



Anders als beim Quasi-Vorgänger *Dungeon Siege 2* können Sie die **Kamera** hinter den Helden drehen und dadurch weit in die Ferne gucken.



Sicherheitsoffizier **Seth Walker** ist der Held von *Space Siege*.



Die **Gefechte** sind rasant und nicht allzu taktisch.

# Space Siege

Wie *Dungeon Siege*, nur im All. Und mit einem Roboter, der Ihnen nachläuft.

gamestar.de  
-Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4069

Das 22. Jahrhundert: Die Menschheit greift nach den Sternen. Und besiedelt einen neuen Planeten. Da tauchen die Karak auf, böse Aliens. Die verwüsten die neue Welt und verjagen die Kolonisten. Als die versprengten Menschen nach langer Flucht auf der Erde eintreffen, stellt sich heraus, dass die Karak ihnen gefolgt sind. Es kommt zur Schlacht, die Aliens siegen wieder, die Erde wird zerstört. Kaum drei Minuten im Spiel, schon explodiert unsere Heimat – Gas Powered Games geht ganz schön ran. Die Überlebenden fliehen in einem gigantischen Kolonieschiff (namens Armstrong), aber es gelingt den findigen Aliens, noch rasch eine Angriffskapsel anzudocken, ehe die Menschen im Hyperraum verschwinden.

Der weitere Kampf findet an Bord des Kolonieschiffes statt. Die Karak sind zwar zunächst in der Unterzahl, können sich aber regenerieren und vermehren.

## Ich bin kein Mensch

**Space Siege** ist eine Art Fortsetzung von *Dungeon Siege 2*, nur eben im All – also ein Action-Rollenspiel mit Schräg-von-oben-Sicht, massig Items und viel Kloperei. Sie verkörpern einen Sicherheitsoffizier mit Neigung zur Robotik, der solo gegen die Feinde antritt, eine Gruppe wird es nicht geben. Doch halt, einen Begleiter bekommen Sie immerhin: Der Held, Seth Walker, baut sich früh im Spiel einen Roboter, der ihm folgt. Der Maschine können Sie simple Befehle geben (etwa »Warte hier« oder »Gib mir De-

ckung«). Außerdem ist der Blechkamerad ausbaufähig – Sie können ihn schwer bewaffnen, eher als Scout einsetzen oder ihn Fallen stellen lassen.

Und auch Ihre eigene Figur dürfen Sie anpassen, ein zentrales Spielelement sind dabei kybernetische Bauteile, also künstliche Arme, Augen, Beine et cetera. Je mehr Sie davon einbauen, desto stärker wird Ihr Held, wodurch der Schwierigkeitsgrad sinkt. Doch die Sache hat auch einen Nachteil: Seth Walker entfernt sich dadurch von seiner menschlichen Natur. Das wird symbolisiert durch den »Menschlichkeits«-Wert. Je stärker der fällt, desto mehr verändert sich die Persönlichkeit von Walker, desto abweisender reagieren andere Menschen auf ihn. Sie müs-

sen also wählen, wie viel Sie von sich opfern wollen, um im Krieg Vorteile zu erlangen.

## Ich bin nicht allein

**Space Siege** kommt mit einem Koop-Multiplayer-Modus, in dem man nicht die Solokampagne nachspielt, sondern sich in spezielle Missionen stürzt. Die lassen sich den eigenen Neigungen anpassen. Jede Mission soll gut eine halbe Stunde dauern, leicht verdauliche Häppchen also statt epischer Schlachtzüge. Die meisten Levels sind auf vier Spieler ausgelegt, sollen aber auch mit acht oder zwölf Leuten spielbar sein. Gas Powered Games will zu dem sicherstellen, dass auch Leute ohne hochgezüchtete Charaktere mit ihren hochleveligen Freunden spielen können. **GUN**



Sie sind als Einzelheld unterwegs, werden aber von Ihrem **Roboter** beschützt.

## Space Siege

► **Angeschaut** ► Genre: **Action-Rollenspiel** ► Termin: **4. Quartal 2008**  
► Hersteller: **Gas Powered Games / Sega** ► Status: **zu 30% fertig**

**Gunnar Lott:** Chris Taylors *Space Siege* sieht nach einer würdigen Fortsetzung der beliebten *Dungeon-Siege*-Titel aus. Das Spiel übernimmt die flotten Action-Kämpfe, setzt aber mehr auf Story und eine glaubwürdige Entwicklung des Hauptcharakters Seth Walker. Dass man dafür auf eine Heldengruppe verzichten muss, stört mich persönlich nicht. Ich freue mich auf das Spiel, schon wegen des Science-Fiction-Szenarios.



gunnar@gamestar.de