

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE

Der Dämon Diablo wurde besiegt, von einem furchtlosen Helden – doch in einem letzten Akt des Verrats übernahm Diablo Körper und Seele des Helden, der ihn geschlagen hatte. Langsam und qualvoll wurde der einstige Kämpfer für das Gute zum Avatar des Bösen transformiert.

Nun verbündet sich der Dämon mit seinen höllischen Geschwistern: Gemeinsam wollen die übelsten Herrscher des Höllenschlundes über die Welt herfallen und mithilfe ihrer Heerscharen alles Menschliche vernichten. Der Sieg scheint nahe: Weite Gebiete wurden zerstört, ganze Dörfer ausgelöscht, die verlassenen Landstriche von untoten Wesen und fremdartigen Monstern überrannt.

Doch wiederum stellen sich tapfere Helden den untoten Horden entgegen: Eine Hand voll mutiger Abenteurer streift durch die Lande, stets bereit, es mit den teuflischen Monstern und Dämonen aufzunehmen. Viele von ihnen kämpfen allein – doch erst in der Gruppe, im gemeinsamen Kampf, können die Helden ihre Mächte richtig ausspielen: Während der Barbar mit seinem Kriegsgebrüll die Gegner erst verängstigt und dann mit seinen beiden Äxten zermalmt, heilen die Auren des Paladins jeden, der ihm freundlich gesonnen ist. Um alle, die ihm nicht freundlich gegenüberstehen, kümmert sich sein heiliges Schwert...

An vorderster Front kämpfen die Golems und Skelette mit, vom Totenbeschwörer herbeigerufen, während er hinter einem magischen Schutzwall aus Knochen Zuflucht sucht. An seiner Seite steht die Amazone, deren Speer schon viele Kreaturen des Bösen zurück in die Unterwelt geschickt hat. Auch die Magierin hält sich ein wenig abseits des Kampfgetümmels und lässt mächtige Zauber auf ihre Gegner niederregnen...

Unaufhaltsam scheinen die Horden des Bösen auf den Spieler einzustürmen: In den hitzigen Gefechten geht es oft ganz schön rund. Unaufhaltsam ist auch der Spielfluss: "Diablo II" ist ein lupenreines Echtzeit-Action-Rollenspiel. Wenn der Spieler seinen Helden neu ausrüsten, ihm Tränke einflößen oder einfach nur im Rucksack kramen will, läuft das Spiel rundherum weiter.

Dabei behält man allerdings sehr leicht die Übersicht: In den langen und gründlichen Spieletests wurde "Diablo II" auf intuitive Bedienbarkeit und Benutzerfreundlichkeit optimiert. Aktiviert der Spieler die Charakter-Ansicht oder das "Inventar", in dem die Spielfigur ihre Ausrüstung bei sich trägt, so sieht er weiterhin, was gerade rund um seinen Helden geschieht. Die intuitive Maussteuerung ermöglicht es, sich in Sekundenschnelle mit den Grundfunktionen des Spiels vertraut zu machen. Die enorme Spieltiefe von "Diablo II" beginnt sich aber schon kurz darauf zu entfalten: Sobald die Spielfigur ausreichend Erfahrung gesammelt hat, kann der Spieler ihre Eigenschaften und Fähigkeiten ausbauen und seinen Helden individuell anpassen. So gleicht keine Spielfigur der anderen.

Zusätzlich findet man immer wieder wertvolle und magische Ausrüstungsgegenstände und hat so noch mehr Einfluss auf das individuelle "Handling" der Spielfigur. Vier Städte, die jeweils von monsterverseuchter Wildnis, Höhlensystemen und versunkenen Festungen umgeben sind, stellen den Spieler vor eine Vielzahl unterschiedlicher Herausforderungen. Die zufallsgenerierte Umgebung und viele einzigartige Monster sorgen für optimale

Wiederspielbarkeit: Mehr als 20 große Aufträge gleichen einander nie, immer wieder kann man die Welt von "Diablo II" aufs Neue erforschen.

DIE SPIELFIGUREN

DIE AMAZONE

Amazonen sind gefährliche Kämpferinnen, die mit dem Bogen oder mit Wurfaffen herausragende Leistungen erbringen. Das nomadische Leben der Stämme, aus deren Reihen die Amazonen stammen, birgt viele Gefahren. Jede Amazone muss sich also früh zu verteidigen lernen. Amazonen können sich im Verlauf ihrer Abenteuer auf Pfeil und Bogen, Nahkampfspeere (engl. Spear) oder Wurfspeere (engl. Javelin) spezialisieren. Nahkampf- oder Fernkampf-Expertinnen sind im Spieler-Jargon als "Spearazone" bzw. "Bowzone" und "Javazone" bekannt.

Ihre größte Stärke ist der Fernkampf. Eine erfahrene Amazone kann die Wirksamkeit ihrer Geschosse mit magischen Blitz- und Gift-Effekten verbessern. Doch auch im Nahkampf sind diese wehrhaften Damen nicht zu unterschätzen – besonders, wenn der Spieler die gewonnenen Fertigungspunkte in Ausweichen oder verbesserte Angriffe investiert.

DER BARBAR

Muskelbepackte Hünen, rau im Umgangston und furchtlos im Kampf: Enorme Kraft zeichnet diese fanatischen Kämpfer aus. Meist sind Barbaren jedoch nicht mit übertriebener Intelligenz gesegnet, sodass sie kaum Magie anwenden können. Fernwaffen liegen ihnen ebenfalls nicht – um so kräftiger schlagen sie aber zu, wenn sie erst mal in die Nähe ihrer Gegner gelangt sind. Die Barbaren entstammen wilden Stämmen am Rande der Zivilisation und rufen im Kampf ihre schamanischen Tiergottheiten um Hilfe an.

Die größte Stärke des Barbaren ist der Nahkampf: Besondere Fertigkeiten sorgen für gnadenlose Attacken, die bei jedem getroffenen Feind verheerende Schäden anrichten. Auch mit Wurfäxten vermag der Barbar gut umzugehen. Mit Spezialbefehlen wie "Schlachtruf" verleihen diese berserkerhaften Krieger allen ihnen freundlich gesonnenen Wesen ein wenig von ihrer Tapferkeit – und der kehlige Kriegsschrei treibt viele Gegner in die Flucht. Eine Fertigkeit ist besonders hilfreich: Aus den Körpern gefallener Monster kann der Barbar Heiltränke herstellen.

DER PALADIN

Tapfer und aufrecht sind die Ritter der westlichen Lande, die einst den mächtigen untoten König Leoric besiegten. All ihr Streben gilt ihrem Glauben, der Suche nach göttlicher Erleuchtung. Ihr Glaube verleiht ihnen heilende Kräfte, die ihre Gefährten im Kampf unterstützen und ihre Gegner die eiserne Gerechtigkeit spüren lassen. Doch auch im Nahkampf sind diese tief gläubigen Kämpfer eine ernsthafte Bedrohung für die Kreaturen des Bösen.

Neben guten Kampffertigkeiten, die aber mit denen der Barbaren nicht vergleichbar sind, verfügt der Paladin über zwei Typen von geistigen Fähigkeiten: Eine dient dazu, die Kampfkraft und den Willen seiner Mitstreiter zu stärken, die andere dient dazu, den höllischen Kreaturen Diablos Schaden zuzufügen.

Mit seinen heilenden Kräften ist der Paladin ein wichtiger Mitstreiter in jeder Abenteurergruppe

DER TOTENBESCHWÖRER

Die Nekromantie: Das Beschwören von Untoten und verschiedenartigste Todeszauber. Aus den südlichen Sümpfen des Landes stammen diese mythenumrankten Beschwörer, deren Magie sich darauf konzentriert, die Grenze zwischen Tod und Leben verschwimmen zu lassen. Lange Jahre des Studiums in den dunklen Gewölben der Totenbeschwörer haben ihre Haut bleich und ihre Körper skelettartig dünn werden lassen.

Im Nahkampf zählen sie zu den schwächeren Charakteren, schwere Rüstungen und Waffen liegen ihnen nicht. Die nekromantische Magie der Totenbeschwörer jedoch ist mächtig und sollte nicht unterschätzt werden: Der Totenbeschwörer kann mit der Kraft seines Willens untote Kreaturen herbeirufen, die an seiner Seite kämpfen: Skelettmagier, Golems und andere mächtige Wesen: Ein Schlachtfeld voller gefallener Wesen ist für den Totenbeschwörer der Grundstein zu einer neuen Armee. Auch seine Kampfzauber sind hinterhältig: Giftstacheln, Knochenrüstung und magische Geschosse zählen zu den wichtigen Fertigkeiten dieses finsternen Magiers.

DIE ZAUBERIN

Traditionell dürfen in den Siedlungen des Ostens nur Männer Magie benutzen – doch eine kleine Gruppe wehrhafter, aufsässiger Frauen wagte es, die Magie der Elemente zu erlernen. Die typische Zauberin ist klein und zart – doch wer sie für harmlos hält, täuscht sich gewaltig: Ihre Spezialität sind mächtige Angriffszauber.

Neben grundlegenden Zaubern wie Teleportation oder Telekinese stehen der Zauberin drei Schulen der Magie zur Auswahl: Feuerzauber, Blitzzauber und Kältezauber. Manche Magierinnen ziehen es vor, einige Zauber aus jeder dieser drei Elementarschulen zu erlernen, während andere lieber ihre Fertigkeiten in einer bestimmten Schule perfektionieren. Im Nahkampf allerdings muss sich die Zauberin oft auf Schutzzauber verlassen oder fliehen, um nicht von den Horden des Bösen überrannt zu werden.