

Im indirekten Nachfolger zu **Dungeon Siege** entmenschen Sie den Helden mit Roboterteilen – und wundern sich über das stark vereinfachte Spielprinzip.

Space Siege

DVD
Video-Special

DVD XL
HD-Video

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5265
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5266

Interview

Chris Taylor, Chefentwickler



GameStar ➤ Seth, der Held von **Space Siege**, steigt nicht im Level auf und sammelt auch keine Ausrüstung. Das ist ungewöhnlich für ein Action-Rollenspiel.

➤ **Chris Taylor** Wir wollen nun mal einen neuartigen Titel erschaffen, der sich von anderen Action-Rollenspielen abhebt. Immer nur Fortsetzungen zu entwickeln, wäre doch langweilig. Deshalb steht Gas Powered Games für originelle Programme wie **Dungeon Siege**, **Supreme Commander** und eben **Space Siege**. Die Spieler sollen unsere Titel ausprobieren und dann entscheiden, ob sie sie mögen oder nicht. Natürlich gehen wir damit ein Risiko ein. Aber wir betrachten uns als Künstler, Experimente gehören zu unserem Geschäft.

➤ **Welchen Spielertyp wollt ihr damit ansprechen?**

➤ Viele Spieler sind frustriert von kniffligen Programmen, die zu sehr in Arbeit ausarten.

Sie wollen einfach bloß Spaß haben, sich entspannen – und Sachen in die Luft jagen! Es gibt viel mehr Leute, die so denken, als Personen, die von Spielen eine geistige Herausforderung erwarten. Diese Fans flotter, unkomplizierter Unterhaltung wollen wir mit **Space Siege** ansprechen.

➤ **Warum darf man Seth dann nicht wie in einem Actionspiel mit der Tastatur bewegen und per Maus zielen? Das wäre doch noch flotter und unkomplizierter ...**

➤ Wir haben darüber nachgedacht, die Idee aber verworfen. Denn **Space Siege** basiert auf der Engine von **Dungeon Siege 2**, die wir für eine WSAD-Steuerung radikal umbauen müssten. Außerdem soll **Space Siege** auch die Fans von **Dungeon Siege** begeistern, nicht nur Action-Freunde. Es soll sich eben anfühlen wie ein Actionspiel im Rollenspiel-Gewand.

➤ **Das klingt nach einer seltsamen Mischung. Kannst du **Space Siege** in einem Wort zusammen fassen?**

➤ Lustig.

➤ **Warum lustig?**

➤ Weil mich das Spiel einfach zum Lachen bringt. Dank der Physik-Engine explodiert ständig irgendwas, viele Dialoge und Ereignisse sind schlichtweg aberwitzig. Und das trotz der eigentlich ernsthaften Handlung, schließlich muss Seth das letzte Überbleibsel der Menschheit retten.

Was haben Vollkornbrot, chinesische Bergwerke und Seth Walker gemeinsam? Alle enthalten besonders viel Eisen. Doch während eisenreiche Lebensmittel als gesundheitsfördernd gelten, verheißt das Mineral für fernöstliche Minenarbeiter und Walker eher Unheil. Erstere leiden unter Sicherheitsmängeln, Seth verliert mit steigendem Eisengehalt sogar seine Menschlichkeit. Zumindest, wenn Sie den Helden des Action-Rollenspiels **Space Siege** mit metallischen Implantaten vollstopfen. Dadurch steigern Sie zwar seine Kampfkraft, verwandeln ihn aber in einen seelenlosen Maschinenkrieger und beeinflussen so den Verlauf der Handlung. Neben diesem Mensch-Roboter-Dilemma bietet **Space Siege** weitere Neuerungen, die uns Chefentwickler Chris Taylor bei einem Besuch in der GameStar-Redaktion vorgeführt hat. Bei dieser Gelegenheit durften wir auch erstmals selbst mit Seth auf Alien-Jagd gehen. Ein

erstes Fazit: Mit Taylors letztem Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2** hat **Space Siege** lediglich das Genre und ein Wörtchen im Namen gemeinsam. Denn der Entwickler Gas Powered Games hat das Spielprinzip komplett umgekrempelt – und so stark vereinfacht, dass daneben selbst der schlichte Fantasy-Vorfahre wie ein Komplexitätswunder wirkt.

Keine Klassik

An das wichtigste Grundgesetz des Action-Rollenspiel-Genres hält sich **Space Siege** jedoch: Hinter jeder Tür und jeder Ecke lauern Horden von Gegnern, der wir per Mausklick zerstrahlen, rösten, sprengen und schnetzeln. Doch es gibt keine Charakterklassen, keine Erfahrungspunkte, keine Stufenaufstiege, keine Ausrüstungsbeute, sprich: Gas Powered Games kippt den Motivationsmotor aus Level-Hatz und Gegenstände-Sammelwut über Bord, der seit dem ersten **Diablo** nahezu jeden klassischen Genre-



In einem Frachtraum der Armstrong knöpfen sich Seth und HR-V einen riesigen Zwischengegner vor.

Explosive Überraschung, Teil 1

Die beiden Kämpfer könnten ihre Gegner auch in dieses **Minenfeld** locken. Es lohnt sich also, die Umgebung im Gefecht auszunutzen.

Explosive Überraschung, Teil 2

Fast überall stehen **Treibstoff-Tanks** und **Sprengfässer** herum, die bei Beschuss in die Luft fliegen. Dank der Physik-Engine entstehen so häufig effekt- und gefährvolle Kettenreaktionen, zudem können Sie brennende Behälter in Gegnergruppen schießen.

Kleine Gegnerkunde

Die **schwertbewehrten Kerak** (links) teilen im Nahkampf ordentlich aus, die kleinen **Swarmer** (rechts) sind hingegen nur Kanonenfutter.

Mit ihren **Sturmgewehren** halten sich Seth und HR-V die Nahkampf-Aliens vom Leib. Gut zu sehen: Die Levels haben häufig mehrere Ebenen, zwischen denen Sie per Aufzug wechseln.

Vertreter antreibt. Stattdessen starten wir stets als Standard-Seth mit Sturmgewehr und Laserschwert. Erledigte Gegner füllen unseren Energievorrat auf, sodass wir Spezialattacken wie Stromschläge, Granatenwürfe und extrastarke Schwerthiebe einsetzen können. Und statt Gegenständen erbeuten wir nur einen Rohstoff: Materialpunkte. Die investieren wir in Upgrades, zum Beispiel erhöhen wir Seths Lebensenergievorrat, seinen Feuerwiderstand oder die Schussfrequenz bestimmter Schießprügel. Das beeinflusst auch das Aussehen des Helden; zum Beispiel trägt Seth auch eine imposantere Rüstung, wenn wir seine Panzerung aufwerten. Zudem wandeln wir die Materialpunkte in nützliche Ausrüstung um, etwa in Heilpäckchen, Sprengfallen, Kampfdrohnen und Instant-Geschütztürme.

Neue Waffen finden wir im Verlauf der Handlung automatisch. Neben dem Energieschwert gibt's neun Schießprügel – darunter eine Schall-Schrotflinte, ein Raketenwerfer, diverse Energiespritzen sowie die mächtige Chaingun, die Seth jedoch nur als Maschinenkrieger einsetzen darf. Auch Spezialfähigkeiten wie Stromschläge und Brandattacken wirft uns das Spiel nach und nach häppchenweise zu. Ein klassisches Motivationselement übernimmt **Space Siege** dann aber doch aus anderen Action-Rollenspielen: Erfüllte Aufträge bringen nämlich Punkte, mit denen wir Seths Talente in den Kategorien Kampf und Konstruktion verbessern. Ersteres steigert seine Schuss- und Schlagkraft; während die Konstruktions-Fähigkeiten unter anderem bestimmen, wie kräftig HR-V aussteilt.

Mein Metallkumpel

Augenblick: Wer? HR-V (sprich: Haar-wie) heißt der Roboter-Begleiter, der sich Seth schon kurz nach Spielstart anschließt. Den feuerkräftigen Metallkumpel dürfen wir auf Außerirdische hetzen, an bestimmte Positionen beordern und zu Spezialangriffen auffordern. Das bringt einen Hauch von Teamwork: Zum Beispiel beharken wir die Aliens aus der Distanz mit Kugeln, Raketen und Granaten, während HR-V die Gegner im Nahkampf mit Stromschlägen traktiert. Damit er noch effektiver kämpft, dürfen wir den Roboter ebenfalls aufrüsten – gegen Ma-

terialpunkte. Und falls HR-V mal stirbt, können wir an einem Automaten einfach einen neuen kaufen. Apropos: Im Falle von Seths Ableben erstehen wir am zuletzt besuchten Speicherpunkt auf, eine Attributsstrafe gibt's nicht – genau wie freies Speichern.

Spektakel mit Story

So metzeln wir uns gemeinsam mit HR-V durch die Gänge des Raumschiffs Armstrong, die jedoch weitgehend grau und eintönig ausfallen. Dafür geht im Dauerkampf gegen Lichtschwert-Aliens, kleine Krabbelbiester und durchgedrehte Maschinen-



Aus Materialpunkten können Sie auch kleine **Drohnen** (Kreis) herstellen, die Sie im Kampf unterstützen.

Das tödliche Duo

An Terminals steigern Sie mit Materialpunkten Seths **Kampfwerte**.

Außerdem rüsten Sie seine bis zu zehn **Waffen** schrittweise auf.

Auch für Ihren Roboterkumpel dürfen Sie **Upgrades** kaufen.

Implantaten können Sie den menschlichen **Seth** (links) schrittweise in einen **Maschinenkrieger** verwandeln.



Die **Lebensenergie** von Seth (links) und HR-V.

Im **Waffenwahl-Menü** lagern gegen Spielende ein Energie-schwert sowie neun Schießsprügel.

Die Lebensenergie des **anvisierten Gegners**.

Die untere Symbolleiste zeigt Seths **Spezialtalente**, die obere die seines Roboter-kumpels.

Der **Energievorrat** füllt sich nur, wenn Sie Gegner erledigen.

Die Anzahl der **Heil-päckchen** (oben) und **Materialpunkte** (unten).

Teamwork ist Trumpf: Während sein Metallkumpen HR-V mit den Außerirdischen auf Tuchfühlung geht, beharkt Seth die Brut aus der Distanz.

menschen ordentlich was kaputt: Dank der Physik-Engine können wir explosive Treibstoffässer ins Gegnergetümmel rollen, Kistenstapel mit Handgranaten sprengen und Computerkonsolen zerschießen. Letzteres bringt sogar eine Handvoll Materialpunkte.

Doch die knalligen Scharmützel sollen gar nicht den Hauptreiz von **Space Siege** ausmachen. »Das Beste am Spiel ist die Story«, verspricht Chris Taylor. Klingt seltsam, denn die Alien-Hatz beginnt klischeehaft: Die außerirdischen Kerak zerstrahlen die Erde, die letzten Überlebenden flüchten auf der Armstrong ins All. Doch die Invasoren kapern den Pott; Seth ist als Soldat dafür verantwortlich, dass sie wieder verschwinden. Das scheint auch zu klappen: Nach dem Tutorial, das uns während der ersten Gefechte die (simple) Bedienung beibringt, setzt der Schiffscom-

puter Nervengas frei, um die Eindringlinge auszuschalten. Seth und die anderen Besatzungsmitglieder versetzen sich derweil in schützenden Kälteschlaf. Doch als der Kämpfer wieder aufwacht, sind die Gänge mit Leichen und Trümmerteilen übersät. Was ist geschehen? Im weiteren Spielverlauf trifft Seth immer mehr Überlebende und setzt das Puzzle so Stück für Stück zusammen.

Eiserne Kooperation

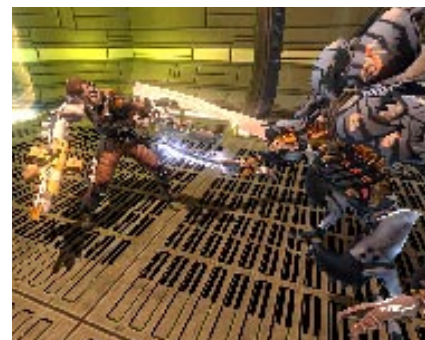
Das Spielende hängt wie erwähnt davon ab, ob wir Seth zum Maschinenkrieger aufrüsten. Das lohnt sich: Ein Elektronengehirn etwa erhöht unsere kritische Trefferchance, eine Metallhand den Nahkampfschaden. Allerdings bleiben dem Mechano-Seth einige Talente vorenthalten, zudem beeinflusst die Verwandlung, wie andere Überlebende auf ihn reagieren. Die süße Kommunikations-

Spezialistin Gina etwa haucht dem menschlichen Soldaten schon mal ein Küsschen zu, während sie dem Metallkrieger die kalte Schulter zeigt. Der Kybernetik-Doktor DeSoto wiederum schließt den mechanischen Seth in sein Herz, misstraut aber Menschen.

Im Multiplayer-Modus via LAN oder über die entwicklereigene Internet-Plattform GPGNet müssen Sie sich um solche Beziehungsprobleme keine Sorgen machen, hier kämpfen Sie sich gemeinsam mit bis zu vier Mitstreitern durch eine spezielle Koop-Kampagne. Dank der Upgrades dürften sich hier trotz der simplen Spielmechanik vielfältige Talentkombinationen ergeben. Zum Beispiel maximiert ein Seth die Kampfkraft seines H-RV, der nächste spezialisiert sich auf den Kampf mit dem Maschinengewehr, der dritte auf den Raketenwerfer und der letzte teilt als Maschinenkrieger besonders mächtig aus. Ein hoher Eisengehalt muss schließlich nicht nur Nachteile haben – denken Sie doch nur mal ans Vollkornbrot.



Die dicke **Chaingun** (links) darf nur der Roboter-Seth einsetzen.



Im **Nahkampf** sollte Seth lieber sein Energieschwert nutzen.



Das ansehnliche Render-Intro erzählt vom **Angriff auf die Erde**, dem nur das Raumschiff Armstrong entkommt.



HR-V grillt ein **Rhino-Alien** per Stromschlag. Solche Spezialtalente setzt der Roboter nur auf Befehl ein.

Space Siege

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Gas Powered Games / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: Im Interview (siehe Seite 46) sagt Chris Taylor, er betrachte sich als Künstler. Ich kann ihm nicht widersprechen: Es ist wahrlich eine Kunst, das simple Diablo-Prinzip noch weiter zu vereinfachen. Daher dürfte das spaßig-simple Space Siege eher als Mittagspausen-Spielchen taugen, in dem ich immer mal gerne eine Stunde lang Aliens grille – natürlich am liebsten im Koop-Modus.



micha@gamstar.de

Potenzial Gut