner Rufe kann der Barbar nahe Gegner in Rage bringen, die sich dann blindlings auf ihn stürzen.

Vorteil für Barbaren: Die Schützin nimmt mit ihren Pfeilen immer die gefährlichsten Gegner aufs Korn. Besonders praktisch ist der Multi-Schuß, der fächerförmig Projektile ausendet; die richten im Gegnerknäuel um den Barbaren besonders viel Schaden an.



Magierin und Paladin

System: Das größte Problem der Magierin sind Feinde, die gegen ein Element immun sind. Ein Partner für den Nahkampf wirkt hier Wunder: Der Paladin hält die Gegnerscharen auf, bis die Zauberin den passenden Vernichtungsspruch auf die Massen werfen kann.

Vorteil für Magierinnen: Ein starker Paladin (ab Level 30) kann das Spezial-Talent »Conviction« lernen, das die Resistenzen aller Feinde senkt – eine perfekte Ergänzung für die Elementarmagie der Zauberlady.

Vorteil für Paladine: Die vielseitigen Formeln der Hexe unterstützen im Gegenzug ihren Kampfpartner: Mit Eismagie friert sie Feinde etwa kurzerhand ein, damit sie der Paladin in aller Ruhe in Stücke hauen kann.