

Hellbreed

Wie in Diablo schnetzeln wir uns in diesem Browserspiel durch Monsterhorden. Sogar kostenlos, wenn wir wollen. Also Diablo für lau?

Von Patrick C. Lück

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Gameforge** Entwickler: **Inflammables (Hellbreed ist das Erstlingswerk)**
Termin: **9.8.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7527 Auf DVD: Test-Video

Zeiten ändern sich. Eine solche Plattitüde am Artikelanfang braucht schon einen guten Grund, aber auf den Computerspiele-Markt trifft sie einfach zu. Millionen von Spielern haben das Zocken für sich entdeckt, aber nicht an der Konsole oder mit Highend-Hardware, sondern im Browser. Ob mit oder ohne Facebook, ob völlig gratis oder mit Shop im Free2Play-Modell. Der »Core-Gamer« steht

fassungslos daneben und begreift die Welt nicht mehr. Wieso so etwas spielen, wenn es **The Witcher**, **Deus Ex** oder **Diablo** gibt? Doch Zeiten ändern sich eben, und so finden nun auch **Diablo**-Klone wie **Hellbreed** vom deutschen Onlinespiel-Spezialisten Gameforge ihren Weg in den Browser. Zwar erinnert der Free2Play-Titel optisch und spielerisch »nur« an den 15 Jahre alten ersten **Diablo**-Teil, aber der gilt immerhin als Klassiker, den man auch heute noch problemlos spielen kann.

Wer **Hellbreed** spielen will, der braucht lediglich einen Browser mit Flash-Plugin; Client-Installationen, wie bei anderen Online-Titeln zum Teil üblich, fallen weg. So kann jeder Spieler, egal wo er sich gerade befindet, auf seine Speicherstände sowie Charaktere zurückgreifen und weiterspielen. Wie im Urahn **Diablo** ist die Charakterauswahl derzeit auf drei Klassen (siehe Kasten) beschränkt: den Krieger, die Jägerin sowie dem innovativen Mauerbrecher, einer Art Kriegs-



➕ Stärken

- + Diablo-mäßige Spielmechanik
- + riesiger Umfang

➖ Schwächen

- veraltete Präsentation
- keine Quests

Sieht aus wie Diablo, und spielt sich auch so: Unser Held, ein **Krieger 1**, wird von **Zombies**, **Skeletten 2** und **Fallen 3** empfangen. Totems mit einem **Schlüsselsymbol 4** müssen wir zerstören, um das nächste Tor freizugeben. Manche **Hebel 5** öffnen Gittertore, setzen aber auch oft diese Flammenfallen in Gang. Manche **Sarkophage 6** können wir zerschlagen. Neben Beute warten oft auch unfreundliche Untote.

Die drei Charakterklassen

✦ Der Krieger:

Das eher schlichte Gemüt unter den Charakterklassen. Stürzt sich kopfüber mit schwerer Rüstung und Schild (oder Zweihandwaffe) in den Nahkampf und kann sich einen schwachbrüstigen Knappen zur Seite rufen. Die spielerisch einfachste aller drei verfügbaren Klassen.
Empfehlung: Für Einsteiger



✦ Die Jägerin:

Rückt ihren Feinden aus sicherer Distanz mit Fernwaffen wie Armbrüsten oder Flinten auf die Pelle. Zudem ist sie Expertin in der Beschwörung von tierischen Kampfgefährten. Spielt sich anspruchsvoller als der Krieger, da schwächer und auf Distanz zum Gegner bedacht.
Empfehlung: Für Fortgeschrittene



✦ Der Mauerbrecher:

Eindeutig die interessanteste Klasse. Nutzt im Nahkampf gerne Zweihandhämmer, hält aber seinerseits nicht viel aus. Der Mauerbrecher konstruiert deswegen Selbstschussanlagen, Granaten oder Kreissägen. Der komplexeste und deswegen spielerisch anspruchsvollste Charakter.
Empfehlung: Für Profis





Diablo 0.9

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Natürlich ist Hellbreed kein vollwertiger Ersatz für Spiele wie Diablo, Titan Quest und Konsorten. Das will es auch gar nicht sein. Aber wenn ich gerade unterwegs bin, keine vollwertige Spiele-Hardware dabei habe oder gerade sehr kurz angebunden bin, dann bietet Hellbreed durchaus viel Kurzweil. Der schlichte Spielmechanik-Sog aus Metzeln, Sammeln und Aufsteigen funktioniert auch hier ganz ordentlich. Ein bisschen mehr Charakterauswahl und -komplexität sowie Quest-Aufgaben wären aber dennoch wünschenswert.

maschinen-Ingenieur. Mit einem von ihnen ziehen wir in die Fantasywelt Manjuri, die vom Erzbösewicht Darken in unzählige Einzelteile, die so genannten Splitter, zerschlagen wurde. Die Hintergrundgeschichte können wir aber komplett vernachlässigen, da sie lediglich als Erklärung für die zersplitterte Welt herhalten muss.

Als aufrechter Held treten wir nun an, die Splitterwelten Stück für Stück vom Bösen zu säubern. Die Levels sind in Dimensionen

**Geld oder Zeit?
Das ist hier die Frage.**

zusammengefasst. Diese erreichen wir über Teleporter, wobei wir in den Levels eine bestimmte Anzahl an Kristallen sammeln und eine vorgegebene Stufe erreichen müssen, um die nächste Dimension freizuschalten. Derzeit gibt es 14 Dimensionen und 70 Levelstufen, sodass durchschnittliche Spieler locker einige Wochen beschäftigt sind.

Die grafische Qualität ist stark eingeschränkt und erscheint in pixeligem 2D, dessen Anmutung und Qualität stark an den ersten **Diablo**-Teil von 1997 erinnern. Außerdem ist die Auflösung sehr niedrig, sodass Besitzer größerer Bildschirme entweder ihre Auflösung ändern oder das Spielfenster vergrößern müssen, was aber für unscharfe Bilder sorgt. Dafür können auch Besitzer von Net-Books und Tablet-PCs **Hellbreed** gut spielen, da die Übersicht gewahrt bleibt. Übersichtlich sind aber auch die einzelnen Areale. Jeder Splitter lässt sich innerhalb weniger Minuten durchspielen. Weitläufige Gebiete oder tief-labyrinthische Dungeons à la **Diablo 2** sollte niemand erwarten. Das ist so gewollt, da der typische Browser-Spieler unterwegs, auf der Arbeit (!) oder eben mal für zwischendurch ein paar Monster verhauen will. Diesem Spielverhalten trägt das Leveldesign Rechnung. Da Online-Spieler aber auch sozial vernetzt sind, bietet **Hellbreed** für jeden Splitter die Möglichkeit, die Levels kooperativ mit bis zu drei weiteren Teilnehmern zu bestreiten.

Die Spielmechanik funktioniert dank eingängiger Steuerung sowie angenehmem Spielfluss gut, und der Schwierigkeitsgrad ist auf höheren Stufen angemessen fordernd. Der Sammel- und Aufstiegstrieb greift, auch wenn Kenner des Genres viele Elemente vermissen werden. So sind die Charaktersysteme nicht sonderlich komplex, die Auswahl an Talenten eingeschränkt, und auf Quests, die eigenständige Geschichten erzählen, müssen wir komplett verzichten. Stattdessen heißt es stets nur, jeden Splitter vom Start bis zum Zielteleporter zu durchlaufen und dabei Kristalle und Erfahrung zu sammeln. Dafür gibt es ein Sockelsystem, um mit gefundenen Rezepten Gegenstände zu verbessern, dessen Sortiment sich durchaus sehen lassen kann. Noch mehr Auswahl erkaufen Sie sich mit echten Euros, um Premium-Items zu erstehen, etwa besonders

mächtige Waffen, mehr Inventarplatz oder Erfahrungs-Booster. Diese erleichtern und beschleunigen das Vorankommen enorm. Da es keinen PvP-Modus gibt, entstehen nichtzahlenden Spielern dabei keine Nachteile. Soll heißen: Wer **Hellbreed** kostenlos spielt, der braucht mehr Zeit und Mühe. Wer zahlt, der hat es bequemer und kommt schneller voran. Schließlich wollen die Entwickler und Publisher auch Geld verdienen. Manches ändern sich eben nie. Patrick C. Lück

TERMIN 9.8.2011 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Hellbreed Action-Rollenspiel

Publisher Gameforge
Entwickler Inflammables
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Browserspiel)
Kopierschutz Anmeldung

GRAFIK
+ stimmige 2D-Grafik + passable Animationen
- hoffungslos veraltet - nur eingeschränkt für größere Auflösungen geeignet - teils Pixelbrei **4/10**

SOUND
+ ordentliche Soundeffekte
+ dynamische Orchestral-Musik ...
- ... die sich zu schnell wiederholt - keine Sprachausgabe **6/10**

BALANCE
+ gut ansteigender Schwierigkeitsgrad
+ jede Klasse mit individuell unterschiedlichem Anspruch
- im späteren Spielverlauf für Einsteiger zu schwer **8/10**

ATMOSPHÄRE
+ Diablo-Flair
- triste und leblose Welt
- viele sich wiederholende Elemente **5/10**

BEDIENUNG
+ simple Maus- und Tastatursteuerung + drei frei belegbare Quickslots + übersichtliche Menüs - Charakterwechsel nur mit Programmneustart - rechte Maustaste öffnet Flash-Menü **7/10**

UMFANG
+ 14 Dimensionen mit zahlreichen Splitterwelten
+ wochenlange Beschäftigung + 70 Levels
- Splitter und Dungeons sehr klein - nur drei Charakterklassen **8/10**

QUESTS
+ Schalter-»Rätsel«
- Levels erzählen keine Geschichte - magere Hintergrundstory
- keine Nebenquests **3/10**

CHARAKTERSYSTEM
+ innovativer Mauerbrecher + viele passive Skills
+ einige interessante Spezialfertigkeiten ...
- ... aber nur wenige pro Klasse **7/10**

KAMPFSYSTEM
+ eingängiges Hack&Slay-System
+ jede Klasse mit eigener Taktik + Bossgegner
- Kämpfe nicht fordernd **7/10**

ITEMS
+ viele Items zur Auswahl
+ Rezept-Sockel-System zur Aufrüstung
- viele Items eher nutzlos - sehr mühsamer Goldverdienst **7/10**



Das Städtchen **Jump Rock** dient als Lobby, Treffpunkt und Handelsposten.



Die Jägerin hat einen hilfreichen **Dinosaurier** als Kampfgefährten herbei beschworen.

