

Diablo mit Party

Dungeon Siege

Spielen Sie Rollenspiele gerne solo, aber auch zusammen mit einer Heldengruppe? Dann wird Dungeon Siege ganz bestimmt Ihr Programm.



Ein gewaltiger **Steingolem** bewacht diese verschneite Brücke. Aber fünf Helden gegen einen Fiesling – das sollte doch zu schaffen sein.

Action-Rollenspiele sind normalerweise Einmann-Unternehmungen à la **Diablo 2**: Der Hauptheld zieht als einsamer Krieger in den Kampf gegen die bösen Mächte. Eigentlich ganz schön doof, sind doch die Siegchancen mit einer schlagkräftigen Gruppe viel höher. Chris Taylor (**Total Annihilation**) verspricht deshalb für sein neues Projekt **Dungeon Siege**, dass Sie mit bis zu zehn Recken aufmarschieren können.

Nachts, als die Farm brannte

Vater hat immer gesagt: »Junge, kauf dir 'ne Farm in der Nähe der Stadt, da ist es wenigstens sicher. Geh ja nicht ins Grenzland!«

Aber Sie wissen ja: Im Grenzland ist der Grund billig, und Papa war eh ein alter Nörgler. Also flugs hin und dort einen hübschen Hof aufgebaut. Bis eines Tages die Orks vor der Tür stehen. Weil die Grünhäute die idyllische Farm Ihres Helden in Grund und Boden brennen, brodeln in ihm der Rachedurst. Also poliert er sein Schwert, packt Proviant für drei Tage ein und marschierst los in Richtung Berge.

Woher die marodierenden Monsterbanden plötzlich kommen, und welcher Bösewicht seine hageren Finger im Spiel hat, sollen Sie in **Dungeon Siege** herausfinden. Am Anfang steht Ihr Hauptheld – Mann oder Frau, verschiedene

Klassen wird es nicht geben – noch ziemlich alleine da. Aber schon bald schließen sich ihm wertvolle Mitstreiter an.



Die **grünen Orks** plündern Farmen im Grenzland; auch Ihr Held wird ihr Opfer.

Komm doch mit!

Bis zu zehn Mann stark soll Ihre Gruppe werden können – fast schon eine kleine Armee. Neue Gefährten werben Sie in Dörfern an oder gabeln sie nach erfolgreichen Befreiungsaktionen auf. Die Jungs und Mädels haben keinen festgelegten Beruf, sondern sollen nach Belieben ausgebaut werden können. Jeder Held kann sich in fünf Kategorien spezialisieren – Klinge, stumpfe Waffen, Fernkampf, weiße und schwarze Magie. Kombinationen wie ein Kampf-Zauberer werden natürlich ebenso möglich sein. Außerdem verbessern die Helden nach und nach ihre fünf Grundwerte Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Lebens- und Manapunkte. **Diablo 2**-Spieler fühlen sich sofort heimisch. Wenn Ihnen das Teamwork zu anstrengend scheint, sollen Sie auch als Duo oder gar Einzelkämpfer loslegen dürfen. Weil Sie dann alle Erfahrungspunkte allein schlucken können, wächst Ihr Solo-Krieger im Nu zum Superhelden heran, und Sie haben trotzdem gute Siegchancen.

Ein Schuss Strategie

Für die Steuerung haben sich Chris Taylor und sein Team aus dem **Total Annihilation**-Fundus bedient. Ihren Mitstreiter markieren und befehligen Sie wie im Echtzeit-Strategiespiel, teilen Gruppen ein und bilden Formationen. Auch Rollenspieler kennen das schon aus der **Baldur's Gate**-Serie. Darüber hinaus sollen Sie in **Dungeon Siege** auch Wegpunkte vorgeben können; wie sinnvoll das in Gefechten sein wird, wollen wir erst mal abwarten. Damit in den größeren Schlachten nicht ständig lieb gewonnene Gefährten das Zeitliche segnen, werden stark angeschlagene Personen erst mal nur ohnmächtig. Ein einfacher Heilzauber bringt sie wieder auf die Beine. Nur im Extremfall sollen Helden sterben und im Tempel wieder aufgeweckt werden müssen. Um in den Kämpfen gut abzuschneiden, sollten Sie auch das Terrain zu Ihrem Vorteil nutzen; weil die gesamte Landschaft in 3D ist, werden Höhenunterschiede und Deckungsmöglichkeiten besonders wichtig.

Nie mehr Ladebalken

Auf die selbst entwickelte 3D-Engine von **Dungeon Siege** ist Chris Taylor besonders stolz. Fließende Übergänge zwischen allen Gebieten sowie Oberwelt und Dungeons werden die Regel sein. Einen Ladebalken sollen Sie nie zu Gesicht bekommen. Die 3D-Ansicht wird frei dreh- und zoombar sein. Wenn



Beim Gleis am Mineneingang tobt ein heftiger Kampf gegen Eingeborene.

Ihnen das nicht liegt, dürfen Sie eine Auto-Kamera aktivieren, die immer den besten Winkel einstellt. Auf den digitalen Landschaften soll das Wetter toben: Regen und Schnee gehören ebenso zum Repertoire wie Nebel und Rauch. Genauso wie der Tag- und Nachtwechsel haben diese Spielereien aber neben dem Staun-Effekt keine Auswirkungen; einkaufen können Sie auch nach Mitternacht.

Monster mit Ziel

In den dreidimensionalen Wäldern und Schluchten tummeln sich jede Menge Gegner; rund 80 Typen sind derzeit geplant. Taylors Team hat sich für die KI der Widersacher etwas Besonderes einfallen lassen. »Jede

Kreatur hat eine Absicht«, erklärt Chris. Das heißt, dass die Viecher nicht unbedingt bis zum bitteren Ende auf Ihr Team einprügeln. Wenn einer Ihrer Helden fällt, kann es etwa passieren, dass ihm ein Kobold das Superschwert klaut und abhaut. Dann müssen Sie den Kerl erst mal aufstöbern, um ihm Ihr Eigentum wieder abzunehmen. Die Entwickler feilen im Moment mit deutlichem Vergnügen daran, den Feinden weitere Gemeinheiten beizubringen.

Selber machen

Was die **Diablo 2**-Fangemeinde immer noch sehnhchst erträumt, soll in **Dungeon Siege** serienmäßig eingebaut sein: ein leistungsstarker Editor. Damit dürfen Sie eigene Zaubersprüche erstellen und die passenden Effekte dazu basteln, mächtige Gegenstände schmieden oder neue Karten für den Mehrspiel-

ermodus entwerfen. Im Netz soll es zwei Spielvarianten geben. Entweder stürzen sich bis zu acht Spieler als Team in eine komplette Kampagne, oder Sie



Der **Flammenstrahl** des Magiers brutzelt Skelette weg.

kämpfen auf Mini-Karten gegeneinander. Ziel wird dann etwa die Eroberung eines Dorfs sein oder das Sammeln von Monster-Trophäen. Dank des Editors verspricht sich Chris Taylor einen Fluss interessanter neuer Karten und Quests. **CS**



Skelettschützen beharken uns; ihre **Pfeile** bleiben im Boden stecken.

Dungeon Siege

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** 1. Quartal 2001
Termin: Microsoft **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Da hat offensichtlich jemand ausgiebig **Diablo 2** gespielt – ist ja auch ein sehr gutes Vorbild. Chris Taylor & Co. wollen zum Glück nicht nur nachahmen, sondern haben viele eigene Ideen. Ich bin schon gespannt, ob das Teamwork mit meiner Riesenparty so reibungslos wie erhofft funktioniert.«