

Demigod

Was kommt heraus, wenn man zwei Halbgott-Typen zusammenpackt? Ein Ganzgott? Nein, ein rasanter Rollenspiel-Strategie-Mix. Aber auch ein göttlicher?

DVD

- Interviews

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4552

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4593

im Heft

Aktuelle
Budgetspiele:
- Supreme
Commander

Um die Geschichte hinter **Demigod** zu verstehen, muss man zunächst die Geschichte hinter der Geschichte hinter **Demigod** kennen – also die mit Ron Gilbert. Sie wissen schon: Ron Gilbert, der legendäre LucasArts-Designer, der 1987 mit **Maniac Mansion** und dessen SCUMM-Oberfläche das Adventure-Genre revolutioniert hatte. 1996 erlöste Gilbert einen jungen Programmierer namens Chris Taylor vom ebenso ruhm- wie fantasielosen Dasein als Sportspiel-Macher bei Electronic Arts. Und gab ihm die Chance, einen eigenen Titel zu entwerfen: den Echtzeit-Hit **Total Annihilation**. Danach reiste Gilbert mit Taylor zu Presse-terminen und wurde von den Journalisten zu **Total Annihilation** be-

fragt. »Aber nur so lange«, erinnert sich Taylor grinsend, »bis die Redakteure merkten, dass der berühmte alte Mann keine Ahnung vom Spiel hatte. Und sie stattdessen den unbekannten Jungspund löchern mussten, den Gilbert dabei hatte.« Also Chris Taylor, dessen Weltkarriere damit begann.

Neuer alter Mann

Heute ist Taylor selbst der berühmte alte Mann. Mit seinem Studio Gas Powered Games hat er das erfolgreiche Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** und den Echtzeit-Koloss **Supreme Commander** veröffentlicht. Und wie weiland Gilbert fördert Taylor ebenfalls ein Nachwuchstalent: John Comes, der zuvor unter an-

derem an der KI von **Supreme Commander** gefeilt hat. Nun werkelt Comes an seinem ersten eigenen Projekt: **Demigod**. Wir haben Gas Powered Games in Seattle besucht, das Action-Strategie-spiel angeschaut und Chris Taylor dazu befragt. Dabei merkten wir jedoch schnell, dass der berühmte alte Mann keine Ahnung vom Spiel hat – und wandten uns lieber direkt an John Comes. Geschichte wiederholt sich eben.

Grundverschieden ...

Comes bezeichnet **Demigod** vollmundig als »teambasiertes Action-Erlebnis mit Prügelspiel-Anleihen«. So weit, so Marketing. Doch hinter der Werbefloskel verbirgt sich eine originelle Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Rollenspiel, die an die beliebte, von Fans gebastelte Mod-Karte **Defense of the Ancients** für **Warcraft 3** (siehe Kasten »Das Vorbild« auf Seite 41) er-

innert: In Arenen bekriegen sich zwei Mannschaften mit jeweils bis zu fünf Spielern. Wer das Hauptquartier des Feindes zerbröckelt, gewinnt. Vor dem Partiebegriff sucht sich jeder Teilnehmer einen Halbgott aus, also einen mächtigen Helden. Der Clou: Die Kämpfer unterteilen sich in Generäle und Assassinen, die sich komplett unterschiedlich spielen werden. Wer einen General wählt, führt wie in einem Echtzeit-Titel Fantasy-Armeen in die Schlacht; Assassinen hingegen metzeln sich in Action-Rollenspiel-Manier als Einzelkämpfer durch die Feindeshorden.

... trotzdem gleich

Gemeinsamkeiten haben die Recken aber auch: Zu Beginn jeder Partie starten Sie auf Stufe 1, durch erledigte Gegner sammeln sie Erfahrung und steigen im Level auf. Bei jeder Beförderung investieren Sie einen Punkt in die

Die beiden Heldenklassen



Assassine

- mächtige Einzelkämpfer
- heuern keine Truppen an
- errichten nur Hilfsbauten
- fordern Mikromanagement
- jeder Assassine besitzt eine individuelle, besonders mächtige Spezialattacke



General

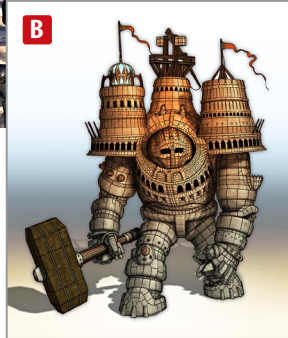
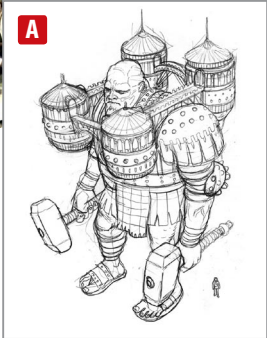
- alleine völlig aufgeschmissen
- führen Armeen ins Gefecht
- errichten Kasernen
- viele passive Fähigkeiten
- jeder General stellt eine individuelle, besonders mächtige Einheit auf



Botz! Mit einem **Hammerschlag** kann der Turm die meisten feindlichen Einheiten erledigen.



Fackelträger und Turm treffen sich zum Showdown. Unten sehen Sie die Entstehung eines Helden am Beispiel des Turms: von der ersten Zeichnung **A** über das fertige Konzeptbild **B** und die Whitebox-Platzhalter **C** bis zum detaillierten ZBrush-Modell **D**, anhand dessen die Grafiker plastische Texturen (»Normal Maps«) gestalten.



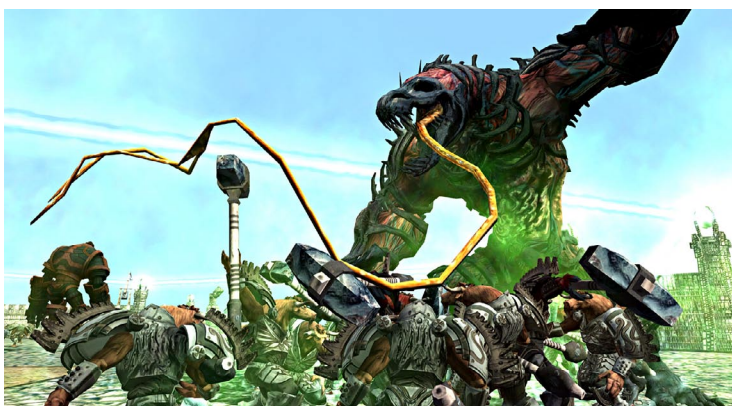
Fähigkeiten des Helden. Einen verzweigten Talentbaum à la **Diablo 2** soll es jedoch nicht geben; die stärkeren Kräfte setzen lediglich eine entsprechend hohe Charakterstufe voraus. Dafür müssen Sie sich entscheiden: Investieren Sie die Zähler in frische Fähigkeiten oder verbessern Sie bereits erlernte Talente, um sich zu spezialisieren? Ein Flammenball etwa lässt sich schrittweise zur

Infernobombe ausbauen. Überdies verfügt jeder Krieger über eine besonders mächtige Gabe, die er erst auf einem hohen Level einsetzen darf. »Die Höchststufe steht noch nicht fest«, verrät John Comes: »Falls ein Match länger dauert, kann ein Halbgott aber durchaus sämtliche Talente lernen, sodass gegen Ende des Matches hochgezüchtete Überkämpfer aufeinander treffen.«

Mörderbande

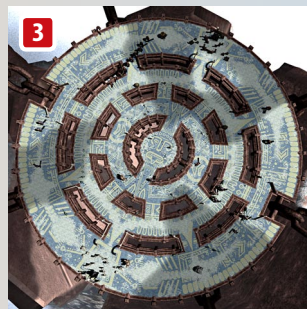
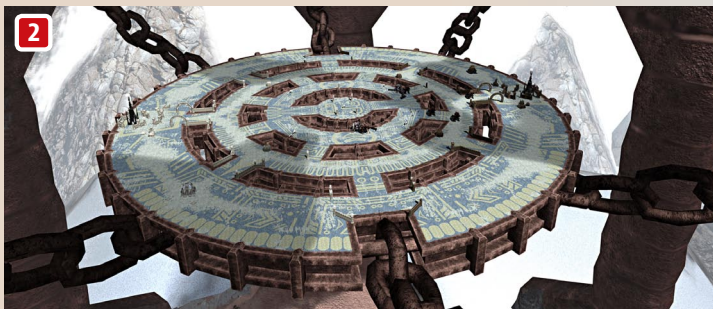
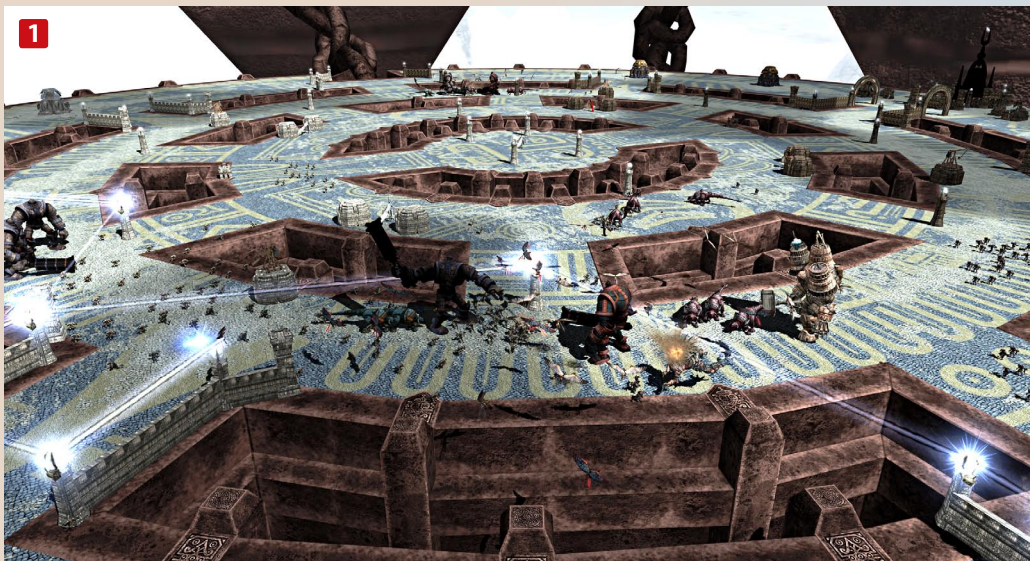
Natürlich baut Gas Powered Games nicht nur einen General und einen Assassinen ein, sondern haufenweise Helden mit grundverschiedenen Talenten. Auf der Assassinen-Seite etwa steht der Fackelträger zur Wahl, der Truppenmassen per Feuerregen abfackelt. Alternativ friert er die Rivalen mittels Eiswoge ein, um sie dann in Einzelstücke zu

zerkloppen. Eine Superwaffe hat der Fackelträger auch: Als Untoter, der auf dem Scheiterhaufen sein Dasein aushaucht, kann er seinen Flammentod immer wieder neu durchleben und sich so selbst entzünden. Mit seinen Flammenzaubern richtete er dann 30 Sekunden lang extremen Schaden an, danach muss die Fähigkeit bis zum nächsten Einsatz einige Minuten lang abkühlen.

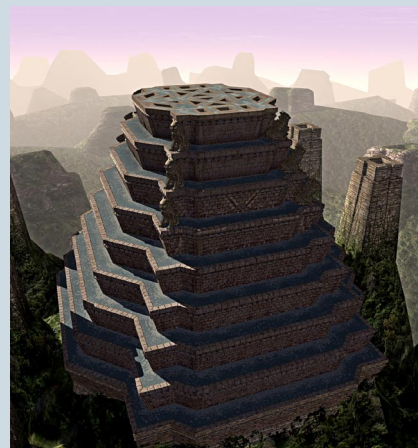


Assassinen-Talente im Einsatz: Die **Unreine Bestie** (links) stößt Giftwolken aus, die sämtliche nahen Gegner verseuchen. Der **Fackelträger** (rechts) versengt Feindgruppen lieber mit seiner Flammenaura.

Die Arenen



Diese Arena ist ein **Scheibenkalender** der mittelamerikanischen Maya-Indianer nachempfunden. Pro Mannschaft versuchen hier vier Spieler, das feindliche Hauptquartier zu stürmen. Hier sehen Sie den Kampfplatz in einer Nahansicht **1**, aus der Ferne **2** sowie aus der Vogelperspektive **3**.



Zwei weitere Beispielenen: die turmhohe **Zikkurat** ...



... sowie der **Meerestempel** samt Brunnenstatue.

Der Fackelträger gefällt Ihnen nicht? Dann wählen Sie doch den Turm, der einen Riesenhammer schwingt und wie eine wandelnde Burg aussieht. Im Talentmenü dürfen Sie ihm ein Katapult auf die steinerne Schulter pflanzen, mit dem er Gegner aus der Distanz zerbröseln. Überdies kann der Gigant an einer beliebigen Stelle einen Abwehrturm aus dem Boden stampfen. Taktische Finesse: Bauten, die vom Feind errichtet wurden, entzieht der Turm Lebenspunkte, um sich zu heilen.

Das sagt Ihnen ebenfalls nicht zu, Sie wollen's lieber hart und schmutzig? Wie wär's dann mit der Unreinen Bestie, die Rivalen mit Giftklumpen bespuckt und Feindgruppen in Pestwolken hüllt? Zudem kann das langzünge Alptraumvieh einen Kontrahenten mit einer Seuche infizieren, die das Opfer dann auf weitere Einheiten überträgt. Und anderen Halbgöttern geht die Bestie an die Gurgel, um ihnen das Leben auszusaugen. Dies sind nur drei Beispiele aus dem Assassi-

nen-Sortiment, im fertigen Spiel soll es viel mehr Helden geben. Wie viele, ist noch unklar.

Truppenbande

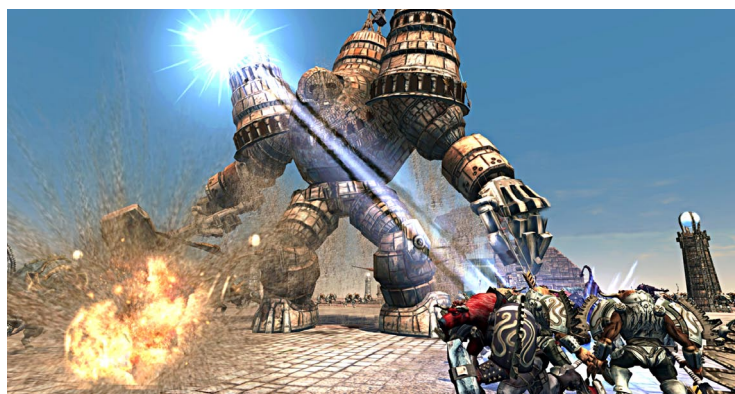
Der Einsatz der mächtigen Assassinen-Talente kostet allerdings Energie, die sich nur langsam wieder auflädt. Außerdem erfordern die Helden Mikromanagement, weil Sie jede Fähigkeit gezielt und mit dem richtigen Timing einsetzen müssen. Die meisten Talente der Generäle wirken automatisch, zum Beispiel erhöhen sie die Lebensenergie oder die Angriffskraft aller Krieger in ihrem Heer.

Doch Augenblick: Wo kommen die Armeen überhaupt her? Aus dem Hauptquartier jeder Partei strömen regelmäßig KI-gesteuerte Truppen Richtung Feind. Überdies besitzt jeder Halbgott eine eigene Mini-Festung – doch nur Generäle dürfen diese mit Kasernen erweitern, um dort Einheiten zu rekrutieren. Wer etwa einen Schießstand errichtet, kann fortan Bogenschützen anheuern. Die Einheitenpalette umfasst unter

anderem Hammer-Minotauren, geflügelte Schwertengel sowie Katapulte. Jedem General steht außerdem eine individuelle und extrastarke Einheit zur Verfügung, etwa ein Riese. Das Geld für den Nachschub und die Bauten verdienen Sie im Verlauf einer Partie fast automatisch, denn für jeden erledigten Feind spendiert Ihnen **Demigod** einige Groschen.

Sowohl Generäle als auch Assassinen können ihre Festung mit Hilfsbauten ausstatten. Zum Bei-

spiel mit Läden, in denen Sie Ihr Beutegold in Ausrüstung investieren – etwa in Ringe, Amulette sowie Zaubersprüche. Der Schmuck erhöht die Kampfkraft Ihres Halbgottes, die Elixiere stellen seine Lebenspunkte oder seinen Energievorrat wieder her. Wer seine Finanzen lieber zum Wohle des gesamten Teams einsetzt, kann Upgrades fürs Hauptquartier kaufen. Dann schießen rund ums Bauwerk Mauern sowie Kettenblitz-Türme aus dem Boden.



Der Turm kann den Strahl der **Blitzzinne** (hinten rechts) auf ein nahes Ziel bündeln.



Generäle dürfen **Katapultechnen** (links) anheuern, die mir ihren Schwänzen Felsbrocken ins Schlachtgetümmel schleudern. Wo die **Geschosse** einschlagen, wirbeln gleich mehrere Feinde durch die Luft (rechts).

Faszination Online

In der Solo-Kampagne von **Demigod** bestreiten Sie Einzelgefechte gegen, laut Comes, »sehr kluge« KI-Feinde. Sogar eine rudimentäre Story gibt's: Nach dem Ableben eines Ganzgottes streiten Sie mit den anderen Halbgöttern um seinen Platz im Himmelstempel. Dennoch dient der Feldzug nur als Trainingslauf für den Mehrspieler-Modus, das Herzstück von **Demigod**. Gas Powered Games möchte hierfür seine Internet-Plattform GPGNet ausbauen, die das Studio bereits Anfang 2007 mit **Supreme Commander** eingeführt hat. Darauf können **Demigod**-Fans dann Turniere ausrufen, Clans gründen oder einfach Gegner für Einzelschlachten suchen. Wer keine findet, darf leere Plätze auch mit KI-Fraktionen füllen.

Ihre Faszination dürften die Online-Scharmützel unter anderem aus dem hohen Tempo schöpfen: Wirtschaft oder Handel gibt's nicht, Sie müssen kämpfen, kämpfen, kämpfen. Falls Ihr Held mal stirbt, ist das kein Weltuntergang; nach einigen Minuten er steht er wieder auf – solange müssen Ihre Verbündeten jedoch die Frontlinie alleine halten. Apropos Verbündete: Die Aufgaben

müssen Sie sinnvoll unter Ihren bis zu fünf Mitstreitern aufteilen. Zum Beispiel führt ein General sein Heer über die linke Flanke, während zwei Assassinen durch die Mitte vorstoßen – denn in jeder Arena führen mehrere Pfade zum gegnerischen Hauptquartier. Außerdem sollten die beiden Heldenklassen tunlichst zusammenarbeiten: Ein Fackelträger etwa friert Gegner ein, damit das Heer eines Generals sie ohne Gegenwehr zerbröseln kann. Andere Assassinen wiederum halten sich als Heiler im Hintergrund oder knipsen als Scharfschützen besonders mächtige Gegner aus. Wie die Spieler gemeinsame Aktionen absprechen, ist aber noch unklar. Wir wünschen uns eine Sprachchat-Funktion und ein Befehlsmenü für die KI-Verbündeten.

Um den Überblick im Schlachtgetümmel zu behalten, dürfen Sie die 3D-Ansicht stufenlos drehen und zoomen; in der niedrigsten Stufe überblicken Sie sogar die komplette Arena. Dabei können Sie die fantasievolle Gestaltung der – im Grunde stets ähnlich aufgebauten – Schauplätze bewundern. Zum Beispiel ringen Sie auf einer gigantischen Scheibe, die hoch über der Erde an Ketten bau-



melt. Oder auf einem Meerestempel mit riesiger Brunnenstatue. Oder auf einer turmhohen Zikkurat. In der höchsten Zoomstufe wiederum erkennen Sie selbst die Schnörkel an der Armschiene eines Minotaurus. Diesen Kamera-Komfort erbt **Demigod** von **Supreme Commander**, auf dessen Grafik-Engine der Titel basiert.

Wie beim Boxen

Dauern soll eine **Demigod**-Partie rund 20 bis 40 Minuten, vom Ablauf her vergleicht sie John Comes mit einem Boxkampf: »Zunächst tasten sich die beiden Parteien vorsichtig ab, um Geld und Erfahrung zu sammeln. Später teilen sie dann aber schwere Schläge aus – dank der hochgerüsteten Assassinen und Generalsheere.« Das Zünglein an der Waage sind freilich die Halbgötter selbst; wer seinen Helden unklug einsetzt, hat schon verloren. Zudem müssen Sie ständig unter Zeitdruck interessante Entscheidungen treffen: Welche Fähigkeiten lehren Sie Ihren Recken? Welche Truppen heuern Sie an? Welcher Teamkamerad rückt wo vor? Die Scharmützel können ständig hin und her wogen, trotz der simplen Mechanik entfaltet

Das Vorbild

Auch in der beliebten **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients (DotA)** bekriegen sich zwei Teams mit jeweils bis zu fünf Spielern. Beide Parteien müssen das feindliche Hauptgebäude vernichten, den »Ahnen«. Jeder Teilnehmer steuert einen Helden, der gemeinsam mit computergesteuerten Truppen kämpft. Anders als in **Demigod** gibt's in **DotA** auch neutrale Gegner, die Geld und Erfahrung bringen.



Siege bringen **Gold**, mit dem Sie Ausrüstung kaufen.

Demigod so eine vorbildliche Dynamik. Und wer weiß: Falls John Comes mit seinem Erstlingswerk Erfolg hat, ist er in einigen Jahren vielleicht ebenfalls ein berühmter alter Mann. Und kann einen Nachwuchs-Entwickler fördern, von dessen Spiel er dann keine Ahnung hat. Wie Chris Taylor. Und Ron Gilbert. **GR**



Nach seiner **Selbstentzündung** richtet der Fackelträger 30 Sekunden lang mehr Feuerschaden an.

Demigod

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Strategie** ► Termin **2008**
► Hersteller **Gas Powered Games** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Och, da muss ich einen Halbgott spielen, obwohl ein Ganzgott doch viel toller wäre! Scherz beiseite: **Demigod** ist originell, als Freund rasanter Action-Strategie kann ich's kaum erwarten, mich in die Team-Schlachten zu stürzen. Schade nur, dass alle Arenen ähnlich aufgebaut sind. Und dass es – anders als in **Defense of the Ancients** – keine neutralen Kreaturen gibt. Hoffentlich wird **Demigod** so auf Dauer nicht langweilig.



micha@gamstar.de