

Diablo • Action-Rollenspiel

# HIMMLISCHES

schen mit Weisheit und Güte auf ihre Seite zu ziehen, fanden die Dämonen schnell heraus, daß mit Angst und Gewalt schneller Diener zu gewinnen sind. Allerdings bekriegten sich die Erzteufel auch untereinander.

In ihrem Machtkampf vertrieben sie Mephisto, Baal und Diablo aus der Hölle in das Reich der Menschen, die dort furchtbare Greuelthaten anrichteten.

Das mächtige Volk der Horadrim erklärte den Ausgeburten der Hölle schließlich den Krieg. Mit Hilfe eines Erzengels gelang es den Anführern des Volks, Mephisto, Baal und Diablo in Seelensteine zu bannen. Über dem Kerker Diablos wurde eine Kathedrale errichtet und in den Katakomben bestattete man die gefallenen Helden. Keiner ahnte, daß selbst die Macht des Seelensteins Diablo nicht für alle Zeiten binden konnte. Mit Hilfe eines willensschwachen Priesters entkam der Herr des Schreckens viele Jahrhunderte später, eroberte schnell sämtliche Höhlen unter der Kathedrale und entweichte das Gotteshaus. Viele der ehemals tapferen Krieger der Horadrim wurden von ihm mit neuem, untoten Leben erfüllt und stellen seine niederen Schergen dar.

**D**er Krieg zwischen Gut und Böse ist viel älter als die Menschheit selbst. Keine Seite konnte größere Siege erringen. Als dann die ersten Menschen auftauchten, glaubten Engel und Teufel, daß die gewaltige Schlacht durch die Sterblichen entschieden werden könnte. Die Menschen sind sozusagen das Zünglein an der Waage, in einem Streit, der sie eigentlich nichts angeht. Während die himmlischen Wesen versuchten, die Men-



Blizzard ist eine der wenigen Softwareschmieden, die zwar jedes Jahr nur wenige Produkte veröffentlichen, diese sind dafür von einer hervorragenden Qualität. Dabei scheut sich der amerikanische Hersteller keineswegs, Neuland zu betreten, wie ihr neuestes Produkt wieder beweist. Mit dieser gekonnten Mischung aus innovativer Idee und perfekter Technik präsentiert Blizzard wieder ein faszinierendes Spiel.



Von den friedlichen und hilfsbereiten Dorfbewohnern bekommt man Aufträge und Unterstützung.



An der Mauer links wird der Transparenzeffekt deutlich. Trotzdem könnten sich dahinter Monster verstecken.



# VERGNÜGEN



SCHÖN IN EINER REIHE ANSTELLEN. :)

Nachdem die Party zusammengestellt ist, geht das Abenteuer los. Natürlich geht der Krieger voran. Zauberer bilden die Nachhut.



Selbst in der entweihten Kathedrale findet sich mit viel Glück noch ein Brunnen mit heiligem Wasser, das die Manareserven auffrischt.

## Rollenspiel mal anders

Diablo ist die Reinkultur eines Hack'n'Slay-Rollenspiels. Die einzigen klassischen Rollenspiel-Elemente sind die Charakterentwicklung und Erkundung unbekannter Gebiete. Rätsel gibt es überhaupt keine. Auf der Oberfläche dürfen Sie zwar noch mit einigen Nichtspielercharakteren (NSCs) Konversation betreiben, aber es ist nicht zwangsläufig nötig. Allerdings erhalten Sie von diesen NSCs Ihre Quests. Wenn

später der Dungeon Level für Level generiert wird, implementiert der Computer gegebenenfalls Ihren Auftrag, damit Sie ihn überhaupt erfüllen können. Die Verliese unter der Kathedrale bestehen immer aus 16 Ebenen. Je weiter Sie in die Tiefen vordringen, desto stärkeren Monstern werden Sie begegnen. Ihr Held ist aber nicht fest an diesen bestimmten Dungeon gebunden. Jederzeit können Sie ein neues Verlies entwerfen lassen und Ihren

Charakter übernehmen. Teilweise ist dieser Weg auch einfacher, da ein Spielercharakter nicht ganz so schnell an Erfahrung und Macht gewinnt, wie der Schwierigkeitsgrad zunimmt. Allerdings unterscheidet Diablo streng zwischen Single- und Multiplayer-Charakteren. Erstere können nicht im Mehrspieler-Modus eingesetzt werden und umgekehrt. Wenn Sie sich noch nicht ganz sicher sind, ob Ihr Held nicht auch einmal an der Seite von ein paar Freunden

eine Monsterjagd veranstaltet, können Sie ein Multiplayer-Spiel auch alleine starten und Ihren Helden schon ein bißchen aufpäppeln. Es versteht sich, daß die Monsterdichte in Mehrspieler-Dungeons automatisch erheblich höher ist, schließlich soll auch eine Gruppe erfahrener Recken noch gefordert sein.

## Lichtblicke

Diablo erfüllt sicherlich nicht alle Voraussetzungen eines klassischen



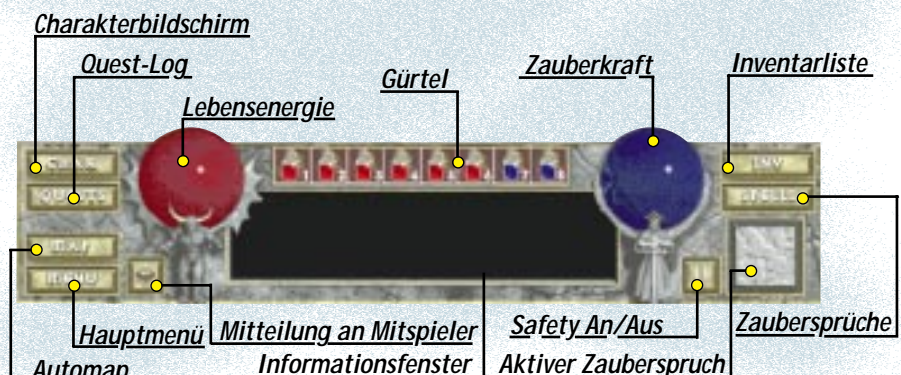
Nur Helden der 13. oder höheren Stufe wagen es die Erdspalte in die Hölle hinabzusteigen.



## SPIELERKOMFORT

Diablo läßt sich zwar ausschließlich mit der Maus steuern, aber alle wichtigen Funktionen kann man auch über die Tastatur anwählen. In der Demoversion war noch nicht der extrem praktische Gürtel enthalten. In ihm verstaut

man Zauberspruchrollen, Heil- und Manatränke. Über die Tasten 1-8 wird der jeweilige Gegenstand dann sofort verwendet. Speziell im Kampf, wenn man dringend sehr schnell einen Heiltrank oder mehr Mana benötigt, leistet der Gürtel hervorragende Dienste.







**HELDENKLASSEN**

**Krieger**

Das Spezialgebiet des Kriegers liegt im Umgang mit Nahkampfwaffen aller Art. Dabei ist völlig irrelevant, ob es sich um einen ehrenvollen Paladin oder einen goldgierigen Söldner handelt. Er ist besonders stark und zäh. Nach längerem Training verwendet er auch den Bogen fast so gut wie der Jäger, aber die mächtigeren Zaubersprüche werden ihm immer verwehrt bleiben. Ebenso sind seine Mana-Reserven immer relativ gering. Krieger können ihre Ausrüstung notdürftig reparieren. Allerdings werden die Waffen und Rüstungen dadurch permanent geschädigt. Besonders kostbare Gegenstände sollte man also lieber dem Schmied überlassen. Sämtliche Krieger sind Männer.



**Jäger**

Diese mysteriöse Gemeinschaft ist unter dem Namen „Sisters of the Sightless Eye“ bekannt. Die Jäger in Khanduras sind nicht nur die besten Bogenschützen. Im Nahkampf sind sie jedem Zauberer überlegen, genauso wie sie Magie viel besser ausüben können als Krieger. Damit ist der Jäger die einzige Heldenfigur ohne spezielle Schwächen. Andererseits besitzen sie, mal abgesehen vom Einsatz des Bogens, allerdings auch keine herausragende Stärke. Alle Jäger verfügen über einen sechsten Sinn, der sie vor Fallen warnt. Außerdem können viele Jäger einmal entdeckte Fallen gefahrlos umgehen oder entschärfen. Sämtliche Jäger sind Frauen.



**Zauberer**

Viele Lehrlinge von der Bruderschaft der Vizerei haben sich auf den Weg gemacht, die Höhlen unter der Kathedrale zu erforschen. Angetrieben werden sie von ihrem ungeheuren Wissensdurst. So manches Buch längst vergessener Zaubersprüche und magische Artefakte werden in den verfluchten Ruinen vermutet. Zauberer sind die wahren Meister im Umgang mit Magie, allerdings auf Kosten ihrer physischen Fähigkeiten. Selbst schwache Monster stellen für einen unvorbereiteten Magier eine große Gefahr dar. Jeder Zauberer kann die Energie seiner Zauberstäbe aufladen, wodurch die Kapazität des Stabs aber permanent abnimmt. Besonders wertvolle Stäbe gibt man besser der Hexe. Alle Zauberer sind Männer.



wird in den Verliesen eine phantastische Stimmung aufgebaut. Nur um den Charakter ist der Dungeon erhellt, weiter entfernte Gemäuer bleiben finster. Etliche Zaubersprüche bringen Licht ins Dunkel und erhellen kurzzeitig entfernte Gänge. Später finden sich auch einige magische Ausrüstungsgegenstände, die für bessere Beleuchtung sorgen. Licht und Schatten werden in Diablo in Echtzeit berechnet, wodurch das schummrige Verlies noch um einiges realistischer wirkt. Diablo wird vollständig aus einer isometrischen Perspektive gespielt. Wie bekannt sein dürfte, treten damit automatisch immer uneinsehbare Winkel auf. Dieses Problem konnte Blizzard mit transparenten Mauern lösen. Trotzdem bleibt das Sichtfeld des Helden eingeschränkt. Auch wenn er durch die Mauer sehen kann, weiß er nicht, welche Schrecken dahinter lauern. Selbst wenn er eine Tür öffnet, bleiben noch die toten Winkel bestehen. In den weitverzweigten Dungeons würde man leicht die Orientierung verlieren. Auf einem Bildschirm sieht man nur ungefähr ein Prozent des Stockwerks. Abhilfe schafft hier das Automapping. Es blendet den erforschten Grundriß über die gewöhnliche Darstellung. Mauern werden durch einfache Striche gezeigt, Symbole stellen die Treppen dar und der Spielcharakter ist ein kleiner Pfeil. Die Karte läßt sich außerdem zoomen und scrollen. Be-

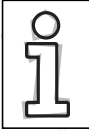


Rollenspiels. Im Vordergrund steht ganz klar der Action-Part. Kein Wunder also, daß Blizzard sein Augenmerk ganz besonders auf technische Effekte, gute Spielbarkeit im Kampf und einfaches Handling legte. Zum einen



Massive Wände werden im Automapping schraffiert gezeigt. Treppen, Türen und Gitter haben eigene Symbole.





## DORFBEWohner

### Schmied

Dieser Schmied verkauft allerlei nützliche Gegenstände. Sowohl magische als auch gemeine Waffen und Rüstungen bietet er jedem Käufer für einen gerade noch fairen Preis an. Sein Angebot verändert sich ständig, ein Besuch lohnt sich also. Außerdem repariert er beschädigte Ausrüstung für einen Bruchteil des Neupreises. Allerdings ist die Reparatur wertvoller Gegenstände auch kostspieliger.



### Priester

Ebenfalls am Marktplatz hat der Priester eine kleine Kapelle aufgebaut. Dort fertigt er schwache und starke Heiltränke an, die schon so manchen Helden vor einem unehrenhaften Tod in den Verliesen bewahrten. Nachdem er auch ein persönliches Interesse an der Vertreibung des Bösen aus der Kathedrale hat, heilt er jeden bedürftigen Abenteurer ohne Gegenleistung.



### Gelehrte

In der Geschichte Khanduras ist der Gelehrte bestens bewandert. Bevor man den Kampf mit den unbekanntem Schrecken unter der Kathedrale aufnimmt, sollte man auf die weisen Worte des Gelehrten hören. In den Verliesen findet sich dann so mancher Gegenstand, dessen genaue Wirkung man nicht auf Anhieb erkennt. Auch hier hilft der Gelehrte für ein kleines Entgelt.



### Hexe

Kurz nachdem das Böse die Herrschaft in der Kathedrale übernahm, siedelte sich am Rand des Dorfs die Hexe an. Während die einheimischen Bewohner ihrem neusten Bürger nicht ohne Mißtrauen gegenüberstehen, bietet die Hexe ihren Kunden viele nützliche magische Gegenstände, Mana-Tränke, Schriftrollen und ab und zu sogar Zauberbücher an. Nebenbei kann man seine Zauberstäbe bei ihr aufladen.



### Schankwirt, Barmädchen, Betrunkener

Einige weitere Bewohner des Dorfs sind noch nicht vor den Schrecken des Diablo geflohen. Anders als Schmied, Hexe, Priester und Gelehrter unterstützen sie den Helden zwar nicht aktiv, aber man kann von ihnen den einen oder anderen Auftrag bekommen. Jeder dieser Aufträge wird bis zur Erfüllung im „Quest Log“ gespeichert. Zu diesen NSCs gehört der Schankwirt, sein Barmädchen und der Betrunkene.



*Ekelhaft: Wenn man von diesem Blutbrunnen trinkt, gewinnt man neue Lebenskraft.*



*Gargoyles sehen erst wie harmlose Steinstatuen aus, greifen dann aber hinterhältig an.*

wegt man den Helden, scrollt die Automap automatisch mit. Für gewöhnlich klickt man nur einfach auf seinen Zielpunkt und hält die Maustaste gedrückt und der Charakter läuft los.

### Monströs

Der Kampf ist ähnlich einfach gestaltet. Ein Linksklick auf ein Monster läßt den Helden auf die arme Kreatur einschlagen. Allerdings hält das Gewürm nicht freiwilliger still, sondern läuft, springt und fliegt je nach Art mehr oder wenig hektisch um den Eindringling. Hält man dabei die Shift-Taste gedrückt, dreht sich der Charakter zwar, bewegt sich aber nicht. Besonders Bogenschützen verwenden diese Technik. Ein Klick neben das Monster wäre nämlich fatal. Zaubersprüche, Einweggegenstände und die magischen Auswirkungen von Zauberstäben werden über einen Rechtsklick ausgelöst. Zuvor wählt man aus dem Speedbook oder Spellbook den gewünschten Zauber aus. Dieses simple, aber geniale System erlaubt einen schnellen Einstieg und sofortigen Spielspaß. Mit der Zeit findet man

noch einige kleinere Tricks heraus, mit denen man sich einen Vorteil verschaffen kann. Richtige Abwechslung kommt aber durch die zahlreichen verschiedenen Monster in den Kampf. Abgesehen von der unterschiedlichen grafischen Darstellung, sind einige Kreaturen schneller, besitzen spezielle Angriffe, verfügen über Zaubersprüche oder sind gegen viele Arten der Attacke gänzlich immun oder zumindest teilweise resistent. Die kleinen geflügelten Dämonen greifen so immer das Gesicht des Helden an, Körperpanzerung wird hier also vollständig ignoriert. Einige Gegner sind extrem feige. Erledigt man einen aus der Gruppe, stieben die anderen wild auseinander. Jedoch bald fassen sie wieder Mut und sammeln sich erneut zum nächsten Angriff. Im Laufe eines Heldendaseins wird man so manche Überraschung erleben und vielleicht auch überleben.

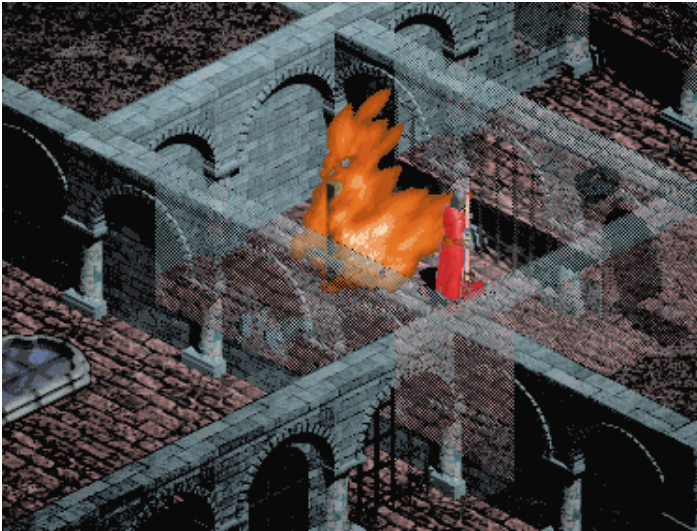
### Multiplayer-Dungeon

Diablo läßt sich sowohl allein als auch zu zweit über Modem, mit bis zu vier Spielern im Netzwerk oder über das Internet spielen. Als Programm für letzteres dient hierbei



*Mit den einfachen Blitzes lassen sich diese schwachen Monster ohne Probleme erledigen, teilweise mehrere mit einem Zauber.*





In die recht eintönigen Gemäuer kommt durch zahlreiche Extras, wie diese riesige Fackel, etwas Abwechslung. Die Flammen sind animiert.



Ein riesiges Knochengerüst bildet die Treppe zu den tiefsten Ebenen der Hölle. Lava bedeckt Bereiche des Bodens und stellt ein tödliches Hindernis dar.



Von den Feuerbällen lassen sich diese Kreaturen nicht mehr beeindruckten.



Charakter- und Inventory-Screen lassen sich gleichzeitig öffnen. Allerdings sollte man sich sicher sein, daß jetzt kein Monster kommt.

fläche beginnen. Allerdings fehlt einem ein Teil des Goldes und die getragene Ausrüstung. Weitere Gegenstände im Inventory behält man. Außerdem muß man von der Oberfläche nicht jedes einzelne Stockwerk mühsam durchlaufen, sondern es gibt direkte Eingänge zu den Ebenen 5 und 13.

## Innovation Rollenspiel

Grafik der besten Qualität, liebevoll bis ins Detail animiert, zeichnet Diablo vor allen anderen Rollenspielen aus. Unterstützt wird die realistische Darstellung durch lebensnahe Soundeffekte. Zertrümmert der letzte Schlag mit dem Streitkolben das Skelett vor einem, glaubt man fast die Knochen einzeln auf den Boden prallen zu hören. Im Hintergrund läuft dezent zur Atmosphäre passend stimmungsvolle Musik. Mal abgesehen von den zahlreichen innovativen technischen Feinheiten, ist Diablo nicht nur für Hardcore-Rollenspieler empfehlenswert. Vielmehr wird jeder passionierte Spieler unabhängig von Genrevorlieben auf seine Kosten kommen.

Alexander Geltenpoth



## WERTUNG

Obwohl es sich hierbei bereits um einen Test handelt, haben wir absichtlich auf die Wertung verzichtet. Zum einen konnten wir noch nicht die Vollversion, sondern nur eine Beta testen, die aber schon extrem stabil und ohne Absturz lief. Für ein innovatives Rollenspiel wie Diablo wollen wir uns außerdem noch etwas mehr Zeit nehmen. Insbesondere der Mehrspieler-Modus im Netzwerk und Internet, das sogenannte Battlenet von Blizzard, muß noch intensiver auf Langzeitmotivation und Spielbarkeit getestet werden. „Warum habt Ihr dann den Test nicht einfach auf die nächste Ausgabe verschoben?“, werden vielleicht einige fragen. Ganz einfach, Diablo soll noch vor Weihnachten in den Regalen stehen. Nur so konnten wir Ihnen nahezu zeitgleich nähere Informationen über Qualität und Inhalt dieses phantastischen Spiels bieten. In der nächsten Ausgabe holen wir diese abschließende Wertung nach. Vorab läßt sich schon sagen, daß Diablo eins der wenigen Topspiele 1996 ist.



## KOMMENTAR

» Diablo ist so ziemlich das unkonventionellste Rollenspiel, das mir je untergekommen ist. Auf Rätsel wird komplett verzichtet und Interaktion mit NSCs, Aufträge und Charaktergenerierung sind stark eingeschränkt. Dafür bietet Diablo Action vom Feinsten. Programmtechnisch ist das Spiel unerreicht. Eine schier endlose Motivation entsteht durch die Charakterfortbildung, zahllose Gegenstände, Zaubersprüche, Monster und immer wieder neue Dungeons. An Stelle der gehobenen Konversation mit NSCs treten echte Mitspieler im Multiplayer-Modus. Es ist sehr schwer abzuschätzen, wie viele Tage, Wochen oder gar Monate Diablo Spaß macht. Zumindest nach dem etliche Stunden währenden Test ließen sich noch keinerlei Motivationsmängel ausmachen. An diesem Genremix werden sowohl Action- als auch Rollenspieler ihre Freude haben. Auch wenn wir über die endgültige Testwertung noch keine Aussage machen wollen, können Sie mit einem extrem hohen Ergebnis rechnen. «

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Multiplayer: 2 Sp. Modem, 4 Sp. Netzwerk, Internet

Handbuch: deutsch Technik: SVGA, SB (DirectX 3.0)

Sprache: englisch/sehr leicht CD/HD: 600 MB/50 MB

Hersteller: Europress/Softw. 2000 Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 92% Sound: 87% Genre: Action-Rollenspiel



Action ■  
Rätsel ■  
Strategie ■  
Wirtschaft ■

» Technisch perfektes Hack 'n' Slay auf höchstem Niveau «