



Mighty Fatal Half Magic

DARK MESSIAH

Die Macher von Arx Fatalis basteln aus einer bekannten Lizenz und der mächtigen Source-Engine ein viel versprechendes Fantasy-Actionspiel rund um den obligatorischen auserwählten Weltenretter.

Fragen Sie im Supermarkt nach M&M, gibt man Ihnen kleine, leckere Dickmacher aus Schokolade. Fragen Sie einen leicht angegrauten Spielefan nach M&M, bekommt er einen verklärten Blick, rennt in den Keller und nestelt ein olles Rollenspiel heraus. Die **Might & Magic**-Serie steht zwar heute nur noch für anspruchsvolle Rundenstrategie (**Heroes of Might & Magic**), begann aber 1986 auf dem Commodore 64 und Apple 2 als Pixel-Abenteuer. Zurück zu den Wurzeln gehen der französische Entwickler Arkane und Publisher Ubisoft mit **Dark Messiah of Might & Magic** nicht, dafür wird der Titel weniger Rollen- und mehr Actionspiel sein – trotz Helden-Entwicklung. Doch das, was die Macher von **Arx Fatalis** aus der alten Lizenz und der neuen Source-Engine

kitzeln, hat uns auf der Games Convention trotzdem sehr beeindruckt. Ob die Story dahinter (Auserwählter befreit die Welt vom Bösen) auch taugt, ist hingegen noch ein Geheimnis.

Troll auf Eis

Eine Steilküste. Gleißend spannt sich der Himmel über azurblaues Wasser, blasser Felsen, Stege, Hütten – und den widerlichen Troll. Sein Schwert blitzt gefährlich in der Sonne, als er den Helden erspäht und auf ihn losstürmt. Der nimmt dann auch gleich die Beine in die Hand, prescht um die nächste Ecke, dreht sich um, fuchtelte mit der Hand und zaubert einen kleinen Eisteppeich genau an die Kante des Stegs. Und da Trolle bekanntlich nicht die hellsten sind, kommt es, wie es kommen muss: Das Monster tappt in die Falle, schlittert geradeaus und

stürzt mit einem gellenden Schrei in die Tiefe.

Doch in **Dark Messiah** wird nicht nur gezaubert. Vor allem Klingen sollen zum Einsatz kommen, ob nun die eines Assassinen, der sich anschleicht und den Gegnern die Kehle durchschneidet, oder die eines Kriegers, der mit Äxten und Schwertern hantiert. Genau wie in **Arx Fatalis** müssen Sie sich nicht auf eine Kampfarm festlegen. Sie können Hybrid-Helden stricken, die über Distanz mit mächtigen Zaubern attackieren und im Nahkampf Metall sprechen lassen.

Einstürzende Holzbauten

Viele der gezeigten Szenen aus **Dark Messiah** erinnerten uns stark an den Erstling der Arkane Studios. Architektur der Gewölbe, Trolle, Goblins, Untote – alles wirkte angenehm vertraut. Doch während es in **Arx Fatalis** noch so manches klassische Rätsel zu knacken gab, will das **Might & Magic**-Spiel ohne auskommen. Kniffeleien, so Ubisoft, beschränken sich aufs Ausprobieren, was man alles mit



Diese Spinne bekommt gleich einen fetzigen Blitzzauber auf den haarigen Körper gebrannt.

der Physik der Source-Engine anstellen kann: Gehen Sie frontal auf die Widersacher zu, oder lassen Sie durch einen geschickten Hieb die Dachbalken eines Hauses zusammenstürzen, um die Angreifer darunter zu begraben? Versuchen Sie, einen riesigen Drachen mit Magie zu besiegen, oder locken Sie ihn unter ein Stachelgatter, das im rechten Moment auf das Untier herunter kracht? Man versicherte uns, dass selbst die Entwickler stets neue Möglichkeiten entdecken, die Umgebung einzusetzen. Das mag nur eine Werbephrase sein, verheißungsvoll klingt es allemal. **PET**



Goblins prügeln mit Knüppeln und zählen zu den leichten Gegnern.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Genre: Actionspiel
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: Arkane / Ubisoft
Status: zu 40% fertig

Petra Schmitz: »Arx Fatalis habe ich sehr gemocht – trotz der zahllosen Bugs. Dark Messiah erinnert einen sofort an das Rollenspiel-Kleinod, auch wenn ich in Arkanes neuem Programm nicht wirklich eine Rolle spiele, sondern den Actionhelden. Eine gute Story hätte ich jedoch schon ganz gerne. Ich bin gespannt, was sich die Franzosen für Might & Magic einfallen lassen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H153**