



Diese hübsche Anlage ist die letzte Zuflucht der zerschlagenen zehnten Legion.



Die Dialoge sind vollvertont und werden wie in echten Rollenspielen in der Nahansicht präsentiert.



Dungeon Siege 3

➕ Stärken

- + Dialogsystem wie in echten Rollenspielen
- + flotte und taktische Kämpfe

➖ Schwächen

- Grafik nicht zeitgemäß

Obsidian, die Experten für klassische Rollenspiele, wagen sich nach **Fallout: New Vegas** nun an ein Action-Rollenspiel. Wir haben schon mal reingespielt. Von Patrick C. Lück

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)**
Termin: **2011** Status: **zu 60% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7237

Der Titel »Schönster Bildschirmschoner der Welt« kann sehr ehrenvoll sein – vorausgesetzt es handelt sich um einen. Für ein Action-Rollenspiel ist es eher ein vernichtendes Urteil. So erging es den ersten beiden **Dungeon Siege**-Teilen von Chris Taylor (**Supreme Commander**), die trotz ihrer unbestreitbaren Qualitäten durch zu viel Automatismen bei der Begleiter-Party praktisch zum Selbstläufer verkamen. Dem Spieler blieb nur noch wenig zu tun. Mit **Dungeon Siege 3** übernimmt nun anstelle von Chris Taylors Gas Powered Games das für seine Rollenspiele bekannte Studio Obsidian Entertainment (**Neverwinter Nights 2**, **Fallout: New Vegas**) die Entwicklung. Allerdings bleibt der Serienvater Taylor in einer

Beratungsfunktion erhalten; und wie uns der Associate Producer Alvin Nelson von Obsidian bei unserem Besuch versicherte, macht er davon regen Gebrauch. Wer überlässt schon gerne sein Baby fremden Eltern?

Wir hatten vor Ort beim Publisher Square Enix die Gelegenheit, in die ersten Spielstunden von **Dungeon Siege 3** hineinzuschnuppern. Erste Überraschung: Neben der PC-Variante sind auch Xbox-360- und Playstation-3-Versionen spielbar, die beiden Teile zuvor waren noch PC-exklusiv. Mit einer eigens für diesen Titel angefertigten Engine entwickelt Obsidian simultan alle Fassungen. Demzufolge erleben wir gleich die zweite Überraschung: Auch beim Anspielen am PC müssen wir zu einem Gamepad als Steuerinstrument greifen.

Das funktioniert aber tadellos und intuitiv. Auf unsere Nachfrage hin beruhigt Alvin Nelson zudem alle PC-Spieler: Die gewohnte Maus- und Tastatur-Steuerung wird bis zur Veröffentlichung noch implementiert. Eine dritte Überraschung erwartet uns noch, diesmal aber eine der ernüchternden Art: Eine Schönheit ist **Dungeon Siege 3** nicht mehr. Zwar punktet das Spiel mit hübschen Zauber- und Lichteffekten, bleibt aber bei Detailgrad und Polygonzahl weit hinter aktuellen Standards zurück, selbst für Konsolenverhältnisse. Allerdings stört uns das ziemlich bald nicht weiter, denn der Stil ist in sich stimmig, und schließlich verzichtet auch der überlebensgroße Konkurrent **Diablo 3** auf High-End-Grafik. Außerdem spielen wir die meiste Zeit aus einer leicht isometrischen Vogelperspektive, sodass



Die (alles andere als wehrlose!) **Bossgegnerin 1** lässt sich von **Bogenschützen 2** und **Hexen 3** beschützen. Letztere zaubern **Fallen 4** auf den Boden. Lösen wir diese versehentlich aus, erheben sich untote **Skelette 5**, die sich dann zusammen mit den restlichen **Nahkämpfern 6** auf den **Helden 7** stürzen. Zum Glück tragen wir ein **Flammenschwert 8**, das Gegner praktischerweise gleich in Brand steckt.

grafische Details in den Hintergrund treten zugunsten der eigentlichen Spielmechanik – und die stimmt in **Dungeon Siege 3**.

Das Spiel beginnt mit der Heldenauswahl. In der finalen Fassung können wir einen aus mehreren vorgefertigten Helden wählen, die unterschiedliche Klassen repräsentieren. Je nach Wahl besitzt unser Held eine andere Hintergrundgeschichte, dementsprechend soll der Einstieg in die Handlung für jeden Charakter anders verlaufen. Wir haben bei unserer Probeseite allerdings nur den Nahkämpfer Lucas zur Auswahl. Mit ihm übernehmen wir die Rolle eines Mitglieds der Zehnten Legion, die von einem unbekannten Feind angegriffen und zerschlagen wird. Nach einer explosiv endenden Flucht aus dem von Feinden überrannten Legionshauptquartier, die zugleich als Tutorial dient, sammeln sich die letzten Überlebenden der Legion an einem abgelegenen Zufluchtsort. Hier erhalten wir vom Ordensführer unsere erste Quest. Während uns die meisten Action-Rollenspiele an dieser Stelle

absolvieren. Auch sind mehrere Enden für das Spiel geplant. Die bislang rein englischen Sprecher sind hervorragend besetzt, es macht Freude, ihnen zuzuhören.

Wir ziehen los, um die Hintergründe für den Angriff zu erfahren. Die Spur führt in ein nahegelegenes Dorf, in dem wir im Gespräch mit den Dorfbewohnern noch weitere Quests auflösen können. Unterwegs kommt es immer wieder zum Kampf. Da wir bislang alleine unterwegs sind, konzentrieren wir uns auf unsere individuelle Kampftaktik. So kann unser Nahkämpfer Lucas die drei Kampfhaltungen Einhändig, Zweihändig oder Defensiv einnehmen. Je nach Haltung stehen uns unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung, die wir auch alle nutzen sollten. So treffen wir zum Beispiel auf eine Horde von Söldnern. Aus dem Hintergrund beschließen uns deren Fernkämpfer sowie Hexen. Da wir diese zuerst ausschalten wollen, stürmen wir mit einem Rammangriff in der zweihändigen Haltung blitzartig durch die Reihen der Nahkämpfer und stoßen diese so zur Seite.

Die Hexen und Bogenschützen betäuben wir anschließend einhändig mit einem Schildangriff und wechseln dann in die Defensivhaltung, um einen Heilzauber zu aktivieren, der uns

über Zeit mit neuen Lebenspunkten versorgt. Zurück im Zweihänder-Stil können wir nun erst mal unter den verbliebenen Feinden aufräumen. Gelegentlich erwarten uns noch knackige Bossgegner, die jeweils über individuelle Fertigkeiten verfügen. Für jeden besiegten Widersacher gibt es genretypisch massig Gold und Ausrüstung.

Dungeon Siege 3 ist von der Fertigstellung noch ein ganzes Stückchen entfernt. Als Erscheinungstermin wird bisher vage das Jahr

2011 angegeben, wir rechnen eher mit der zweiten Jahreshälfte. So konnten wir zum Beispiel das serientypische Zusammenspiel mit einer Party noch nicht austesten. Als wir unser erstes Partymitglied rekrutieren, die Gefangene Anjali, endet unsere Demo. Anjali ist übrigens eine Heldin, die wir selbst wählen und spielen können; ihr Weg wäre also entsprechend anders verlaufen. Die Begleiter sollen wie in einem echten Partyrollenspiel mit einer eigenen Persönlichkeit und Hintergrundgeschichte aufwarten, zudem verspricht Alvin Nelson von Obsidian, dass sie diesmal dem Spieler nicht die ganze Arbeit abnehmen. Diese Kernelemente des Spiels konnten wir also noch nicht anspielen, ebenso wenig wie den Koop-Mehrspieler-Modus. Deshalb verzichten wir vorerst auf eine Potenzial-Einschätzung. Auch wenn noch viel Arbeit auf Obsidian wartet, der Titel »Schönster Bildschirmschoner der Welt« wird diesmal wohl (zum Glück!) an ihnen vorbeigehen.

Patrick C. Lück

Die Hexen bekommen unseren Schild an die Rübe.

entweder mit schlichten Textkästen oder starr ablaufenden Dialogen aus der Vogelperspektive abspesen, wechselt **Dungeon Siege 3** in ein vollwertiges Dialogsystem wie in **Mass Effect 2** oder **Dragon Age**. Aus der Nahansicht sehen wir unsere Gesprächspartner und können über eine Dialogauswahl den Verlauf des Gesprächs mitbestimmen. In späteren Quests sollen wir sogar die Möglichkeit bekommen, die Aufgaben auf unterschiedliche Arten mit entsprechenden Lösungsmöglichkeiten zu



Hat Charakter

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Ja, die Grafik ist nicht mehr ganz tafrisch. Und ja, die Zugeständnisse an die Konsolenversionen schränken das Spielerlebnis etwas ein. Trotzdem freue ich mich schon sehr auf **Dungeon Siege 3**. Welches Action-Rollenspiel hat sonst noch vollwertige Quests mit einem echten Dialogsystem und professionellen Sprechern? Das Kampfsystem verspricht zudem gleichzeitig taktisch und eingängig zu werden. Außerdem überbrückt **Dungeon Siege 3** locker die Zeit bis zum Erscheinen von **Diablo 3**, auch mangels gleichwertiger Alternativen.