

+ Stärken

- + motivierende und knifflige Diplomatie
- + einfallsreicher Mix aus Echtzeit, Rundenstrategie, Action und Rollenspiel
- + humorvolles Steampunk-Szenario
- + Jetpack-Drachen!

- Schwächen

- Strategie insgesamt zu leicht
- abwechslungsarme Echtzeit-Schlachten



Divinity Dragon Commander

Echtzeit-Strategie ist nicht genug: In Dragon Commander erobern wir uns auf der Weltkarte ein Imperium, stellen unser diplomatisches Geschick unter Beweis und frittieren Roboterarmeen als Jetpack-Drache. Von Maurice Weber

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Larian Studios (Divinity 2: Flames of Vengeance, GameStar 10/2010: 86 Punkte)**
Termin: **6.8.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8407

Kriminelle Ausländer raus? Das jedenfalls fordert lautstark der Zwergenbotschafter Sir Falstaff Silvervein. Und damit wären die armen kriminellen Ausländer noch gut bedient, wenn's nach dem Untotengesandten Yorrick ginge, würden wir sie allesamt ins Meer treiben. Elfen und Echtsen sind entsetzt: Ein fairer Rechtsstaat sollte alle Straftäter gleich behandeln, ganz egal, wo sie herkommen. Das finden wir auch. Aber wir müssen auch an unsere aus Zwergengeldern finanzierte Armee dampfbetriebener Roboter denken. Der steht eine wichtige Schlacht im Lande der Untoten bevor, wo sich ein feindliches Panzerbataillon verschanzt hat. Wenn uns die Knochenmänner ihre Unterstützung verweigern, dürfte es im Feld eng werden. Stellen wir also unsere eigene Überzeugung

hintenan, um die Untoten am Diplomatentisch zufriedenzustellen? Oder pfeifen wir auf Politik und stürzen uns tollkühn in ein scheinbar aussichtsloses Gefecht? Vielleicht können wir den Nachteil ja durch beherztes persönliches Eingreifen wettmachen – wir sind schließlich kein gewöhnlicher Feldherr, sondern ein Drache mit Jetpack.

Divinity: Dragon Commander bringt uns in eine Rolle, wie wir sie noch in keinem anderen Spiel übernommen haben. Lange vor den Ereignissen der bisherigen **Divinity**-Teile fällt uns als Bastard-Sohn des ermorde-

ten Kaisers mit einer Drachenfrau die Aufgabe zu, das gesplante Land Rivellon zu vereinen. Dazu wetteifern wir auf einer Weltkarte rundenweise mit Papas drei ehelichen Kindern (und Mördern) um Territorien, schlagen Echtzeitschlachten mit Drachen-Actioneinlagen und zerbrechen uns an Bord unseres Luftschiffs »Raven« den Kopf über die Sache mit den Ausländern. Und die Wehrpflicht. Und die gleichgeschlechtliche Hochzeit. Kurz: Zu jedem realen, politischen Pulverfass, das in den letzten Jahren für Schlagzeilen gesorgt hat, verlangen die Botschafter der Elfen, Zwerge,

Bugs in der Testversion

Unsere ursprüngliche Testversion von **Dragon Commander** stürzte in der zweiten Hälfte der Kampagne vor jeder zweiten Schlacht ab, damit wurde es reine Glückssache, ob wir absturzfähig in den nächsten Zug kamen oder nicht. Kurz vor Redaktionsschluss erhielten wir aber eine Version, in der diese Abstürze bei uns nicht mehr auftreten, wir konnten dies aber nicht mehr auf verschiedenen Rechnern testen.



Die **Weltkarte** erinnert sofort an Brettspiele wie Risiko und spielt sich auch ganz ähnlich.

Am Diplomatentisch: Staatliche Krankenversicherung einführen?

Sir Falstaff: »Aber das kostet uns Millionen! Wenn das bekannt wird, täuscht jeder Faulpelz da draußen Kopfschmerzen vor und will abkassieren!«

Prospera: »Wenn niemand sonst für eine Behandlung aufkommen kann, dann sollte es der Staat tun.«

Yorrick: »Krankheiten und Unfälle sind göttliche Strafen für jene, die die Sieben verleumdet oder ihr Tischgebet vergessen haben. Erspart dem Sünder sein Leid und ihr verwehrt ihm den Weg ins Paradies!«

Oberon: »Das Volk verdient einen gütigen und großzügigen Herrscher!«

Trinculo: »Eure Jetpacks haben ein paar hundert Imps eine Hand und einen Fuß gekostet, dann ist es ja wohl das Mindeste, für ein paar Metallfinger und Zehen aufzukommen, oder?«

Untoten, Echsen und Imps unser Urteil. Wer dabei immer seinem Gewissen folgt, spaltet seine Untergebenen schnell in flammende Unterstützer und erbitterte Feinde. Eines der Völker können wir durch die politische Hochzeit mit einer Prinzessin an uns binden – das kann aber genauso schiefgehen, denn jede

Keine Kompromisse, keine leichten Entscheidungen

Braut bringt ebenfalls ihre eigene Geschichte mit. So können wir Camilla, die Prinzessin und oberste Richterin der Echsen, dazu anstiften, bei ihren Urteilen ihrem Gefühl zu vertrauen und etwa einen Vergewaltiger auch ohne ausreichende Beweislage zu verurteilen. Ihr Volk sieht das aber als Affront.

Wenn wir nun auf der Weltkarte unseren Gegenspielern ein Gebiet abknöpfen wollen, sollten wir dabei beachten, welches Volk dort zuhause ist. Regieren wir etwa nicht im Sinne der Zwerge und Untoten, werfen ihre Ländereien für uns geringere Erträge ab und wir dürfen keine großen Armeen ausheben, wenn es dort zur Echtzeitschlacht kommt. Abseits der Diplomatie wirken sich unsere Entscheidungen aber nur verhalten aus. Beispielsweise erhalten wir einen kleinen Bonus auf die Verteidigung unserer Gebiete, wenn wir die Bildung von Gewerkschaften erlauben und uns damit beim Volk beliebt machen. Auch in den einzelnen Provinzen gibt es wenig zu verwalten. In jede setzen wir gerade mal ein Gebäude und erhöhen so die Produktion oder stampfen Fabriken aus dem Boden, um Gold in neue Truppen zu stecken. Mit denen ziehen wir Zug um Zug über die Karte, um die durchaus cleveren KI-Gegner in ihre Hauptstadt zurückzudrängen und in einem letzten Gefecht zu erledigen.

Pro Zug dürfen wir nur an einer Schlacht selbst teilnehmen, den Rest lassen wir auswürfeln. Gegen Extragebühr schicken wir einen unserer vier Generäle mit. Auch deren Stärken beeinflussen wir durch unsere Führung. Die forsche Catherine etwa kämpft eifriger, wenn wir sie bei ihrer Kampagne für Frauenrechte unterstützen. Obendrein setzen wir vor dem Gefecht Spielkarten ein, die wir in Dialogen und durch bestimmte Gebäude auf der Strategiekarte verdienen. Damit schwächen wir feindliche Einheiten oder schicken ein paar zusätzliche Söldner ins Echtzeit-Gefecht. Auf einen umfangreichen Basisbau verzichtet **Dragon Commander**, stattdessen ringen wir um feste Bauplätze für Fabriken, Wirtschaftslager und Türme. So entbrennen schnell die ersten Feuertreffen, immer kracht es irgendwo, und weil die Ressourcen auf jeder Karte nach einer Zeit erschöpft sind, zieht sich kaum eine Schlacht lange hin. Die Einheitenvielfalt hält sich allerdings in Grenzen,

Wo kaufen?

Wer **Dragon Commander** im Laden oder auf der Entwicklerwebsite kauft, bekommt zwei Versionen: eine kopierschutzfreie Version und einen Steam-Schlüssel. Die kopierschutzfreie Fassung enthält das komplette Spiel inklusive LAN- und Online-Mehrspielermodus, es fehlen aber Steamworks-Funktionen wie Achievements. Wer die nutzen will, muss ein Benutzerkonto bei Steam anlegen und seinen Steam-Code damit verknüpfen. Wer direkt bei Steam kauft, bindet das Spiel damit automatisch an seinen Account und kann es dann nicht mehr weiterverkaufen.

alle Kriegsparteien führen dieselben dreizehn Truppentypen zu Lande, Wasser und Luft ins Feld. Dafür dürfen wir unsere Armee spezialisieren, für jede Einheit erfordern wir auf der Strategiekarte verschie-

Als Drache haben wir eine zerstörerische **Feuersäule** in die feindlichen Truppen beschworen.





Drachenblut verpflichtet

Maurice Weber,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Mehr als einmal geriet ich bei Dragon Commander in Versuchung, mein eigenes Gewissen doch zu ignorieren – nur dieses eine Mal! –, um stattdessen eine pragmatische Entscheidung zu treffen. Selbst wenn mir dabei nicht sonderlich wohl war. In einem Spiel mit Jetpack-Drachen war das für mich die größte Überraschung. Die Entwickler von Dragon Commander haben offensichtlich keinen Gedanken daran verschwendet, was der »Markt« gerade will – sie einfach Herzblut in das Spiel gesteckt, das sie selbst gerade machen wollten. Das Ergebnis spricht nur so vor Kreativität, aber auch vor Ehrgeiz: So viele unterschiedliche Spielelemente zu verbinden, ist keine leichte Aufgabe. Und tatsächlich gelingt es nicht auf ganzer Front. Sowohl die Echtzeitstrategie als auch die Reichsverwaltung auf der Strategiekarte bieten deutlich weniger Tiefgang als Spiele, die sich nur auf einen dieser Aspekte konzentrieren. Aber bei all seinen Macken bietet Dragon Commander ein Gesamterlebnis, das mir so noch nie untergekommen ist – und das ist heutzutage viel zu selten.

dene Aufwertungen und Spezialfähigkeiten. Wir haben aber nur die wenigsten davon je gebraucht: Klar könnten wir mit unseren Zeppelinen Feinde lähmen und dann Giftgas versprühen, aber ein Batzen Panzer reicht meist zum Sieg. Und wenn nicht, ist da ja immer noch der Drache.

Den rufen wir jederzeit in der Nähe unserer Truppen auf den Plan. Sofort wird **Dragon Commander** zum Actionspiel, wir lenken unsere Flugechse mit WASD und entfesseln mit Maus und Zifferntasten Feuerbälle und Spezialfähigkeiten. Welche? Das bestimmen wir ebenfalls durch Forschung auf der Weltkarte. Unser Drache unterstützt ganz nach unserem Geschmack das eigene Heer mit Auren und

Computergegner ohne Drachen

Heilzaubern oder lässt es brennende Zerstörung regnen. So brausen wir mit Jetpack-Schub von Front zu Front, zerbröseln feindliche Roboter und haben als mächtiger Drachenfeldherr einfach einen Heidenspaß. Aber Vorsicht: Während wir am einen Ende der Karte einen Panzertrupp mit Feuerbällen beharken, verlieren wir leicht den Rest des Schlachtfelds aus den Augen. Und wer sich übernimmt, merkt schnell, dass der Drache gegen ein Geschwader aus Flugabwehrjägern alt aussieht. Er ist damit vor allem eine Präzisionswaffe, die wir an den richtigen Stellen einsetzen müssen, ohne dabei unsere Armee zu vernachlässigen. Haben wir das mal gemeistert, geht den Echtzeitschlachten gegen die Computergegner aber bald die Luft aus. Alle Seiten führen immer ähnliche Armeen in die Schlacht und verfolgen das immer gleiche Ziel, alle Feinde von der Karte zu fegen. Und wo sich die KI auf der Strategiekarte noch ordentlich schlägt, kann sie auf dem Schlachtfeld keinen eigenen Drachen losschicken und stellt sich nicht gerissen genug an, um trotzdem eine ernste Bedrohung zu sein.

Deutlich spannender wird es mit menschlichen Mitspielern, entweder zusammen gegen die KI oder gegeneinander. Zur Wahl stehen einzelne Gefechte (dann starten wir mit einem von drei vorgefertigten Drachen und erforschen Einheiten-Aufwertungen direkt im Feld), aber auch Mehrspieler-Feldzüge auf der Weltkarte. Hier müssen wir zwar auf Diplomatie und Rollenspiel verzichten, aber die Echtzeitschlachten sind dafür kaum wiederzuerkennen, wenn mal zwei Drachen über das Feld brausen. Wer nicht ständig auf der Hut ist und Druck macht, hat schnell verloren. Grafisch brennt **Dragon Commander** dabei ein nettes Effektfeuerwerk ab, die Einheiten und Landschaften könnten aber detaillierter sein. Umso gelungener sind dafür die Räumlichkeiten der »Raven«, die in wunderbar stimmigem Fantasy-Steam-punk erstrahlen. Dazu gesellt sich ein bombastischer Soundtrack, der von angespannten Verhandlungen bis zu explosiven Schlachten jeden Moment passend untermalt. **MA**



Wenn wir gerade nicht als Drache unterwegs sind, steuert sich Dragon Commander wie ein klassisches **Echtzeit-Strategiespiel**.

TERMIN 6.8.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Divinity Dragon Commander Echtzeit-Strategie

Publisher Daedalic Entertainment
 Entwickler Larian Studios
 Sprache Deutsch, Englisch
 Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 52 Seiten Handbuch
 Kopierschutz keiner

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Nach kurzer Eingewöhnung sehr unterhaltsam, auf Dauer nicht fordernd genug.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch / fiktiv
 MASSSTAB lokal / global
 SPIELSTIL Aufbau / Kampf
 EINHEITEN Individuen / Masse
 HANDLUNG einfach / komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (4), Mehrspieler-Kampagne (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
 SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Gut
 Gegeneinander entfallen die Echtzeitschlachten erst ihre volle Dynamik.

GRAFIK

- stimmungsvoller Fantasy-Steampunk + nette Effekte
- liebvoll gestaltetes Luftschiff + mäßig detaillierte Einheiten und Schlachtfelder

7/10

SOUND

- bombastischer Soundtrack + sehr gute deutsche und englische Sprecher + amüsante Einheitsensprüche ...
- ... die sich aber zu schnell abnutzen

9/10

BALANCE

- Drache stark, aber nicht übermächtig + drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... aber selbst auf dem höchsten zu leicht
- nicht alle Einheiten und Fähigkeiten gleich nützlich

7/10

ATMOSPHERE

- gelungene Mischung aus Humor und ernsten Fragen
- exzentrische Figuren + erhebendes Drachengefühl

10/10

BEDIENUNG

- Klassische RTS-Steuerung + einfache Drachen-Direktsteuerung
- übersichtliche Strategiekarte + frei belegbare Hotkeys
- umständliche Einheitensteuerung in Drachenform

9/10

UMFANG

- lange Kampagne + Wiederspielwert durch zahlreiche Entscheidungen
- vielfältige Forschung für Drache und Einheiten
- wenig Abwechslung in den Echtzeitschlachten

8/10

STARTPOSITIONEN

- Einflussgebiete der politischen Fraktionen wirken sich aus
- Berater, Generäle und Prinzessinnen mit eigenen Belohnungen
- kaum Provinzen mit einzigartigen Ressourcen oder Boni

8/10

KI

- nutzt Forschungen und Einheiten-Fähigkeiten + greift verwundbare Länder auf der Strategiekarte an
- setzt keinen Drachen ein
- in Echtzeitschlachten zu leicht zu überrollen

6/10

EINHEITEN

- Drache mit zahlreichen Upgrades und möglichen Spielweisen
- mehrere Aufwertungen und Fähigkeiten für jede Einheit
- Spielkarten
- nur dreizehn Truppentypen

8/10

KAMPAGNE

- knifflige politische und moralische Entscheidungen + Mitstreiter mit eigenen Anliegen und Geschichten
- motivierender Reichsaufbau
- blasse Gegenspieler

9/10

81

Kreativer, aber teils seichter Genre-Mix

SPIELSPASS Preis/Leistung: Gut SPIELZEIT 20 Stunden

ANFÄNGER: EINSTIEG
 MINIMUM: Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT
 STANDARD: Core 2 Duo Q8300, AMD X4 640, Radeon HD 5850, 4,0 GB RAM, 15 GB Festplatte
 OPTIMUM: Core i5-2500, AMD FX 1100, GeForce GTX 560 Ti

PROFIS