

Dungeon Siege 3

Der dritte Teil der Action-Rollenspiel-Reihe steht vor der Tür, mit noch mehr Action und vor allem mehr Handlung als die Vorgänger. PC-Rollenspieler werden sich allerdings ans Gamepad gewöhnen müssen. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)**
Termin: **17.6.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7237 Auf DVD: Preview-Video

Jeyne Kassyn der. Was für ein seltsamer Name. Normalerweise heißen Bösewichter in Spielen mit Fantasy-Szenario doch eher Sarumorn oder Xardoman. Oder aber zumindest Diablo. Doch wen oder was muss man sich unter Jeyne Kassyn der vorstellen? Klingt eher nach einer Figur aus einem Karl-May-Roman als nach einer dämonischen Macht. Ganz ehrlich, wir wissen nach zirka fünf Stunden mit der Preview-Version von **Dungeon Siege 3** auch nicht so recht, wer Jeyne Kassyn der genau ist und was die Dame antreibt, aber wir sind angenehm überrascht, wie uns das Action-Rollenspiel von Obsidian (**Fallout: New Vegas**) trotz aller kryptischen Andeutungen bei der Stange gehalten hat.

vor Jahren gegen die böse Jeyne und ihre Heerscharen in den Kampf, zog dabei allerdings den Kürzeren und existiert seitdem nur noch im Verborgenen. Dort hat sie uns in aller Heimlichkeit zu einem starken Schwertschwinger, mächtigen Magier, zielgenauen Schützen oder Feuer beschwörenden Gestaltwandler ausgebildet – um uns nun Frau Kassyn der entgegenzuwerfen.

+ Stärken

- + actionreiche Kämpfe
- + gute Sprachausgabe
- + Multiple-Choice-Dialoge

- Schwächen

- mäßige Maus-Tastatur-Steuerung
- wenige Talente

Dungeon Siege 3 bedient sich dafür des in jüngster Zeit vor allem aus **Mass Effect** bekannten Prinzips der Multiple-Choice-Dialoge, inklusive unterschiedlicher Auswirkungen. Die sind allerdings nicht so unmittelbar spürbar wie in Biowares Weltraum-Epos. Wie sich das langfristig entwickelt, könnte hochinteressant werden. Wir sind schon jetzt wahnsinnig gespannt, was aus der Flammenmagierin Rajani wird, die wir nach einem harten Kampf und entgegen der Ratschläge unserer Freunde haben laufen lassen. Wird sie unsere Verbündete? Oder werden wir ihr abermals entgegentreten müssen, um sie endgültig zu besiegen? Leider konnten wir das anhand unserer Preview-Version nicht herausfinden, die endete nämlich nach genau dieser Szene. Verflixt!

Doch wen verkörpern wir eigentlich in **Dungeon Siege 3**? Als Mündel wuchsen wir in der Obhut der 10. Legion auf. Die Legion, allem Guten und Edlen im Land Ehb verpflichtet, zog

Wer zum Geier ist Jeyne Kassyn der?

Ja, **Dungeon Siege 3** bietet lediglich vier vordefinierte Helden zur Auswahl. Das mag den Hardcore-Fans des Genres kaum schmecken,

auch wir finden's vergleichsweise müde. Aber Obsidian schafft's dann doch recht schnell, dass einem der eigene Charakter ans Herz wächst. Die prima vertonten Multiple-Choice-Dialoge tragen viel dazu bei. Trotzdem bleibt ein schaler Beigeschmack. Die beiden ersten Teile der Reihe waren PC-exklusive Action-Rollenspiele der klassischen Bauart. **Dungeon Siege 3** wagt nun auch den Sprung auf die Konsolen. Oder sollten wir es besser anders formulieren?



Die dicke **Spinne** Palefang setzt uns in einer Nebenquest gehörig zu. Besiegen wir den Brocken, werden wir mit reichlich Geld belohnt.



Denn richtiger ist, dass **Dungeon Siege 3** auch auf dem PC erscheint, denn das Spiel hauptsächlich für Xbox 360 und Playstation 3 entwickelt wird, merkt man überall. Die Steuerung über Maus und Tastatur ist beispielsweise nicht optimal gelöst, die Bedienung so zu umständlich. Also greifen wir zum Gamepad, um sogleich zu bemerken, dass auch das Charaktermenü und die Kampftalente darauf ausgelegt sind. Drei Haltungen mit jeweils maximal drei Spezialfähigkeiten beherrschen unsere vier Heldentypen. Für unseren Schwertfuchter Lucas wären das beispielsweise die, in der er einen riesigen Zweihänder führt, die, in der er mit Schwert und Schild kämpft, und seine Verteidigungshaltung. Wer einen riesigen, verschachtelten Fertigkeitenbaum à la **Diablo 2** erwartet, wird enttäuscht. Aber gemacht, trotz all der »Konsoligkeit« von **Dungeon Siege 3** gibt's auch Positives in Sachen Kampf zu vermelden. Anders als in den von vielen als zu leicht empfundenen Vorgängern müssen wir hier im dritten Teil so rich-

tig ran. Die Kloppereien in der Iso-Perspektive spielen sich spannend bis actionreich und gehen dank der übersichtlichen Talente (Schildschlag oder Selbstheilung) locker von der Hand. Selbst wenn viele kleine Spinnenviecher dem Helden zusetzen, bleibt's übersichtlich, Gegner im Fokus sind mit einem Markierungskringel um die Füße versehen. Doch Vorsicht: Bosse haben's in sich. Wer blind draufhaut, beißt schnell ins Gras ...

... wird aber vielleicht vom Begleiter wieder auf die Füße gehoben. **Dungeon Siege 3** stellt uns einen der drei verbliebenen, also von uns zu Beginn nicht gewählten Helden an die Seite. Den müssen wir genau wie unseren Charakter einkleiden und bei Stufenaufstiegen mit weiteren Talenten ausstatten, aktiv steuern oder ihm Befehle erteilen dürfen wir allerdings nicht. Aber da macht die KI ihre Sache ganz gut. Lediglich bei Wiederbelebungen stellt sich die künstliche Intelligenz dämlich an und will uns partout mitten im Kampf wieder ins Leben holen,

dabei wäre es schlauer, zunächst die verbliebenen Gegner auszuschalten. Denn so liegen schließlich wir beide tot am Boden. Um das zu vermeiden, hilft nur, **Dungeon Siege 3** im Koop-Modus mit einem Freund zu spielen. Oder einfach nicht zu sterben. **PET**



Verzeihbare Schamlosigkeit

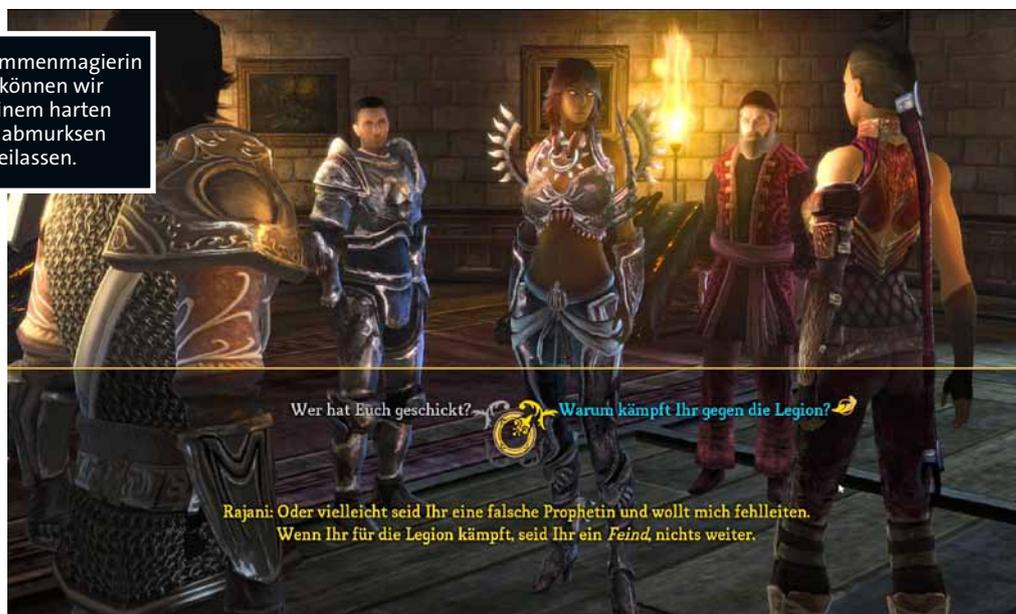
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Die Story von **Dungeon Siege 3** scheint hübsch unkonventionell. Und mir sind schon diverse Figuren aufgefallen, denen ich nicht ganz über den Weg traue. Ich kann nur hoffen, dass Obsidian meine Entscheidungen auch wirklich handlungsrelevant macht. Wenn das klappt, dann verzeihe ich dem Spiel auch seine schamlos zur Schau gestellte »Konsoligkeit«.

Potezial: Sehr gut



Die **Flammenmagierin Rajani** können wir nach einem harten Kampf abmurksen oder freilassen.



Wer hat Euch geschickt?

Warum kämpft Ihr gegen die Legion?

Rajani: Oder vielleicht seid Ihr eine falsche Prophetin und wollt mich fehlleiten. Wenn Ihr für die Legion kämpft, seid Ihr ein Feind, nichts weiter.