



Rückkehr nach Aranna

DUNGEON SIEGE 2



Mehr Story, mehr Monster, mehr Tiefgang – Designer Chris Taylor peppt den hübschen, aber seichten Vorgänger mit vielen guten Ideen auf.



Öfter als im Vorgänger kämpft die Party im Freien, hier gegen ein Rudel Monsterkrabben.



Den Blitzzauber wählen Sie aus dem neu dazugekommenen Fertigkeitenbaum des Helden.

Kaputte Stifte, benutzte Taschentücher, alte Eintrittskarten – wenn Otto Normalbürger seinen Rucksack ausräumt, kommt meistens nur Müll zutage. Ganz anders die Helden im Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2**: Auch die tragen nach ein paar Stunden Abenteuer massenhaft unnütze Gegenstände wie Fackeln oder zu schwache Waffen mit sich herum, müssen den Plunder aber nicht wegwerfen. Lieber verfüttern sie überflüssigen Inventarinhalt an beschworene Monster, die derart gestärkt besser kämpfen. Ist ein Zauber-

spruch dabei, steigert der sogar die Magiefähigkeiten des Begleiters. So sparen Sie sich den lästigen Weg zum Händler und unterstützen nebenbei die Party. Die Gegenstand-Fresserei ist nur eine von vielen guten Ideen, die sich die Entwickler von Gas Powered Games für **Dungeon Siege 2** ausgedacht haben.

Verfeinert Zaubern

Das Zaubersystem des Vorgängers war extrem simpel: Sprüche verbesserten sich durch häufigen Gebrauch, ein Fertigkeitenbaum à la **Diablo 2** fehlte. Das soll sich in **Dungeon Siege 2** gründlich ändern. Jeder der maximal sechs Helden in einer Party verfügt über eine Auswahl von Zaubern, die mit steigenden Erfahrungspunkten frei geschaltet werden. Obwohl der Fertigkeitenbaum etwas simpler ausfallen wird als in **Diablo 2**, sollen Sie zwischen mehreren Kampf- oder Magieschulen wählen können. Dazu kommen für jede Klasse so genannte Heldenkräfte – mächtige Spezialfä-

higkeiten, die das Schlachten-glück wenden können. Allerdings werden Sie gutes Timing und jede Menge Erfahrung brauchen, um diese Megazauber effektiv einzusetzen.

Wer sich nicht nur auf Magie verlassen will, freut sich über die vergrößerte Auswahl an Gegenständen: Unique- und Set-Items sowie aufrüstbare Waffen und Schilde sollen für Sammelmotivation sorgen. Damit Sie den Überblick behalten, will Gas Powered Games das Inventarsystem gründlich überarbeiten.

Heldenhafte Brandstifter

Die lineare Standardstory aus **Dungeon Siege** sollten Sie für Teil 2 schnell vergessen: Chris

Taylor verspricht eine dramatische Handlung mit vielen Wendungen. Multiple-Choice-Gespräche bringen Sie in der Story voran. Außerdem soll es diesmal auch ein vernünftiges Ende geben, Nebenquests bescheren zusätzliche Erfahrungspunkte und Gegenstände.

Bei den Aufgaben lassen die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf. So sollen Sie etwa einen feindlichen Turm zerstören. Die Lösung: Der Held zündet ein Stück Holz an einem nahen Lagerfeuer an und wirft es auf das Gebäude. Der Turm brennt ab – Aufgabe geschafft. Ein aufgebohrtes Questlog hält Sie stets über offene und erledigte Missionen im Bilde. **MS**



Alleine stellt sich die Kämpferin Wölfen, Frost-Trollen und anderen gefährlichen Eishöhlenbewohnern.

DUNGEON SIEGE 2

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Gas Powered Games
Termin: Oktober 2004 Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Bravo, Chris Taylor! Der Designer hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und den Nachfolger an den entscheidenden Stellen verbessert. Vor allem der Storyzugewinn und die vielen raffinierten Nebenquests dürften die früher sehr sterile Monsterjagd atmosphärisch aufwerten. Und die Idee, Gegenstände an Begleiter zu verfüttern, ist ohnehin Klasse.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK E78