

Strategie mit Fantasie

DRAGONSHARD

Gleichzeitig Dungeons erforschen und Fantasy-Festungen zerbröseln: Das erste Echtzeit-Strategiespiel im D&D-Universum verknüpft klassische Rollenspiel-Abenteuer mit innovativen Massenschlachten.

Ressourcen einsammeln? Langweilig! Technologiebaum? Braucht kein Mensch! **Command & Conquer**-Schöpfer Ed Castillo hat seine ganz eigene Meinung, wenn es um aktuelle Konventionen in Echtzeit-Strategiespielen geht. Mit seinem neuesten Projekt **Dragonshard** will der Star-Designer (mal wieder) alles besser machen. Wir haben Ed in London getroffen und uns die vielen neuen Ideen seiner **Dungeons & Dragons**-Gefechte angeschaut.

Disney trifft D&D

Die drei Kampagnen von **Dragonshard** führen Sie kreuz und quer durch die **D&D**-Welt Eberon, wo der Orden der Silbernen Flamme (Menschen und Zwerge), die Dunkelelfenrasse der Umbragen und ein drittes, noch geheimes Volk um die Vorherrschaft kämpfen. Ein ehemaliger Disney-Autor soll für eine spannende Story bürgen.

Ihre Basis dürfen die Kriegsparteien nur an vordefinierten Stellen hochziehen, eine automatisch errichtete Mauer begrenzt den Bauplatz. So will Ed die Schlachten auf wenige Brennpunkte konzentrieren. Statt Ressourcen einzusammeln, hagelt's kontinuierlich Gold durch Steuereinnahmen. Wer Soldaten ausbildet, reduziert die Bevölkerung und bekommt künftig weniger Geld – quasi ein Einheitenlimit. Sämtliche Truppentypen und Gebäude stehen bereits zu Partiebegriffen zur Verfügung. Upgrades werden nicht erforscht, sondern ergeben sich aus Ihrer Stadtplanung. Wer etwa eine Schmiede im Einflussbereich einer Kaserne platziert, verbessert automatisch die Rüstungen der dort ausgebildeten Soldaten.



Der riesige Dämon bewacht einen Dungeon-Ausgang – ein hartes Stück Arbeit, selbst für eine große Heldengruppe.



Auch auf der verschneiten Oberwelt treffen Ihre Armeen auf dicke Monster wie diesen zweiköpfigen Ettin.



Die Dunkelelfen der Umbragen müssen sich mit nahkampfstarken Minotauern auseinandersetzen.

Helden-Hierarchie

Dragonshard unterteilt die Einheiten in drei Gruppen: Im Mittelpunkt stehen die Helden, die Erfahrungspunkte sammeln und Sie von Mission zu Mission begleiten. Die so genannten Champions sind die Hauptmänner Ihrer Armee und haben jeweils einen kleinen Trupp gewöhnlicher Soldaten dabei, die ihrem Boss automatisch folgen. Wie in **Armies of Exigo** kämpfen

Sie gleichzeitig sowohl ober-, als auch unter Tage – jedoch dürfen nur Helden die Dungeons betreten. Diese Höhlenausflüge sollen

Sie wie ein vollwertiges Action-Rollenspiel erleben, inklusive feiner Fallen, versteckter Schätze und extrafetter Endgegner. **HK**

DRAGONSHARD

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Liquid Entertainment
Status: zu 50% fertig

Heiko Klinge: »Hui, Dragonshard hat mehr spannende Ideen als ein Drache Schuppen! Ob die vielen Innovationen auch wirklich Spaß machen, muss Ed Castillo allerdings erst noch beweisen. Der Mann hat allerdings in der Vergangenheit jedoch schon oft genug gezeigt, dass er's drauf hat. Ich warte jedenfalls gespannt wie ein Elfenbogen auf eine erste spielbare Version!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 1105