

**ANMODERATIONSVORSCHLAG:**

Die Computerspiele fangen an, dem Kinofilm den Rang abzulaufen. In den USA spielten Videogames 1998 zum ersten Mal mehr Geld ein als alle Hollywood-Produktionen zusammen, und heute (30.06.2000) ist mit „Diablo 2“ ein Computerspiel auf den Markt gekommen, dessen Produktionskosten rund achtmal so hoch waren wie die eines durchschnittlichen deutschen Spielfilms.

Titel: Diablo 2 - Newsbyte

Autor: Stephan Berger

Kamera: Stephan Neuhalfen

Schnitt: Katja Tornow

Länge: 1'28

<i>TC</i>	<i>Text</i>
0'01	<p>Millionen Spielefans in aller Welt werden die nächsten Monate in virtuellen Höhlensystemen und Palastruinen verbringen und per Mausclick gegen Geister und Unholde kämpfen.</p> <p>„Diablo 2“ versetzt den Spieler in eine Fantasy-Welt, in der das Gute gegen das Böse kämpft und - viele Stunden Training vorausgesetzt - auch gewinnt.</p> <p>Doch so einfach das Spielprinzip auch sein mag, der Aufwand, „Diablo 2“ zu entwickeln, war enorm. Rund 1000 Programmierer, Grafiker, Komponisten und Spieletester arbeiteten mehr als drei Jahre, um „Diablo 2“ zu verwirklichen.</p>
0'37	<p>Allein die computeranimierten Spielfilmsequenzen setzten die Personalstärke und Prozessorpower von Weltraummissionen der NASA voraus.</p>
0'49 (bis 1'10)	<p>Über 50.000.000 Mark Produktionskosten verschlang „Diablo 2“. Ein Aufwand, der sich nur rechnen kann, wenn das Spiel weltweit ein Erfolg wird. Aus diesem Grund erscheint es in 16 Ländern gleichzeitig, auf allen Kontinenten der Erde, in acht Weltsprachen übersetzt. Bei den Spieleproduzenten „Blizzard“ und „Havas Interactive“ ist man überzeugt, daß sich der Aufwand lohnt.</p>
1'11	<p><b>O-Ton: „Die ersten Hochrechnungen sagen, daß „Diablo 2“</b></p>

(bis 1'19)	<b>minimum einen Umsatz von 100 Millionen Dollar generieren wird, für „Blizzard“ und „Havas Interactive“.</b>
	<b>Insert: Leo Jackstädt, Havas Interactive Deutschland</b>
1'20  (bis 1'28)	Und so werden in diesem Sommer allein in Deutschland einige hunderttausend Fans den Freibädern fernbleiben und gegen Ungeheuer kämpfen.