

Party im Alleingang

DUNGEON SIEGE 2

Chris Taylor hat das ewige Leben entdeckt! Im zweiten Teil seines Action-Rollenspiels zeigt er, wie eine Heldentruppe ohne Verluste Monster metzelt – und dabei auch noch gut aussieht.

Für die einen ist es ein extrem komfortables Action-Rollenspiel. Die anderen nennen es spöttisch den »schönsten Bildschirmschoner der Welt«. Chris Taylors **Dungeon Siege** spaltete vor drei Jahren die Genrefans in zwei Lager. Denn verpackt in bildschöne Grafik forderte die Monsterkeilerei dem Spieler nur wenig ab. Dank einer Automatikfunktion schnitzte die Heldentruppe Scharen von Gegnern – fast ohne Zutun des Spielers. Teil 2 trägt kaum zur Versöhnung der Fraktionen bei: Noch schöner ist

die Fantasywelt, noch schicker animiert sind die Feinde. Doch trotz aufgebohrtem Charaktersystem und komplexerer Magie bleibt Ihre Kämpfertruppe auch diesmal ein weitgehend selbstständiger Club, der nur selten Ihre Hilfe braucht.

Kämpfe mit Komfort

Aranna am Vormittag: Ein mächtiger Drache setzt den Truppentransporter mit einem kräftigem Rums am Strand ab. Die Klappe öffnet sich, Ihr Charakter verlässt den engen Holzkasten und es beginnt eine

Monstermetzelei, die gut 30 Stunden dauert. Der Übergang vom Intro zum eigentlichen Spiel ist praktisch nahtlos. Am Strand erwartet Sie gleich der erste Auftrag: absolviere das Tutorial! Aber keine Angst; hier lauern keine ellenlangen, staubtrockenen Lehrstunden, sondern ein rasantes Action-Spektakel, das Sie ins Spielkonzept von **Dungeon Siege 2** einführt. Eigentlich müssen Sie nur wissen, dass ein Mausklick links Ihren Helden laufen lässt, mit rechts greift er an. Schon stürzt sich Ihr Recke ins Gefecht, hackt automatisch auf alles ein, was sich ihm in den Weg stellt. Zumindest wenn Sie ihm in den Optionen die Freiheit geben, auf Angriffe selbstständig zu reagieren. Dann können Sie sich entspannt zurücklehnen, denn Ihr Schlagetot kämpft so gut, dass Sie nur äußerst selten eingreifen müssen. Etwa indem Sie ihn per Tastendruck Heiltränke schlucken lassen.

Wie von Teil 1 gewohnt ist der Charakter nicht von vornherein auf eine Kampfkunst festgelegt. Zu Beginn beherrscht er alles gleich gut oder schlecht. Wer häufig Nahkampfwaffen einsetzt, steigt in dieser Disziplin auf, Bogenschießen verbessert den Fernkampfwert. Naturmagie ist eher defensiv und für

Heilsprüche verantwortlich, Kampfmagie hält heftigere Sprüche wie Feuerbälle bereit. Mit diesem Wissen plätten Sie ohne Probleme ganze Gegnerscharen.

Doch dann ist das Tutorial plötzlich vorbei und Sie

machen mit einer weiteren Neuigkeit von **Dungeon Siege 2** Bekanntschaft: Der komplexen Story. In einer packenden Zwischensequenz beginnt die eigentliche Handlung mit einer überraschenden Wendung. Sie geraten in Gefangenschaft!

Sechs gegen Valdis

Ohne zuviel verraten zu wollen: Als Gefangener der Dryaden, einem prinzipiell friedlichen Baumvolk, erfahren Sie, dass es um den Kampf gegen den fiesen Valdis geht. Der Bilderbuchbösewicht will mit seinem magischen Schwert die Welt unterjochen. Aber bevor Sie den Bur-schen in seine Schranken weisen, gilt es erst einmal Ihren Kerkermeistern zu beweisen, dass Sie zu den Guten gehören. Darum drehen sich die ersten drei Hauptquests. Die treiben vor allem die Story voran, während Nebenaufgaben meist eine in sich geschlossene Mini-handlung bieten. So sollen Sie etwa das Familiengeheimnis einer verlassenen Gruft aufdecken. Oder den Verbleib einer verschwundenen Wachpatrouille klären. Das bedeutet vor allem Kampf, Kampf und nochmals Kampf. Nur gelegentlich wird auch etwas Hirnschmalz von Ihnen verlangt. Zum Beispiel wenn es darum geht, die Namen von Gottheiten anhand eines Stabreims in die richtige Reihenfolge zu bringen. Oder Sie drehen ein paar Spiegel, bis ein Lichtstrahl korrekt reflektiert wird und dadurch einen geheimen Durchgang öffnet.

Mein Kumpel der Dieb

Schon im ersten Einsatz treffen Sie auf einen Mitstreiter. Der heißt Lothar und erweist sich als sehr effektiver Schwert-





Mit effektvollen Zaubern wehrt sich unsere Truppe gegen den übermächtig scheinenden Zirkel der finsternen Magier. Hilfreich dabei: der eingblendete Hitpoint-Balken des Gegners.

kämpfer. Nach und nach stoßen Sie Ihre Truppe auf maximal sechs Mitglieder auf. Jeder Mitstreiter hat seine eigene Hintergrundstory, außerdem werden dadurch spezielle Missionen verfügbar. So steht etwa Lothar unter Verdacht, ein Dieb zu sein. Es liegt an Ihnen seine Unschuld zu beweisen. Allerdings kostet das Erweitern der Party Gold. Wer mehr als zwei Helden mitnehmen will, zahlt

150 Goldstücke, vier Charaktere schlagen mit (zu diesem Zeitpunkt) happigen 500 Gold zu Buche. Einen der Partyplätze belegt Ihr Haustier, das Sie in speziellen Läden kaufen können. In Teil 1 gab es nur den Esel. Der war ein reines Lasttier. Jetzt sind die Viecher (Wölfe, Elementare und sogar kleine Drachen) nicht nur eine interaktive Inventarerweiterung, Sie können die Bies-ter auch füttern. Je nachdem,

was Sie Ihrem kleinen Liebling zu fressen geben, entwickelt er sich ein wenig anders. Mampft er zum Beispiel hauptsächlich Rüstungen, ist er besser gegen Attacken gewappnet. Allerdings entpuppen sich die Tiere im Lauf der Handlung nicht als die optimale Wahl. Spätestens ab dem zweiten Hauptkapitel treffen Sie auf einige Charaktere, die erheblich besser als die Haustiere kämpfen.

Superspruch dank Extra-Skill

Ein Schwachpunkt von **Dungeon Siege** war das viel zu simple Charaktersystem. Ein Fertigkeitenbaum wie von **Diablo 2** oder **Sacred** gewohnt, fehlte. Das ist jetzt anders: Für jeden Levelaufstieg erhält Ihr Charakter einen Skillpunkt, den Sie in Fähigkeiten wie höhere Waffenreichweite oder bessere Rüstungs-



Die fiese Kiste verteidigt ihren Inhalt mit Zähnen und Klauen.



Die Zwischensequenzen sind nicht sonderlich scharf, aber spannend.



Das Inventar ist übersichtlich aber schmucklos geraten.



An Altären heilen Sie Ihre Truppe binnen Sekunden.



Im Kampf gegen die Monsterscharen geht schnell der Überblick verloren, Ihre Helden kloppen aber auch automatisch weiter.

werte investieren. Wenn Sie die richtigen Bereiche kombinieren, erhalten Sie zusätzlich sehr effektive Spezialprüche. Die lösen Sie per Tastendruck aus und schon zermatscht eine riesige Lichtsäge mehrere Gegner auf einmal, Blitzgewitter plätten ganze Monsterheere. Das Repertoire reicht bis zur vorübergehenden Unverwundbarkeit Ihrer Truppe. Diese Sprüche benötigen allerdings immer Zeit, bis sie wieder aufgeladen sind.

Damit das Magiesystem etwas komplexer wird, haben sich Taylor und sein Team die so genannten Chants einfallen lassen. Das sind Gesänge, die an speziellen Altären aufgerufen werden. Allerdings halten die so erlangten Verbesserungen von Waffen oder Kampfkraft immer nur eine kurze Zeit an. Nötig sind sie im ohnehin schon leichten Spiel nicht. Einzige Ausnahme: Die Fähigkeit kurzzeitig mit Toten zu spre-

chen. Denn überall über Aranna verteilt stehen Geister, die Sie nur verstehen können, wenn Sie zuvor den passenden Chant aufgerufen haben. Diese Kerle halten kleine Aufgaben bereit, die Ihnen besonders gute Waffen oder Gold einbringen.

Tod und Taktik

Beim Speichersystem hat das Team von Gas Powered Games eine kleine, aber spielentscheidende Änderung gemacht. An-

ders als beim Vorgänger wird nicht mehr der aktuelle Spielstand samt Position aller Helden und Monster angelegt. Stattdessen speichert **Dungeon Siege 2** wie **Diablo 2** nur noch die Helden und die erledigten Quests. Sie beginnen immer wieder von der letzten Stadt aus. Damit Sie trotzdem nicht unnötig lange Wege zurücklegen müssen, gibt es ein Netz aus Teleportern, die Sie aber erst aktivieren müssen. Außerdem

VERGLEICH: DUNGEON SIEGE 1 VS. DUNGEON SIEGE 2

	Dungeon Siege 1	Dungeon Siege 2
Charakterentwicklung:	Helden entwickeln sich je nach eingesetzter Waffe oder benutztem Zauberspruch automatisch weiter.	Zusätzlich zum alten System der automatischen Entwicklung, gibt es ein verzweigendes Skillssystem. Das schaltet auch Spezialattacken frei, von denen jeder Charakter jeweils eine auf einmal aktivieren kann.
Speichersystem:	Der Spielstand kann an jeder Stelle frei gespeichert werden. Nach dem Laden geht es an der letzten Stelle weiter, sie marschieren durch kein Gebiet zweimal.	Das Spiel speichert nur die Charakterdaten und den Queststand. Gestartet wird immer von der letzten Stadt aus. Während des Spiels kann man Stadtportale und Teleporter benutzen, um lange Laufwege zu sparen.
Zauber:	Alle Zauber werden direkt von den ausführenden Charakteren gewirkt.	Zusätzlich zu den direkt gewirkten Zaubern gibt es Chants (Gesänge), die die Werte der Helden zeitweilig heraufsetzen.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 256 MByte Arbeitsspeicher reichen zum Spielen, allerdings nerven Ladezeiten und Ruckler. Ab 512 MByte läuft's flüssig.
- Wenn Sie die »Schatten« deaktivieren, bringt das bis zu 20 Prozent mehr Leistung. Auf der Einstellung »einfach« sind es immerhin noch bis zu 15 Prozent.

3 Schalten Sie auf »bilineare Filterung« runter. Das bringt bis zu 30 Prozent Frames, allerdings leidet auch die Spieloptik merklich.

CHECKLISTE

- 2,3 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GPU									
			Geforce 2 / 4 / 6X	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 6800 / 6900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / 6700	Radeon X800 / X850	Geforce 6800	
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024 ³	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024 ³	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) »Schatten« aus, mittlere Details 3) 4xFSA / 8xAA
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

DREI LESER SPIELTEN IN DER REDAKTION DUNGEON SIEGE 2. HIER IHRE MEINUNG ZUM SPIEL.

Gradlinig, aber gut
Dungeon Siege 2 ist ein gutes Action-Rollenspiel. Vor allem die neuen Fähigkeiten und die exzellente Grafik haben es mir angetan. Zu bemängeln gibt es nur die Monster-KI, denn oft laufen



Hans-Jürgen Krupp, 18; Schüler

die Biester einfach am Helden vorbei. Auch schlagen sie in Nahkampfattacken gelegentlich in die Luft. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad im zweiten Kapitel bereits hoch. Doch genug genörgelt. Ich empfehle das Spiel allen, die lineare Action-Rollenspiele mögen.

Tolle Grafik
An Dungeon Siege 2 hat mir besonders gut gefallen, dass die Steuerung und die Verwaltung der Party so einfach und intuitiv sind. Wie vom spabigen Vorgänger gewohnt, levelte ich mit Freunden meine Party, fand neue Waffen und lernte nützliche neue Zaubersprüche, die ich dann im Kampf gegen die riesigen Horden von Monstern einsetzen konnte. Abschließend kann ich sagen, dass das Spiel trotz kleinerer Mängel beim Design eine Menge Spaß macht.



Luca Hahn, 16; Schüler

Effektvolle Monsterklopperei
Wer den ersten Teil kennt, findet sich auch in Dungeon Siege 2 gleich zurecht. Sehr gut gefallen hat mir, dass es nun eine ausführliche Hintergrundstory gibt, die durch häufige Zwischensequenzen fortgeführt wird. Auch die Neuerungen im Gameplay sind ein Gewinn: verschiedene Rassen bei der Heldenwahl, ein tolles Skillsystem und viel Komfort. Die Entwickler haben die Schwächen des Vorgängers ausgemerzt und durch gute neue Ideen ergänzt.



Matthias Hilgers, 22; Student

beherrscht Ihr Charakter von Anfang an den Stadtportalzauber. Damit kann er überall ein Dimensionstor in die nächste Stadt setzen. Das Portal bleibt auch erhalten, wenn Ihre Truppe komplett stirbt. Allerdings ist es fast schon ein Kunststück, in **Dungeon Siege 2** das Zeitliche zu segnen. Meist schnetzeln sich Ihre Helden fast von allein durch die Monsterscharen. Nur manche der Zwischengegner erfordern etwas Taktik. So erledigen Sie eine Hydra erst, nachdem Sie den Heilspruchwer-

fenden Kopf abgeschlagen haben. Verliert ein Charakter alle Hitpoints, stirbt er aber nicht sofort. Stattdessen fällt er in Ohnmacht und erwacht kurze Zeit später wieder. Nur wenn er während der Bewusstlosigkeit noch mal dieselbe Zahl an Lebenspunkten verliert, ist er endgültig tot. Aber auch das macht eigentlich nichts aus, denn Ihre Magier holen den Burschen mit einem sehr kostengünstigen Regenerationspruch binnen weniger Sekunden wieder ins Leben zurück.

Schöner schnetzeln

Optisch ist **Dungeon Siege 2** ein echter Leckerbissen. Zaubersprüche zischen in allen Farben über den Bildschirm, Helden und Monster sind phantastisch animiert. Auch die Landschaften (Eis- und Sandwüsten, Dschungel, düstere Festungen) wirken sehr stimmig. Allerdings ist die Sichtweite nicht sehr hoch, was Taylor kaschiert, indem er sehr viele Berge und Täler eingebaut hat. Dafür ist die Welt wieder wie aus einem

Guss. Es gibt keine Ladezeiten, wenn Sie ein Haus oder Gewölbe betreten. Die Steuerung ist schon fast zu gut. Ein Mausklick rechts reicht und Ihre Helden-schar stürzt sich auf alles, was sich regt. Selbst wer noch nie ein Action-Rollenspiel absolviert hat, findet sich nach fünf Minuten in **Dungeon Siege 2** zurecht. Das kommt natürlich dem Mehrspielermodus zugute. Eben mal mit ein paar Freunden über LAN, Internet oder GAMESPY losziehen geht schnell und unkompliziert. MIC

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Obwohl Diablo 2 nun schon über fünf Jahre auf dem Heldenbuckel hat, bleibt es für mich das beste Action-Rollenspiel. Denn auch Dungeon Siege 2 reicht nicht ans Vorbild heran, dazu ist der Neuling zu anspruchslos und zu unübersichtlich. Trotzdem habe ich Chris Taylors neuesten Streich gerne durchgespielt: Die Story ist interessant und die Quests erzählen nette Geschichten. Wer mit Diablo 2 und Sacred Underworld fertig ist, darf sich durch Aranna schnetzeln.



»Kein Diablo, aber gut!«

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich könnte jetzt wild auf Dungeon Siege 2 einhacken, mich über die fast selbstständig agierenden Helden aufregen und schließlich die deutlich forderndere Konkurrenz wie Diablo 2 und Sacred über den grünen Klee loben. Tue ich aber nicht. Warum? Ganz einfach: Dungeon Siege 2 macht mir trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades einen Riesenspaß. Dazu trägt die Spitzengrafik ihren Teil bei und natürlich auch die atmosphärische Musik. Doch das ist es nicht allein. Mir machen auch Spiele Spaß, an denen ich nicht hundert Jahre rumtüfteln muss. Eine Stunde oder zwei verbringe ich immer wieder gern mit Taylors Monsterhatz.

Ja, ja, Diablo 2 und Sacred sind tiefgründiger. Und ein Großteil des erweiterten Magiesystems wie die Chants wirkt aufgesetzt. Aber wer ein paar frustfreie Stunden vor dem Bildschirm verbringen will, ist hier genau richtig. Schönere Fantasy-Gefechte gibt's nirgends.



»Schön einfach«

DUNGEON SIEGE 2 ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Gas Powered Games / Microsoft	RELEASE (D)	2.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 38 S. Handb.	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Dank perfekter Charakterentwicklung immer noch Spitze. Sacred Underworld (86, GS 05/05) Riesige Spielwelt und tonnenweise Quests.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT auch zu viert locker und leicht
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	liebevoll animierte Monster + phantastische Zaubereffekte	9 / 10
SOUND	wuchtiger, epischer Soundtrack + gelungene Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	Durchschnittsgegner sehr leicht, Zwischengegner schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	Farbgebung und Texturen erzeugen stimmige Fantasywelt	10 / 10
BEDIENUNG	automatisches Itemsammeln + stellenweise unübersichtlich	9 / 10
UMFANG	drei Akte mit insgesamt 56 Einzelquests	9 / 10
QUEST	komplexe Rahmenhandlung + Quests haben Storybezug	9 / 10
ITEMS	Riesens Arsenal an Waffen und Rüstungen	9 / 10
KAMPF	wichtige Spezialzauber + zu geradlinig	8 / 10
CHARAKTERE	unkompliziertes Spezialisieren + kaum Individualisierung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: OPULENTE, UNKOMPLIZIERTE MONSTERSCHLACHTEN.



- CD/DVD: Video-Special
- DVD: Demo
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H58