

Der Thronanwärter

Dungeon Siege

Die erste extern spielbare Version zeigt: Chris Taylors grafisch aufwändiges Action-Rollenspiel hat tatsächlich das Zeug zum Diablo-2-Killer.

Wo kann man sich heutzutage noch sicher fühlen, wenn nicht im einsamen Farmhaus tief im dunklen Wald? Unser Bauernbursche ackert gerade auf dem Feld, da sieht er aus dem Augenwinkel, dass die Scheune brennt. Das Werk der fiesen Krugs! Die ungewaschenen Viecher sehen aus wie Orks, sind genau so dumm und mindestens so zahlreich. Keine Frage, das Kropfzeug gehört in seine Höhlen zu-

rückgeprügelt – und das übernehmen Sie im Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** selbst.

Drei Trümpfe gegen Diablo

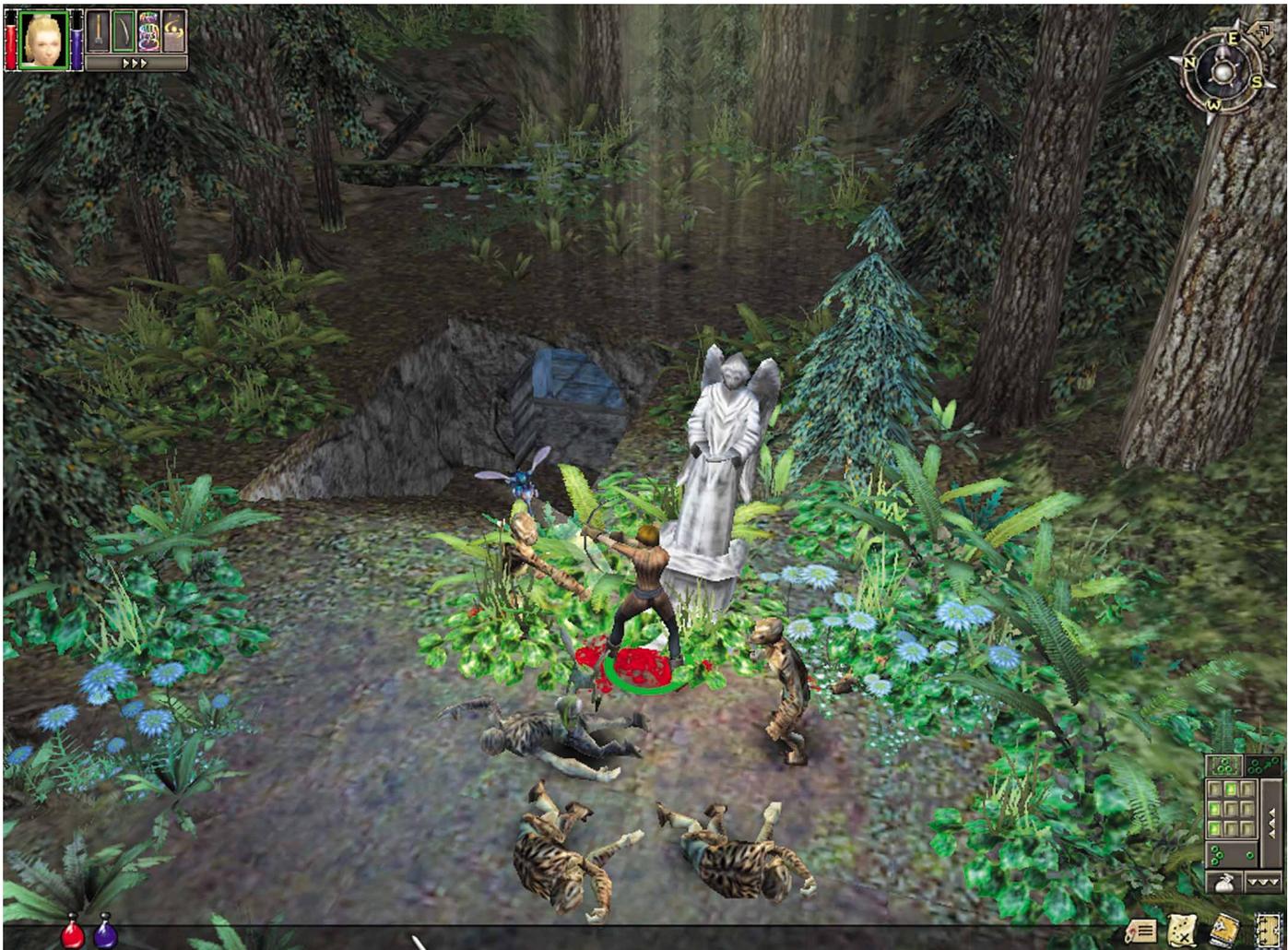
Lang ist's nicht mehr hin, bis Gas Powered Games seinen Erstling in die Welt entlässt. GameStar konnte eine weit fortgeschrittene Beta-Version spielen. In der Rolle des Farmjungen (wahlweise auch eines feschen Mädchens) ziehen Sie in **Diablo 2**-

Manier gegen Feindhorden in den Kampf. Den Genre-Primus will **Dungeon Siege** mit drei großen Verbesserungen schlagen. Erstens: Sie sind gemeinsam mit anderen unterwegs. Im Laufe des Abenteuers dürfen Sie Ihre Party auf bis zu acht Mann aufstocken. Zweitens: Statt purer Klick-Action ist ein Hauch Strategie angesagt; die jederzeit pausierbaren Kämpfe erinnern an **Baldur's Gate**. So verlangt der Team-

marsch durch die feindgefüllte Edel-Spielwelt Ihnen andere Taktiken ab als Waffenwahl und Dauerklicks. Und drittens: Die 3D-Grafik lässt Blizzards Genre-Referenz weit hinter sich.

Taktisch im Team

Kämpfer, Mönch oder Amazone? Eine Charakterwahl fehlt bei **Dungeon Siege**, stattdessen entwickeln Sie Ihren Helden im Lauf des Spiels zum Spezialisten. Wenn Ihr Schützling be-



Rängelei bei einer Engelsstatue im Wald: Unsere Heldin jagt den Krugs auf kurze Distanz Pfeile ins Fell. Beachten Sie die wunderschönen Bäume. (1024x768)



Der erste Zwischengegner attackiert: Ein Rubin-Wasserspeier.

vorzugt den Knüppel schwingt, wächst der Bizeps; blättert er dagegen ständig im Zauberbuch, winkt die Magierlaufbahn. Festgelegt sind Sie dabei auf gar nichts; auch Allrounder lassen sich problemlos heranzüchten. Getrost vergessen können Sie die Klickorgien aus **Diablo 2**, denn jede Spielfigur beharkt die Gegner ganz automatisch. Ob Ihre Jungs dem Feind entgegenrennen oder nur zur Selbstverteidigung zuschlagen sollen, bestimmen Sie in den Kampfeinstellungen. Dort legen Sie auch das bevorzugte Ziel fest: Sollen zuerst die schwachen Feinde dran glauben, oder ist sofort der dickste Brocken fällig? Sobald Ihr Held Mitstreiter um sich versammelt hat, verschiebt sich der Schwerpunkt von puren Haudrauf-Kämpfen hin zur Taktik. Um acht Leute im Kampf gegen ein

Dutzend Gegner noch sinnvoll zu befehlen, halten Sie per Knopfdruck die Zeit an. In der Pause ziehen Sie angeschlagene Leute aus der Schusslinie, schicken stattdessen den Krieger an die Front oder wählen für den Magier einen Schutzzauber aus. Sobald die Uhr weiterläuft, führt Ihr Team die Kommandos aus. Im Spiel ist das eine Sache von Sekunden, dem actionreichen Kampfverlauf tut es keinen Abbruch.

Wie im Bilderbuch

Würden keine mörderischen Bestien darin lauern, man wollte glatt Urlaub in der Welt von **Dungeon Siege** machen. Ihr Held stapft von seinem Farmhaus durch dichten Nadelwald, vorbei an blumenübersäten Wiesen und lauschigen Seen. Tief unter einer wackeligen Brücke strömt ein Fluss, in den

ein majestätischer Wasserfall stürzt. Ab und zu geht ein Regenschauer nieder, dann brechen wieder Sonnenstrahlen durch das Blätterdach. Eine derartig opulente Grafik suchten Sie bei Action-Rollenspielen bislang vergeblich, und auch manches 3D-Actionspiel kann da nicht mithalten. Ohne Ladezeit gehen Außenwelten sanft in Kellergewölbe über; in Häusern werden die Dächer ausgeblendet, und Sie sehen ins Innere wie in eine Puppenstube.

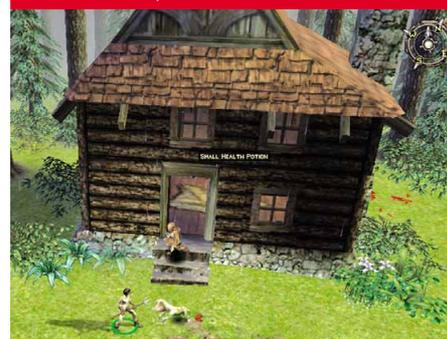
Die Kamera schwenken, drehen und zoomen Sie nach Belieben mit den Cursor-Tasten. Davon müssen Sie auch reichlich Gebrauch machen, denn um in verwinkelten Dungeons und größeren Kämpfen den Überblick zu behalten, ist die ständige Nachjustierung des Blickwinkels unumgänglich. Trotz der Bilderpracht ist das Spiel kein Hardware-Fresser: Unsere Beta-Version lief auf einem Pentium III/500 mit Geforce-2-Karte problemlos in der höchsten Auflösung von 1024 mal 786 Pixeln, lediglich in den grafisch aufwändigen Städten wurde es ruckelig.

Kleine Geheimnisse

Nonstop-Monsterklopfen kann auf Dauer ermüden. Zur Abwechslung gibt's dann und wann Mini-Rätsel. So bittet ein Farmer, seinen Keller von Krugs zu befreien; unten entdecken Sie hinter einer morschen Mauer einen Geheimraum. In Dungeons öffnen versteckte Schalter Bonus-Abschnitte, in Wäldern verbergen Hecken schon mal Schatzhöhlen (inklusive zähnefletschendem Bewohner). Schlüsselstel-

len werden häufig von Anführern bewacht, besonders starken Gegnern mit Spezialfähigkeiten. So erweckt etwa ein Schamane gefallene Kollegen wieder zum Leben – **Diablo 2** lässt grüßen. Auch bei den Gegenständen bedient sich **Dungeon Siege** ungeniert beim Vorbild: Neben Standard-Ware gibt's magische Ausrüstung, die

Häuschen, öffne dich!



Ohne Ladezeit von außen nach innen: Das Dach wird beim Betreten eines Hauses einfach ausgeblendet.

Charakterwerte verbessert. Um die Prachtstücke anlegen zu können, sind Mindestvoraussetzungen zu erfüllen: Ein schmächtiger Magier schnallt sich keinen Plattenpanzer um die Brust. In den Städten stehen Läden, in denen Sie Bares gegen Equipment tauschen. **CS**



Die Vogelperspektive ist – besonders in engen Gewölben – am übersichtlichsten.

Dungeon Siege

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Gas Powered G.
Termin: 2. Mai 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Christian Schmidt: »Wird Diablo 2 vom Thron gestoßen? **Dungeon Siege** macht schon jetzt ähnlich süchtig, spielt sich einen Hauch eleganter und hat in Sachen Aussehen etwa so viel mit dem Genre-Primus gemein wie Kai Pflaume mit Karl Dall. Trotzdem bleibt es spannend, denn die Entscheidung hängt zum großen Teil am Mehrspieler-Modus – und der fehlte in unserer Preview-Version noch.«