

Held mal 8 in Grafikpracht

Dungeon Siege

Chris Taylor (Total Annihilation) lässt demnächst die Dungeon-Wände wackeln. Von brillanter Technik umspült, steuern Sie Ihre Charaktere durch actionreiche Taktik-Schlachten.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie



Auf Video-CD:
exklusives
Video-Special

Facts

- Formationen für die Gruppe
- 8 Spielfiguren in einer Party
- 15 NPCs zur Auswahl
- 100 Monster-typen
- 130 Zauber-sprüche

Freitagabend bei Gas Powered Games. Firmenchef Chris Taylor hat gerade die wöchentlichen Gehaltsschecks verteilt und der Belegschaft eine Runde Abendessen spendiert. Willkommen Motivation für die unvermeidliche Nachtschicht in der Crunch-Endphase von **Dungeon Siege**. Playtesting und Bug-Jagd schlauchen ganz schön, wie Chris grinsend eingesteht: »Rollenspiele zu machen ist verdammt schwer. Zu Beginn des Projekts war ich dieser aufgeweckte Jüngling mit lockigem Haar... doch jetzt will ich nur unter einen Felsen kriechen und sterben.«

Der Felsen muss noch etwas warten, schließlich möchte die Rollenspiel-Gemeinde im November ihre Dungeon-Dosis haben. Chris Taylors neues Spiel verspricht Action und Ausrüstungs-Sammelsucht à la **Diablo** sowie taktische Planung einer großen Party im Stil von **Baldur's Gate 2**. Dass **Dungeon Siege** obendrein eine der schönsten 3D-Grafik-Engines weit und breit hat, schadet natürlich nicht.

Action ohne Umwege

»Weißt du, was mich richtig frustrieren kann? Wenn es zu lange dauert, bis ich in ein neu-

es Spiel reinkomme.« Chris ist kein Freund mühsamer Lernkurven und rümpft auch angesichts separater Tutorials die Nase: »Die machen nur das Eintauchen ins Spiel-Erlebnis kaputt.« Entsprechend schnell und direkt geht es bei **Dungeon Siege** zur Sache. Man wählt lediglich einen von drei Schwierigkeits-

graden sowie das Aussehen der Start-Spielfigur – schwupps, schon geht's richtig los.

Lug, Trug und Krug

Zu Beginn der Story stehen wir vor der trauten heimatischen Farm, wo uns ein sterbender Mann entgegentorkelt. Mit seinen letzten Atemzügen murmelt er etwas von einer Krug-Invasion, über die eine gewisse Person in der Stadt Stonebridge unterrichtet werden muss. Dass es sich dabei nicht um ein Überangebot von Töpferware, sondern um handfeste Maul-und-Klaue-Monster handelt, bekommen wir gleich am eigenen Leib zu spüren: Mehrere Krug-Gangs überfallen unseren Hof und machen die Hühner scheu. Erbstos packen wir uns den erstbesten Holzprügel und eine Spruchrolle für den Zap-Blitzzauber – jeder Held fängt mal klein an.

3D mit Höhen und Tiefen

In der Disziplin »Grafik« darf **Dungeon Siege** schon jetzt einen Punktsieg verbuchen: Die 2D-Technik der aktuellen Rollenspiel-Referenzen **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** wird regelrecht deklassiert. Die Siege-Engine inszeniert eine fulminante 3D-Welt mit nahtlosen Übergängen ohne lästige Ladepausen. Tiefe Schluchten und gewaltige, viele Stockwerke in die Höhe ragende



Neben den Portraits unserer Helden links oben werden **Lebensenergie** (roter Balken) und **Mana-Pegelstand** (blau) angezeigt. Rechts unten ist das **Taktikmenü** zu sehen, mit dem Sie das automatische Verhalten der Charaktere und die Gruppenformation bestimmen.



Im **Goblin-Dungeon** ist die Hölle los. Um gegen die grünen Anwohner und ihre Robot-Helfer zu bestehen, setzen wir Schutzzauber und Flammenwerfer ein.

Bauten geben der Spielwelt eine realistische Dimension. Alle Änderungen bei der Ausrüstung wirken sich sichtbar auf das Aussehen der Spielfiguren aus.

Sie steuern selber den Blickwinkel der Betrachterkamera und zoomen bei Bedarf nah ans Geschehen heran. Eine Automatikkamera-Funktion wurde übrigens gestrichen; sie verursachte so viele Schwenks, dass mancher

Tester seekrank wurde. Bei den Auflösungen ist zwischen 640 x 480 und 1600 x 1200 Pixeln im Rahmen des Grafikkarten-Leistungsvermögens so ziemlich alles erlaubt. Optisch hübsch, aber ohne spielerische Auswirkungen sind Tag- und Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte wie Regen, Schnee oder Nebel.

Das sieht ja fast schon verdammt gut aus – welche Hard-

ware braucht man, um **Dungeon Siege** ohne großes Detail-Runtergedrehe zu erleben? Chris Taylor spielt's zu Hause auf einem Pentium III/500 mit einer Radeon-Grafikkarte (Performance vergleichbar mit einer GeForce 2). »Ich habe die Schatten ausgeschaltet und ansonsten alle Details aufgedreht – es ist ein butterzartes Erlebnis«, versichert er uns. Fürs musikalische Wohlergehen sorgt Jeremy Soule, bekannt durch seine Bombast-Musik für **Total Annihilation**, **Giants** und **Icwind Dale**. Sein Soundtrack zu **Dungeon Siege** stattet jede Region mit einem eigenen symphonischen Leitthema aus.

Lasst Taten sprechen

Was wird aus einem Teenager vom Lande, dessen Kernkompetenz beim Mistwenden liegt? Eine ganze Menge, und das ganz ohne Numerus Clausus für Berufsklassen! Jeder Charakter kann die vier Fertigkeiten Nah- und Fernkampf sowie Natur- und Kampfmagie ausbauen. Stete

Übung macht den Meister: Wer zum Beispiel Monstern vor allem per Schwert, Knüttel & Co. die Meinung sagt, sieht rasch seinen Nahkampf-Erfahrungsbalken wachsen, bis schließlich der nächste Level in dieser Disziplin erreicht ist. Auch die drei Charakter-Attribute steigen automatisch durch Ihre Vorgehensweise: Zaubern peppt primär die Intelligenz, Nahkampf die Stärke, und wer viel mit Bögen, Schleudern und Kanonen hantiert, legt bei der Geschicklichkeit zu.

Wir brauchen Verstärkung

Auf dem Weg nach Stonebridge kämpfen wir uns durch den nahen Wald, doch dann gibt es eine böse Überraschung. Die Zugangsbrücke zur Stadt wurde zerstört, der einzige Schleichweg führt durch eine Dungeon-Gruft. Prima Gelegenheit für weitere Kämpfe, in deren Verlauf wir bessere Waffen und neue Zaubersprüche auflesen. Kurz vor dem Ausgang gibt es sogar Gesellschaft: Vom Joch der



Meistens vertrimmen Sie größere Gegnerhorden, aber zwischendurch gibt es immer wieder einsame Obergegner wie diesen **blauen Drachen**.



Gruppenbild mit Esel: Jedes Ausrüstungsdetail (Waffe, Schild, Rüstung) wirkt sich sehr deutlich auf das Aussehen der schön animierten 3D-Spielfiguren aus.

gammeligen Untoten befreit, schließt sich uns die liebe Ulora an. Das ist der erste Schritt für eine maximal achtköpfige Party. In der Stadt treffen wir vier weitere NPCs. Insgesamt

gibt es 15 über die Spielwelt verteilte Charaktere, die sich anheuern und steuern lassen.

Durch siegreiche Schlachten gewonnene Erfahrungspunkte werden unter den Gruppenmit-



Die mächtige Angriffsflut der Skelett-Krieger droht zu unseren abseits postierten Magiern vorzudringen, an denen schon ein paar grüngelbe Spinnen knabbern.

Taktisch versiert

Dungeon Siege-Mastermind Chris Taylor hat zwei Lieblingsgenres: Echtzeit-Strategie und Rollenspiele. Kein Wunder, dass in seinem Fantasy-Fest viele Features und Ansätze aus den Strategie/Taktik-Gefilden stecken:

- Ihre Gruppe hält beim Herumlaufen eine von sechs **Formationen** ein.
- Party-Mitglieder lassen sich **trennen** und auf unterschiedliche Regionen verteilen.
- Automatische **Reaktionen** angesichts nahender Gegner einstellbar (Selbstverteidigung).
- **Manndeckung** durch »Guard«-Modus, Kämpfer als Bodyguards abstellen.
- Mehrere Charaktere fix durch die **Lasso-Zug-Methode** mit der Maus markieren.
- Geschehen jederzeit **pausierbar**, um in Ruhe **Kommandos** für jeden Charakter zu erteilen.



Neben sieben Helden musst du steh'n: Unsere schneidige Party demonstriert für Sie Keil und Linie, zwei der sechs wählbaren **Formationen**.

gliedern aufgeteilt. Wer also seinen Haupthelden schneller befördern und kein Gold für zusätzliches Personal rausrücken will, kämpft sich mit möglichst wenig Helfern durch. Der Großfamilien-Charme einer achtköpfigen Riesenparty hat aber was für sich: Hier betreiben Sie reges Ausrüstungsmanagement und grübeln über die optimale Verteilung von Waffen, Klamotten und Zaubersprüchen. Je größer die Truppe, desto stärker die taktische Note in den Echtzeit-Kämpfen.

Darf's ein bisschen Echtzeit-Strategie sein?

Alle durch **Diablo 2**-Kampfklicken strapazierten Sehnenscheiden atmen auf: Bei **Dungeon Siege** können Sie die Schlachten wie ein Feldherr planen. Dabei konzentrieren Sie sich auf die Wahl der Waffen und Zauberei; das schnöde Zuhau-Klicken lässt sich auf Automatik-Funktionen delegieren. Mit drei Einstellungen legen Sie für jeden Charakter das Verhalten angesichts nahender Gegner fest: gar nix machen und Befehle abwarten? Automatische Selbstverteidigung? Oder forsch den Feind verfolgen? Auch die Ziel-Priorität ist Einstellungssache, wahlweise stürzt sich ein Charakter auf den jeweils schwächsten, stärksten oder nächsten Gegner.

Kontroll-Freaks knipsen solche Eigenständigkeiten gänzlich aus

und machen alles in Handarbeit. Das Spielgeschehen lässt sich jederzeit anhalten, um im Pause-Modus in aller Ruhe Kommandos zu geben. Die Unterwanderung durch Echtzeitstrategie-Features geht noch weiter. So wählen Sie beim Herumlaufen zwischen sechs rotierbaren Formationen. Per »Guard«-Befehl werden sogar Manndeckungs-Pärchen gebildet: Dann geht der robuste Ritter der zarten Zauberin nicht mehr von der Pelle, um sie vor Angreifern zu schützen.

Magie im Filofax-System

Das Zaubersystem ist praktisch und pragmatisch. Jeder Charakter schleppt quasi ein Ringbuch mit sich herum, das mit zehn beliebigen Zauberspruch-Seiten gefüllt wird. Diese Top 10 dürfen Sie immer wieder umsortieren: Hat man zum Beispiel später einmal stärkere Feuerzauber gelernt, kann man den schwachen Anfangskokler ruhigen Gewissens rausrupfen und an den neuen Junior-Magier in der Party weiterreichen. Quilt eine Schwarte über, kaufen Sie einfach weitere Bücher, in die jeweils zehn weitere Spruchrollen passen. Es gibt insgesamt 130 Spells, die sich auf die Magie-Gebiete Kampf (offensiver Rabatz aller Art) und Natur (Beschwörungen, Schutz, Heilung) verteilen.

Für geschmeidigen Spielspaß sollen Detailideen wie die »Beu-

te-Taste« sorgen: Alle Charaktere mit Platz im Inventar sausen dann los, um nach Ende eines Kampfes die herumliegenden Habseligkeiten der besiegten Gegner aufzusammeln. Damit man nicht ständig zum Verkaufen in die Stadt rennen muss, kann man Mulis anheuern: Die Packesel mit Streichelzoo-Charme haben ein dreimal so großes Inventar wie menschliche Party-Mitglieder. Die lieben Tiere beherrschen sogar einen forschen Huftritt zur Selbstverteidigung, der im Laufe ihrer Erfahrungsstufen stärker wird.

Hau weg den Trunk

Zwei Icons für Heil- und Mana-Tränke erlauben schnelles, intelligentes Volltanken: Nur die Charaktere, die wirklich Auffüll-Bedarf haben, greifen nach einem Klick zur Flasche. Die trinken dann auch nicht mehr, als nötig ist, und lassen den Rest in der Buddel. Ferner gibt es in der Komfort-Abteilung eine zoombare Automap und völlige Spielstand-speichern-Freiheit (inklusive Quicksave-Funktion). »Wir wollen die Spieler nicht unnötig bestrafen«, fasst Chris Taylor das Augenmerk für solche Netigkeiten zusammen.

Im Rausch der Ausrüstung

Bei der Ausrüstungs-Vielfalt will sich **Dungeon Siege** ein paar Scheibchen von **Diablos** genialer Materialismus-Motivation abschneiden. Gelobt sei die Waffe, die zum Beispiel nebenbei bestimmte Charakterwerte verbessert oder mit jedem Hieb



Mana- und Lebensenergie-Brunnen sind populäre Abhäng-Stationen unmittelbar nach einer Schlacht.

Mana und Lebensenergie beim Gegner klaut. Weiteres Attributsdoping beschern Ringe; bis zu vier Schmuckstücke kann sich jeder Charakter an die Grif-fel stecken. In **Dungeon Siege** dürfen alle alles benutzen – theoretisch. Nach ein paar Spielstunden stolpern wir über die ersten Waffen, die einen Mindestlevel in Nahkampf voraussetzen. Bei den besseren Zaubersprüchen gibt es ähnliche Vorschriften, sie sind nur ab bestimmten Erfahrungslevels in Natur- oder Kampf-Magie einzusetzen. Ob Sie einen »Von allem ein bisschen«-Helden heranzüchten oder Spezialisierung betreiben, bleibt Ihnen überlassen. Das Programm verrät, was aus ihm

wird: Je nach Stärke und Verteilung der Talente wird jedem Charakter eine von 40 Berufsbezeichnungen zugeordnet.

Gut Tool will Weile haben

Gas Powered Games will der Fan-Gemeinde Entwicklungs-Tools für eigene Levels zur Verfügung stellen, allerdings erst nach Veröffentlichung von **Dungeon Siege**. Der Editor soll extrem komplex ausfallen und spielerische Änderungen wie die Konstruktion eigener Zaubersprüche erlauben. Chris Taylor setzt auf die Kreativität der Mod-Szene: »Zehn Prozent der **Dungeon Siege**-Käufer werden die anderen 90 Prozent mit kostenlosen neuen Levels versorgen.« Zu den kühnsten Ad-ons, die derzeit online diskutiert werden, gehört ein Nachbau der **Ultima 6**-Spielwelt auf Basis der Siege-Engine.

Im Multiplayer-Modus lässt sich nicht nur mit bis zu sieben Freunden die Solo-Kampagne durchspielen, es soll auch eine zusätzliche Landkarte speziell für ausgedehnte Online- und Netzwerk-Sessions geben. Ihre Charaktere aus Solo-Spielständen können Sie für Multiplayer-Partien importieren – komfortabel, wenn auch anfällig für Schummel-Helden. **HL**



»Boah, diese Ecke ist ziemlich gefährlich...« Projektleiter Chris Taylor erläutert uns die Landkarte der Spielwelt.



Per Zauberspruch lassen sich Dämonen als Bodyguards beschwören.

Dungeon Siege

Genre: Action-Rollensp. **Entwickler:** Gas Powered Gam.
Termin: 1. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lehnhardt: »Dungeon Siege dürfte vor allem Diablo-Fans ansprechen, hat aber ein eigenständiges Spielgefühl. Das Management einer großen Party erfordert nämlich mehr Taktik als Brachialgeklücke. Obendrein leicht zu bedienen und bildhübsch – das Schnuckelchen würde ich gerne länger spielen.«