



Ork in Eis: Der Schurke ist erst mal bewegungsunfähig, und Sie können furchtlos zuhauen.



Keine Fantasy ohne Untote. In der Krypta trifft der Held auf zahllose der verfallenen Gesellen.

Keine Runden. Aber Taktik!

# DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Eine uralte Fantasy-Serie, eine relativ neue Engine und ein atemberaubend frisches Spielkonzept vereinen sich im kommenden Sommer – vielleicht zum 3D-Actionspiel des Jahres 2006.

**E**inen Originalitätspreis wird die Story des Fantasy-Actionspiels **Dark Messiah of Might & Magic** sicherlich nicht gewinnen: Es geht selbstredend um eine zauberhafte Welt (Ashan ihr Name), eine finstere Bedrohung (Dark

Messiah), um Horden von Monstern (Orks, Goblins, Drachen etc.) und um den namenlosen Auserwählten (Sie), der das Märchenreich vor einem grausamen Schicksal bewahren muss.

Einen Preis in Sachen Spielmechanik stellen wir aber jetzt schon bereit – für den Fall, dass das Programm am Ende in Gänze so brilliant ist, wie wir es in Auszügen erleben durften. Einen Nachmittag lang ließen wir uns in Lyon beim Entwick-

ler Arkane (**Arx Fatalis**) den Titel zeigen. Die Franzosen wollen das Physikgerüst der dem Spiel zugrunde liegenden Source-Engine (**Half-Life 2**) an seine Grenzen treiben und Sie so zum Einsatz Ihrer mächtigsten Waffe anregen: Köpfcchen.

## Fünzig Wege, einen Ork zu töten

Wie erledigen Sie für gewöhnlich einen handelsüblichen Ork? Mit Pfeil und Bogen über siche-



So nah sollten Sie einem Ork nur kommen, wenn Schild und Schwert als Puffer dienen.



Schwertkampf gegen einen bösen Ritter: Hätte der Auserwählte einen Brandpfeil, könnte er die Petroleum-Lache hinter dem Gegner entzünden, um ihn ein bisschen zu braten. (1600x1200)

re Distanz? Oder hauen Sie ihn mit dem Schwert in handliche Einzelteile? Das können Sie in **Dark Messiah** natürlich auch. Und zwar besonders hübsch, wenn Sie vorher durch eifriges Kämpfen den Adrenalin-Balken Ihres Helden aufgefüllt haben. Dann schenkt Ihnen das Spiel eine tödliche Zeitlupen-Attacke. Adrenalin-sparender ist es, das Monster mit einem Tritt gegen ein stachelbewehrtes Metallgitter segeln zu lassen. Oder Sie locken es in die Nähe eines brüchig aussehenden Stützbalkens, bearbeiten den statt des Orks mit dem Schwert, springen zur Seite und schauen sich an, wie Fässer und Kisten auf den Widersacher purzeln. Noch eine Alternative: Dazu brauchen Sie eine Hängebrücke und etwas Magie. Zunächst locken Sie den Gegner auf die Brücke, lassen den Fiesewicht magisch erstarrten und zerschneiden dann die Trageseile mit dem Messer – freier Fall für Herrn Ork.

Wir waren baff erstaunt, welche Möglichkeiten eigentlich in der Source-Engine stecken. Das Beste daran: Zu keiner Zeit wirkte der Physik-Schnickschnack aufgesetzt, wie es bei **Half-Life 2** häufig der Fall war (man denke nur an die Waschmaschine auf dem Baugerüst...).

### Zauberdieb!

Magie gehört zu **Dark Messiah** wie die Brechstange zu Gordon Freeman. Da treffen Sie bei-

spielsweise Nekromanten, von denen Sie mit Zaubern attackiert werden. Gleichzeitig hetzen die Schurken Krieger auf Sie. Eine gemeine Situation, ist der Nekromant als solcher doch dafür bekannt, dass er dahingeraffte Verbündete ratzfatz wieder zum Leben erweckt. Sie könnten also für den Rest Ihres Spielerlebens Angreifer niederstrecken, der Totenbeschwörer lässt sie stets neu auferstehen. In solchen Situationen hilft Ih-

nen beispielsweise ein magischer Schild, den Sie um sich wirken. Der blockt die Angriffe des Leichen-Mehrfachverwerfers und wirft sie zurück. So gelangen Sie nah an ihn heran, um ihn auszuschalten.

Doch wie werden Sie zu jemandem, der sich einen Panzer erzaubert oder per Handschwung aus einem Monster eine Eisskulptur macht? Wir sagen es Ihnen: Wenn Sie nicht wollen, werden Sie so jemand



Dark Messiah verspricht Abwechslung: Mal besuchen Sie kuschelige Siedlungen, dann wieder unwirtliches Niemandsland.



Gruppenbild mit Dame: Petra Schmitz in Lyon bei Arkane im Kreise ihrer aktuellen Lieblingsentwickler.

überhaupt nicht! Denn Sie sind nicht nur der schnöde Auserwählte, sondern dürfen auch selber wählen – aus drei Karrieren und den dazugehörigen Fähigkeiten. Hauptberufungen sind: Krieger, Dieb und Magier. Während der Krieger etwa seine Angriffswerte und seine Konstitution im Laufe des Spiels steigert, verbessert der Dieb seine Fähigkeit, sich unbemerkt an Gegner ranzupirschen (inklusive des aus **Dark Project** und **Splinter Cell** bekannten Sichtbarkeitsanzeigers), um die dann etwa mit seinen zwei langen Dolchen zu köpfen. Wählen Sie den Magier, schalten Sie nach und nach immer mächtigere Zauber in einem Talentbaum frei. Die für den Heldenausbau wichtigen Punkte heimsen Sie durch das Erledigen von Aufträgen ein. Die Missionen unterscheiden dabei zwischen Haupt-



Dieses Drachenmonster wird Sie immer mal wieder im Spiel behelligen. Es wird zu Ihrem vertrauten Feind.

und Nebenaufgaben. Laut Arkane spielt sich **Dark Messiah** am besten, wenn Sie versuchen, eine Klasse zur Perfektion auszubauen und eine zweite zu etwa 50 Prozent zu meistern.

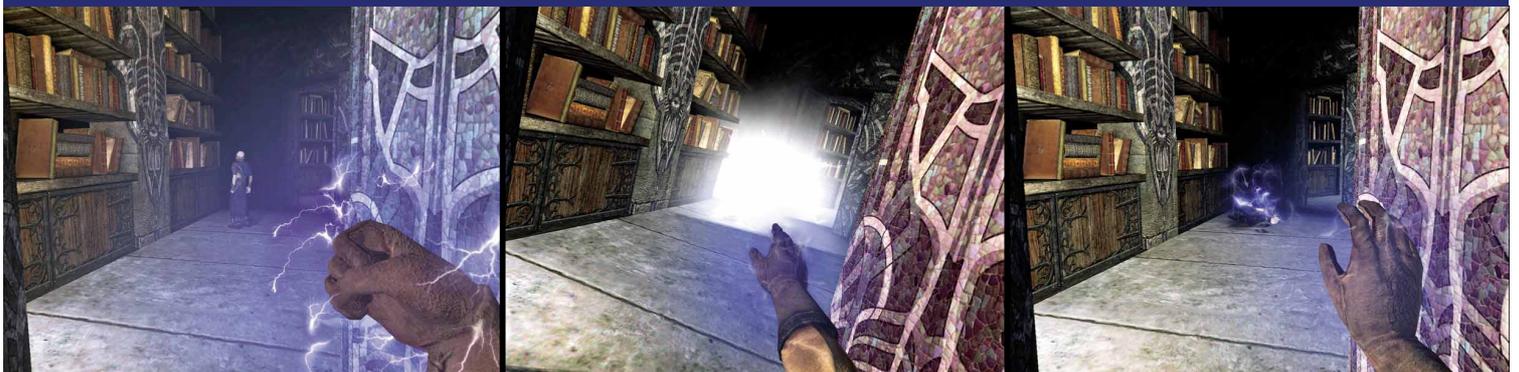
### Spielplatz der Spieltiefe

Zuweilen können Sie Konfrontationen einfach vermeiden, indem Sie sich die Umgebung genau anschauen und dann zu nutzen machen. Wir sahen folgende Situation und Lösungswege: Der Held und ein wichtiger Nichtspieler-Charakter stehen an der Ecke zu einem Dorfplatz, den es zu überqueren gilt. Der Gefährte weigert sich aber mitzukommen, hat sich doch auf dem Platz ein riesiger, schlecht gelaunter Zyklop breit

gemacht. Ein verdächtig unverdächtig aussehendes, leider aber abgeschlossenes Fachwerkhäuschen ganz in der Nähe lockt mit freiliegenden Dachbalken. Einen Seilpfeil und ein wenig Gekraxel später steht der Auserwählte im oberen Stockwerk des Hauses, begibt sich nach unten und öffnet dem feigen Kollegen die Tür, um ihn über versteckte Pfade am Monster vorbei zu lotsen. Die zweite Variante ist gar noch einfacher und basiert auf einem Dietrich, mit dem sich die Haustür von außen öffnen lässt. Hat der Held weder Seilpfeil noch Dietrich im Gepäck, wird es ein wenig kniffliger, aber nicht unspannender: Der Held steigt in den nahen Abwasserkanal,

unterquert den Dorfplatz und schnappt sich Holzfässer, die er dem Zyklopen in den Rücken wirft, um ihn abzulenken. Während die Fässer am Schädel des Giganten zerbersten, läuft der computergesteuerte Begleiter unbehelligt in eine sichere Ecke, um dort zu warten. Zu guter Letzt funktioniert natürlich auch das direkteste aller Mittel: rohe Gewalt. Anderes Beispiel: Kämpfe mit riesigen Spinnen lassen sich vermeiden, indem Sie die Viecher durch Futter ablenken. Ein gerade erlegter Goblin – in die richtige Ecke geschleudert – erspart Ihnen einen Kampf und beschert der Spinne ein feines Fresschen. Zuweilen darf sich der Held auch der Feindbilder seiner Feinde

### ZAUBER AUS DEM HINTERHALT



In einer Bibliothek verbrutzelt der Held mit dem auf Luftmagie basierenden Blitzzauber einen Schergen des Dunklen Messias. Überraschung ist wichtig, denn der Schurke zaubert zurück.



DES HELDEN NEUE KLEIDER

Der Auserwählte in Dark Messiah hat sogar einen Körper. Sie sehen Torso und Füße, wenn Sie nach unten schauen. Und Sie sehen die der Klasse entsprechende Kleidung. Von links nach rechts: Magier, Dieb und Krieger.



bedienen, um unbehelligt einer Gefahr zu enttrinnen. Auf einem Gefängnisschiff hockt er zwischen Orks, Goblins und Nekromanten. Die können sich alle nicht leiden. Mr. Namenlos öffnet die Zellen und entkommt im entstehenden Kampfgetümmel.

Schrumpfhirne? Nein!

Ob die KI im fertigen Spiel durchweg clever sein wird, können wir nicht sagen. Jedoch erlebten wir in den Stunden bei Arkane schon Erstaunliches: Per Magie schrumpft ein Goblin für

wenige Sekunden auf 20 Zentimeter und verliert dabei Schwert und Schild. Die bleiben nämlich so groß, wie sie sind. Der Goblin, sich seiner vertrackten Situation bewusst, ergreift kreischend die Flucht – bis zu dem Moment, da er wieder auf normale Größe herangewachsen ist. Er stutzt, bemerkt, dass etwas fehlt und läuft zu seiner auf dem Boden liegenden Ausrüstung. Die schnappt er sich und greift erneut an.

Besser noch: Auch die Gegner sollen gelegentlich die Physik nutzen. Orks zertrümmern ihrerseits Balken, um den Heroen unter Gerümpel zu begraben. Und Zyklopen schnappen sich gerne auch selber Fässer, um damit um sich zu werfen.

Des eignen Glückes Schmied

Wie es sich für ein ordentliches Fantasy-Spektakel gehört, gibt es in Dark Messiah allerlei magische Waffen. Flammenschwerter etwa teilen zusätzlichen Feuerschaden aus, und der »Dagger of Ashes« leuchtet

ENTWICKLER-CHECK

Arkane Studios mit Sitz in Lyon haben bisher nur ein Spiel veröffentlicht – und zwar Arx Fatalis. Das war 2002. Das Action-Rollenspiel stand in der Tradition der Ultima Underworld-Spiele. Besonderheit am Programm (neben der hohen Bug-Dichte): Um Zauber zu wirken, musste der Spieler ähnlich wie in Black & White Symbole auf den Bildschirm zeichnen.



Arx Fatalis spielte komplett unter der Erde.



Leanna scheint Ihre Verbündete zu sein. Spielt sie ein doppeltes Spiel?



Untoter voraus: Der Dolch (Dagger of Ashes) verrät es durch sein Schimmern.

blau, wenn Untote in der Nähe sind. Frodos Stich lässt grüßen. Jede Waffe hat eigene Statistikkwerte, und nicht immer ist die imposanteste Klinge auch die nützlichste. Das beste nichtmagische Schwert des Spiels zum Beispiel ist ein ganz schlichtes. Die Besonderheit daran: Sie müssen es selber schmieden. Drei Schmieden sollen Sie auf der Reise finden. Haben Sie dann Eisenbarren, Hammer und Schwertgriff im Inventar, kann es losgehen: Metall erhitzen, in Form gießen, abkühlen, rausholen, wieder erhitzen, mit dem Schmiedehammer bearbeiten und so weiter. Das kann eine Weile dauern. Deswegen soll es im Spiel eine Option bleiben. Wenn Sie auf die Klinge verzichten wollen, dürfen Sie das tun und sollen dadurch keinerlei Nachteile haben.

Eine Korrektur noch zum Thema »Originalität und Story«: Angeblich gibt es Schnittstellen zwischen Heroes of Might & Magic 5 und Dark Messiah. Dennoch sollen beide Spiele eigenständig bleiben.

PET

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Genre: 3D-Action	Entwickler: Arkane / Ubisoft
Termin: 2. Quartal 2006	Status: zu 50% fertig

Petra Schmitz: »Wie freue ich mich darauf, Dark Messiah zu spielen! Das Programm will nämlich meinen Fantasy-Fetisch mit diesen unglaublichen Physik-Spielereien befriedigen, die das große Half-Life 2 so nicht mal im Ansatz hinbekommen hat. Im Sommer 2006, so prophezeie ich, wird Dark Messiah Half-Life 2 mit den eigenen Mitteln zeigen, dass Physik nicht zwingend was mit Waschmaschinen auf Baugerüsten zu tun haben muss.«

MAGAZIN-TEIL: Might- & Magic-Historie

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK M114