

## Abenteuer mit dem Maulesel

# Dungeon Siege

Ein vierbeiniges Inventar und viele neue Kampfgefährten sollen in der dreidimensionalen Fantasy-Welt von Chris Taylor für Action sorgen.



Aufwendige Animationen machen die Kämpfe zum echten Augenschmaus.



Auf Demo-CD:  
Video-Special

**K**aum ein Genre scheint derzeit unter Entwicklern so beliebt zu sein wie Rollenspiele mit mehr oder weniger starkem Action-Einschlag. Kein Wunder, gelten die doch als eine Art Zehn-kampf unter den PC-Spielen:

Die Programmierer müssen ungeheuer flexible Grafik-Engines entwickeln, die Designer freuen sich über viele Freiheiten in Sachen Kampfsystem, die Grafiker und Animationskünstler dürfen auch mal etwas ungewöhnlichere

Monster im 3D-Studio brauen. Jetzt steigt ein weiterer Designer ein ins Rennen um die Gunst der Käufer: Hinter dem vielversprechenden Projekt **Dungeon Siege** steckt Chris Taylor, der bereits für **Total Annihilation** verantwortlich war. In den USA gehört das Echtzeit-Strategiespiel zu den modernen Klassikern, hierzulande verlor es klar gegen **Age of Empires**. Inzwischen hat Taylor sein eigenes Entwicklerstudio namens Gas Powered Games gegründet und werkelt seit gut eineinhalb Jahren an dem kommenden Werk.

## Nahtlos schön

Gewaltige Täler, idyllische Flüsse – grafisch macht **Dungeon Siege** bereits im jetzigen Stadium einen prima Eindruck. Zum einen beeindruckt die isometrisch dargestellte Landschaft mit atem-

beraubenden Felsschluchten und massiven Bergzügen inklusive fast unbegrenzter Fernsicht. Zum anderen gibt's einiges an schicken Spezialeffekten – insbesondere die Zaubersprüche sorgen mit imposanten Lichtspielen für offene Münder. Schnee und Regen sowie nach oben aufrasende Schatten runden das positive Fantasy-Bild ab.

## Flotte Kämpfe

Das Programm will ganz auf Action setzen, von ausgefeil-



Im Waldgebiet gibt es unter anderem wilde Baum-Monster zu verprügeln.



Chris Taylor ist Chefdesigner von Dungeon Siege. Sein bisher erfolgreichstes Spiel war Total Annihilation.

## Interview mit Chris Taylor

**GameStar** Welchen Typ von Rollenspiel magst du – Action oder ganz viele Statistiken?

**Chris Taylor** Ich mag es, ganz viele Monster umzubringen. Von allzu vielen Statistiken halte ich nicht sonderlich viel, bei Dungeon Siege halten wir uns damit auch sehr zurück. Aber ein paar müssen schon sein.

**GameStar** Baldur's Gate oder Vampire haben durch ihre offizielle Rollenspiel-Li-

zenz ja schon vor Veröffentlichung eine große Fangemeinde. Dungeon Siege hat diesen Vorteil hingegen nicht...

**Chris Taylor** Stimmt, aber gerade das reizt mich. Mir kommt es ja gerade darauf an, eine neue Welt zu erschaffen und dabei alle Freiheiten zu haben.

**GameStar** Spielst du eigentlich die aktuellen Konkurrenzprogramme?

**Chris Taylor** In letzter Zeit habe ich nur Darkstone gespielt, weil es eine 3D-Engine hat, die ein bißchen wie Dungeon Siege arbeitet. Ansonsten spielt jeder in

meinem Team ziemlich viel. Die besten Szenen nehmen meine Leute per Video auf, die gucken wir uns dann an.

**GameStar** Worauf bist du besonders stolz bei Dungeon Siege?

**Chris Taylor** Auf die vielen Details. Daß man magische Tränke nicht immer auf einen Schlag verbrauchen muß, das Maultier, und ganz viele andere Kleinigkeiten. Das sind alles so Sachen, auf die kommt man erst nicht und wundert sich dann später, warum das nicht schon immer so gemacht wurde.

ten Dialogen halten die Entwickler wenig. Auf weitgehend linearen Pfaden wandeln Sie durch ein spannendes Abenteuer. Im Mittelpunkt steht dabei ein 15-jähriger Hauptheld. Der kommt eines Tages von der Feldarbeit nach Hause, findet seine Familie von wilden Orks dahingemetzelt vor und macht sich – anfangs noch alleine – auf, um sich zu rächen. Das Kampfsystem haben die Designer Echtzeit-Strategietiteln entliehen, ähnlich wie dies bereits **Baldur's Gate** getan hat. Ihre Protagonisten sehen Sie aus der Vogelperspektive und scheuchen sie per Maus auf Zombies, Skelettsoldaten oder sonstige Bestien.

### Personalkarussell

Durch die Weiten von **Dungeon Siege** kloppen Sie sich mit bis zu zehn Kompagnons. Anders als in Titeln wie **Planescape Torment**, wo die Auswahl der Begleiter einen größeren Teil der Spielhandlung einnimmt, soll sich die Zusammensetzung der Truppe hier ständig verändern, die Mitglieder austauschbarer



Unter Ihrem Kampftrupp lauert drohend der **Abgrund** – wobei Ihre Gefährten tatsächlich in die Tiefe fallen können.

sein. Taylor nennt ein Beispiel: Sie marschieren zusammen über eine Brücke. Die stürzt plötzlich ein. Ihr halber Freundeskreis kann sich noch retten, der Rest stürzt in eine Schlucht, plumpst in einen Bergfluß und wird erst ein paar Kilometer weiter ans Ufer gespült. Jetzt müssen Sie eine schwerwiegende Entscheidung fällen: Verstoßen Sie die armen Unglücksraben und machen mit der Hauptaufgabe weiter, oder scheuchen Sie sie durch ein monsterverseuchtes Gebiet wieder zu den restlichen, schon ganz unruhig wartenden Helden?

### 3D-Maulesel

Weiteren Spielabschnittsgefahren begegnen Sie überall. Helden etwa, die Sie während einer Mini-Mission befreien und die in **Baldur's Gate** nach ein paar Dankesworten von dannen ziehen würden, sollen sich in **Dungeon Siege** grundsätzlich Ihrem Trupp anschließen können. Sogar herumliegende Polygon-Leichen, in deren Skelettf Faust verräterisch ein goldenes Schwert funkelt, sollen Sie mit ausreichend Mana zurück ins Leben rufen können.

Ihre Begleiter sind mehr als nur Unterstützung im Kampf. Wenn Sie beispielsweise eine Schatzkammer finden, sollen

Sie das gewonnene Gold in die Taschen von einigen Gefährten stecken und die Jungs zurück ins zuletzt durchquerte Dorf schicken können. Sie selbst ziehen weiter und werden irgendwann per Textnachricht informiert, daß die entsandten Kollegen im Waffenladen eingetroffen sind. Ein paar Mausklicks später können Sie frisches Kampfgerät und Heiltränke kaufen. Besonders geeignet für derartige Touren ist ein ganz besonderes Mitglied Ihres Grüppchens: Einen der zehn Plätze können Sie mit einem Maulesel belegen, der Ihnen als besonders großes 3D-Inventar auf dünnen Beinen hinterherstakt.

PS



**Stufenlos** kann Ihr Heldentrupp aus der frischen Luft in einen düsteren Keller marschieren.

## Dungeon Siege

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

**Peter Steinlechner:** »Dungeon Siege besticht vor allem durch die riesige und abwechslungsreiche Spielwelt. Die vielen durchdachten Details machen es zu einer meiner Rollenspielhoffnungen des nächsten Jahres.«