

Schwerter, Magie und Packesel

Dungeon Siege

Rasante 3D-Grafik, unkomplizierte Klick-Action und viele neue Ideen – Chris Taylor bastelt im Auftrag von Microsoft an einem Diablo-Killer.

Auf dem Bildschirm wütet die Heldengruppe durch eine Zombiherde. Die Kamera, zuerst in einer übersichtlichen Vogelperspektive, umtanzt das Geschehen und zoomt immer mal wieder nah heran, um einen besonders schicken Lichteffekt zu zeigen. Dramatische Musik, Schwerterklirren und Kampfschreie ertönen. Da kracht eine Explosion, und die Monster sind hinüber – der Magier der Gruppe hat mit einem spektakulären Zauber ein nahes Pulverfass gesprengt und damit den Kampf beendet. Chris Taylor, Chefentwickler des Action-Rollenspiels **Dungeon Siege**, unterbricht die Vorführung und grinst breit:

»Wir lieben es, Dinge in die Luft zu jagen...« Wir trafen Chris bei Microsoft in Seattle und ließen uns von ihm sein aktuelles Projekt vorführen.

Gegen den Dunklen Lord

So eine Gemeinheit: Der erst zarte 15 Lenze zählende Held verliert bei einem Monster-Überfall Haus, Hof und Familie. Mit nichts als einem spitzen Stock bewaffnet, kann er die Biester zurückschlagen und so immerhin sein kostbares Leben retten. Wer ist schuld an der Misere? Ein Oberfinsterrmann, der die Welt unterjochen will. Als aufrechter Recke schwört unser Held, dem Übelwicht das Handwerk zu le-

gen. Mehr ist von der Story noch nicht bekannt – die Entwickler wollen den Überraschungseffekt nicht verderben. Nur so viel sei schon verraten: Anders als im Genre-Kollegen **Diablo 2** soll nichts zufällig sein – jedes Mons-

ter, jede Quest, jede Gegend ist geplant und vorgefertigt.

Freiheit ohne Klassenzwang

Ihr Alter Ego wird – anders als in den meisten Rollenspielen –

keiner fest vorgegebenen Klasse angehören. In **Dungeon Siege** definieren sich die Figuren wie in **Fallout** über Fertigkeiten: Wenn Sie Magie ignorieren und immer schön mit der Keule üben, entwickelt sich Ihr Held automatisch zum Kämpfer, weil er

in den Nahkampf-Disziplinen durch Erfahrung besser wird. Das System schränkt Sie nicht ein: Die Designer legen viel Wert darauf, dass jeder **Dungeon Siege** so spielen kann, wie er will. Mini-Frustrerlebnisse, wie sie selbst in **Baldur's Gate 2** manchmal vorkommen, wenn man eine Mega-Rüstung findet, aber nicht tragen darf, sollen damit ausgeschlossen sein. Oder mit Chris Taylors Worten: »Tu, was du willst, es ist dein Spiel.«

Klick-Stopp-Klick-Stopp

Ihre acht Leute (inklusive Hauptheld) umfassende Party zeigt am deutlichsten den Anspruch von **Dungeon Siege**, nicht nur **Diablo 2**, sondern gleich auch noch **Baldur's Gate 2** Konkurrenz zu machen: Sie dürfen den Leuten Formationsbefehle geben, sie einzeln ausrüsten, ihnen Angriffsarten zuweisen. Dazu lassen sich die hektischen Klick-Kämpfe wie in Biowares Meisterwerk per Tastendruck pausieren – Sie können also



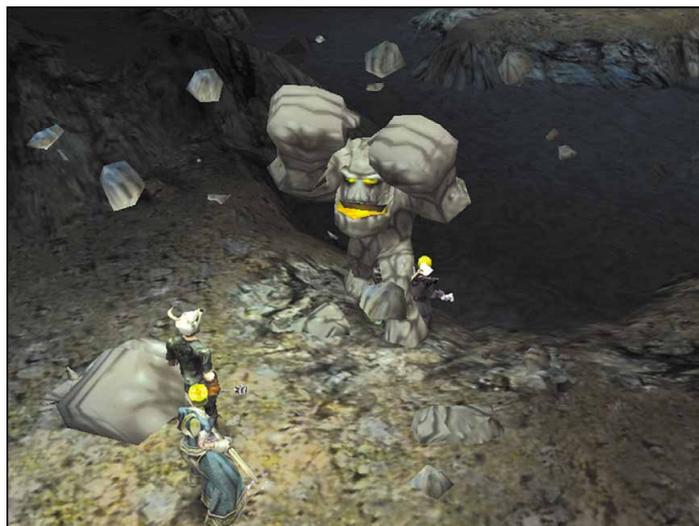
Kampf an der **Brücke**: Malerische Orte wie diesen finden Sie in **Dungeon Siege** am laufenden Band.



Wir gegen die **Knochenkrieger**: Gefechte können Sie per Leertaste pausieren, um der eigenen Gruppe Befehle zu geben.



Wunderschöner Wellengang belebt das Uferpanorama beim Kampf gegen die See-Echsen.



Unsere Gruppe trifft einen Steingolem – auch für erfahrene Kämpfer ein harter Brocken.

mitten im Getümmel Tränke zu sich nehmen, den geeigneten Zauber aussuchen oder Ihre Leute heilen. Chris Taylor bemüht sich, ein bisschen Echtzeit-Taktik in das Rollenspiel einzubringen, schließlich war sein letztes Spiel **Total Annihilation**, ein mit Preisen überhäufte Echtzeit-Strategietitel.

Die Schönheit der Wälder

Die Screenshots auf diesen Seiten werden dem Spiel kaum gerecht: **Dungeon Siege** sieht in Bewegung fast schon sensationell aus. Die Engine leistet Erstaunliches. Fast alle Figuren sind gut animiert, die Landschaft ist sowohl von Ferne als auch im Zoom schön. Bäume, Menschen und Gebäude haben realistische Größen, eine Tanne ist also gut zehnmal so groß wie die Helden. Dadurch wirken Wälder wirklich wie Wälder. Tag-Nachtwechsel sowie Wettereffekte sollen diesen Eindruck noch verstärken. Sehr angenehm ist auch, dass **Dungeon Siege** trotz riesiger Gebiete und Dungeons nur unmerklich nachlädt – Taylor dazu: »Nach dem Spielstart werdet ihr nie wieder einen Ladebildschirm sehen. Wir wollen euch in unsere Welt versetzen und nicht mehr rauslassen.«

Gib mir mein Schwert zurück!

Wenn man mit Taylor oder den anderen Leuten seiner Firma Gas Powered Games spricht,

drängt sich der Eindruck auf, es handele sich um einen Haufen Freaks, die genau das Spiel machen, das sie schon immer gern spielen wollten. Falls das so ist, haben die Jungs wirklich Geschmack, denn ihr Programm kombiniert geschickt das Schönste aus vielen Welten und besticht mit zahlreichen netten Ideen. Sie ärgern sich über ein zu kleines Inventar? In **Dungeon Siege** kaufen Sie einfach einen Packesel. Sie haben bei einem Händler versehentlich danebengeklickt und Ihr Schwert +12 dadurch zum Spottpreis versetzt? In **Dungeon Siege** sollen Sie es zum gleichen Preis zurückkaufen dürfen. Das ist nicht alles: Für Tauschaktionen lassen sich bis zu fünf Inventare gleichzeitig einblenden. Und den Logik-Schnitzer, dass Sie eine Axt-schwingende Wache besiegt haben, aber bei der Leiche kein Beil finden, soll es ebenfalls nicht geben.

Goldraffer & Monstermörder

Acht Spieler werden im Multiplayer-Modus von **Dungeon Siege** gleichzeitig antreten dürfen.

Wer seine Freunde gerne verhaut, kann sich kleine Playerkiller-Schärmützel liefern. Auch ein Capture-the-flag-Modus soll eingebaut sein. Gas Powered Games will mehr als 20 Mehrspieler-Karten beilegen. Interessanter versprechen aber die kooperativen Modi zu werden. Der erste: Bis zu acht Leute spielen die normale Solo-Kampagne durch. Nummer zwei ist hinge-

gen ein freies Spiel à la **Diablo**, wo Spieler die Welt erforschen, Schätze sammeln und Monster verdreschen. Maximal zwei Stunden soll eine Partie in Koop-Modus Nummer drei dauern: Der funktioniert wie das freie Spiel, nur mit Siegbedingungen. Beispielsweise gewinnt, wer nach zwei Stunden das meiste Gold gerafft oder als erster 200 Monster erledigt hat. **GUN**



Ohne spürbares Nachladen beim Betreten geht es hier in die Tiefen eines Dungeons.

Dungeon Siege

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** Gas Powered G.
Termin: November 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »So schöne Grafik, so gute Ideen. Taylors Spiel hat das Zeug dazu, **Diablo 2** zumindest im Solo-Modus den Rang abzulaufen – und auch die Pläne für den Multiplayer-Modus hören sich spannend an.«