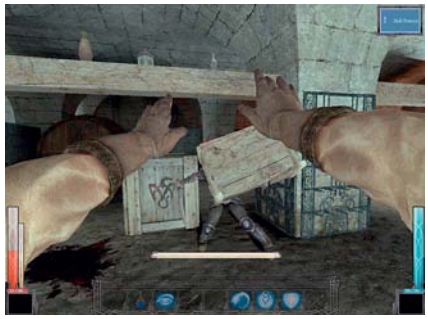
Tausendsassa

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Orks, Goblins, Mana: Klingt nach Rollenspiel, ist es aber nicht wirklich. Denn Ubisofts Actionspektakel spielt sich eher wie ein Ego-Shooter.



Herumstehende **Kisten** können Sie auch als Waffen benutzen und auf Ihre Gegner werfen.

Kevin ist ein armes Geschöpf. Denn Kevin ist ein Goblin aus dem Action-Rollenspiel **Dark Messiah of Might & Magic**. In mehreren kurzen Internet-Videos demonstriert Kevin seit ein paar Wochen, was Goblins im Spiel so machen: sterben. Und zwar auf immer neue Art und Weise. Mal geht er in Flammen auf, mal fliegt er gegen ein Nagelbrett, dann wieder wird sein Kopf abgetrennt. Kevins Martyrium vermittelt schon einen guten Eindruck vom Spielgeschehen. Denn wie Sie in **Dark Messiah** Ihren Gegnern zu Leibe rücken, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Schöner Töten dank Physik

Sobald Sie ein Missionsziel erfüllt haben, bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten als Kämpfer, Magier und Dieb ausbauen. So machen Sie aus Sareth, dem Helden des Spiels, den Charaktertypen, der Ihnen am meisten zusagt. Als reinrassiger Krieger gehen Sie mit mächtigen Schwerthieben auf die Orks los. Als Dieb schleichen Sie sich im Schatten an die Wachen an und erledigen sie mit einem Dolchstoß in die Kehle. Oder klauen ihnen, ähnlich wie in der **Thief**-Reihe, unbemerkt den Schlüssel zu einer Truhe oder einem Geheimgang. Als Magier schließlich schleudern Sie Feuerbälle und Blitze auf Ihre Gegner oder lassen sie zu einem Eisblock erstarren. Sareth ist aber nicht auf eine Klasse festgelegt, denn die Talente lassen sich beliebig kombinieren. Ein schleichender Magier, ein Schwertkämpfer, der Blitze schleudert oder ein Bogenschütze, der Schlösser knacken kann: alles kein Problem. Egal aber, auf welche Art Sie vorgehen, einen Verbündeten haben Sie immer: Ihre Umwelt. Denn Dank der Source-Engine sieht die Fantasy-Welt Ashan nicht nur gut aus, sondern verfügt auch über eine korrekt berechnete Physik, die Sie zu Ihren Gunsten einsetzen können. Entdecken Sie zum Beispiel eine Gruppe Goblins unter einem Podest, treten Sie kurzerhand den Stützbalken ein, und die Gegner werden unter dem herabstürzenden Schutt begraben. Oder Sie kicken einen unaufmerksamen Ork einfach in den Abgrund. Das Spiel lässt Ihnen in solchen Situationen oft die Wahl, wie Sie vorgehen.

Bewaffnet mit Schwert und Bogen gehen die **Wachen** auf den Helden Sareth los.

Battlefield of Might & Magic

Während die Arkane Studios dem Solopart den letzten Feinschliff verpassen, arbeitet Kuju Entertainment parallel am Mehrspielermodus. Zu Beginn stellen Sie sich aus fünf Klassen und 60 Fähigkeiten einen Charakter zusammen und ziehen dann in den Modi Deathmatch, Team-Deathmatch oder Crusade in den Kampf. Crusade ähnelt stark dem Conquest-Modus aus **Battlefield 2**. Im offenen Beta-Test fiel uns auf, dass es noch große Probleme beim Balancing gibt. Der Bogenschütze kann zum Beispiel kaum mit den anderen Klassen mithalten, weil seine Pfeile so langsam fliegen, dass die Gegner bequem ausweichen können. PM

Stillgestanden: Dieser Goblin stellt nach einem Eiszauber keine Gefahr mehr dar.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Genre: Actionspiel
Termin: 26. Oktober 2006
Entwickler: Arkane Studios / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Patrick Maier: Der Schwerpunkt von Dark Messiah liegt eindeutig auf den schnellen, actionbetonten Kämpfen. Und damit trifft es genau meinen Geschmack. Ob ich mich als Schwertkämpfer, Meisterdieb oder Magier ins Abenteuer stürze, Dark Messiah bleibt immer fair. Stets gibt es mehrere Wege, um weiterzukommen. Ich weiß jetzt schon, wo ich im Oktober bin: in Ashan. Und dann geht es Kevin und seinen Kumpels an den Kragen.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2855