

Hall of Fame Diablo 2

Blizzards Action-Rollenspiel hält seinen Spielern immer neue Karotten vor die Heldennasen – und fesselt sie so monate-, ach: jahrelang. Von Michael Graf

Auf DVD: Video-Special



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich erinnere mich genau an den Tag, an dem **Diablo 2** anfängt, langweilig zu werden. In jener Februarnacht des Jahres 2002 hackt sich mein Paladin zum x-ten Mal durch das Addon **Lord of Destruction**. Acht Monate ist die Erweiterung da alt, 20 Monate das Hauptprogramm. Mein Paladin? Von Anfang an mit dabei, seit über anderthalb Jahren schnetzle ich Monster, sammle Ausrüstung, verteile Talentpunkte. Mein Held hat inzwischen Stufe 72 erklettert, ein Methusalem auf Monsterjagd, natürlich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Hölle«. Aber irgendwie, ach, irgendwie ist's nicht mehr so spannend. Die Levelaufstiege werden zäher, die brauchbaren Beutestücke seltener. So muss sich das Älterwerden anfühlen, alles wird mühsam. Zeit, Abschied zu nehmen.

Als ich mich in jener Nacht durch den »Eiskeller« hacke, eine Höhle im fünften Story-Akt, denke ich: »Paladin, altes Haus, wir hatten eine schöne Zeit, aber jetzt ist Schluss.« Okay, diese eine Gruppe Skelettkrieger räumen wir noch ab. Und ihren Anführer, den »Knochenbrecher«. Eigentlich bin ich nur seinetwegen hier, wochenlang habe ich ihn wieder und wieder umgeknüppelt, in der Hoffnung auf brauchbare Ausrüstung. Ein letztes Mal also, der Knochenmann klappert zu Boden – und hinterlässt einen Gegenstand mit golden gefärbtem Namen, eine



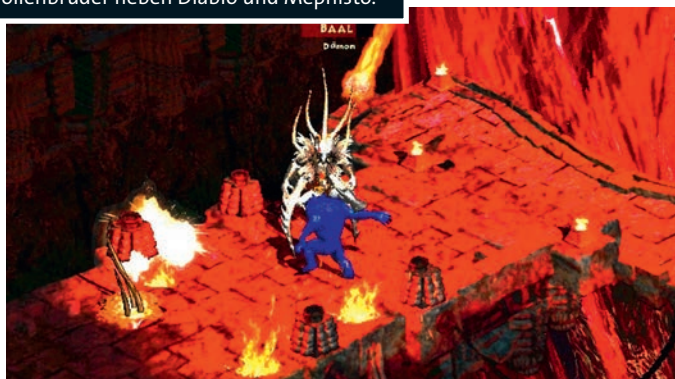
Rüstung. Natürlich, wie aller Magiekram, noch mit unbekannten Eigenschaften.

Die Identifikationspflicht habe ich nie verstanden, auch nicht im ersten **Diablo**. Warum erfahre ich nicht gleich, was ich erbeutet habe? Es macht keinen Spaß, dass ich Schriftrollen anhäufen oder zum Stadtweisen Deckard Cain pilgern muss, um die Eigenschaften meiner Beute zu enthüllen. Für mich ist das eine der drei Designsünden von **Diablo 2**. Doch zurück zur Rüstung: Cain identifiziert sie – und ich halte »Arkaines Heldenmut« in den Mauszeiger-Hän-

den, eine der besten Klamotten im Spiel. Der Superpanzer hat doppelt so viele Abwehrrpunkte wie mein bisheriger Fummel, verbessert all meine Talente um zwei Stufen und verdoppelt meine Lebensenergie. Allerdings darf ich ihn erst mit Level 85 anziehen, also in 13 weiteren Stufen.

Verflucht seist du, **Diablo 2**! Ans Aufhören ist nicht mehr zu denken, ich will, nein, ich muss diese Rüstung tragen. Also schnetzle ich weiter, zwei Monate lang, bis Stufe 85.

Endgegner des fünften Aktes ist **Baal**, der dritte Höllenbruder neben Diablo und Mephisto.



Wer Diablo 2 durchgespielt, darf in einem Geheimlevel gegen **Riesenkühe** antreten.



Raten Sie mal, was in der **Hölle** los ist? Richtig, die Hölle! Hier hackt sich unser Paladin durch die Gegnerhorde, beachten Sie bitte auch den Namen des Obermotzes (oben).

Dann krame ich den Panzer aus dem Schatzkisten-Lager – und bin allmächtig. Na ja, zumindest fast. Auch wenn er sich weiterhin vor großen Monsterhorden hüten muss, hackt sich mein Paladin nun viel sorgenfreier durch die Höllenbrut. »Arkaines Heldenmut« ist eine Art Helden-Jungbrunnen, die Monsterhatz fließt fast wie früher.

Diese Geschichte ist bezeichnend für die Art und Weise, wie **Diablo 2** seine Fans fesselt. Grundsätzlich besteht die Monsterhatz aus trockener Mechanik, ich zerhacke Gegnergruppe um Gegnergruppe. Blizzards Geniestreich besteht darin, mir stets eine Karotte vor die Heldennase zu halten: Ich darf mich immer auf etwas freuen. Denn egal, wie viel nutzlosen Schrott ich erbeute, irgendwann ist eben doch wieder etwas Brauchbares dabei. Klar, wer mit rein mechanischen Spielen nichts anfangen kann, entschlummert hier schneller als ein Bergsteiger auf der Tauchmesse. Freunde von Monsterjagd- und Beutesammel-Tretmühlen hält **Diablo 2** aber monate-, sogar jahrelang bei der Stange.

Willkommen im Tretmühlen-Eldorado.

Oder beim Schwert, beim Bogen, beim Zauber. Die zunächst fünf, mit **Lord of Destruction** sieben Klassen unterscheiden sich eben im Kampfstil – vom Prügel-Barbar bis zum Gestaltwandel-Druiden. Jeder Weltenretter lässt sich im Talentbaum spezialisieren, was jedoch Stolperfallen birgt. Denn Entscheidungen darf ich nicht mehr rückgängig machen – was nicht so schlimm wäre, würden sich viele Fähigkeiten im späteren Spielverlauf nicht als nutzlos entpuppen. Das ist die zweite Designsünde von **Diablo 2**.

Dafür machen die Dauergefechte einen Heidenspaß, auch weil sich die Gegner deutlich voneinander unterscheiden. Beispielsweise stoße ich in der Wüste des zweiten Kapitels auf Elektro-Käfer, die bei jedem Schwert-hieb Blitze ausspucken. Für Nahkämpfer mit niedrigem Stromschlag-Widerstand ist das tödlich. Zu manchen Feindtypen entsteht so eine regelrechten Hassbeziehung, vor allem



zu den Dschungelknäulen im dritten Akt: Die Schlachtermesser- und Blasrohr-Pygmäen stürmen nicht nur in riesigen Horden heran, sondern bringen auch Schamanen mit, die Feuer spucken und gefallene Zwerge wiederbeleben – nervig, aber denkwürdig!

Ebenfalls in Erinnerung bleiben die Bosskämpfe zum Abschluss der Akte, etwa gegen die Riesenraupe Duriel oder den Blitzbruder Mephisto. Und natürlich die in den Levels verteilten Obermottz-Monster, die erzdämliche Zufallsgenerator-Namen à la »Rotz, der Schleimer« tragen. Oh, und natürlich der Kuh-Level! Wer **Diablo 2** durchgespielt hat, darf sich in diesen Bonus-Abschnitt beamen und gegen zweibeiniges Hellebarden-Milchvieh antreten – legendär!

Ein Nervfaktor ist dafür die »Todesstrafe«: Bei seinem Ableben verliert mein Held nicht nur einen Teil seines Goldes und seiner Erfahrung, sondern er steht zudem »nackt« in der Stadt wieder auf. Um meine Ausrüstung wiederzubekommen, kann ich neu starten, verliere dann aber auch noch mein restliches Gold. Also laufe ich zur Leiche zurück, die gerne mal inmitten einer Monsterhorde liegt. Schon klar, das soll die Kämpfe spannender machen, ich darf eben nicht sterben. Trotzdem stört die Leichen-Lauferei – das ist die dritte Designsünde von **Diablo 2**.

Darüber hinaus kritisieren viele Spieler das Speichersystem: Das Spiel merkt sich nicht die exakte Position des Helden, sondern nur erreichte Wegpunkte. Doch daran erkennt man eben, wie konsequent Blizzard **Diablo 2** auf Koop getrimmt hat: In Netzwerk- und Online-Partien starten die bis zu acht Weltenretter ja auch in der Stadt und springen dann per Wegpunkt in den Kampf. Zum Erfolg des Spiels trägt dabei auch das Battlenet bei, Blizzards komfortable Multiplayer-Plattform. Ich bin dort jedoch selten unterwegs, für mich ist und bleibt **Diablo 2** ein Spiel für Solo- und Netzwerk-Partien.

Dabei funktioniert die Monsterhatz noch auf einer anderen Ebene als der mechanischen: Auch die Atmosphäre und die Story sind gelungen. Außer in trockenen Monologen wird die Geschichte in grandiosen Zwischensequenzen erzählt, die jeden der vier (mit **Lord of Destruction**: fünf) Story-Akte abschließen. Für heutige Verhältnisse sind die Render-Filme immer noch ansehnlich, für damalige schlichtweg spektakulär: Wer erinnert sich nicht mit Gänsehaut an das Duell zwischen dem Erzengel Tyrael und dem Wanderer, dem menschlichen Wirtskörper des Oberteufels Diablo? Schule macht dieses Vorbild aber nicht: Dass neben dem Spielfluss auch die Handlung zur Motivation beitragen kann, hat noch kein anderer Action-Rollenspiel-Entwickler kapiert. Selbst das ansonsten hervorragende **Titan Quest** endet mit einem schnöden Textfenster.

Nachdem mein Paladin in »Arkaines Heldenmut« geschlüpft ist, metzle ich übrigens noch bis Stufe 86 weiter, dann ist aber wirklich Schluss. Allerdings nur mit diesem Helden, noch heute bestreite ich gelegentlich Koop-Partien, mal mit meinem Bruder, mal mit meiner Freundin. Der Tag, an dem **Diablo 2** anging, langweilig zu werden, war nur der Tag, an dem mein Paladin anging, langweilig zu werden. **Diablo 2** bin ich bis heute nicht satt – ein größeres Lob kann es für ein elf Jahre altes Spiel nicht geben. **GR**

Deswegen legendär

- ✦ hervorragender Spielfluss
- ✦ immer neue Belohnungen
- ✦ vielfältige Heldentalente
- ✦ individuelle Gegnertypen
- ✦ grandiose Zwischenfilme
- ✦ »Rotz, der Schleimer!«

Diablo 2 Action-Rollenspiel

PUBLISHER	Vivendi / Activision Blizzard
ENTWICKLER	Blizzard
QUELLE	Battlenet (Download-Version)
SPRACHE	Deutsch
HARDWARE MINIMUM	Pentium 3 mit 500 MHz, 28 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die aktuelle Download-Version aus dem Battlenet läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.

Fazit Monsterhatz-Meilenstein.

