

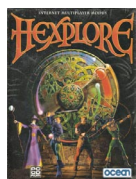
Die Rivalen des Teufels



Diablo

Entwickler: Condor / Blizzard North
Termin: 2.1.1997
Wertung: 88 (GS 10/97)

Der Urknall: Diablo legt den Grundstein für das ganze Genre.



Hexplore

Entwickler: Heliovisions
Termin: 25.5.1998
Wertung: 79 (GS 07/98)

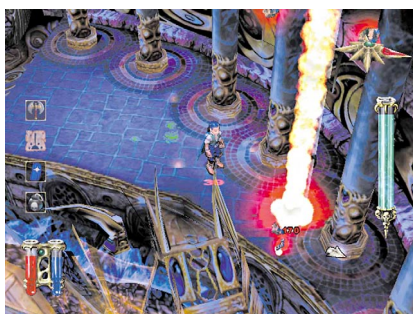
Der erste bedeutsame Diablo-Klon bringt gleich eine Neuerung: dreidimensionale, drehbare und hässliche Voxelgrafik. Die mit Ungeheuern und versteckten Schätzen vollgestopften Landschaften erkunden Sie mit einem Heldenquartett.



Technomage

Entwickler: Sunflowers
Termin: 24.11.2000
Wertung: 82 (GS 01/01)

Das erste deutsche Action-Rollenspiel motiviert mit spannenden Aufträgen, netten Minispielen und massig Märchenflair, nervt jedoch mit Hüpfpassagen sowie einer 3D-Kamera, die Sie ständig von Hand nachjustieren müssen.



Throne of Darkness

Entwickler: Click Entertainment
Termin: 28.9.2001
Wertung: 79 (GS 11/01)

Im Neuwerk ehemaliger Diablo-Macher hacken Sie sich mit sieben Samurai durchs alte Japan. Die packende Geschichte motiviert, dafür stören Designschnitzer und die triste Grafik.



Divine Divinity

Entwickler: Larian Studios
Termin: 2.8.2002
Wertung: 73 (GS 09/02)

Basiert auf dem Gerüst des eingestellten Das-Schwarze-Auge-Rollenspiels The Lady, the Mage and the Knight.

1997

1998

1999

2000

2001

2002

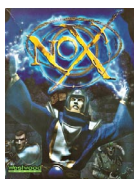
2003



Darkstone

Entwickler: Delphine Software
Termin: 2.9.1999
Wertung: 80 (GS 10/99)

In dreh- und zoombarer 3D-Grafik kloppen Sie sich durch Monsterhorden, und zwar mit zwei Weltenrettern gleichzeitig – einen steuern Sie, den anderen der (mäßig schlaue) Computer. Der Spielfluss stimmt, allerdings müssen Sie die Recken regelmäßig per Hand mit Nahrungsmitteln füttern.



Nox

Entwickler: Westwood
Termin: 25.2.2000
Wertung: 83 (GS 03/00)

Vier Monate vor Diablo 2 veröffentlichen die Land-of-Lore-Macher diese unterhaltsame 2D-Monsterhatz, in der Sie die Welt als Krieger, Magier oder Beschwörer retten. Eine Innovation nervt jedoch: Nicht einsehbare Bereiche verschleiern Nox mit Schatten, deren Ränder sich ständig verschieben.



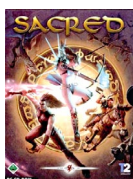
Dungeon Siege

Entwickler: Gas Powered Games
Termin: 2.5.2002
Wertung: 84 (GS 06/02)

Mit einer riesigen Spielwelt sollte dieser Hoffnungsträger die Stärken von Diablo und Baldur's Gate verschmelzen. Das misslingt mangels Tiefgang: Die Gefechte und die Charakterentwicklung bleiben simpel und anspruchslos. Dank der schicken Grafik und des Umfangs dennoch spielsenswert.



Seit Anbeginn thront die Diablo-Serie an der Genrespitze – verfolgt von Nebenbuhlern, die jedoch niemals das hohe Spaßniveau der Blizzard-Hits erreichten.



Sacred

Entwickler: Ascaron
Termin: 27.2.2004
Wertung: 87 (GS 03/04)

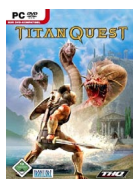
Im deutschen Rollenspiel-Koloss erkunden Sie eine ebenso riesige wie detaillierte Welt und erledigen Ungeheuer mit Kampfkunst-Kombos. Lediglich die dünne Handlung und die geringe Gegnervielfalt trüben den Jagd- und Sammelspaß.



The Bard's Tale

Entwickler: Inxile
Termin: 16.6.2005
Wertung: 67 (GS 08/05)

Die einstige Kultserie verkommt zur seichten Metzlei.



Titan Quest

Entwickler: Iron Lore
Termin: 30.6.2006
Wertung: 86 (GS 08/06)

Von allen Diablo-Klonen kommt Titan Quest dem vortrefflichen Spielfluss des Vorbilds am nächsten, ständig finden Sie nützliche Ausrüstung. Allerdings leidet die mythologische Monsterjagd unter der miserabel präsentierten Story.



Legend: Hand of God

Entwickler: Master Creating
Termin: 12.10.2007
Wertung: 79 (GS 11/07)

Solides Abenteuer mit sprechender Mauszeiger-Elfe.

Künftige Rivalen

Space Siege



In Chris Taylors Science-Fiction-Neuwerk sammeln Sie keine Ausrüstung, sondern kaufen Upgrades. Termin: 22.8.2008

Sacred 2



Für die Fortsetzung verspricht Ascaron vor allem mehr Story und vielfältigere Charaktere. Termin: 02.10.2008

Rise of the Argonauts



Als Sagenheld Jason schnetzeln Sie sich flüssig animiert durch die antike Mythologie. Termin: 4. Quartal 2008

Dungeon Hero



Statt öde Monsterhöhlen sollen Sie lebendige Umgebungen erkunden, etwa eine Goblinstadt. Termin: 1. Quartal 2009

Mythos



Weil der Entwickler Flagship in Finanznöten steckt, wurde diese Online-Monsterhatz eingefroren. Termin: unbekannt **GR**

2004

2005

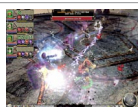
2006

2007



Dungeon Siege 2

Entwickler: Gas Powered Games
Termin: 2.9.2005
Wertung: 84 (GS 10/05)



Atmosphärische Fortsetzung mit tollen Quests, aber erneut anspruchslos.



Silverfall

Entwickler: Monte Cristo
Termin: 10.3.2007
Wertung: 82 (04/07)



Originell: Das Heldentrio entscheidet sich zwischen Natur und Technik.



Dungeon Runners

Entwickler: NCSoft
Termin: 24.5.2007
Wertung: 69 (10/07)



Simple Online-Monsterjagd. Nur Bezahl-Abonnenten finden gute Ausrüstung.



Hellgate: London

Entwickler: Flagship Studios
Termin: 30.10.2007
Wertung: 80 (GS 12/07)

Obwohl sie von einem hochkarätigen Team ehemaliger Diablo-Designer stammt, enttäuscht die 3D-Monsterhatz – viele Umgebungen sind öde, viele Quests ideenlos. Die kostenpflichtige Mehrspieler-Variante entpuppt sich als Farce, auf versprochene Zusatzinhalte warten die Bezahl-Abonnenten bis heute. Die reichhaltige Ausrüstungs-Beute und die rasant-taktischen Gefechte in der Ego- oder Schulter-Ansicht heben Hellgate jedoch aus der Genre-Masse heraus.

