

Dungeon Siege 3

Von Obsidian kommt die Fortsetzung zu Gas Powered Games' Action-Rollenspiel-Reihe, die eigentlich keine Fortsetzung ist. Aber trotzdem Spaß macht. Von Petra Schmitz

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)
Termin: 17.6.2011 Spieler: 4 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7237

Stärken

- + fetzige, anspruchsvolle Kämpfe
- + gute Dialoge
- + Koop-Modus

Schwächen

- lange Laufwege
- wirres Finale

Warum **Dungeon Siege 3** so heißt, wie es heißt, wird wohl auf ewig das Geheimnis des Publisher-Entwickler-Duos Square Enix und Obsidian bleiben. Mit den Vorgängern hat das Action-Rollenspiel in Sachen Handlung rein gar nichts zu tun. Und auch die Mechanik ist über weite Strecken eine ganz andere. Wer **Diablo**-artiges sucht, sucht vergebens. **Dungeon Siege 3** ist eindeutig ein auf Konsolen ausgelegter Titel. Oder weniger harsch plattformbezogen formuliert: Es lässt sich mit Maus und Tastatur nur unzureichend steuern, mit dem Gamepad ist man deutlich besser beraten. Unter dem Gesichtspunkt, dass **Dungeon Siege 3** augenscheinlich primär auf den Konsolenmarkt abzielt, ist die Namensgebung noch unverständlicher, immerhin sind die ersten beiden Teile der Reihe ausschließlich für den PC erschienen. Sei's drum. Trotz allem entpuppt sich das Spiel schnell als unterhaltsames sowie forderndes und über weite Strecken spannendes Abenteuer, dem erst am Ende erzählerisch die Puste ausgeht.

Der Koop-Modus

Dungeon Siege 3 lässt sich in zwei Koop-Varianten bestreiten: im Zweier-Koop an einem PC oder mit bis zu drei Begleitern via Internet, wobei Rollen nicht doppelt besetzt werden dürfen. Immerhin kann man sich aussuchen, ob man sich automatisch einem Spiel zuweisen lässt oder aus einer Liste laufender Abenteuer das raussucht, in dem noch Platz für den Lieblingscharakter ist.

Wir konnten bisher nur zu zweit an einem PC spielen, weil die Internetooptionen noch nicht aktiv sind. Der Koop geht recht komplikationsfrei vonstatten. Ein echter Mitspieler kann jederzeit einsteigen und den KI-Kumpel ersetzen. Weil's dabei keinen Splitscreen gibt, dürfen sich die beiden Helden nur begrenzt weit voneinander entfernen. Stößt einer an den Rand des Bildschirms, ist genau wie in Lara Croft & the Guardian of Light Schluss. Anders als im Singleplayer-Modus bleibt die Kamera im Zweier-Koop in der Iso-Ansicht eingefroren.



Im Koop an einem PC gibt's nur die Iso-Ansicht.

Dungeon Siege 3 bietet vier vordefinierte Charaktere, die mit je einer eigenen Geschichte im großen Kontext der Handlung eingebettet sind. Alle vier – sei es nun der Schwertkämpfer Lucas, das Feuerwesen Anjali, der Magier Reinhart oder die Schützin Katarina – haben einen undurchsichtigen Ursprung im Dunstkreis der Montbarron-

Familie, einer wichtigen Sippe aus der Vergangenheit des kriegsgebeutelten Landes Ehb. Es ist egal, für welchen der Helden wir uns entscheiden, die große übergreifende Handlung bleibt bei allen gleich, nur minimale Eckpunkte werden variiert. Letzteres schlägt sich vor allem in den größtenteils sehr gut vertonten, wenn auch recht stati-



In den Dialogen müssen wir immer wieder Entscheidungen treffen.



Jeder Charakter verfügt über sechs Spezialfertigkeiten.

In der Eisengießerei von Stonebridge stellen wir uns dem **Chef der Zyklopen**. Eine harte Kloperei, aber KI-Begleiter Reinhart unterstützt uns bestens.



schen Dialogen nieder, denen Obsidian nicht mal Kamerawechsel spendiert. Ansonsten geht's hauptsächlich um die Jagd auf eine mysteriöse Gestalt namens Jeyne Kassynder. Diese offensichtlich von Hass zerfressene und magisch begabte Dame will Ehb zeigen, wo der Hammer hängt, und unter anderem die Königin abmurksen. Die Gründe dafür offenbart **Dungeon Siege 3** natürlich erst gegen Ende, in ziemlich wild zusammengeschustert wirkenden Erklärungsgesprächen. Viele davon hinterlassen den Eindruck, als hätte das Spiel deutlich größer werden sollen, als hätten die Entwickler mehr Inhalte geplant, die aber aus Zeitmangel nicht umgesetzt werden konnten. Da fallen neue Namen, Bezeichnungen, da wird Vergangenes ohne rechten Anker in der vorangegangenen Handlung thematisiert. Das gipfelt in einem pompösen, aber auch nervigen Endkampf. Bei dem geht man, um Frust zu vermeiden, zumindest in der zweiten Phase am besten allen Klopereien mit dem Fußvolk aus dem Weg und konzentriert sich in den entsprechenden Momenten nur auf den Boss.

Zwischen Auftakt und Finale machen wir an vielen interessanten Orten mit ebenso interessanten Figuren Halt. Und an vielen dieser Orte werden wir zu Entscheidungen gezwungen. Meucheln wir den streitlustigen Oberschamanen der so genannten ersten Menschen, einem mythischen wie archaischen Völkchen, das in den Wäldern haust und ein grundsätzliches Problem mit allen hat, die anders als sie sind? Lassen wir einen missgestalteten Burschen im Kerker sitzen, weil die Bürger der Stadt Stonebridge Angst vor ihm haben und weil er behauptet, er würde sich im Verlies ganz wohl fühlen? Oder finden wir eine schlauere Lösung? Helfen wir den ausgebeuteten Zyklopen in ei-

ner Eisengießerei dabei, gescheite Arbeitsverträge auszuhandeln?

Zum einen führen unsere Entscheidungen im Kleinen zu einem guten oder weniger guten Ausgang der entsprechenden Quests. Manchmal wirken sich unsere Handlungen auch auf den großen Verlauf der Geschichte aus. Wenn wir uns in Stonebridge enorm dusselig anstellen, dann wollen uns die Ortsvorsteher keine Unterstützung im Kampf gegen Jeyne Kassynder zukommen lassen. Wie wir Jeynes Verbündete Ranjani nach einem harten Kampf behandeln, hat später Konsequenzen. So dreht **Dungeon Siege 3** eine schnelle Bindung zum eigenen Helden hin und bringt einige hübsche Variationen ins Geschehen. Das Ende des Spiels wird davon indes nicht beeinflusst. Den finalen Storykapriolen können wir nicht entkommen.

Und auch nicht den elend langen Laufwegen. Wer auch immer bei Obsidian die Levels für **Dungeon Siege 3** entworfen hat, muss ein passionierter Marathonläufer sein. Was wir allein im vorletzten großen Abschnitt durch ein nicht enden wollendes

Höhlensystem getraht sind, kommt gefühlsmäßig an Lichtjahre ran. Das Spiel schämt sich nicht, uns für eine einzige Aufgabe aus der Mitte der Katakomben in die beiden jeweils am weitesten auseinander liegenden Ecken des Abschnitts zu schicken. Hin- und Rückweg nehmen dabei inklusive der andauernden Kämpfe zirka 15 bis 20 Minuten ein. Und wer vergisst, den Wegweiser in Form von gelben Richtungspunkten zu aktivieren, wird noch länger brauchen, weil er sich permanent verläuft. Die Minimap in der oberen rechten Bildschirmcke ist nämlich kaum zu gebrauchen.

Dungeon Siege 3: ein Spiel für Marathonläufer.

Die Lernkurve von **Dungeon Siege 3** ist angenehm. Zu Beginn beherrschen wir neben dem Standard-Angriff gerade mal zwei Spezialfertigkeiten. Das lässt sich flott verinnerlichen. Aber zu Beginn schickt man uns auch nur billiges Fußvolk in den Weg. Dem stellen wir uns zunächst allein. In einer frü-

Die vier Helden

Dungeon Siege 3 können wir nur mit vorgefertigten Charakteren angehen. Am Aussehen lässt sich nichts ändern. Aber die Geschichten und Talente von **Lucas, Anjali, Reinhart** und **Katarina** unterscheiden sich voneinander. So kann man Dungeon Siege 3 auch mehr als einmal spielen.



