

Zwei Genres – ein Spiel

DRAGONSHARD

Wurde ja auch Zeit: Dungeons & Dragons gibt's jetzt auch für Echtzeit-Strategen – und auch Gewölbeforscher dürfen fleißig mitkämpfen.

In den düsteren Tiefen, da wo sich selbst die wagemutigsten Heldentruppen nicht hintrauen, lauert der Beholder. Denn das Monster (ein alter Bekannter aus der **Dungeons & Dragons**-Mythologie) ist ein harter Brocken. Doch unsere Heroenschar muss den Kerl besiegen, sonst wird's nichts mit der Befreiung von Sir Brath. Und nur der Blaublüter weiß,

wo sich ein Artefakt befindet, mit dem wir die fiese, praktisch unbesiegbare Medusa doch vernichten können. Währenddessen tobt außerhalb des Gewölbes eine wilde Schlacht gegen das anrückende Echsenvolk, das vehement versucht, einen verlorenen Brückenkopf einzunehmen. Mit **Dragonshard** will Liquid Entertainment unter Federführung von **Command & Conquer**-Schöpfer Ed del Castillo Echtzeitstrategie und Rollenspiel vereinen. Wir waren in den Beta-Welten unterwegs – und kamen begeistert zurück.

Kennen Sie Eberron?

Dragonshard spielt in der noch recht neuen und deshalb unverbrauchten **D&D**-Welt Eberron. Dort streiten drei Fraktionen

um die Vorherrschaft: der Orden der Flammen (unter Menschenführung), das Echsenvolk und die Umbragen (das sind Elfen-Abkömmlinge). Doch ganz egal, unter welcher Flagge Sie losziehen, schon in den ersten Missionen machen Sie mit den Besonderheiten Bekanntschaft: Auf einer Hauptkarte errichten Sie wie in einem normalen Echtzeit-Strategiespiel eine Siedlung, rekrutieren Truppen und bekämpfen Feinde. Es gibt aber immer ein großes unterirdisch gelegenes Gewölbe, das Ihre Truppe erforschen muss, um die auf der Oberwelt gestellten Aufgaben lösen zu können. Da-

bei kann es passieren, dass Sie gleichzeitig mit einem Teil der Streitkräfte an der frischen Luft Gegnern Einhalt gebieten, während unter der Erde eine Gruppe nach Schätzen sucht und Fallen entschärft. Das klingt nach viel Hektik, entpuppt sich aber im Spiel als gut steuerbar. Mit der Leertaste schalten Sie zwischen den beiden Ebenen um. Wird es oben mal zu stressig, lassen Sie die Helden im Keller eben kurzzeitig rasten, damit Ihnen nichts vom Kampf entgeht.

Gesammelte Erfahrung

Nicht nur die Kombination von Echtzeit-Schlachten und Gruppenkämpfen gegen einzelne Obermonster machen **Dragonshard** zu etwas Besonderem. Denn der Strategiemodus ist alles andere als gewöhnlich. So bauen Sie neben Gold die namensgebenden Dragonshards als Rohstoff ab. Die fallen von Zeit zu Zeit vom Himmel. Gold kommt in Form von Steuern aus den Städten. Je mehr Häuser Sie gebaut haben, desto reichlicher fließt das Geld. Wer fleißig die Gewölbe durchsucht, findet zudem noch Schatzkisten, die das Staatssäckel prall



WAS HAT LIQUID SONST SO GEMACHT?

- 2001: Battle Realms: Sehr ambitionierte, extrem tiefgründige Echtzeitstrategie im japanisch angehauchten Szenario.
- 2002: Battle Realms: Winter of the Wolf: Allein lauffähige Erweiterung des Hauptspiels, spielerisch genauso anspruchsvoll.
- 2003: War of the Ring: Gegenüber Battle Realms deutlich entschlackt und deshalb besser spielbar; angesiedelt im Tolkien-Universum.



Der finstere Sensenmann greift die Party an. Unser Echsen-Held setzt sich mit einem Feuerzauber sehr effektiv zur Wehr.

füllen. Als dritte Ressource dient Erfahrung, die Sie in Kämpfen (über- und unterirdisch) durch den Sieg über Gegner sammeln. Diese Punkte setzen Sie ein, um ganze Einheitentypen auf einen Schlag zu verbessern. In jedem anderen Spiel würden die nur besser kämpfen. Das tun sie in **Dragonshard** natürlich auch. Nur sind die beförderten Einheiten (Captains genannt) zusätzlich in der Lage, in der Nähe von Städten selbstständig Untergründe anzuheuern, die dann automatisch mitkämpfen. Gebaut wird übrigens auf vorgegebenen Flächen; eigentlich eine Einschränkung. Doch die Liquid-Jungs haben sich ein Schmankerl einfallen lassen, die dieses Nexus genannte System wieder interessant machen: Je mehr Gebäude desselben Typs in einem Quadrat nebeneinander angeordnet sind, desto höher können die Einheiten der betreffenden Gattung befördert werden (ausreichend Erfahrungspunkte vorausgesetzt).



Monster-Klassiker aus der Dungeons&Dragons-Welt: Ein leibhaftiger Beholder stellt sich den Dungeon-Forschern in den Weg.

Spezialboni für Angriff und Verteidigung erhalten Sie nur, wenn Sie stattdessen die entsprechenden Upgradegebäude auf diesen Quadraten platzieren.

Schurken bevorzugt

Sowohl an der Oberfläche als auch im Gewölbe spielen die Helden eine wichtige Rolle. Vor der Schlacht suchen Sie sich einen Recken aus, der natürlich über mehrere Spezialfähigkeiten verfügt. Der eine kann Feuer spucken, dafür heilt der andere auf Knopfdruck sämtliche Truppen auf der Karte. Sehr wichtig sind Charaktere mit Schurkeneigenschaften. Denn nur die entdecken Fallen, bevor sie ausgelöst wurden. Per Mausklick entschärfen diese Jungs die gefährlichen Stellen. Allerdings können sie die hinterhältigen Systeme jederzeit wieder aktivieren. Das eignet sich besonders gut, um Gegner ins Verderben zu locken. Wie in **Diablo & Co.** hinterlassen erledigte Monster nützliche Gegenstände. Das Repertoire reicht von simplen Heil-

tränken bis hin zu mächtigen Wiederbelebungszaubern. Sollten sich der Lebensbalken ihrer Truppe mal dem Nullpunkt nähern, suchen Sie sich einfach ein ruhiges Plätzchen und rasen ein wenig. Aber Vorsicht: Sollten Sie von Gegnern überrascht werden, beziehen ihre Leute kurzzeitig mehr Dresche.

Optisch punktet **Dragonshard** mit seinem bunten Comiclook, der sehr gut zum farbrprächtigen Szenario passt. Allerdings sehen die Animationen kaum besser aus als in Veteran **WarCraft 3**. Dafür gibt's schon in unserer Beta tonnenweise Zwischensequenzen mit sehr gutem (englischen) Ton. Wie sich die deutsche Version schlägt, wird erst der Test zeigen. Der dürfte schon bald anstehen, schließlich soll **Dragonshard** bereits am 22. September in den Händlerregalen stehen. **MIC**



Die transparente Schutzschicht nützt dem Keulenschwinger auf Dauer nichts.



Vor Festungen werden Truppenverstärkungen automatisch rekrutiert.

DRAGONSHARD

mick@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: 22. September 2005

Entwickler: Liquid / Atari
Status: zu 90% fertig

Mick Schnelle: »Dragonshard macht vom ersten Moment an mächtig viel Spaß. Das liegt vor allem an den ständig wechselnden Aufgaben. Nie weiß man, wie's weitergeht. Ein dickes Lob an die exzellente Steuerung, die es mir leicht macht, zwischen Gewölbe und Oberwelt hin- und herzuschalten. Ich warte jetzt ungeduldig auf die Testversion – Dragonshard könnte meinem bisherigen Liebling WarCraft 3 ernsthafte Konkurrenz machen.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK G149

