



Zusammen mit NPC-Wachen säubern wir den Weg zur Stadt (im Hintergrund) von Unholden wie Goblins und Untoten.



In diesem Menü basteln Sie mit Attributen (links) und Fertigkeiten (rechts) einen maßgeschneiderten Charakter.



Dieser Troll ist einer der starken Zwischengegner.

Stichhaltige Argumente

DUNGEON LORDS

Da lacht das Abenteuerer-Herz: David Bradleys neues Werk bietet freie Charakterentwicklung, eine riesige Fantasy-Welt und packendere Kämpfe als so mancher Actiontitel.



Unsere gemütliche Wanderung durch die Wälder endet jäh: Plötzlich preschen zwei Goblins mit erhobenen Waffen und gehässigem Lachen aus den Büschen. Wir können gerade noch den Schild heben, da schlagen die feindlichen Äxte auch schon mit einem kräftigen »Plong« darauf ein. Dumm gelaufen für unsere Widersacher, denn nachdem ihr Überraschungsangriff verpufft ist, kontern wir: Als einer der Goblins gerade ausholt, senken wir die Deckung und bringen

ihn mit zwei Schwertstreichen zu Fall. Schnell rennen wir zum nächsten Gegner und stechen ihn aus vollem Lauf nieder, bevor er blocken kann. Was nach 3D-Action im Stil von **Enclave** klingt, ist in Wirklichkeit das viel versprechende Rollenspiel **Dungeon Lords** von David Bradley (**Wizardry**-Reihe, **Wizards & Warriors**). Zwar stellt der erfahrene Entwickler das spektakuläre Kampfsystem in den Mittelpunkt, doch denkt er auch an bewährte Genrezutaten: Mit markanten Charakteren, glaubwürdiger Spielwelt und spannenden Quests schielt **Dungeon Lords** auf die obersten Plätze der Rollenspiel-Hitliste.

Mittendrin-Gefühl

Monster verkloppen macht in unserer Preview-Version vor allem deshalb so viel Spaß, weil sich die Kämpfe viel echter und dynamischer anfühlen als beispielsweise in **Gothic 2** oder **Morrowind**. Vier Angriffe bilden das Fundament für den Nahkampf: Stich nach vorne und Hiebe nach links, rechts und unten. Dabei hängt die Schlagart davon ab, welche Richtungstaste Sie während der Attacke drücken. Mit der rechten Maustaste hebt Ihr Kämpfer seinen Schild und blockt, bis Sie wieder loslassen. Obwohl man mit diesen Aktionen wunderbar aus-

kommt, will das Entwicklerteam ein paar besonders wirkungsvolle Schlag-Kombos einbauen. Es muss aber nicht immer Körperkontakt sein: Solange Gegner noch nicht auf Tuchfühlung sind, attackiert unser Recke sie mit Bogen oder Wurfmessern. Praktisch: Per Hotkey wechseln wir augenblicklich zwischen Nah- und Fernkampfwaffe. Überhaupt ist die Steuerung schon jetzt sehr gut abgestimmt und erinnert eher an einen Shooter als ein Rollenspiel.

Hirnlose und Schlaumeier

Feinde verhalten sich unterschiedlich schlau: Zombies haben als Untote das taktische



Zwei Skelette verwickeln uns in den Nahkampf. Pech für sie, denn dank des blau schimmernden Klinge des Baal-Zaubers verursacht unser Schwert besonders viel Schaden.

Verständnis eines Mehlsacks und dreschen einfach zu. Ratten sind einzeln relativ schwach, umzingeln das potenzielle Futter aber in der Gruppe und werden dadurch gefährlich. Intelligere Wesen wie Goblins oder Menschen benutzen Waffen und greifen koordinierter an. Während uns beispielsweise zwei Diebe in den Nahkampf verwickeln, schießt ein Dritter aus der Distanz mit Pfeilen. Also laufen wir zu dem Schützen, der prompt Bogen gegen Axt und Schild tauscht.

Neben dem Normalo-Gesocks blockieren regelmäßig dickere

Feindbrocken den Weg. Diese Bossmonster ärgern den Helden mit Spezialfähigkeiten. So verpestet der Höllenhund die Luft mit seinem giftigen Atem. Wenn der Held in der Stinkwolke steht, hustet er und ist damit kampfunfähig. Also müssen wir ständig um den miesen Köter tänzeln und in den Pausen zwischen den Pustattacken angreifen.

Freiheit für Helden-Bastler

Dungeon Lords ermöglicht eine freie Charakterentwicklung. Zwar gibt es Basisberufe wie Kämpfer und Dieb, doch bestimmen Sie sämtliche Eigen-

schaften und Fähigkeiten. Für geplättete Gegner erhält Ihr Recke Punkte, die er in Fertigkeiten und sechs genretypische Attribute investiert: Je stärker etwa der Held ist, desto heftiger schlägt er zu. Geschicklichkeit bestimmt, wie gut Sie Gegner treffen. Dieses Attribut ist in **Dungeon Lords** viel wichtiger als in anderen Rollenspielen: Während geschickte Streiter ihre Gegner schnell erledigen, treffen plumpe Schläger selbst einen bildschirmfüllenden Troll erst im fünften Versuch.

Zu den Fertigkeiten gehören der Umgang mit Waffen und Rüstungen sowie Zauber, aber auch Schlösser knacken und mit NPCs verhandeln – die Auswahl umfasst in der Preview-Version 42 Fähigkeiten und unterstützt jeden Spielstil. Die Entwickler wissen aber, dass diese Freiheit manche Spieler eher abschreckt als begeistert. Wer mit freier Charakterentwicklung überfordert ist oder einfach lieber spielt, statt über Attributen zu brüten, überlässt dem Programm die Punktverteilung.

Abgestaubte Grafik

Die hoffnungslos veraltete Grafik von **Wizards & Warriors**

schreckte seinerzeit viele potenzielle Käufer ab. Aus diesem Fehler hat David Bradley gelernt – **Dungeon Lords** basiert auf einer modernen, eigens programmierten 3D-Engine. Derzeit verpassen ehemalige Mitarbeiter von Legend (**Unreal 2**) der Optik den Feinschliff und machen die Engine DirectX-9-fähig. Dabei konzentrieren sich die Designer vor allem auf Pixel-Shader für realistische Schatteneffekte und Normal-Mapping für plastisch wirkende Oberflächen – beides soll die stimmige Atmosphäre der hübschen Spielwelt verstärken. Einige Animationen und Partikeleffekte haben uns in der Preview-Version noch nicht gefallen, doch daran arbeitet das Team ebenfalls noch. **GV**



Dank der einblendbaren Minimap finden wir uns in der riesigen Spielwelt jederzeit zurecht. Wichtige Orte markiert das Programm auf der Karte.

DUNGEON LORDS

Genre: Rollenspiel
Termin: Heuristic Park
Entwickler: 3. Quartal 2004
Potenzial: Sehr gut

Georg Valtin: »Die Preview-Version macht Lust auf mehr! Vor allem die dynamischen, mühelos steuerbaren Kämpfe haben es mir angetan. Zudem mag ich es, den Helden nach meinem Gusto zu gestalten – ich freue mich drauf!«

CD/DVD:
Video-Special
AB-16/18 DVD:
ungekürzte
Fassung

GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
CLICKLINK F45