Ein Held, tausend Möglichkeiten

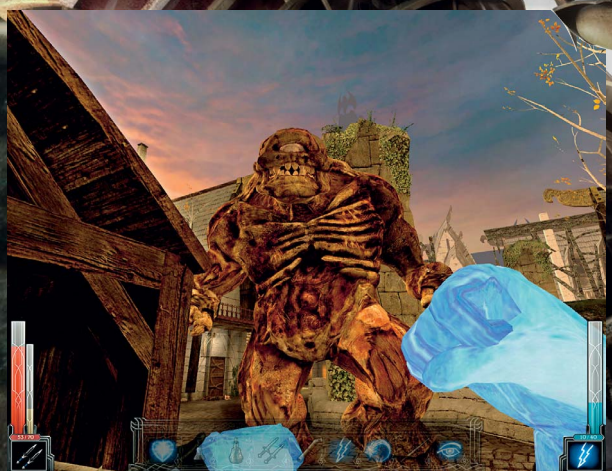
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

»Herr Ober, einmal Fantasy-Geschnetzeltes!« – »Mit geröstetem Ork an Eisendornen über Steilküste?« – »Mit Ork an allem!« – »Kommt sofort!«

Eines der grundlegenden Gesetze der Fantasy besagt: Es muss immer ein unwichtiger Wicht sein, der am Ende die Geschicke der Welt neu ordnet. Eines der grundlegenden Gesetze der Physik besagt: Wenn man einen Ork von einer ziemlich hohen Klippe stößt, ist der Ork ein toter Ork. Diese beiden unantastbaren Regeln sind die Grundfesten des Actionspiels **Dark Messiah of Might & Magic.** Hier werden Sie in der Rolle des jungen Sareth losgeschickt, um durch reichlich Magie, Physik-Trickserei und Schwertgefuchtel die finsteren Machenschaften von zwei konkurrierenden Fraktionen zu verhindern. Oder sind es am Ende gar drei Fraktionen? Diese Frage lassen wir aus spannungstechnischen Gründen unbeantwortet. Dass in dem ganzen Machtgerangel gleich zwei wahnsinnig attraktive Frauen um Ihre Gunst buhlen, macht die Angelegenheit jedenfalls nicht unspannender.

Idioten-Zauberer!

Wenn Sie die Demo von **Dark Messiah** gespielt haben, kennen Sie den ersten Level des Spiels bereits, nämlich das Tutorial. Darin erbeuten Sie einen leuchtenden Stein. Dieser ist der Schlüssel zu einem Tempel, in dem wiederum der Schlüssel zur Macht des Dunklen Messias wartet, eines Äonen alten bösen Zauberers. Zauberer – gutes Stichwort: Diese, von jeher mit übertriebener Selbstwahrnehmung gesegneten, Schnösel sind auch in **Dark Messiah** dumm genug zu glauben, sie könnten das Leben, das Universum und den ganzen Rest kontrollieren. Also planen die Irren, die Macht des Dun-


Diesem **Zyklopen** begegnen Sie zweimal. Dies ist die untote Variante.

Sobald es finster wird, können Sie für einige Zeit »**Nachtsicht**« einschalten.

In den **Tempel der Nekromanten** kommt Sareth nur durch ein magisches Portal. Dort erwarten ihn nicht nur Totenbeschwörer samt Zombieanhang, sondern auch Soldaten der schwarzen Garde.

klen Messias zu befreien und zum eigenen Vorteil einzusetzen. Und da kommen Sie ins Programm: Mit einem frisch in Ihrem Kopf implantieren weiblichen Dämonen und dem Steinschlüssel in der Tasche reisen Sie ins Städtchen Stonehelm, um den Klunker dem örtlichen Magier auszuhändigen. Die Übergabe klappt auch, doch dann tauchen die Schergen der Nekromanten auf, klauen das Ding und killen den Magier. Nun sollen Sie sich der Sache um den Dunklen Messias annehmen. Ernsthaft: Wenn die niedliche Nichte des toten Zauberers und der zuckersüße Dämon in Ihrem Schädel Sie darum bitten, können Sie nicht nein sagen. Sie reisen auf die Insel der Spinne und machen sich auf die Suche nach der Macht, bevor sie wer anderes findet.

Super-Orks!

Sie sind von diesen Fantasy-Orks gelangweilt? Das wird sich in **Dark Messiah** ändern, wenn Ihnen gleich mehrere von diesen Viechern mit gezückten Säbeln auf den Leib rücken. Wenn Ihnen das an einem Abhang passiert, sollten Sie darauf achten, dass Sie Fels im Rücken haben, sonst schickt Sie ein Tritt in die Tiefe und damit in den Tod. Oder ein Über-Ork packt Sie an der Gurgel, hebt Sie hoch und

Während die Nichte des Magiers das Tor aufzaubert, halten wir die **Aushilfs-Gollums** in Schach.

Das Spiel signalisiert durch **Flimmer-Effekte** am Bildrand, dass Ihr Adrenalin aufgeladen ist.

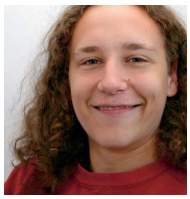
LESER-TEST: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Dark Messiah of Might and Magic. Hier ihre Meinungen:

Viel Action und ein Hauch Rollenspiel
Das finde ich gut: Dark Messiah bietet mehr als nur Grafik. Da wäre vor allem die Physik, die weniger aufgesetzt als bei Half-Life 2 wirkt. Ob ich nun Gegner in den Abgrund trete (endlich mal mit sichtbaren Füßen!) oder ein Seil kappe, damit ein Kronleuchter gleich eine Horde fieser Soldaten mit Schwung umhaut – beides toll! Garniert wird alles mit Rollenspiel-Elementen, die den Titel nicht nur für Actionfans interessant machen.
Das finde ich weniger gut: Die Story ist sicher nicht die innovativste, und der Anfang könnte eventuell etwas knackig werden, gerade wenn die Fähigkeitenpunkte nicht ideal verteilt werden.

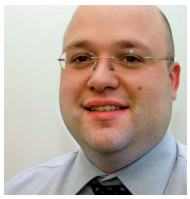
Marc Herrmann (18), Schüler

Kreatives Stürmen
Das finde ich gut: Am meisten fasziniert hat mich die große Auswahl an unterschiedlichsten Möglichkeiten, um ans Ziel zu kommen. Blindes Drauflosstürmen ist genauso möglich wie kreative Spielchen mit der Physik, die im Gegensatz zu anderen Programmen hier einfach natürlich wirkt. Dadurch bekommt Dark Messiah einen hohen Wiederspielwert. Die hübsche Grafik, die nette Geschichte und das hohe Spieltempo komplettieren den sehr guten Eindruck.
Das finde ich weniger gut: Neben einigen überragenden Spielabschnitten gibt es die eine oder andere Passage, die lieblos wirkt, etwa die Verteidigung des Schiffe.



Franz Pollinger (20), Schüler

Erotik und Spiele
Das finde ich gut: Dark Messiah punktet vor allem bei der Atmosphäre. Ein Highlight sind zum Beispiel die Zwischensequenzen, die sich sehr gut in das Spiel integrieren. Darin gefällt mir besonders der zweideutige Humor, der sich an ein erwachsenes Publikum richtet. Die Interaktion mit der Umgebung ist gut gelungen und fordert zum Experimentieren heraus.
Das finde ich weniger gut: Die Grafik ist gut aber nicht überwältigend. Die Tötungsattacken und die expliziten Gewaltdarstellungen als spielerische Kernelemente verlieren für mich nach einiger Zeit ihren Reiz. Somit bleibt »nur« ein immerhin gutes Actionspiel.



Georg Stumpf (28), Softwareentwickler

wirft Sie einfach so in den Abgrund. Zu den unangenehmen Nahkämpfern gehören auch die Zyklopen. Die riesigen Einäugigen greifen Sie, schleudern Sie gegen Wände, werfen Felsen und Fässer oder kloppen Ihnen gleich mit gleich zwei geballten Fäusten auf den Kopf. Spinnen und Zombies teilen sich die Angriffstechniken: Sowohl vielbeinige Krabbler als auch Untote schlagen nach Ihnen und speien Gift. Nekromanten schleudern Feuerbälle, finstere Elite-Soldaten greifen mit brutalen Schwertkombos an. Die Welt von **Dark Messiah** ist eine feindselige, aber Sie sind ein extrem wehrhaftes Bürschchen und werden im Laufe der Geschichte immer noch wehrhafter.

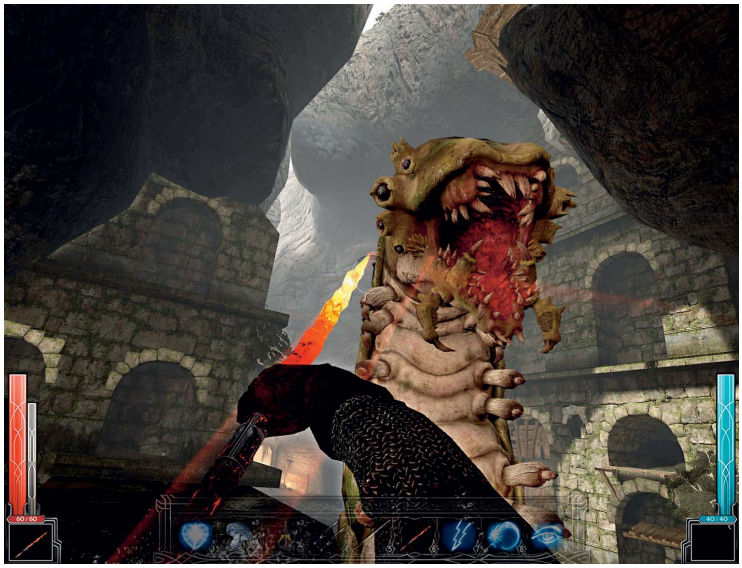
Macht, Magie, Physik

Dark Messiah arbeitet mit einem rudimentären Rollenspiel-System, mit dem Sie aus Sareth eine Ein-Mann-Armee machen, ihn aber auch zum tödlichen Leisetreter ausbilden können. Alternativ wählen Sie den magischen Weg und bringen Ihrem Helden bei, mit Flammen, Eis und Blitzen um sich zu werfen. In vier Fertigkeitsbäumen schalten Sie Fähigkeiten wie das Beschwören einer Feuerkugel oder gleich eines ganzen Infernos, Selbstheilung, Schleichen oder die Kraft, einen Gegner zu entwaffnen frei. Bei jedem erreichten Missionsziel werden Sie mit Punkten belohnt, die Sie dann auf die Begabungen verteilen.

Optionale Aufgaben wie etwa das Befreien der Magiernichte aus den Netzen einer gigantischen Spinne geben Ihnen durch Zusatz-Erfahrungspunkte mehr Spielraum beim Ausbau. Doch keine Sorge: Selbst wenn Sie ganz auf Schwert- und Dolchkampf setzen, werden Sie nicht ohne Magie dastehen. Sie finden zahlreiche Schriftrollen, die Ihnen Instant-Zaubereien ermöglichen. Und sollten Sie lieber mit Zauberattacken arbeiten, so sind Sie mit den Schlagwaffen noch wehrhaft genug, um sich diverse Gegner vom Leib zu halten.

Kampf-Ballett

Ihr wachsendes Können plus das intelligente Leveldesign ergeben ein einzigartiges Kampf-Ballett. An Engstellen legen Sie zunächst eine Flammenfalle, kappen dann mit dem Dolch ein Seil und lassen so tonnen-



Diesen gigantischen **Wurm** können Sie nicht besiegen, da hilft nur die Flucht nach vorne.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- HDR verschlingt eine Menge Performance. Aktivieren Sie es erst ab einer 7800 GT.
- Bereits ab 1280x1024 sieht das Spiel sehr gut aus. Schalten Sie lieber Bildverbesserungen hinzu, anstatt die Auflösung eine Stufe hoch zu schrauben.
- Ab einer Geforce 6800 können Sie ohne Leitungseinbußen Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 6,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DARK MESSIAH AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Kompontenen in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT							
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX		
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+							
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz					
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D				915	950		965 XE			
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62		
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072	

4 Legende			
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: HDR Niedrig: Schatten, Shader Mittel: GFX-Detail, Modelldetail, Texturedetail	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details HDR: Bloom	läuft so flüssig: 1600x1200, maximale Details HDR: All 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung
ruckelt stark			

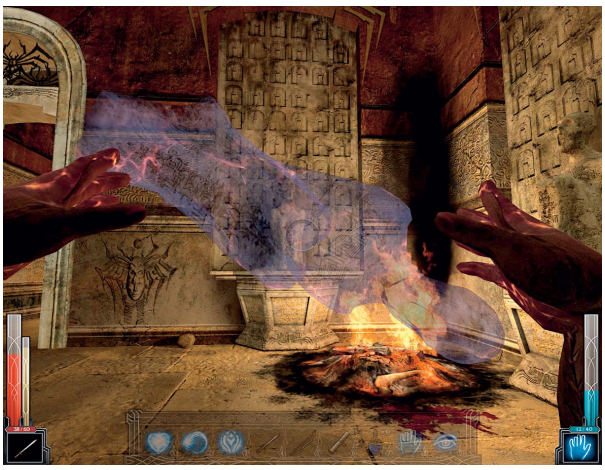
Gemein: Auf den schmalen Wegen an den Küstenfelsen der Spinneninsel lauern zahlreiche **Orks**, die nicht zögern, Sie von den Klippen zu treten.

schwere Baumstümpfe tödlich durch die Luft segeln. Sie zerhacken mit dem Schwert eine Holzbrücke und schleudern zu guter Letzt einen Ölbehälter, um die ganze Chose dann abzufackeln – sehr, sehr cool. Übrig bleibt eine Menge toter Gegner. Und je mehr Gegner Sie verletzt oder ausgeschaltet haben, desto mehr steigt Ihr Adrenalinbalken an, der – sobald voll – einen extra mächtigen Angriff oder Zauber ermöglicht.

Die Steigerung der Heldenattribute wirkt sich nicht nur auf Magie-, Schwert- sowie Dolchfertigkeiten aus. Auch die Ausrüstung Sareths profitiert davon. So kann der Mann etwa mit größerer Stärke bessere Waffen nutzen, die Bonuswerte haben. Dolche teilen zum Beispiel Blitzschaden aus oder vergiften. Bessere Rüstungen oder magische Roben steigern die Abwehr oder die Mana-Vorräte.

Unter Tage

Auch wenn Sie zu Beginn des Spiels und gegen Ende einige Zeit im lieblich pittoresken Stonehelm verbringen – den größten Teil von **Dark Messiah** bewegen Sie sich durch die riesige Tempelanlage auf der Insel der Spinne und da oft in tiefen Katakomben. Eher selten wandeln Sie unter blauem Himmel oder wenigstens brüchigen Dächern, durch die, zauberhaft in Szene gesetzt von schönen HDR-Effekten, die Sonne funkelt. Trotzdem ist für Abwechslung gesorgt, denn die Schächte, die Sie in den Tiefen des Programms erkunden, enden immer in opulent entworfenen Katakomben oder riesigen Hallen, in denen Ornamente, Statuen oder Malereien die Wände zieren. Grafische Highlights von **Dark Messiah** sind aber die Küstenregion der Insel (den Falaise d'Aval, den berühmten Kalksteinfelsen der Normandie, nachempfunden) mit ihren an den Stein geschmiegten Holzhütten und eine gigantische Grotte mit trutzigen Ork-Behausungen, in die ganz sacht das Licht einfällt. Wenn da nicht zig blutrünstige Monster rumlungern würden, könnte man die wirklich wunderschöne Aussicht viel besser genießen. Und wer selbst das langweilig findet, sollte nach unten schauen, denn da gibt es nicht nur Boden zu sehen, sondern auch einen Heldenkörper.



Per **Telekinese** können Sie die Statue aufstellen und so ein Versteck öffnen.

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Ständig eine Frau im Kopf zu haben, mag im wahren Leben nerven, in Dark Messiah ist das jedoch ein Vergnügen – wie so ziemlich alles in Dark Messiah ein Vergnügen ist. Endlich mal wieder ein Spiel, in dem ich ähnlich wie in Deus Ex oder System Shock 2 mein Alter Ego so formen kann, wie es mir am Besten gefällt. Die Kollisionsabfrage bei den Nahkämpfen halte ich zwar für ein bisschen missglückt (ich habe oft das Gefühl, dass die Reichweiten nicht stimmen), aber ich zaubere ja eh lieber.

»It's a kind of magic«

Den **Elektrodrachen** besiegen Sie nur mit einem Falltür-Trick.

Toll: Wer die Augen offen hält, erspäht an vielen Ecken kleine Verstecke, in denen Extras warten. Wer wirklich alles finden will, sollte unbedingt »Diebstahl« und »Aufmerksamkeit« freischalten. Ersteres ermöglicht das Knacken von Truhen, Letzteres markiert Besonderheiten mit einem Leuchten, etwa eine Statue, die sich per Telekinese drehen oder auf einem Sockel platzieren lässt.

Stein auf Stein

Trinken Sie unbedingt mal einen Steinhaut-Trank: Wenn Sareth dann über Fels geht, knirscht das ganz wundervoll. Wenn ein Blitzdrache angreift, zittert das Gebälk, Steinbrocken purzeln. Heranpreschende Gegner hören Sie durch laute Schreie und Fußgetrappel, und wenn der weibliche Dämon in Sareths Kopf sich meldet, bekommt man dank der erotischen Stimme und den Anzüglichkeiten rote Ohren. Kurz: Der Sound in **Dark Messiah** ist exzellent gelungen. Zuweilen hätten wir uns aber etwas mehr Musikuntermalung gewünscht, die ist eher spartanisch ausgefallen. Dafür ist aber der Rest des Programms so voll mit tollen Ideen und großen Momenten, dass nicht nur Fans von Schwertkämpfen, Magie und Super-Orks in den Spinnentempel steigen sollten. PET

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2946

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ah, endlich! Endlich mal wieder ein wunderbares Fantasy-Spiel, das mich gleich dreifach glücklich macht. Ob Stadt, Außenlevels oder Katakomben: Es sieht schlicht prima aus. Dann die unfassbar großartigen Kämpfe, die ich simpel oder komplex gestalten kann, ganz wie es mir passt – oder wie es meine Ausrüstung und meine Fähigkeiten zulassen. Lösbar ist alles! Immer! Ich brauche nur einen wachen Geist und Improvisationstalent. Und zur Not lauf' ich eben getreu dem Motto »Mut zur Feigheit« einfach weg. Und dann wäre da noch die Geschichte, die sicherlich nicht die originellste ist, aber die wenigstens so erzählt wird, dass man sie nicht mehr aus dem Kopf kriegt. Keinen Moment lang habe ich mich gefragt, warum ich eigentlich durch Katakomben tobe. Das ist auch etwas, was nur wenige Spiele in letzter Zeit vernünftig hinbekommen haben.

»Dreifaches Glück!«

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC ACTIONSPIEL

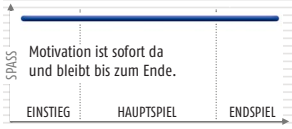
ENTWICKLER	Arkane Studios (Arx Fatalis, GS 08/02: 80 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	26.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

➤ AB-16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2948

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden



GENRE: ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER		PROFI
1 2	3 4	5 6	7	8 9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Missionsziele einblendbar

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern (normales und Schnellspeichern)

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs		FÜR STANDARD-PCs		FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4	5 6	7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	64/3500+ AMD
512 MByte RAM	1,0 GByte RAM	2,0 GByte RAM
7,0 GB Festplatte	7,0 GB Festplatte	7,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON: –

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: –

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

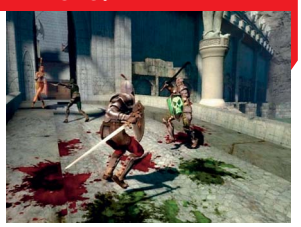
GRAFIK	⊕ sehr schöne Fantasy-Welt ⊕ detailreiche Charaktermodelle ⊕ Held mit Körper ⊕ tolle Effekte	9/10
SOUND	⊕ gute Sprecher ⊕ ordentlicher 5.1-Sound ⊕ Detaileffekte ⊖ Sprachsamples wiederholen sich ⊖ dünne Musikuntermalung	8/10
BALANCE	⊕ stets zu meistern ⊕ oft Fluchtmöglichkeiten ⊕ Unterstützung durch NPCs ⊕ auf zig Arten spielbar	9/10
ATMOSPHÄRE	⊕ herrlich schnörkelloses Fantasy-Ambiente ⊕ launige Frotzeleien und Zweideutigkeiten ⊕ dezente Liebesgeschichte	10/10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Steuerung ⊕ Kampfsystem sehr intuitiv ⊕ eingeblendete Schnellwahlleiste ⊕ freies Speichern	10/10
UMFANG	⊕ hoher Wiederspielwert durch Spezialisierungen… ⊕ … auf Magie, Nahkampf oder Schleichen ⊕ zwei Schwierigkeitsgrade	8/10
LEVELDESIGN	⊕ clevere Platzierung von Physikelementen ⊕ Möglichkeiten, Feinde zu umgehen ⊕ Boni in Verstecken	9/10
KI	⊕ nutzt Physikelemente ⊕ greift in Gruppen an ⊕ wechselt Waffen, wenn nötig ⊖ stoppt Verfolgung nach einer gewissen Zeit	8/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ freischaltbare Fähigkeiten ⊕ zig Spezial-Waffen mit Bonus-Werten ⊕ magische Schriftrollen ⊕ Kombinationsmöglichkeiten	10/10
HANDLUNG	⊕ typische, aber gut erzählte Geschichte um den Weltenretter ⊕ sympathische Charaktere ⊕ offene Fragen halten bei der Stange	9/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** (nur Singleplayer)

FAZIT: **GROSSARTIGES FANTASY-ACTIONSPEKTAKEL!**

WARUM KEINE MULTIPLAYER-WERTUNG?

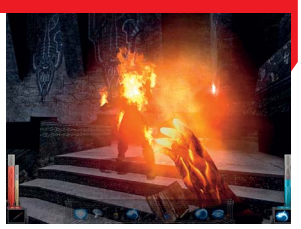
In unserer Testversion fehlte der Mehrspieler-Part, da der Entwickler Arkane Studios und Ubisoft noch an den Karten und an der Balance basteln. Und auf Basis des noch laufenden Beta-Tests zum Multiplayer-Modus wollten wir keine Wertung abgeben. Auch in der Preisleistungs-Einstufung ist er nicht enthalten. Wir liefern beide Informationen im kommenden Heft nach.



Keine Wertung zum **Mehrspieler-Modus**, weil noch nicht testfähig.

DIE DEUTSCHE VERSION

Für den deutschen Markt wurde Dark Messiah of Might & Magic im Vergleich zur internationalen Version im Gewaltgrad heruntergeschraubt. So werden Sie zwar noch immer Ihre Gegner in Brand setzen können, aber die anschließenden Sterbesequenzen sind deutlich weniger explizit. Die Einstufung »ab 18« bleibt aber trotz der Veränderungen gerechtfertigt.



In der **deutschen Version** brennen Gegner weniger lange.