

Außen einfach, innen komplex

DUNGEON LORDS

Rollenspiel-Altmeister David W. Bradley will mit seinem neuen Abenteuer Genre-Neulinge anlocken. Das Studium von Regelwerk-Zahlenwüsten ist dabei freiwilliges Lernfach.

Rollenspieler sind schon eine schwierige Zielgruppe: Die einen wollen möglichst actionreiche Kämpfe ohne tief schürfendes Regelsystem, andere würden am liebsten selbst für das Zubinden von Schnürsenkeln eine eigene Fertigkeiten haben. Bisher scheiterten Entwickler meist beim Versuch, beide Extreme in einem Spiel zu vereinen. Jetzt startet David W. Bradley mit seinem Titel **Dungeon Lords** einen neuen, viel versprechenden Anlauf. Der renommierte Designer von Titeln wie **Wizardry 7** und **Wizards & Warriors** ist bekannt für seine lebendigen Fantasy-Welten und packenden Storys. Während seine bisherigen Abenteuer zwar inhaltlich überzeugten, schreckte mäßige Technik viele Spieler ab. Das soll bei **Dungeon Lords** nicht wieder passieren, dessen hübsche 3D-Grafik locker mit **Gothic 2** oder **Morrowind** mithalten kann.

Spezialist und Tausendsassa

Wer mit Zahlenschiebereien nichts anfangen kann, wählt anfangs eine von 15 Heldenklassen wie Krieger oder Paladin und überlässt dem Programm danach die Charakterentwicklung. Hardcore-Rollenspieler suchen zwar auch einen Startberuf aus, basteln sich fortan jedoch durch gezieltes Steigern der Attribute und den Ausbau von Fähigkeiten einen maßgeschneiderten Streiter. Wer seinem Mönch etwa Zaubern und Fallen entschärft beibringen will, kann dies nach Belieben machen. Haken bei der Sache: Allrounder sind zwar vielseitiger, aber in einzelnen Disziplinen nie so gut wie Spezialisten. Auf ein klassisches Charakterstufen-System



Ein untoter Magier hetzt unserer Elfen-Kriegerin seine bärtigen Leibwächter auf den Hals.



Ein Troll wird zur Schau gestellt, bricht aber später aus. Zusammen mit NPC-Stadtewachen bekämpfen wir das Biest.

à la D&D verzichtet **Dungeon Lords**. Trotzdem sammeln Helden für besiegte Gegner und abgeschlossene Quests Erfahrung, die in Fertigungspunkte umgerechnet wird. Diese dürfen Spieler wie in **Diablo 2** jederzeit verteilen oder aufheben, um bei Bedarf eine Reserve zu haben.

Immer richtig zuschlagen

Trotz zahlreicher Hieb-, Stich- und Schlaganimationen in den actionreichen Kämpfen ist die Steuerung einfach – **Dungeon**

Lords soll mit nur einer Angriffstaste auskommen. Das Programm analysiert die Positionen der Streithähne und lässt Ihren Helden in jeder Situation den bestmöglichen Schlag ausführen. Eine zweite Taste löst Verteidigungsaktionen aus. Je nach Ausrüstung blockt die Spielfigur Attacken per Schild oder pariert die Angriffe mit der Waffe. Das funktionierte in unserer Preview-Version bereits tadellos. Gute Nachricht für alle, die gerne mit Freunden Mon-

ster jagen: Das Abenteuer wird sich komplett im kooperativen Modus bestreiten lassen. **GV**

DUNGEON LORDS

Genre: Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2004
Entwickler: Heuristic Park
Potenzial: Gut

Georg Valtin: »Dungeon Lords belegt in meiner persönlichen Warteliste einen der vordersten Plätze. Inhaltlich waren bisher alle Spiele von David W. Bradley top, und jetzt stimmt auch die Technik. Ich freu mich drauf!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie