ER IST WIEDER DA...

DIABLO II

Eine Sonderbeilage der

PC ACTION

Juni 1998

Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...





... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielemagazin – verrät Ihnen, wie. Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: http://www.pcgames.de.

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!

Deutschlands großer Fachverlag für Compute und Videospielemagazin

COMPUTEC VERLA

WAS BISHER GESCHAH

VOR AEONEN

Der Anbeginn der großen Auseinandersetzung

-990 Ilazual greift Hellforge an und verfällt den Dunklen Horden des Chas.

-490 Der Anbeginn der Menschheit

-480 Beginn der Sünden-Kriege

-40 Inarius steigt auf die Welt der Sterblichen herab und beginnt mit dem Bau seiner großen Kathedrale.

-30 Inarius belagert und zerstört Mephistos Höllentempel.

-25 Die Armeen des Mephisto besiegen Inarius und seine Anhänger. Sie legen die Kathedrale und den gesamten Landstrich in Schutt und Asche.

-10 Die Magier-Gliden des Ostens beginnen sich zusammenzuschließen.

1 Die Vizjerei werden neben den Ennead und Ammit zur mächtigsten Gilde.

240 Horazón und Bartuc geraten ins Blickfeld der Vizjerei-Gilde.

250 Bartuc wendet sich gegen die Gilde und macht sich als „Warlord of Blood" einen schrecklichen Namen.

510 Das dunkle Exil beginnt mit der Niederlage der großen Drei.

515 Chaos und Barbarei verwüsten die Welt der Sterblichen auf Jahrhunderte hinaus.

1005 Die drei Seelensteine, die die großen Dämonen gefangen halten sollen, werden den Mitgliedern der östlichen Magier-Gilden übergeben.

1010 Eine große Zahl Magier der östlichen Gilden vereint sich zu den Horadrim.

1015 Mephisto und Baal werden in die Seelensteine verbannt und unter der großen Wüste begraben.

1025 Die Horadrim nehmen die Verfolgung Diablos auf.

1100 Jered Cains Horaddrim-Gruppe gelingt die Gefangennahme Diablos Khanduras.

1120 Die Zahl der Horadrim-Magier verringert sich.

1140 Die mächtigen Horadrim zersplittern wieder in viele kleinere Magier-Gilden, zwischen denen erbitterte Rivalität herrscht.

1145 Mephisto taucht wieder in den östlichen Hauptstädten auf.

1180 In den westlichen Ländereien formt sich das Königreich West-march.

1230 Zakarum, die Religion des Lichts, findet im Westen immer mehr Verbreitung.

1240 Leoric wird König von Khanduras.

1245 Leoric und Lazarus nutzen das alte Horadrim-Kloster bei Tristram als Hauptquartier. Doch Lazarus steht bereits unter dem Einfluß von Diablo und entläßt diesen aus dem Seelenstein.

1246 Prinz Albrecht wird zur körperlichen Hülle und der wiedergeborenen Macht Diablos. Im Krieg zwischen Westmarch und Khanduras werden Leorics Armeen versprengt. Lachdanan revoltiert gegen seinen König.

1250 Diablo wird von einem unbekannten, großen Helden in den Gewölben tief unter Tristram besiegt. Der Sieger verläßt das Land in Richtung Osten, mit ihm der Geist Diablos...



DIABLO 2

SATANISCHE SPIELE

Während eines Europa-Besuchs machte Bill Roper, Entwicklungs-Chef und Game Designer bei Blizzard Entertainment, in der PC Action-Redaktion halt. Wir nutzten die Gelegenheit, um einen ausführlichen Blick auf die erste spielbare Fassung von Diablo 2 zu werfen. Außerdem sprachen wir mit dem Spiele-Designer über Konzept und Weiterentwicklung der Rollenspiel-Serie.

Das Diablo 2-Abenteuer gliedert sich diesmal in vier sogenannte Akte, von denen der erste in Sachen Optik den Landschaften Tristrams (Diablo 1) recht ähnlich ist∞ andere Locations entführen in Dschungel- und Wüsten-Landschaften sowie schneebedeckte Berggebiete. Jeder dieser vier Akte entspricht in etwa der Größe des ersten Diablos, d. h. Diablo 2 wird viermal so umfangreich sein. Alle Dungeons und auch Teile der Oberflächenwelten werden wieder bei jedem neuen Spielstart neu generiert. Die Ladezeiten reduziert Blizzard auf die Übergänge zwischen den vier Kapiteln. Der Eintritt in Dungeons oder der Rückweg zur Erdoberfläche geschieht ohne jede Verzögerung. In jedem Akt findet sich auf der Karte neben tiefen Gewölben, Labyrinthen und einzelnen Oberflächen-Locations auf dem flachen Land jeweils eine größere Ansiedlung. Sie dienen als Zuflucht, Ruhestätte, Marktplatz und Auftragserteilungsort. Die irdischen Bewohner müssen sich diesmal auch gegen Monster und Bösewichte verteidigen, die in den Wäldern und Friedhöfen der Umgebung ihr Unwesen

treiben. Hier kann man natürlcih auch nicht mehr die altbewährte Taktik des „Türenstehens" anwenden. Aber auch wenn kampferprobte Recken sich in die Türstöcke eines Dungeons stellen, um die Monsterhorden Stück für Stück vor die Klinge zu bekommen, werden sie sich wundern. Sie schlagen einen unversehens aus der sicheren Stellungen heraus, und man sieht sich plötzlich von dem ganzen Viehzeug umzingelt.

AUSGEFEILTE CHARAKTERENTWICKLUNG

Natürlich erkämpfen sich die Helden wieder eine Menge Erfahrungspunkte, die einen Levelaufstieg und die Verteilung auf besondere Eigenschaften ermöglichen. Das Charaktereigenschafts-Fenster hat sich zwar optisch nur wenig verändert, aber die inhaltliche Überarbeitung der Protagonisten schlägt hier sichtbar zu Buche. Stärke, Ausdauer und Lebenskraft sind nach wie vor vorhanden, aber anstelle eines Magiewertes findet sich nun Intelligenz. Dieser neue Wert gibt vor, welche Fähigkeiten der Charakter in der Lage ist, zu erlernen. Im ersten Teil ging es auch meist nur darum, die Widerstandfähigkeit gegen Feuer, Blitze und Magie so hoch wie möglich zu halten. Diablo 2 bringt



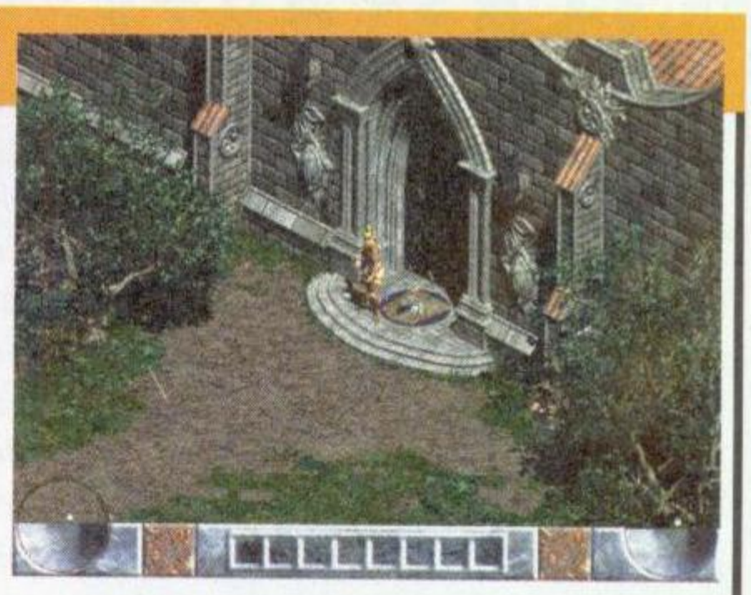
Die Amazone wird von Skeletons und Big Heads in die Ecke gedrängt. Dank der pixelgenauen Animation und Steuerung aber läßt es sich leichter auszuweichen.

zwei weitere Gefahren mit sich, Kälte und Gift. Kälteschaden kann der Charakter beispielsweise durch entsprechend befähigte Monster, aber auch durch die Umgebung in den Hochgebirgen nehmen.

Richtig innovativ zeigen sich die Designer im Hinblick auf das System zum Erlernen besonderer Fähigkeiten. Das funktioniert nämlich nicht mehr so linear wie z. B. bei den Zaubersprüchen. Die sogenannten Skills, die für jede Charakterklasse unterschiedlich sind, werden in einer Art „Technologie-Baum" verwaltet. Das heißt, nachdem Sie einige der Basis-Fähigkeiten intus haben, können Sie sich entscheiden, in welche Richtung Sie Ihren Charakter weiterentwickeln wollen. Um beispielsweise eine der anspruchsvolleren Fertigkeit zu erlangen, muß der Charakter erst im Besitz dreier anderer sein. Wie gehabt werden die Helden aber auch durch Erfahrungspunkte an Fähigkeiten

INFO QUESTS UND ABENTEUER

Trotz zahlreicher rollenspielartiger Erweiterungen wird aus Diablo 2 kein RPG im klassischen Sinne werden. Neben der tiefergehenden Charakterentwicklung sollen vor allem die Haupt-Quests und die vielen Nebenaufträge für mehr Atmosphäre sorgen. Auf diese Weise wird die Hintergrundgeschichte viel besser erlebbar. Die Quests sind unabhängig vom Heldencharakter und werden zum Teil sogar immer wieder neu generiert. Erfüllte Aufgaben können Gold oder wertvolle Gegenstände, Waffen oder selten Zaubersprüche einbringen. Man erlernt aber auch neue Kampftechniken, und sogar NPC-Charaktere können mit der Spielfigur zu einer Heldengruppe zusammengeschmiedet werden. In jedem Falle aber erfahren Sie so mehr über die Zusammenhänge und die ganze Hintergrundgeschichte.



Sisters Burial Ground

Schon im ersten Auftrag geht's zur Sache. Sie müssen Andariel und die untoten Rogues vernichten, die sich in den alten Klostermauern nahe des Gebirgspasses eingenistet haben.

Field of Stones

Hier besteht die Aufgabe darin, ein altes Feld voller magischer Menhire wieder mit Leben zu erfüllen. Dadurch sollen eventuel neue Teleport-Tore öffnen, sagt eine alte Überlieferung.

The Forgotten Tower

In einem verlassenen Wachturm werden noch riesige und mächtige Schätze vermutet. Allerdings treibt sich dort allerhand Monstergesindel herum, das die Suche erschwert.







Für die grafische Ausgestaltung der Levels hat Blizzard keine Computergrafiker, sondern CAD-Architekten engagiert: Die opulenten Details sprechen für sich.

Neu sind Tages- und Nachtzyklen: Hier beide Zeitstufen im Vergleich.

gewinnen. Außerdem ist es möglich, durch das Erfüllen von Aufträgen etwas Besonderes zu erlernen.

ORIGINAL STATT PLATZHALTER

Wie Sie auf den Screenshots sehen können, finden sich in Kisten und Schreinen wieder die vielen nützlichen Gegenstände und natürlich auch reichlich Gold. Wenn Sie Ihren Charakter mit neuen Gegenständen ausrüsten, bemerken Sie wieder eine der augenfälligen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. Egal mit welcher Rüstung oder Waffe Sie den Helden ausstaffieren, es verändert das Aussehen der Spielfigur. Einen Helm mit einem Federschweif im Inventory auf den Kopf gesetzt, und schon prangt in der Spielansicht der neue Kopfschmuck auf dem Scheitel Ihres Charakters. Auch jede Waffe wird so individuell sichtbar. In Diablo 1 mußten Sie sich noch mit ein und derselben Platzhaltergrafik für drei Rüstungs- oder Waffenstufen begnügen.

Das zuschaltbare Inventory-Fenster hat zwar noch nicht seinen endgültigen Look, aber ist in seinen Funktionen schon fertiggestellt. Zu erkennen ist bereits,

INFO STÄDTE, LANDSTRICHE UND DUNGEONS





In jedem der vier Kapitel findet sich eine größere Ansiedlung, in der müde Helden etwas Ruhe und Sicherheit finden. Es gibt jeweils einen Haupt-Dungeon, verschiedene kleinere unterirdische Labyrinthe und eine große Oberflächenwelt, die ebenfalls vollständig erkundet werden kann. Der Spieler-Charakter startet zu Beginn des ersten Aktes in einem Berggebiet und stößt bei seinen Wanderungen auf eine pfahlgesäumte Trutzburg der hiesigen Einwohner, die das Gebiet eigentlich schnellstens verlassen wollen. Seitdem Andariel in diesem Landstrich wütet und die große Klosteranlage der „Sisters of Sightless Eyes" in Besitz genommen hat, ist Panik ausgebrochen. Um aber zu fliehen, muß die böse Dämonin im Kloster besiegt werden, um die rettende Paßstraße zu öffnen. In allen Städten finden sich NPCs, die Handel treiben, Informationen anbieten und sich zuweilen auch als Unterstützung anheuern lassen. Die vier Abschnitte sind zwar nur linear zu erreichen, aber nach einem bereits vollendeten Akt können Sie jederzeit in dessen Stadt, Ländereien und Gewölbe zurückkehren. Manche der Quests können sich nämlich auch über mehrere Akte erstrecken. Während das erste Abenteuer in einer bergigen Gegend in der gemäßigten Zone stattfindet, soll der weitere Weg durch Schnee-, Dschungel- und Wüsten-Szenarien führen.

daß jetzt mehr Felder zur Ausrüstung des Charakters zur Verfügung stehen werden (siehe Grafik).

DIE RICHTIGE AUSRÜSTUNG

Diablo 1-Spieler haben viel Zeit damit verbracht, den „einen" perfekten Ausrüstungsgegenstand in den Dungeons aufzutreiben, wie zum Beispiel das „King's Sword of Haste" oder gar die „Goldly Plate of the Zodiac". Bei jedem Gegenstand war sofort klar, welche Vorzüge und Nachteile er hatte. Man sammelte einfach von allem das beste ein. In Diablo 2 wird die Suche nach dem ultimativen Helden weitaus komplexer werden, ja fast sogar schon ein eigener Quest. Finden Sie beispielsweise ein „Holy Shield of Defense" und entscheiden sich dafür, daß Sie weiterhin auf eine starke Verteidigung setzen wollen, hat Ihr Charakter schon seine erste Aufgabe. Finden Sie nämlich noch die „Holy Breast Plate of Defense" oder dazu passend Helm und Schwert, wirkt der Held nicht nur modisch wie aus einem Guß. Nein, die Beharrlichkeit im Zusammenstellen solcher „Sets" wird mit einem entsprechenden Bonus belohnt. In unserem Beispiel gibt's Extra-Healthpunkte, solange die ganze „Holy"-Kollektion getragen wird. Auch sind die Wirkungen mancher Items auf eine bestimmte Charakterklasse zugeschnitten. Findet bespielsweise ein Paladin einen „Gruesome Helmet of the Undead", mag er zwar den einen oder anderen Rüstungs-Punkt gewinnen, aber ein Necromancer hätte wesentlich größeren Nutzen davon. Der könnte nämlich auch noch die magischen Eigenschaften des Helmes anwenden. Manche Waffen oder Rüstungen werden in ihrer Wirkung sogar durch den Tag- und Nachtzyklus beeinflußt. Alle Objekte sind wieder durch vor- und nachgestellte Attribute bezeichnet. Die Attribute sind aber nicht nur symbolischer Art wie im ersten Teil (King's..., Diamond..., ...of Wizardry, ...of the Heavens), sondern eng mit der ganzen Diablo 2-Geschichte verbunden. Natürlich gibt es auch wieder ganz besonders seltene Waffen, Rüstungen oder Amulette. Besonders selten heißt, daß sie nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:100.000 bei der Generierung eines Dungeons auftauchen. Solche Schätze verfügen über immense Macht und sind ein Vermögen wert. Dieser Umstand wird einen großen Einfluß auf den Tauschhandel mit Gegenständen haben, besonders im Multiplayer-Spiel.

INFO DIE MONSTER



Andariel

Die Mächtigste der kleineren Dämonen möchte die Gunst der Stunde nutzen, alle Bewohner des Klosters versklaven und zu ihrer finsteren Armee machen. Zur Unterstützung hat sie bereits tote Rogues wiederbelebt.



Big Head

Diese Monster lassen tödliche Blitze aus Augen und Nüstern schlagen, besitzen rasiermesserscharfe Hörner und eine lange, klebrige Zunge, mit der sie ihre Opfer verspeisen.



Evil Rogue

Von Andariel wiederbelebt, wurde dieses Wesen zum Bösen bekehrt. Einstmals eine strahlende Heldin, wurde sie so zum klauen- und hörnerbewehrten Monster.



Fallen One

Die kleinen roten Teufel sind bereits aus Diablo 1 bekannt. Sie treten bevorzugt in Rudeln auf und springen den Gegner von allen Seiten mit gezücktem Schwert an.



Gorgon

Halb Mensch, halb Schlange, ist dieses Ungetüm in der Lage, mit Pfeil und Bogen aus großer Entfernung zu schießen.



Razorback

Das über und über mit scharfen Hörnern besetzte Untier poltert schwerfällig auf den Gegner zu und versucht, ihn mit wuchtigen, weit ausholenden Schlägen niederzustrecken.



Skeleton

Ebenfalls aus dem ersten Teil haben sich die bleichen Gerippe wieder in das diabolische Fantasyreich verirrt. Ihre Kampftaktik gleicht der der Fallen Ones.



Zombie

Und noch ein alter Bekannter aus dem Vorgängerspiel. Die Untoten können sich zwar nicht schnell bewegen, aber ihre kraftvollen Hiebe können mächtig Schaden anrichten.

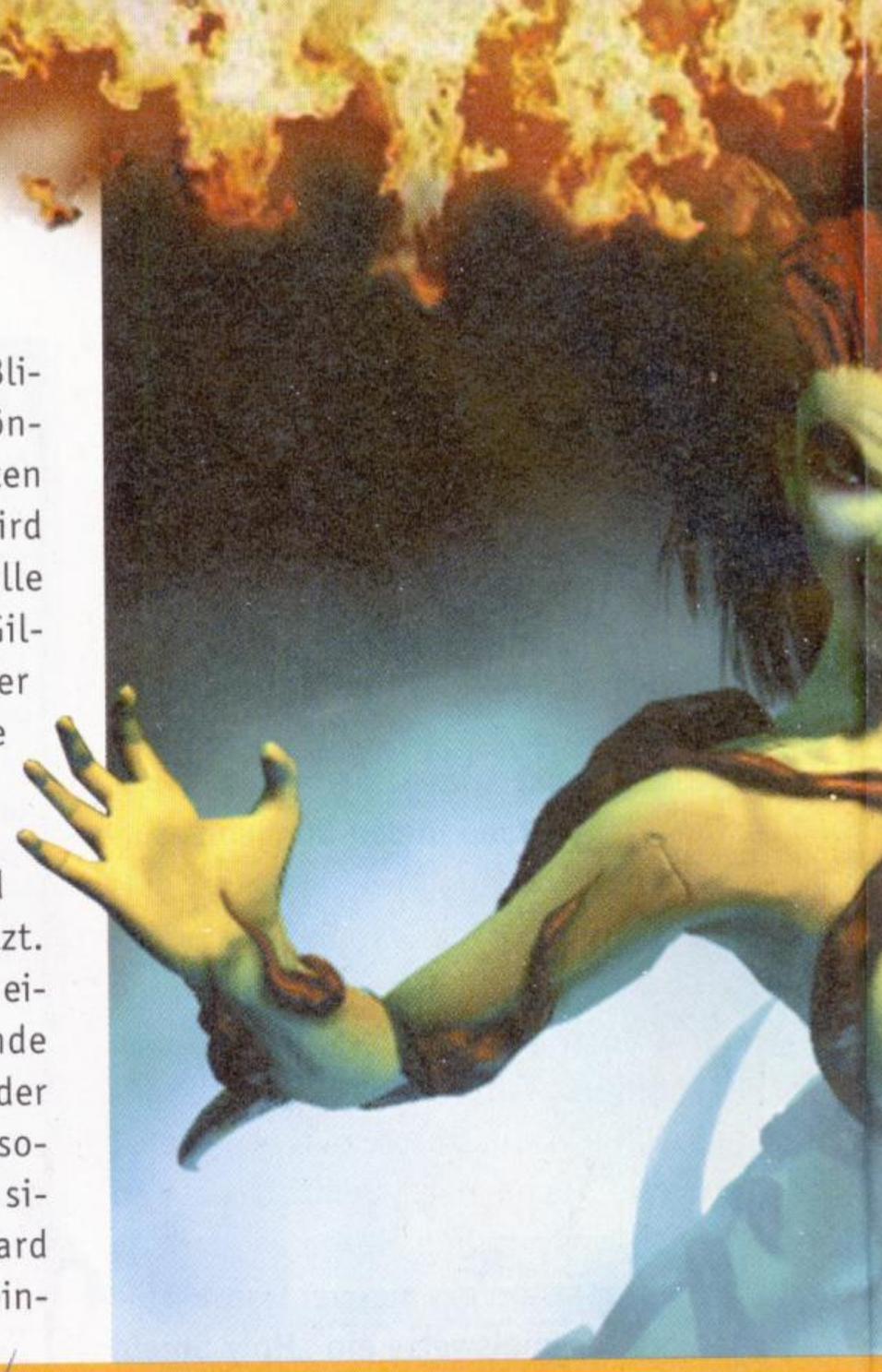
ONLINESPASS IM BATTLE.NET

Gerade auf Blizzards kostenlosem Battle. net-Server gab es stets ein reges Angebot und reichlich Nachfrage. Allerdings gestaltete sich der Handel oftmals ärgerlich oder mühsam. Man traf sich in einem battle.net-Spiel, verabredete den Tausch und warf sich ge-



Eine der interessanten Neuerungen ist der Skill-Tree nach Strategiespiel-Vorbild.

genseitig die Sachen vor die Füße. In einem öffentlichen Spiel führte das oft dazu, daß feige Diebe und Wegelagerer sich in Sekundenschnelle die wertvollen Gegenstände klauten und sich aus dem System loggten. Die Alternative war das aufwendige Erstellen eines eigenen Passwort-geschützten Spiels. All das soll der Vergangenheit angehören. Sie klicken auf den Gegenstand, den Sie anbieten wollen, und dann auf den Charakter des Handelspartners. Dieser bekommt eine Mitteilung über das Angebot und kann es ablehnen oder bejahen. Stimmt er Ihrem Vorschlag zu, werden Sie beide automatisch ohne Ladezeiten in einen Handelsbildschirm transportiert. Danach geht's schnurstracks zurück in den Chat-Raum. Auch an die vielen Gilden und Clans hat Blizzard gedacht, denn momentan können diese lediglich einen privaten Chat-Kanal eröffnen. In Diablo 2 wird es für Gilden eine eigene Clan-Halle geben. Nach einem Besuch beim Gildenmeister, einem NPC, und einer schönen Stange Gold wird der Name der Halle und ein Paßwort festgelegt, und schon steht sie. Grafisch ist sie als ein einziger, entsprechend ausstaffierter Bildschirm umgesetzt. Dort können sich die Mitglieder vor einem Kampf treffen und Gegenstände tauschen. In einer großen Kiste in der Mitte der Versammlungshalle kann sogar wichtige Ausrüstung und Gold sicher deponiert werden. Bei Blizzard noch nicht entschieden ist die Einbin-



INFO DIE CHARAKTERKLASSEN

AMAZONE

Die machtvolle Kämpferin gehört zu einer umherstreifenden Nomadenbande, die die Ebenen nahe des südlichen Meeres bewohnen. Ihre Wanderungen bringt die Heimatlosen oft in Konflikte mit anderen Völkern. Deshalb ist die Amazone eine geübte Kämpferin und in der Lage, einiges auszuhalten. Während ihre Pfeil - und Bogen-Künste denen der Rogues in nichts nachstehen, kann die Amazone besonders gut mit einem Speer und anderen Wurfwaffen umgehen.



Vital Shot: *Damit erzielt die Amazone auch besonders viel Schaden. Sie hält inne, visiert den Gegner an und trifft mit ihrem geübten Auge und der Kenntnis der Anatomie der Monster eine tödliche Stelle.*

Entangle: *Für Sekunden kann sie den Gegner festsetzen und mit dem Speer weiter traktieren.*

Hurl: *Manchmal schafft es die Amazone den Speer mit solcher Wucht zu schleudern, daß er im Ziel krachend zersplittert. Er ist dann zwar nicht mehr zu gebrauchen, aber richtig mächtig Schaden an.*

Dodge: *Mit rasanter Geschwindigkeit kann sie so einem Schlag ausweichen. Bevor das gegnerische Auge die Bewegung erkennt, greift die Amazone aus einer anderen Position wieder an.*

SORCERESS

Noch wenig ist über den zweiten Zauber-Charakter bekannt. Nur, daß sie besonders gut mit den Elementar-Mächten umgehen kann.

Enchant: *Dieser Spruch verwandelt jedes Schwert in ein flammendes Inferno, das jeden Feind niederstreckt.*

Frost: *Damit schickt die Zauberin ihrem Gegner eine eisige Wolke entgegen, die ihn träge und verteidugungsunfähig macht.*

Glacial Spike: *Diese Spieße aus gefrorener Magie verwandeln jeden Feind in eine Eissäule.*

Dancing Sword: Hiermit wird ein Schwert mit einem Eigenleben erschaffen, das jeden Angreifer auf Distanz hält.

Darkness: *Eine dichte schwarze Giftwolke schädigt jedes Wesen außer den Untoten.*

BARBARIAN

Ebenfalls noch nicht völlig ausgestaltet hat Blizzard den zweiten Kämpfer-Charakter. Fest steht, daß er keine Mana-Kräfte besitzen wird, dafür aber in der Lage ist, zwei Waffen gleichzeitig zu schwingen.

Stun: *Ein leichter Schlag, der den Gegner benommen macht, um ihm die Orientierung zu nehmen und zum letzen Hieb ausholen zu können.*

Retreat Attack: *Ganz nach Faustkämpfer-Manier macht der Barbar einen Ausfall-Schritt, schlägt zu und vollführt schnell einen ausweichenden Sidestep.*

Warcry: *Dieser schreckliche Kriegsruf läßt viele der Monster verschreckt nach Deckung suchen.*

Charge: *Mit voller Wucht und unter allem Krafteinsatz verursacht der große Kämpfer gewaltigen Schaden in den feindlichen Reihen.*



dung der von vielen Diablo-Spielern gewünschten Kampfarena. Hier sollen sich Kontrahenten zum Zwei- oder Teamkampf zusammenfinden dürfen, umrundet von einer ganzen Zuschauermenge. Den bei Diablo 1 anfangs immens aufgetretenen Cheatern und Hackern will Blizzard nun endgültig das Handwerk legen. Sogar ein eigenes Team widmet sich diesem Problem. Erstes Ergebnis ist, daß alle Multiplayer-Charaktere nicht mehr auf dem heimischen PC, sondern den Battle.net-Servern gespeichert werden. Momentan stehen die Routinen für eine 8- Spieler-Unterstützung, ab er Blizzard glaubt, bis zur Veröffentlichung (Anfang 1999) vielleicht sogar 16 Spieler via LAN oder TCP/IP verbinden zu können.

VERBESSERTE GRAFIK-ENGINE

Eine der offensichtlichsten Verbesserungen gegenüber Diablo ist das Bewegungsmodell der Charaktere. Blizzard hat neben den Animationen insbesondere die perspektivische Ausrichtung der Figuren verbessert. Läßt man beispielsweise die Maus in alle Himmelsrichtungen kreisen, vollführt der Spielcharakter pixelgenau flüssige und stufenlos animierte 360°-Drehungen. Im ersten Teil „zuckelten" die Spielfiguren noch über ein unsichtbares Raster. Mit gedrückter Shift-Taste können Sie Ihrem Alter ego am Monitor sogar richtig Beine machen. Auf vielfachen Kunden-Wunsch hat Blizzard in Diablo 2



NECROMANCER

Aus den dunstigen Sumpfgebieten des Südens kommt dieser mysteriöse Charakter. Der Necromancer ist ein gefallener Zauberer, dessen Kräfte in der Wiederbelebung und der Beschwörung schrecklicher Kreaturen liegen. Obwohl er seine Fähigkeiten im allgemeinen für das Gute einsetzt, vertrauen ihm nicht viele Menschen. Die langen Studien in dunklen Grabkammern haben seiner Erscheinung ein bleiches, skelletthaftes Aussehen gegeben.

Summon Familiar: *Jeder, der schon einmal einen Necromancer gesehen hat, kennt seinen „Hausgeist". Die kleine geflügelte Kreatur aus Magie dient ihrem Meister als fliegendes Auge und Ohr.*

Raise Dead: *Durch diesen Zauberspruch erstehen Tote wieder auf, und ihre gruseligen, seelenlosen Skelette stehen in Diensten des Necromancers.*

Binding: *Damit können feindliche Kreaturen dem eigenen Willen unterworfen werden und müssen so gegen die eigenen Weggefährten kämpfen.*

Vampiric Touch: *Mit ausgestreckter Hand kann er seinem Gegenüber die Lebenskraft entziehen und seiner eigenen hinzufügen. Sobald er ein Schwert oder einen Stab in ihre Richtung streckt, sollten sich alle Wesen in acht nehmen.*

PALADIN

Die „Knights of Westmarch", die gegen die Armeen des mächtigen Leoric bestanden haben, sind von reinem Herzen und folgen der Lehre von Zakarum und dem Glauben des Lichts. Der kampfbereite Recke kämpft für das, woran er glaubt. Seine Unerschütterlichkeit gibt ihm die Kraft, seinen Freunden Gutes zu tun und seinen Feinden fürchterliche Gerechtigkeit zu widerfahren zu lassen. Dies sind diejenigen, die den Paladin als Fanatiker sehen, alle anderen erkennen seine Stärke und Güte des Lichts.

Holy Aura: *Es wird gesagt, daß des Paladins Erscheinung eine unerträgliche Wirkung auf alle untote Wesen hat. Sobald ein Untoter in seine Aura tritt, unterwirft er sich und wird leicht von der Klinge des Ritters gestraft.*

Shield Bash: *Sicherlich ist der Paladin ein Mann des Glaubens, aber seine Kampffähigkeiten sind enorm. Diese Fähigkeit erlaubt es ihm, sein Schild als Waffe einzusetzen, indem er die Angreifer zurückschlägt und frei eBahn für sein Schwert schafft.*

True Blade: *Mit diesem Skill kann der Ritter sein Schwert mit heiliger Energie erfüllen. Mit einer so verzauberten Waffe kann der Paladin durch die stärkste Rüstung schlagen.*

Arm of God: *Als ein Diener der himmlischen Mächte erlangt der Ritter unglaubliche Schnelligkeit und verteilt schreckliche Wunden. Die Verwendung dieser göttlichen Macht aber schädigt ihn selbst.*



diese Renn-Option berücksichtigt. Auch hierbei zeigen sich die Animationen wesentlich geschmeidiger und realistischer, wenn z. B. Kleidung und Haare mitschwingen.

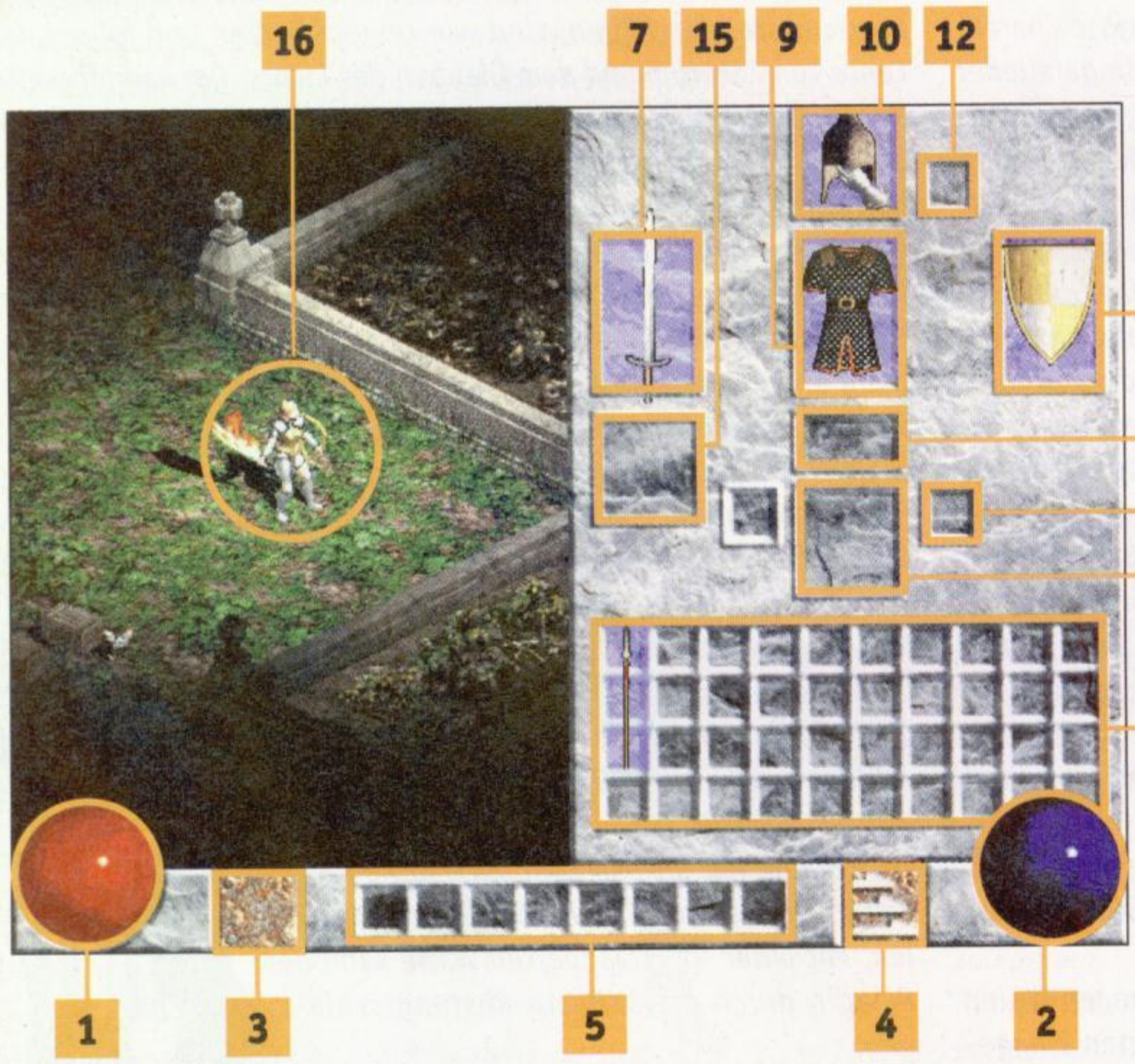
Ihr Charakter hat auch ohne jeglichen Zauber in dunklen Ecken wieder ein gewisses Sichtfeld, das erleuchtet ist. Denn selbst auf der Erdoberfläche kann es in Diablo 2 verteufelt dunkel werden. Blizzard hat einen steten Tag- und Nachtzyklus in das Spiel integriert, der den eigenen Helden unangenehm überraschen kann. Des Nachts treibt sich nämlich allerhand untotes Gesindel in den Landstrichen herum. Eine weitere Neuerung ist das realistische Sichtfeld. Betritt die Spielfigur einen Raum, kann sie nicht sofort alle dort befindlichen Lebewesen sehen, sondern muß sich um die eigene Achse drehen, um einen Überblick zu erhalten. Nebenbei sind die Mauern der Häuser und der Gewölbe viel höher geworden, so daß der Eindruck eines Dungeons verstärkt wird. Die Grafik-Engine stellt durchsichtiges Mauerwerk nicht mehr mit einem „Dithering"-Effekt, sondern in echter Transparenz dar und kann farbige Lichtquellen sowie Schattenwurf echtzeitberechnen.

Christian Müller



Neue Grafikeffekte: Ganz links sehen Sie den echten Transparenzeffekt, oben in der Mitte die korrekte Darstellung der ausgerüsteten Figuren (mit und ohne Lederkappe). Mittig unten sind die Lightsourcing-Effekte zu sehen (spiegelnde Hautoberflächen und flammendes Schwert) und an den Fenstern rechts die Detailverliebtheit.

INFO SPIELANSICHT UND INVENTORY



Altvertraut und dennoch völlig neu präsentiert sich die Spielansicht. Zum einen hat Blizzard versucht, das stets präsente Interface flächenmäßig zu verringern, es aber zugleich mit den erweiterten Möglichkeiten des Spiel-Designs auszustatten. Die beiden Sphären am unteren Bildrand kennzeichnen nach wie vor die Lebensenergie (1) und die Manakraft (2). Jeweils seitlich davon können Fertigkeiten (3) oder Zaubersprüche (4) individuell für den Schnelleinsatz plaziert werden. Ebenso stehen wieder acht Fächer für Tränke und Spruchrollen bereit (5). Das große Inventory (6) nimmt wie gehabt alle Gegenstände auf, sofern diese 40 Größeneinheiten nicht überschreiten. In der rechten Hand halten die Charaktere meist die Waffe (7) und in der linken ein Schild (8). Den Rumpf (9) ziert anfangs ein Leder- oder Kettenhemd. Später prangen dort prächtige Rüstungen. Ebenso steht es mit der Kopfbedeckung (10). Neu ist in Diablo 2 die Verwendung von Gürteln (11), die auch magische Kräfte besitzen können. Ein passendes Amulett (12) wird um den Hals gelegt, und an den Füßen (13) darf der Helden-Charakter jetzt aufregendes Schuhwerk tragen. An jeder Hand komplettiert je ein Ring die schmucke Erscheinung (14). Sollte mal der Tornister aus allen Nähten platzen, lassen sich hier (15) in einem Sack oder einer Tasche weitere wichtige Dinge verstauen. Im Spielebildschirm links kann man sehr gut die sich je nach Ausrüstung verändernde Optik der Spielfigur erkennen. Momentan hat die Amazone eine Lederkappe auf dem Kopf und ein verzaubertes Flammenschwert in der Hand (16).

IM GESPRÄCH MIT GAMER DESIGNER BILL ROPER

DIABOLISCHE PLÄNE?

Wenige Tage vor Bill Ropers Besuch in der PCA-Redaktion hatte Herbert Aichinger während einer USA-Tour Gelegenheit, mit dem Game Designer vor Ort im Blizzard-Hauptquartier, Irvine CA, zu sprechen.



„Die Fortschritte, die wir von Diablo zu Diablo 2 gemacht haben, entsprechen in etwa denen, die wir seinerzeit von WarCraft zu WarCraft 2 gemacht haben."
Bill Roper

PC ACTION Was brachte Blizzard dazu, eine Fortsetzung zu Diablo zu entwickeln?

Bill Roper: Nachdem wir WarCraft beendet hatten, fragten wir uns, was wir als nächstes tun würden, und unsere Entwickler sagten: „Oh, laßt uns WarCraft 2 machen, um dort all die coolen Features unterzubringen, die wir nicht in den ersten Teil integrieren konnten!". Genauso war es dann bei Diablo und Diablo 2 – ich denke, auch die Fortschritte, die wir von Diablo zu Diablo 2 gemacht haben, entsprechen in etwa denen, die wir seinerzeit von WarCraft zu WarCraft 2 erreichten.

PC ACTION Wodurch unterscheidet sich Diablo 2 vom ersten Teil?

Bill Roper: Das Diablo 2-Universum wirkt erheblich größer und ist es auch, und wir haben Tages- und Nachtzeiten implementiert..., eine Sache, die die Spieler haben wollten, war, in Diablo ein Gefühl für den Ablauf der Zeit zu bekommen..., das sorgt im Spiel für viel Spaß, ...wir haben bestimmte Monster, die nur in der Nacht herauskommen, ...wir entwarfen eine Reihe von Quests, in denen man Orte aufsuchen muß, die nur zu bestimmten Tageszeiten zugänglich sind. Diablo 2 besteht aus vier Akten, von denen jeder an einer anderen Location stattfindet. Der erste spielt in Tristram, dann verläßt man die Gegend über einen Bergpfad, der von der Dämonin Andariel blockiert wird, eine der „kleineren" Bösewichte, die verhindern wollen, daß Du herausfindst, wo Diablo wieder auferstanden ist.
Obwohl Diablo im ersten Teil besiegt wurde, scheint er nun im Körper des Helden aus dem ersten Teil sein Unwesen zu treiben. Irgendwie scheint er ihn zu manipulieren, jedenfalls geschehen seltsame Dinge – eine der Aufgaben Ihres Charakters im Spiel besteht demnach darin, herauszufinden, was vor sich geht. Mehr wollen wir von der Story aber noch nicht verraten.

Allen Monstern gingen wieder einmal zahlreiche Studien und Skizzen voraus. Der imposante Chain Guy hat eines seiner Opfer als Prügel zusammengekettet.



„Wir haben uns damals vorgenommen, Diablo zu entwickeln und nicht ein Rollen- oder Actionspiel."
Bill Roper

PC ACTION Seit Erscheinen von Diablo gibt es unter Spielern die Kontroverse, ob es sich bei dem Programm nun mehr um ein Rollenspiel oder um ein Action-Game handelt. Wie geht Blizzard mit dieser Frage um?

Bill Roper: Dave Brevik, der leitende Programmierer von Diablo, drückte das so aus: „Wir haben uns damals vorgenommen, Diablo zu entwickeln und nicht ein Rollen- oder ein Actionspiel." Das Konzept basierte im wesentlichen auf Spielen, an denen wir selber Spaß hatten, und eines der wichtigsten Elemente war für uns die Wiederspielbarkeit. Aus diesem Grund führten wir dann die zufallsgenerierten Dungeons ein. Trotzdem wollten viele Spieler in dem Game mehr Rollenspiel-Elemente sehen, und es gibt zwei verschiedene Wege, wie man diesen Wunsch zufriedenstellen kann: zum einen mit einer großen Menge an Zahlen, Statistiken und Fertigkeiten – aber ich denke, der große Reiz von Diablo lag unter anderem auch darin, daß man sich dort nicht so sehr um solche Dinge kümmern mußte. Uns kam es mehr auf die Abenteuer-Aspekte an – Monster besiegen, interessante Gegenstände finden und deren Wirkung erforschen. Was wir in Diablo nicht so gut hinbekommen haben, war, die Hintergrundgeschichte über das Gameplay zu vermitteln. Eines unserer Hauptziele bei Diablo 2 bestand demnach darin, die Story-Elemente besser ins Spiel zu integrieren. In Diablo 2 braucht man das Handbuch kein einziges Mal aufzuschlagen – die ganze Geschichte wird durch die Interaktion der einzelnen Charaktere erzählt. Dabei kommt uns gelegen, daß die Diablo 2-Welt viermal so groß ist wie die des Vorgängers – jeder einzelne Akt von Diablo 2 ist in sich etwa so umfangreich wie das ganze erste Spiel. Das bringt den Spieler nicht nur in viele verschiedene Gegenden, sondern läßt ihn auch mit zahlreichen verschiedenen Figuren zusammentreffen und sorgt dafür, daß die Story aus mehreren unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet wird.

PC ACTION Wird es möglich sein, seinen Charakter aus Diablo in das neue Spiel zu importieren?

In Diablo 2 gibt es fünf brandneue Charakterklassen – die Amazone, den Paladin, den Necromancer und jeweils einen männlichen und einen weiblichen Zauberer. NPCs umfassen beispielsweise Söldner, mit denen man interagieren kann und die einem im Singleplayer-Modus manchmal hilfreich zur Seite stehen. So haben wir das Kloster der Sisters of the Sightless Eye, deren Bewohner den Spieler weiterführen können – viele Dinge, die man im Multiplayer-Modus durch die Interaktion mit anderen Spielern erleben kann, werden im Einzelspieler-Modus durch die NPCs ermöglicht. Die Charakterklassen aus Diablo sind also im zweiten Teil immer noch präsent, aber dem Spieler selbst stehen andere Klassen zur Verfügung. Heutzutage gibt es die Möglichkeit, Charaktere aus früheren Spielen zu importieren, in Rollenspielen kaum mehr. Die größte Schwierigkeit dabei liegt im Balancing – wie soll Diablo 2 für einen Neuling und einen, der den ersten Teil bis zum Ende durchgespielt hat, gleichermaßen herausfordernd sein? Selbst wenn man dem Veteranen alle Items und Zaubersprüche wegnimmt, funktioniert das nicht richtig. Es würde nur dazu führen, daß sich ein geübter Spieler in den ersten paar Levels von Diablo 2 tödlich langweilen würde, weil er mit den Monstern so leicht fertig wird. Ein weiteres, sehr komplexes Problem liegt darin, die Quests so auszubalancieren, daß sie der ganzen Palette verschiedener Spielertypen gerecht werden – ein Ungeübter soll an der Sache schließlich ebensoviel Spaß haben wie ein Hardcore-Zocker mit den optimalen Spieler-Stats.



„Alle Dungeons werden weiterhin zufallsgeneriert, ebenso manche der Außenwelten."
Bill Roper

PC ACTION Welche technischen Unterschiede gibt es zwischen Diablo und Diablo 2?

Bill Roper: In Diablo 2 wird Ihnen kaum einmal ein Lade-Bildschirm begegnen – wenn man einen Raum verläßt und den nächsten betritt, vollzieht sich das ganz ohne Unterbrechung des Spielflusses. Die einzigen Male, an denen Sie kurze Ladezeiten in Kauf nehmen müssen, sind die Momente zwischen den vier Akten. Alle Dungeons werden weiterhin zufallsgeneriert, ebenso manche Außenwelten...



PC ACTION Muß man einem ganz bestimmten Weg folgen, um Diablo 2 durchspielen zu können?

Bill Roper: Wir haben viele Quests in das Spiel eingebaut, die allerdings nicht unbedingt absolviert werden müssen, wenn man Diablo 2 beenden will – nichts von der Art „Oh, Du hast diesen Quest nicht gelöst, deshalb kannst Du nicht gewinnen!" Trotzdem wird jeder die Quests durchspielen wollen, denn am Ende winkt ja immer eine Belohnung, die einem das weitere Fortkommen erleichtert.

„Eines unserer Hauptziele bestand bei Diablo 2 darin, die Story-Elemente besser in das Spiel zu integrieren."
Bill Roper

PC ACTION Nimmt man die Diablo-Welt wie im ersten Teil immer aus dem selben Blickwinkel wahr?

Bill Roper: Wir haben uns Gedanken darüber gemacht, ob der Spieler in die Lage versetzt werden soll, die Welt auf dem Bildschirm beliebig zu drehen – im ersten Spiel haben wir uns gegen diese Option entschieden, weil besonders in Multiplayer-Games manche Leute dabei leicht die Orientierung verlieren. Echte Hardcore-Gamer wollen natürlich immer alles haben, aber wir glauben, daß Diablo unter anderem deshalb so erfolgreich war und dem Genre so weitergeholfen hat, weil es sowohl Rollenspiel-Veteranen als auch Spielern ohne RPG-Erfahrung gleichermaßen Spaß gemacht hat. Bei Echtzeit-Strategiespielen war die Entwicklung ganz ähnlich – was man zuerst als eine Art Nischenprodukt betrachtete, wurde plötzlich massenmarktfähig, und da hat das Hin und Her zwischen Blizzard und Westwood eine Menge bewirkt – Sie wissen schon, als C&C herauskam und dann WarCraft, und als die Spiele immer besser und leichter zugänglich wurden, begannen plötzlich mehr und mehr Leute, sich mit dem Genre zu beschäftigen... das hatten wir auch mit Diablo vor – es ist so eine Art Crossover-Produkt, das sicherlich einige Hardcore-Rollenspieler enttäuscht, aber dem Genre gleichzeitig enorm auf die Sprünge geholfen hat. Und je mehr Spieler sich damit befassen, desto besser ist es für uns alle – für die Spiele-Zeitschriften genauso wie für uns Entwickler.

PC ACTION Wird es Berührungspunkte zwischen Ultima Online und Diablo 2 via Battle.net geben?

Bill Roper: Das Grundkonzept von Ultima Online ist sehr beeindruckend, aber das Spiel hat sein Potential noch nicht ausgeschöpft – es gibt noch zu viele Lag-Probleme, das Balancing ist immer noch unausgereift... lauter Dinge, die einem nach wie vor Bauchschmerzen verursachen... aber das Konzept einer in sich abgeschlossenen, eigenen Welt hat etwas Faszinierendes. In Diablo haben wir auch ein paar dieser konstant vorhandenen Elemente – z. B. den Charakter, mit dem man spielt – und auf der anderen Seite unvorhersehbare Ereignisse. Wir bewirken eine Menge durch sehr wertvolle und unglaublich seltene Gegenstände, die in der Diablo-Welt verteilt sind – stellen Sie sich vor, es sind ca. 250.000 Spieler im Battle-net, und insgesamt gibt es nur fünf Exemplare eines ganz bestimmten Schwerts. Wenn man also genau dieses Schwert besitzt, kann man es um ein Vielfaches teurer verkaufen. Die Spieler beginnen, mit den Items zu handeln – nehmen Sie zum Beispiel den Shield of Arcane Defense – nur ein Paladin kann den richtig einsetzen. Wenn man eben diesen Schild als Necromancer besitzt, bedeutet er einem nicht viel – man kann ihn zwar an jeden beliebigen Mitspieler verkaufen, aber es lohnt sich viel mehr, sich einen Paladin zu suchen, der für dieses Item alles geben würde. Man erwirbt auf diese Weise enorme Reichtümer, kann das Spiel aber auch noch anders weiterspinnen und sagen: „Der Paladin, der mir dieses oder jenes äußerst seltene Item bringt, bekommt von mir den Schild". Auf diese Weise schaffen sich die Spieler unabhängig von Diablo ihre eigenen Quests – in Diablo 2 wollen wir noch wesentlich mehr Dinge einbauen, die solche Ereignisse provozieren, so z. B. klassenspezifische Items oder zusammengehörige Sets aus mehreren Gegenständen wie einen Schild, einen Brustpanzer und einen Helm of Arcane Defense – wenn man dann so ein Set vollständig hat, ist man nicht nur besser ausgerüstet, sondern steigert auch bestimmte Fähigkeiten und bekommt womöglich obendrein noch einen Zauberspruch. Neu in Diablo 2 wird auch unser Konzept des „Skill-Trees" sein, zu dem wir uns in gewisser Weise von StarCraft haben inspirieren lassen. Dieser „Skill-Tree" macht es möglich, daß sich Vertreter ein und derselben Klasse im Spiel auf unterschiedliche Fertigkeiten spezialisieren – die einzelnen Skills stehen darüber hinaus

„Die Diablo 2-Welt ist viermal so groß wie die des Vorgängers – jeder der vier Akte ist in sich etwa so umfangreich wie das ganze erste Spiel."
Bill Roper



noch in mehreren verschiedenen Levels zur Verfügung. Genauso verhält es sich mit den Zaubersprüchen: Ein Necromancer kann sich beispielsweise auf drei verschiedene Magie-Bereiche konzentrieren – der Skill-Tree ermöglicht es dem Spieler damit, einen ganz individuellen Charakter aufzubauen.

PC ACTION Wie wird es um die Künstliche Intelligenz in Diablo 2 bestellt sein?

Bill Roper: Unsere Programmierer arbeiten eine Vielzahl verschiedener Scripts aus, die das Verhalten der einzelnen Monster festlegen. Teilweise hat's das auch schon im ersten Teil gegeben: Manche Monster haben sich erst zusammengerottet und dann alle gleichzeitig angegriffen. Wurde eines von ihnen getötet, rannten sie davon und versuchten, sich neu zu formieren. In Diablo 2 soll die Künstliche Intelligenz noch zu einem wesentlich höheren Level weiterentwickelt werden: Wir arbeiten z. B. an Monstern, die sich als Spähtrupp verdingen. Falls Sie ein Monster einer bestimmten Rasse besiegen, läuft sein Artgenosse davon und holt Verstärkung. Das Feeling beim Bekämpfen der Monster wird demnach in Diablo 2 ein ganz anderes sein als im ersten Teil. Auch unser Komponentensystem haben wir diesmal auf die Monster angewendet: Begegnete man in Diablo einer Horde Skelette, war jedes davon gleich ausgerüstet – man konnte sich also darauf einstellen: „Aha, ein Skelett mit Schild und Schwert". In Diablo 2 sind die einzelnen Skelette unterschiedlich ausgestattet: Eines mag Schild und Schwert mit sich herumtragen, ein anderes vielleicht zwei verschiedene Waffen.

PC ACTION Was wurde für Diablo 2 unternommen, um Cheatern im Battle.net das Handwerk zu legen?

Bill Roper: Das war eines unserer Hauptanliegen, und wir haben in dieser Hinsicht eine Menge unternommen, aber ich möchte hier lieber nicht ins Detail gehen, um potentiellen Hackern keine Anhaltspunkte zu geben...

PC ACTION Versuchen Sie, den Cheatern auf die Spur zu kommen?

Bill Roper: Ja, selbstverständlich versuchen wir herauszufinden, welche Leute dahinterstecken und wie sie es angestellt haben. Die meisten Hacker tun es, um sich aus der Masse herauszuheben – und in Diablo hatten sie besonders leichtes Spiel, weil man die Manipulationen im Speicher vornehmen konnte, ohne den eigentlichen Code anzutasten. Eine besondere Rolle spielte dabei anscheinend das Development-Tool Soft-Ice, das kurz vor Diablo auf den Markt kam. Wir haben es uns angesehen und waren wirklich entsetzt, wie einfach es ist, Werte im Speicher des Rechners zu manipulieren. Wir versuchen – so gut wir können –, die Hacker anzusprechen und ihnen klarzumachen, wie sie anderen Leuten den Spielspaß verderben – solange jemand nur seine eigene Spielerfahrung ruiniert, indem er künstlich seine Werte hochsetzt, soll er damit glücklich werden, aber wenn man beginnt, anderen Leuten das Spiel kaputtzumachen, hört der Spaß auf. Wenn einer daherkommt und sagt: „Hey, ich drücke nur diese eine Taste, und alles auf dem Bildschirm fliegt in die Luft!", dann geht uns das tierisch auf den Geist, und wir wollen so etwas bei Diablo 2 nicht erleben. Probleme mit PKs (Player-Killers) lösen sich hoffentlich von selbst in der eigenständigen Diablo-Welt: Wenn jemand im Spiel verkündet: „Darklord hat mich gerade gemeuchelt und all mein Zeugs geklaut", werden sich bestimmt ein paar Kopfjäger an die Fersen des Mörders heften – manchen Leuten macht sowas Spaß...

„Das Feeling beim Bekämpfen der Monster wird in Diablo 2 ein ganz anderes sein."
Bill Roper



PC ACTION Werden Sie in Diablo 2 Online-Guards einsetzen?

Bill Roper: Nun, wir tun das vielleicht, aber die ideale Gesellschaft regelt sich immer noch selbst. Die meisten Spieler neigen sowieso dazu, sich zu Gruppen zusammenzuschließen, und wenn jemand anfängt, auf Schwächere einzuhacken, wird sicherlich bald ein Clan von „Gerechten" bereitstehen, um den Bedrohten zu helfen. Es gibt also nebeneinander Newbies, Player-Killer, Kopfjäger, Clans und Gilden sowie Leute, die sich auf das Suchen wertvoller Items spezialisiert haben – solange das Spiel robust genug ist, um all diese „außerplanmäßigen" Ereignisse zu verkraften, wird sich zweifellos eine selbstregulierende Online-Gesellschaft in Diablo 2 herausbilden – und ich denke, das ist es, was das Internet ausmacht.

„Neu in Diablo 2 wird auch unser Konzept des Skill-Trees sein, zu dem wir uns in gewisser Weise von StarCraft haben inspirieren lassen."
Bill Roper

PC ACTION Vielen Dank für das Gespräch.

Perry Rhodan

Die Kommunikation mit der Zukunft

Internet: http://www.Perry-Rhodan.net
Infoline: 0190-190136 12 Pfg./6 Sek.



Perry Rhodan Silberbände Band 61



Atlan Band 12



Perry Rhodan Erstauflage



Taschenbücher



Perry Rhodan CD ROM



Brücke in die Unendlichkeit CD ROM

... dazu Plüschfiguren, Sammelkartenspiele, Mouse-Pads, Hörspiele, Musik CDs, Kalender und zahlreiche Sonderbücher.

Die größte Science Fiction-Serie der Welt

DAS HEFT ZUM HÖREN

BRIAN MAY KREIDLER

SOUL ASYLUM

Nr.6 Juni 1998 DM 7,90

sfr 7,90 · S 60 · lfr 170 · Lit 11.000
Pta 900 · bfr 195 · hfl 9,80 · Dr 1600 Y 9101

musikexpress SOUNDS

ROLLING STONES
Das Heft zur Tour

PLUS:

SMASHING PUMPKINS

HEATHER NOVA

Lou Reed

MONEY MARK



MIT CD

Fettes Brot, Cornershop, Fischmob und 12 weitere Top Acts

HEFT & CD NUR DM 7,90!

musikexpress SOUNDS MIT CD NUR 7,90 MARK!