

Hellgate London

Man sagt, der Weg zur Hölle sei mit guten Vorsätzen gepflastert. Stimmt, auch der Entwickler Flagship hatte sich für sein dämonisches Metzelabenteuer viel vorgenommen. Das ernüchternde Ergebnis: ein gutes, aber keineswegs überragendes Action-Rollenspiel, bei dem der Teufel nicht nur im Detail steckt.

Hellgate: London ist wie Weihnachten, nur ganz anders. Denn Geschenke gibt's hier nicht von Christkind & Co, sondern von Dämonen, Skeletten und Zombies. Die rücken ihre Gaben auch nicht freiwillig heraus, sondern wollen zunächst mit Schwert-, Schuss- und Zaubergewalt überzeugt werden. Doch wie beim echten Weihnachtsfest zählt auch in **Hellgate** nur der wesentliche Grundgedanke: die Besinnlichkeit im Kreise der Familie. Quatsch: »Ich will mehr Geschenke!« Wie jeder gute Vertreter seiner Gattung weckt das Action-Rollenspiel nämlich die klassische **Diablo**-Sammelwut nach immer besseren Beutestücken.

Also alles in Butter? Denkst! Obwohl es im **Hellgate**-Entwicklerteam Flagship von einstigen **Diablo**-Machern wimmelt, leidet der Höllentrip unter Schwächen und Bugs (siehe Kasten »Höllensqualen« rechts). Dies gilt freilich nur für die Solo-Kampagne, die Mehrspieler-Parteien konnten wir noch nicht beurteilen – dazu mehr im Kasten »Der Online-Modus« auf Seite 100. Das Fazit des Einzelspieler-Tests: Der mit Vorschusslorbeeren überhäufte Hoffnungsträger entpuppt sich als Streitfall, der selbst die GameStar-Redaktion entzweit. Die einen fesselt der Sammeltrieb, die an-

Die deutsche Version

Die USK hat **Hellgate** keine Jugendfreigabe erteilt, trotzdem musste Electronic Arts das Action-Rollenspiel noch leicht entschärfen. So soll es weniger Blut- und Gewalteffekte geben. Wir konnten die deutsche Version noch nicht in Augenschein nehmen, gehen aber davon aus, dass die Bluteffekte entfernt werden und Monster nicht mehr in Fleischklumpen zerplatzen.



In der deutschen Version **platzen** die Feinde wohl nicht.

deren ärgern die vielen Macken. Aber was wäre schon Weihnachten ohne zünftigen Familienstreit?

Verfluchte Veteranen

Bill Roper, David Brevik, Kenneth Williams, Max und Erich Schaefer – die Personalkartei des Entwicklers Flagship liest sich wie die Gästeliste eines **Diablo**-Veteranentreffens. Alle Firmenköpfe wirkten schon 1997 am ersten Teil der Kultserie mit. Es war also keine große Überraschung, als Flagship Kurs auf vertraute Gewässer

- DVD**
 - Video-Special
 - Wertungskonferenz
- gamestar.de**
 - Screenshot-Galerie
 - ▶ Quicklink: 3377
 - Infos zum Spiel
 - ▶ Quicklink: D150
- Win Vista 32 Bit**
 - Testversion läuft nicht
 - Demo und Multiplayer-Beta laufen



Der Schwertmeister hackt sich durch einen der stets gleichen **Höllensabschnitte**.



Diese drei Symbole stehen für ein nettes Minispiel: Wenn Sie bestimmte Schadensarten austeilen, Monstertypen erledigen oder Gegenstände aufsammeln, beschenkt Sie Hellgate mit Ausrüstung – und wirft danach sofort eine neue Minispiel-Aufgabe aus.

In der Totenstadt stößt unser Ingenieur auf mehrere Vortex Fiends. Oben sehen Sie die Szene aus der Ego-Ansicht **A**, seine Drohne kann der Ingenieur mit Waffen aufrüsten **B**.

nahm und vor zwei Jahren einen **Diablo**-Klon ankündigte: **Hellgate** sollte die Tugenden des Vorbilds mit moderner 3D-Grafik verbinden. Nach vier Jahren Entwicklungszeit (die Arbeiten begannen bereits kurz nach dem Flagship-Stapellauf 2003) erweist sich die Verwandtschaft als Fluch und Segen zugleich: Neben der Stärke, der Sammelsucht, erbt **Hellgate** auch die Schwächen von **Diablo**.

Die Story zum Beispiel ist dürftig: Dämonen überfluten London, Sie metzeln die Brut zurück ins Höllenfeuer. Diese Simpelfassade basiert zwar auf einem Geflecht aus spannenden Charakteren und Fraktionen – das weiß aber nur, wer die Comics zum Spiel gelesen hat. **Hellgate** selbst erzählt von

der Vorgeschichte wenig, und auch das nur in den zwar gut geschriebenen, aber nicht vertonten Monologen der Auftraggeber. Zwischen den atemberaubenden Renderfilmen zu Beginn und am (offenen) Ende gibt's nur öde Zwischensequenzen, in denen sich ein Zauberbuch von allein durchblättert. Dazu spricht ein Erzähler – kein Vergleich zu den spektakulären Kapitelfilmen von **Diablo 2**.

Lahme Levels

Sei's drum, die Story ist bei einem Action-Rollenspiel eh zweitrangig, wichtiger ist die Atmosphäre. Und die bringt **Hellgate** bestens rüber: Obwohl die Dämonen auch die Londoner U-Bahn überrannt haben, konnte der Templerorden des

sen Haltestellen verteidigen. Die dienen nun als sichere Zufluchtspunkte, ähnlich wie die Städte in **Diablo 2**. An den düsteren Bahnhöfen besuchen Sie Händler und Auftraggeber. Und überall kauern Verzweifelte, sodass Sie die Bedrohung stets vor Augen haben. Doch ausgerechnet das Tutorial, der Einstieg ins Spiel, ist langweilig – und erklärt nicht einmal alle wichtigen Funktionen. Hier verschenkt **Hellgate** die Chance, den Spieler gleich anfangs zu fesseln.

Die Levels zwischen den Bahnhöfen bastelt **Hellgate** per Zufalls-generator, selbst bereits erforschte Gebiete sehen nach jedem Spielstart anders aus. Es gibt aber zu wenige Grafiksets, zudem kommen bestimmte Bausteine immer wieder zum Einsatz. Im Spielverlauf metzeln Sie sich durch zahllose Wagonlager, Kistenkeller, Gleistunnels, Ruinenstraßen und stets exakt gleiche Höllenabschnitte. Zwar variiert **Hellgate** die Lichtfarbe und (oberirdisch) das Wetter, doch der Mangel an Abwechslung nervt schon nach zwei bis drei Stunden. Die Stimmung kommt dank der düsteren Umgebungen trotzdem rüber. Auch, weil nette Elemente wie Autowracks, Sprengfässer und Schutthaufen das Einerlei auflockern. Verglichen mit den handgebauten Schauplätzen von **Titan Quest** wirken die trist-grauen Areale dennoch detailarm. Das gilt besonders für den

(im wahrsten Wortsinne) allerletzten Level: Eine hässlich-langweiligere Hölle haben wir schon lange nicht mehr gesehen.

Höllenqualen

Unsere Testversion litt unter diversen Bugs – was sich auch auf die Wertung auswirkt.

- **Grafikfehler:** unsichtbare Waffen und Helden, Clipping-Fehler, fehlende Shader-Effekte, matschige Texturen. **Dafür werten wir die Grafik um einen Punkt auf 7 ab.**
- **KI-Aussetzer:** Gegner hängen manchmal fest und sind dann unverwundbar. Einmal blockierte ein Zombie einen Gang, wir mussten den Level neu starten. Die Drohnen des Ingenieurs sausen teils wirr herum, statt auf den Feind zu feuern. **Dafür werten wir das Kampfsystem um einen Punkt auf 8 ab.**



Mit seinen **Hilfsdämonen** säubert der Beschwörer den Piccadilly Circus.



Der **verbuggte Zombie** verstopft den Durchgang.



Wir schießen mit einer **unsichtbaren Waffe**.



Einer der wenigen besonderen Schauplätze: Im Flußbett der ausgetrockneten Themse aktivieren wir Geschütztürme (rechts).

Zwei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Hellgate London. Hier ihre Meinungen.

Die Hölle könnte heißer sein

Das finde ich gut:

Schon in den ersten Spielminuten stellt sich wieder das alte Diablo-Gefühl ein, das Hellgate wesentlich besser vermittelt als typische Genre-Vetreter. Schnell noch die eine Quest erledigen – kennt man ja.



Peter Winkler

34 Jahre, selbstständig

Das finde ich weniger gut:

Hellgate macht nichts falsch, aber auch nichts wirklich richtig. Die Anlehnung an Diablo ist zugleich das größte Manko des Spiels, Neues sucht man vergebens. Mehr Innovation und bessere Grafik wären schön gewesen.

Diablo 3 (D)

Das finde ich gut:

Stünde nicht Flagship Studios auf der Box, hätte ich schwören können, dass Blizzard drin ist. Hellgate spielt sich so, wie man sich ein Diablo in 3D vorstellt und motiviert durch ein tolles Szenario und die endlose Masse an Gegenständen, Waffen und Upgrades. Der Sammeltrieb lässt grüßen!



Johannes Bühler

23 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut:

Die Spielbalance scheint anfangs schwach – mal klickt man sich mühelos durch Gegnerhorden, mal scheitert man an einem einzigen Widersacher. Durch platte Texturen und apathische Heldengesichter geht zudem viel Atmosphäre verloren.

Heldensache

Das Herzstück eines Action-Rollenspiels sind nicht die Schauplätze, sondern das Kampf- und Charactersystem – und hier zieht Hellgate alle Register. Die drei Parteien Templer, Kabbalisten und Jäger spielen sich unterschiedlich und gliedern sich in sechs Unterklassen. Templer treten als Wächter oder Schwertmeister an. Ersterer metzelt mit Säbel und Schild; der Schwertmeister wirbelt mit zwei Klingen durch Gegnerhaufen. Die Kabbalisten unterteilen sich in klassische Angriffsmagier mit Flächenzaubern sowie Beschwörer, die Dämonen herbeirufen. Und Jäger ballern als Schütze, der extrastarke Schusswaffen-Talente mitbringt, oder als Ingenieur, der hilfreiche Drohnen bastelt.

Wer eine Stufe aufsteigt, investiert fünf Zähler in die Werte Stärke (erhöht die Schlagkraft), Präzision (mehr kritische Fernkampf-Treffer), Ausdauer (mehr Leben) und Willenskraft (mehr Energie für Spezialfähigkeiten). Zudem stecken Sie einen Punkt in den umfangreichen, für jede Klasse individuellen Talentbaum. Unter den meist nützlichen Fähigkeiten sind aber auch unbrauchbare. So kann der Schwertmeister eine Sprungattacke lernen, um schwebende Gegner zu erledigen. Doch dieser Angriff ist meist sinnlos, weil Flugdämonen nah am Boden bleiben. Zumindest nah genug, um sie mit einer Greifhaken-Waffe einzufangen. Wer ein nutzloses Talent gelernt hat,

muss jedoch damit leben: Investierte Punkte gibt's nicht zurück.

Ansichtssache

Je nach Kampfstil ändert sich auch die Perspektive, aus der Sie Ihren Recken via Maus und Tastatur steuern. Wer der Höllebrut per Schwert zu Leibe rückt, sieht seinen Helden ausschließlich in der Außenansicht – gut, denn so behalten Sie stets den Überblick im Nahkampf-Getümmel. Wer Schusswaffen oder Zauber einsetzt, darf auch in die Ego-Ansicht schalten; besonders wichtig ist das für die

Jäger-Unterklassen. Während die anderen Parteien Gegner auch mal ungenau anvisieren dürfen und dank Zielhilfe trotzdem treffen, müssen die Schießprügel-Profis immer exakt ins Schwarze feuern.

Jede Klasse darf unterschiedliche Waffentypen mit individuellen Vor- und Nachteilen einsetzen. Templer schwingen unter anderem Schwerter, ballern mit Pistolen oder ziehen Monster via Greifhaken heran. Kabbalisten tragen neben ihrem Zaubershandschuh eine Pistole oder einen Haftstrahler, mit dem sie Feinde festnageln. Oder sie feuern mit einem Zweihand-Gewehr, dürfen dann aber mangels Magiehandschuh keine Sprüche einsetzen. Jäger nutzen starke Sturmwummen, die bei Dauerfeuer jedoch verziehen. Oder auf Distanz präzise Gewehre mit hoher Nachladezeit. Oder Raketenwerfer, die für Einzelfeinde zu ungenau sind, aber Flächenschaden anrichten. Ergo hat die Wahl des Kampfgeräts taktische Auswirkungen – praktisch, dass Sie bis zu drei Waffensets erstellen können, zwischen denen Sie per Tastendruck blitzschnell wechseln.

Kopfsache

Apropos Taktik: Auch die Kämpfe erfordern Köpfchen. Denn fast jeder Feindtyp beherrscht Spezialfähigkeiten, auf die Sie Ihr Vorgehen abstimmen müssen. Imp-Zauberer zum Beispiel schützen nahe Verbündete mit undurchdringlichen Schutzschilden. Also

Gute Quests, schlechte Quests

Wir präsentieren je zwei Beispiele für unterhaltsame und langweilige Aufgaben:



Im Gehirn kämpfen Sie gegen die böse Psyche.



Mit KI-Helfern erobern Sie Kontrollpunkte.



Minutenlang ballern Sie auf ein Raumschiff.



Sie putzen einen Level von Fleischbeulen – gäh!

TECHNIK-CHECK

HELLGATE: LONDON



STANDARD-PC
ATHLON 64/3000+ - 768 MBYTE RAM - RADEON X800 PRO

► 1024x768 ► niedrige Details
Mit niedrigen Schatteneinstellungen 1 und unscharfen Texturen 2 verliert Hellgate: London viel seiner Atmosphäre. Ein weniger als 1,0 GByte großer Arbeitsspeicher verursacht zudem ellenlange Ladezeiten.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/4200+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details
Mit weniger Kanten 3, höher aufgelösten Texturen 2 und detaillierten Modellen gefällt uns Hellgate: London bereits auf älteren Spiele-PCs. Auf dynamische Schatten müssen Sie zugunsten der Framerate aber verzichten.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6600 - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GTS 320

► 1680x1050 ► maximale Details, 2x AA
Alle Regler auf Anschlag bedeutet: glatte Kanten dank zweifachem Anti-Aliasing 3, knackscharfe Texturen 2, hochaufgelöste Modelle und dynamisch berechnete Schatten 1 – so haben sich die Designer Hellgate: London vorgestellt.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Niedrige Schatteneinstellungen sorgen immer wieder für große, schwarze Flächen wie auf dem Sandsackstapel in der Bildmitte (links). In höheren Einstellungen beleuchtet die Engine die Szene hingegen glaubhafter und stellt korrekte Schatten dar; besonders die Modelle und Texturen gewinnen dabei (rechts) deutlich an Details. Schicke Leuchteffekte wie bei der Waffe der Wache gibt es nur mit hohen Shader-Einstellungen.

TECHNIK-TIPPS

- Mit einer Geforce 8800 GTS 640 MB oder schneller spielen Sie auch in höchsten Detaileneinstellungen flüssig – mit Kantenglättung.
- Dynamische Lichter fressen viel Leistung, besonders in effektreichen Kämpfen mit vielen Gegnern bricht die Framerate teils drastisch ein.
- In riesigen Schlachten verringert sich die Anzahl der Bilder pro Sekunde deutlich. Wenn solch ein Kampf ansteht, sollten Sie vorübergehend die Details verringern.
- Vor allem die Schattenwürfe der Gegner und Objekte zehren an der Leistung, niedrige Einstellungen erhöhen die zwar Anzahl der Bilder pro Sekunde enorm, das Spiel verliert aber deutlich an Atmosphäre.
- Verringern Sie die Shader-Details auf die Stufen »Mittel«
- oder »Niedrig«, geht es auch den Schatten-Einstellungen an den Kragen – nur noch Detaillevel »Niedrig« steht zur Verfügung.
- Mit einer Radeon X1950 XT kam es in unserem Test reproduzierbar zu extremen Texturfehlern. Andere Karten hatten dieses Problem nicht.
- Die aktuellen Radeon-HD-Grafikkarten reagieren auf hohe Schatten-Details empfindlich. Zum einen bricht die Leistung drastisch stark ein, zum anderen produziert Hellgate: London teilweise Bildfehler wie fehlende Beleuchtung oder Texturen.

Checkliste

- 6,7 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Wer Windows Vista und eine DirectX-10-Grafikkarte hat, sollte auch die schöneren DirectX-10-Effekte bestaunen können. Unsere Testversion verweigert unter Vista jedoch den Start. Die Demo und die Multiplayer-Beta funktionieren indes problemlos und sehen dank dichter Nebel effekte auch minimal besser aus. Dafür lief Hellgate langsamer: Die Performance brach um rund 40 Prozent gegenüber DX 9 ein.
- 2 Bereits die mittlere Shader-Einstellung bedeutet schwammige Schattenkanten.
- 3 Dynamische Lichter verdrängen die Atmosphäre, kosten aber viel Leistung.
- 4 Modell- und Texturqualität sollten Sie zumindest auf »Mittel« stellen.
- 5 Das »Wetter« zieht zwar knapp 15 Prozent Leistung ab, peppt aber die meist ähnlichen Außenareale ein wenig auf.

SO LÄUFT HELLGATE: LONDON AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1				2				3				
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	X300	X700	X800 XL	X850 XT	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	2900 XT
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	X300	X700	X800 XL	X850 XT	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	2900 XT
Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	2900 XT				
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 G2X						
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX							
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra							
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	2900 XT								
PROZESSOR	2				3				4				
	2000+	2600+	3200+		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	4000+	FX-57			
	Athlon XP												
	Pentium 4												
Athlon 4													
Pentium D													
Athlon 64 X2													
Core 2													
3	Speicher in MB				4				5				
	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072				

LEGENDE	4		5	
	technisch unmöglich	ruckelt stark	läuft so flüssig: 1024x768, Mittel: Shader Qualität, Modell-Details, Sichtweite, Texturen / Niedrig: Schatten-Details / Aus: Dynamische Beleuchtung	läuft so flüssig: 1280x1024, Hoch: Modell-Detail, Sichtweite, Texturen / Mittel: Shader-Qualität, Schatten / Aus: Dynamische Beleuchtung

Der Online-Modus

Warum keine Multiplayer-Wertung?

Wer Hellgate gemeinsam mit Freunden spielen möchte, darf das nur auf den Flagship-eigenen Internet-Servern. Ein Modus für lokale Netzwerke fehlt. Der Grund für die kundenfeindliche Entscheidung: Flagship will, dass Sie für Online-Partien möglichst weiteres Geld zahlen, zusätzlich zum normalen Kaufpreis des Spiels. Weil die Server bis zu unserem Redaktionsschluss noch nicht online waren, konnten wir die Mehrspieler-Partien nicht testen. Zwar lief der Betatest, der von Electronic Arts auch zur Bewertung freigegeben wurde – doch wir wollen kein Urteil über ein unfertiges Spielelement fällen. Denn im Betatest fehlten unter anderem noch Freundeslisten, Gilden sowie der komplette PvP-Modus.

VORTEILE FÜR ABONNENTEN

Den Online-Modus von Hellgate: London gibt's in zwei Varianten: mit und ohne Abonnement. Abonnenten zahlen pro Monat 9,95 Dollar, also umgerechnet rund 8 Euro, profitieren dafür aber auch von diversen Vorteilen:

- **Mehr Charaktere:** Abonnenten dürfen 24 Helden erstellen, Nichtzahler nur drei.
- **Mehr Stauraum:** Das Gegenstands-Zwischenlager in den U-Bahnhöfen ist für Abonnenten doppelt so groß, nämlich 12 mal 8 statt 6 mal 8 Felder.
- **Individualisierung:** Abonnenten dürfen ihren Heldenamen umfärben und ein eigenes Portrait ins Internet-Forum einfügen. Weitere Möglichkeiten sind geplant.
- **Elite-Modus:** Deutlich schwerer als normale Partien, nur für absolute Profis.
- **Hardcore-Modus:** Wenn der Held stirbt, bleibt er tot. Endgültig.
- **Besondere Ereignisse:** Abonnenten bekommen hin und wieder exklusive Aufträge und Geschenke. Zu Halloween (31. Oktober bis 4. November) etwa gibt's ein Metallzombie-Pet, einen Gruselhelm sowie Süßigkeiten, die kurzfristig das Aussehen oder die Charakterwerte des Schleckermauls verändern. Zudem plant Flagship passende Grusel-Quests, die sich teils mehrfach wiederholen lassen.
- **Gilden gründen:** Das können nur Abonnenten, beitreten darf aber jeder.
- **Errungenschaften:** Wer bestimmte Ziele erfüllt, sammelt Ruhm oder verdient sich neue Gegenstände oder Talente. Zum Beispiel müssen Sie eine Quest ohne Rüstung absolvieren oder eine bestimmte Anzahl Zombies schnetzeln.

SPIELMODI

- **PvE:** Wie im Solospiel kämpfen Sie gemeinsam gegen KI-Monster. Mitstreiter treffen Sie in den sicheren Bahnhöfen, die Levels dazwischen dienen als Instanzen, also als Kampfarenen, in denen Ihre Gruppe unter sich ist. Die Beutestücke sind dabei für jedes Gruppenmitglied individuell, jeder sammelt anderen Kram auf.
- **PvP:** Außerhalb der Haltestellen können Spieler einzelne Duelle austragen. Oder sie schalten einen speziellen PvP-Modus ein. Wenn sie dann einen Level betreten, treffen Sie darin auf einige andere Helden, die ebenfalls ihren PvP-Modus aktiviert haben. Und hauen sich gegenseitig die Rübe ein.

VORLÄUFIGES FAZIT

Unsere Betatest-Scharmützel machten bereits viel Spaß, zumal im Gruppenspiel jede Klasse individuelle Aufgaben hat. Allerdings litten die Partien – neben Abstürzen und Grafikfehlern – unter einem großen Mangel: Anders als in Diablo 2 passt sich die Stärke der Monster nicht an die Größe unserer Heldengemeinschaft an. Flagship verspricht jedoch, dass dies in der Verkaufsversion so sein wird. Zudem finden wir im Gruppenspiel keine besseren Beutestücke – schwach. Ob es sich lohnt, dafür Monatsgebühren zu bezahlen, erscheint fraglich. Den Test der fertigen Fassung lesen Sie im nächsten Heft sowie vorab auf GameStar.de.



Zu dritt metzeln sich die GameStar-Redakteure durch die Mehrspieler-Beta.



In einem ruinierten Straßenzug stoßen wir auf diesen dicken Nebenquest-Gegner.

müssen Sie zunächst die Magier umhauen, dann deren Kumpels. Schwebende Seelenfresser zerplatzen beim Ableben in kleine Explosiv-Monster, die sich selbstmörderisch auf Sie stürzen und daher fix das Zeitliche segnen sollten. Die Gegnervielfalt lässt allerdings zu wünschen übrig. Wie schon in **Diablo** treffen Sie stets auf die gleichen Monstertypen, auch hier mit variierenden Farben und Spezialfähigkeiten.

Neben dem taktischen Anspruch stimmt auch das Tempo: Dank der Action-Steuerung spielt sich **Hellgate** viel dynamischer als die genreüblichen Metzelleien aus der Vogelperspektive. Es ist eben ein großer Unterschied, ob Sie nur Monster totklicken – oder mit zwei Schwertern mitten durch die Dämonenmassen hacken, um die eigene Achse wirbeln, ständig neue Ziele anvisieren. Oder in der Ich-Ansicht dauerballernd um einen Bossgegner kreisen, dabei Feuerbällen ausweichen und panisch flüchten, wenn Ihre Lebensenergie zur Neige geht. In **Hellgate** stecken Sie mitten im Gefecht und beobachten Ihren Helden nicht nur gelassen aus der Distanz. Zudem machen die Gefechte auch optisch was her, im Kampf spritzen bunte Effekte um die ansehnlichen, flüssig animierten Monster. Die Rüstungen der Helden sind ebenfalls detailliert – ein harter Kontrast zu den starren Plastikpuppen-Gesichtern der Recken.

Übungssache

Spätestens ab der Hälfte der rund 40 Spielstunden werden die Scharmützel extrem knifflig. Wer zuvor nicht alle Nebenquests angenommen und Schauplätze mehrfach erkundet hat, trifft gegen Ende auf fast unbesiegbare

Feinde – ein Balance-Problem, schließlich sollten Nebenaufgaben zusätzliche Belohnungen bringen und keine reine Pflichtübung sein. Zumal die meisten Aufträge nach den Schnarcmustern »Samme X Gegenstände« oder »Erledige X Dämonen« verlaufen.

Bei den Hauptquests haben die Entwickler versucht, mehr Abwechslung ins Einerlei zu bringen. Manchmal gelingt das, unter anderem kämpfen Sie im Gehirn eines Besessenen oder befehligen einen Soldatentrupp aus der Vogelperspektive. Viele Quests sind jedoch katastrophal langweilig. Zum Beispiel ballern Sie fünf Minuten lang auf ein dämonisches »Raumschiff«, das über London schwebt. Oder Sie sammeln drei Lokomotiven-Ersatzteile, die Sie einzeln (!) und – von der Last gebeugt – quälend lang-

Leider kein Hit

Daniel Matschijewsky:

Hellgate: London hat mich auf hohem Niveau enttäuscht. Ja, die Diablo-typische Suchtspirale greift wieder perfekt. Und ja, ich höre nicht auf, bevor ich nicht noch die nächste Quest, den nächsten Levelaufstieg geschafft habe. Etwas angenehmer hätten es mir die Entwickler aber ruhig machen dürfen. Zu oft schnetzte ich mich durch die gleichen Gegner, erkunde dieselben Levels, meistere teils erschreckend ideenarme Aufgaben (die Ersatzteil-Mission!). Und da das Programm in Sachen Leistung und Bugs viele Probleme hat, will ich den eigentlich erfahrenen Flagship-Jungs ständig einen stinksaurigen Teufel durchs Höllentor ins Studio schicken. Ich hoffe auf baldige Besserung durch Patches, das Spiel hat es verdient – vor allem, weil die kurzweiligen Koop-Kloppereien mit dem Kollegen Graf schon im Betatest viel Spaß gemacht haben.



danielm@gamestar.de

sam (!) durch den bereits leerge-räumten Level (!!!) zum Auftrag-geber zurückschleppen. Solche Quest-Durchhänger bremsen immer wieder die Motivation.

Steuersache

Auch bei der Bedienung hat sich Flagship Schnitzer erlaubt. Die Hel-densteuerung funktioniert zwar gut, doch **Hellgate** mangelt es an Komfort. Unter anderem fehlt eine Sortierautomatik fürs kleine In-ventar. Auch das Ausrüstungssys-tem ist umständlich. Jeder Gegen-stand belegt eine bestimmte Menge an Attributspunkten, eine Hose etwa kann acht Zähler Aus-dauer »verbrauchen«. Wenn nur sieben frei sind, wird das Klei-dungsstück mit einem »Das dür-fen Sie nicht tragen«-Symbol mar-kiert. Dies ist jedoch irreführend, weil die schon angelegte Hose sogar 20 Punkte Ausdauer belegt – und Sie die Beinkleider somit locker austauschen können.

Gut: **Hellgate** verwendet das aus **World of Warcraft** bekannte Vergleichsfenster, das per Maus anvisierte Gegenstände automa-tisch denen am Heldenkörper ge-gegenüberstellt. Doch auch das hat Tücken. So kann der Ingenieur seine Drohne in einem speziellen Bildschirm mit Gegenständen wie Schusswaffen oder Rüstungen ausstatten. Doch auch dann ver-gleicht **Hellgate** die angepeilte Ausrüstung mit der Ihres Recken – und nicht, wie gewünscht, mit der seines Roboterhelfers.

Sammelsache(n)

Apropos Ausrüstung: Nützliche Gegenstände finden Sie in **Hell-gate** am laufenden Band. An allen Schauplätzen treiben sich zwei bis sechs »seltene«, »legendäre« oder sogar »epische« Bossgeg-ner herum. Die sind extrastark, hinterlassen aber auch besonde-rers wertvolle magische Fundstü-cke. Nicht benötigte Beute könn-en Sie verkaufen oder in Einzel-teile zerlegen, aus denen Sie frische Gegenstände basteln. Alternat-iv werten Sie mit den Einzelteil-en Ihre Ausrüstung auf und erhö-hen zum Beispiel die Schusskraft einer Pistole oder den Rüstungswert eines Helms. An Aufwert-Au-tomaten können Sie Ihren Gegen-ständen zudem zusätzliche magi-sche Eigenschaften spendieren – gegen Geld, das Sie von Geg-nern erbeuten. Waffen dürfen Sie mit Modifikationen wie Zielfern-rohrn aufrüsten, die nicht nur die Kampfkraft erhöhen, sondern auch das Aussehen der Schieß-prügel und Klingen verändern. Die Bauteile können Sie an Bahn-höfen jederzeit (kostenpflichtig) wieder entfernen lassen.

Die Vielfalt an Aus- und Auf-rüstmöglichkeiten motiviert; es gibt immer etwas, auf das Sie sich freuen können: das nächste Fund-stück, die nächste Modifikation, das nächste Upgrade. Also met-zeln, zaubern, schießen Sie, bis der Arzt kommt. Beziehungswei-se, bis Sie sterben. Dann gibt's eine Auferstehung an der nächsten Station. Oder Sie starten am Le-velanfang als Geist und latschen zu Ihrer Leiche. Wollen Sie direkt an Ort und Stelle wiedergeboren werden, kostet das Geld. Fair: Nach jeder Wiederbelebungs-Vari-ante sammeln Sie fünf Minuten lang weniger Erfahrungspunkte, weitere Strafen gibt's aber nicht.

Wer den Endboss besiegt hat, darf auf zwei zusätzlichen, här-teren Schwierigkeitsgraden er-neut beginnen. Und wenn Sie da-bei einen Gegenstand finden, den Sie erst fünf Stufen später tragen können – dann spielen Sie halt so lange weiter! Das ist so, als wür-den Sie zu Weihnachten eine schöne Hose bekommen, die Ihnen aber nicht passt. Und Sie be-schließen, schnellstmöglich hin-einzuwachsen. Wie meinen? Da laufen Sie lieber zum Laden und tauschen das Beinkleid um? Tja, **Hellgate** ist nun mal wie Weih-nachten – nur ganz anders. **GR**

Altmodisch gut

Michael Graf: Hellgate spielt sich wie das erste Diablo, bloß in 3D. Das hat Vorteile: Der Sam-meltrieb greift schnell, die Scharmützel sind dank Action-Steuerung und Mittendrin-Per-spektive intensiver als in herkömmlichen »Kli-cke die Monster von oben platt«-Abenteuern. Die direkte Verwandtschaft zu Diablo macht jedoch auch Kummer. Zwar holt Flagship aus den zufallsgenerierten Schauplätzen das Bes-te heraus, dennoch treiben mir die stets glei-chen Umgebungen und Gegner die Gähnrä-nen in die Augen – die handgebauten Land-schaften von Titan Quest sind einfach schö-ner. Und wieso Flagship die gute Dauermoti-vation mit monotonen Quests bremst, ist mir schleierhaft. Blizzard-Veteranen darf so ein Anfängerfehler nicht passieren. Wer mit die-sen Schwächen – und den Bugs – leben kann, wird mit Hellgate aber glücklich. Auch wenn es hätte besser sein können, nein, müssen.



micha@gamestar.de



Zwei **Templerwaffen**: die linke zieht Gegner heran, die rechte legt Flammenteppe.

HELLGATE: LONDON

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Flagship Studios (Hellgate ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Electronic Arts
TERMIN (D) 30.10.2007
SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
USK ab 18 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Lahme Quests und sich wiederholende Ab-schnitte bringen immer wieder Durchhänger.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION-ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf Dialoge/Rästel
CHARAKTERE simpel komplex
FREIHEIT linear offene Welt
KÄMPFE Action Taktik
HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht schwierig
 SPIELMECHANIK einfach komplex
 SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN mäßiges Tutorial, Ratschläge zu jeder Quest
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern beim Verlassen des Spiels

ERFORDERT
 Schnelle Reaktionen
 Orientierungsfähigkeit
 Logik & Überlegung
 Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGH-END-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 6,7 GB Festplatte	Pentium D 950 A64 FX-57 AMD 1,5 GB RAM 6,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 6,7 GB Festplatte

PROFITIERT VON DirectX 10, EAX, Dual-Core-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
 Radeon 9500 / 9600
 Geforce 6600 GT
 Radeon X600 / X700
 Radeon 9700 / 9800
 Geforce 6800 GT
 Radeon X800 XL
 Geforce 7600 GT
 Radeon X850 XT
 Radeon X1900 XT
 Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Zauber- und Waffeneffekte + detaillierte Gegnermodelle - liebloses Charakterdesign - triste Umgebung - Bugs	7 / 10
SOUND	+ wichtige 7.1-Kampfkulisse + meist schön treibende ... - ... manchmal aber auch öde Musik - Dialoge nicht vertont	8 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Gegenstände + wer nicht alle Nebenquests erledigt, hat's gegen Ende zu schwer - lückenhaftes Tutorial	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Stimmung + sehr gute Texte + Handlung setzt Comic-Vorwissen voraus + Levelbausteine wiederholen sich ständig	8 / 10
BEDIENUNG	+ Helden lassen sich gut steuern + Vergleichsfenster für Ausrüstung - keine Sortierfunktion fürs Inventar - viele Komfortmängel	8 / 10
UMFANG	+ lange Kampagne + weitere Schwierigkeitsgrade für Veteranen + hoher Wiederspielwert dank der sechs Klassen und der Suchspirale + an sich guter Mix aus Haupt- und Nebenquests ... + ... mit einigen originellen ... - ... aber auch zu vielen langweilig-stumpfen Aufgaben	10 / 10
QUESTS	+ jede Fraktion (Templer, Kabbalisten, Jäger) spielt sich anders + weitgehend sinnvolle ... - ... teils aber auch überflüssige Talente	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ angenehme flotte Schnitzelgefechte + jeder Feind hat individuelle Fähigkeiten - vergleichsweise geringe Gegnervielfalt - Bugs	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ vielfältige Beutestücke wecken die Sammelwut + modifizierbare Waffen + jeder Gegenstand lässt sich aufwerten - keine Sets	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Fehlerbehafteter, trotzdem guter Diablo-Klon in 3D.

