



It's a kind of magic

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Rollenspiel? Rollende Köpfe! Dieses Action-Feuerwerk zeigt, dass innovative Waffen nicht zwangsläufig aus Ego-Shootern stammen müssen.

Die WM lässt niemanden unbeeindruckt: Sogar mit Orks kann man Fußball spielen. Allerdings nur mit ihren Schädeln. Klingt makaber, ist aber so – im Action-Rollenspiel **Dark Messiah of Might & Magic** geht's derbe zur Sache. Vorbei die Zeiten, in denen von Feuer und Schwert getroffene Monster nur theatralisch zu Boden sanken: Das Entwicklerstudio Arkane macht Nägel mit Köpfen – und Orks ohne.

Universal Soldier

Der Auserwählte zu sein, hat für den jungen Sareth Vor- und Nachteile. Vorteil: Er wurde von einem mächtigen Magier aufgezogen, der ihm das Kämpfen und das Zaubern beigebracht hat.

Nachteil: Das alles hat er nicht gelernt, um auf dem Jahrmarkt Mädels zu beeindrucken, sondern um den Dunklen Messias aufzuhalten – einen

Finsterling, der Sareths Heimatwelt Ashan unterjochen will. Dabei geht's dort ohnehin alles andere als friedlich zu: Die Orks, ehemalige Sklaven der Menschen, haben sich von ihren Unterdrückern losgesagt und kämpfen für ihre Freiheit, gleichzeitig lassen die untoten Necromancer marodierende Zombiehorden auf unbescholtene Bürger los. In dieser Welt überleben nur die Starken – und Sareth ist einer von ihnen.

Dank seiner hervorragenden Ausbildung kennt sich unser Held sowohl mit Waffen als auch mit Magie aus, dennoch wählen wir zunächst eine von drei Klassen: Zauberer, Krieger oder Dieb. So legen wir einen Schwerpunkt auf magische Formeln, Schwertkämpfe oder Schleicheinlagen. Darauf aufbauend entwickeln wir unseren Charakter im Laufe des Spiels über Erfahrungspunkte zu dem Kämpfer, der uns am Besten gefällt. Ein listiger Schurke, der auch mal Feuerbälle schleudert, ein messernder Magier oder

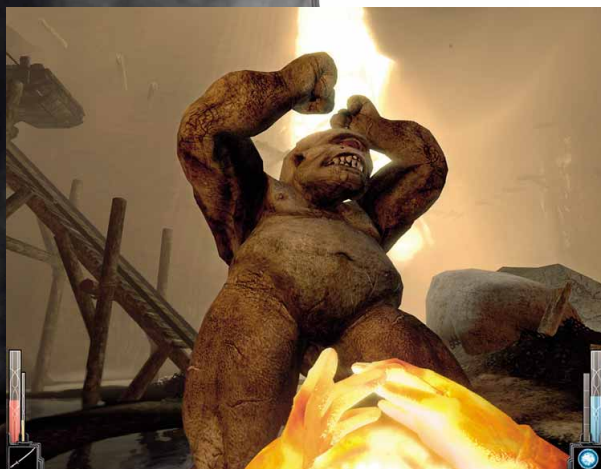


Tödliche Physik: Trümmer erschlagen unsere Gegner.

auch ein reinrassiger Raufbold. Wie etwa in **Deus Ex** oder **System Shock 2** steht es uns relativ frei, unseren Helden zu formen.

Haushaltsunfälle

Erfahrungspunkte, Kämpferklassen, Fantasy-Setting – das klingt zunächst nach einem klassischen Rollenspiel. Tatsächlich aber kommt **Dark Messiah** als knallhartes Actionsspektakel daher. Über 40 Waffen wird es geben: Dolche, Säbel, Bögen, und ein Zauberschwert darf natürlich auch nicht fehlen. Das Kampfsystem ist dabei



Schwerter tun dem Zyklopen kaum weh, aber Feuer macht ihn echt sauer.



Ghoule sind schwach, aber schnell – genau wie unsere Messer.



Unsere Gegner zeigen sich von High Dynamic Range Rendering und realistischem Schattenwurf leider ziemlich unbeeindruckt.

recht simpel: Kurze Klicks ergeben schnelle Angriffe, mit gedrückter linker Maustaste holen wir zu starken Hieben aus, mit rechts wird geblockt. Weil wir Sareth ausschließlich in der Ego-Perspektive steuern, gibt's keine komplizierten Combos wie etwa in **Jedi Academy**, trotzdem stecken in **Dark Messiah** äußerst spannende Schwertkampfduelle, die wir beim ausführlichen Anspielen selbst erlebt haben. Unsere Gegner verhalten sich sehr clever, parieren Angriffe oder schubsen uns gegen Hindernisse. Wie kein an-

deres Spiel baut **Dark Messiah** dabei Physik ein: Dank Source-Engine ist nahezu jedes Objekt im Spiel beweglich und zerstörbar. Im Kampf mit einem Ork hebt der uns plötzlich hoch und schleudert uns gegen einen hölzernen Stützbalken. Der Träger bricht, die darüber liegende Empore und ein Stapel Fässer stürzen auf uns herab. Wir rappeln uns auf, greifen eine Kiste und schmeißen sie dem heranstürmenden Ork in die hässliche Fratze. Die ist übrigens ähnlich detailliert animiert wie das hübsche Gesicht von Alyx in

Episode One, aber das rettet den Schurken nicht. Er taumelt, stolpert rücklings in eine Barrikade und wird von deren Speeren aufgespießt. Mit etwas taktischem Geschick können wir unsere Gegner so fast kampfflos ausschalten. Außerdem wirkt die Spielwelt durch die realistische Physik sehr glaubwürdig.

Arm dran: Bein ab

Egal, wie wir unsere Feinde niederstrecken, sonderlich zimperlich geht Sareth dabei nicht zu Werke. Da werden Goblinleiber durchbohrt, Zyklopenaugen

ausgestochen oder Orkköpfe abgeschlagen (die wir anschließend herumkicken können) – kompromisslose Action statt schöngestiger Fantasy. Durch die vielen ausgefallenen Zaubersprüche wird **Dark Messiah** sogar fast zum klassischen Ego-Shooter. Wir verschießen Kugelblitze, Eisstrahlen oder lenkbare Feuerbälle. Auch hier ist die Physik immer ein tragendes Spielelement. Frieren wir eine schmale Hängebrücke ein, rutscht der Gegner aus und stürzt in die Tiefe, per Telekinese heben wir Feinde in die Luft und schleudern sie in die nächste Feuerstelle. **Duke Nukem**-Freunde aufgepasst: Per Schrumpfzauber verwandeln Sie endlich wieder Bösewichte in böse Wichtel. Wer nicht selbst kämpfen will, beschwört sich eine zahme Riesenspinne oder verhext seine Gegner, so dass die sich gegenseitig niederknüppeln. Oder schleicht durch die Schatten am Feind vorbei und klettert per Seil und Pfeil und Bogen in Sicherheit. Sie sehen schon: In **Dark Messiah** kann jeder machen, was er will. **FAB**



Goblins sind Angsthassen und fliehen schnell.



Hinterhältig: Mit einem Fußtritt haben wir den Ork ins Feuer gestoßen.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

fabian@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2006

Entwickler: Arkane Studios / Ubisoft
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Hach, das ist ja mal ein Fantasy-Rollenspiel nach meinem Geschmack! Nein, ich bin wirklich kein Gewaltfetišist, aber so ein Schwert ist nun mal eine derbe Waffe – da finde ich es unpassend, wenn getroffene Gegner nur leicht ermattet danieder sinken. Die Physik setzt Dark Messiah ebenso glaubhaft um. Hier hängt der Kronleuchter nicht extra da, um Gegner zu zermatschen, sondern um Licht zu spenden. Aber wenn er mal runter krachen sollte – auch nicht schlimm. Zusammen mit dem recht offenen Leveldesign gibt es also unzählige Möglichkeiten, sich seinen Weg zu bahnen. Ich sehe mich Dark Messiah schon zweimal durchspielen: einmal als Erzmagier, einmal als Superkrieger. Und dazwischen noch ein paar Mal ganz anders.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD AB 16/18:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F122