

Neues zu Blizzards Monsterjagd

Diablo 2

Helden, Höhlen und vier Heimatstädte: Unser Info-Update verrät neue Facts zu Blizzards Kult-Nachfolger.



Die Macher von **Diablo 2** stecken derzeit bis zum Hals in der Arbeit. Seit unserem weltexklusiven Erstbericht in GameStar 11/97 hat sich viel getan. Obwohl das actionlastige Rollenspiel erst um die Weihnachtszeit erscheinen soll, haben wir weitere Fakten zu den wichtigsten Neuerungen herausgefunden. Für jede der fünf Heldenfiguren basteln die Entwickler maßgeschneiderte Zauber, lediglich die grundlegenden Sprüche (Town Portal) beherrscht jeder Protagonist. Besonders die Magier lernen spektakuläre Effekte und können Gegner einfrieren oder per Wirbelwind durch den Level pusten.

Bildschirmfüllend kämpfen

Durch **Diablo 2** kämpfen Sie sich auf dem ganzen Monitor



Die **Statusleiste** ploppt auf Knopfdruck hervor, in **Diablo 2** ist der Blick in die Höhlen nicht mehr versperrt.

gestimmt sein. Mehr Lichter, Farbeffekte sowie realistischere Schatten möbeln die Grafik ordentlich auf. Teilweise können Sie Ihren gerechten Zorn nicht nur an Monstern, sondern sogar am Level selbst auslassen – die meisten Fensterscheiben sind zerbrechlich. Allerdings dürfen Sie nicht mehr durch halbdurchsichtige Wände spähen: In **Diablo 2** sehen Sie nur den Teil des Dungeons, den Sie auch in Wirklichkeit als Held vor Ort ausmachen könnten. Das soll für noch mehr Spannung im Spiel sorgen, schließlich lassen sich so leichter Überraschungen hinter Ecken verstecken. In den gruftigen Grotten wird es deutlich mehr Fallen geben. Urplötzlich

plumpsen schwere Wackersteine von der Decke, unvermittelt öffnen sich tiefe Gruben mit spitzen Eisenpfählen.

Neue Städte

Laut Blizzard schreitet auch die Entwicklung der vier geplanten Städte zügig voran. Jede soll einen – wieder zufällig generierten – Hauptdungeon sowie mehrere kleinere Höhlensysteme spendiert bekommen und für sich genommen so groß wie das

erste **Diablo** sein. In den Straßen und Gassen marschieren Passanten, über den Dächern zwitschern Vögel, gelegentlich überfallen orkische Horden die Siedlung, und in der umgebenden Wildnis treiben sich allerlei wüste Monster herum. Einige Stadtbewohner lassen sich als Begleitung anheuern; die abenteuerlustigen Bürger helfen Ihnen dann während einer Quest gegen die unterirdische Brut.

PS



Monster und Helden sollen schöner animiert sein.

statt nur im bislang gewohnten Zwei-Drittel-Bild. Mauern, Wände und Türen sollen künftig deutlich größer und damit realistischer auf die Proportionen der Helden ab-

Diablo 2

Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal '98

Hersteller: Blizzard
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Verteufelt gut, was Blizzard für **Diablo 2** vorhat. Statt beim Schmied nur einzukaufen, darf man den Mann künftig vor orkischen Überfällen schützen – und das auch noch bei schönerer Grafik.«