

Gute Helden, böse Helden

Might&Magic 7

Der siebte Streich der traditionsreichen Rollenspiel-Serie bietet neben 3D-Support auch die Wahl zwischen Gut und Böse.

Der Alptraum jedes frisch-gebackenen Eigenheimbesitzers: Kaum stehen Sie mit dem Umzugswagen vor der neuen Heimat, da zertrampeln kämpfende Menschen- und Elfen-Rowdies den Rasen. Denn dummerweise liegt Ihre neue Burg in den heiß umfochtenen Ländereien von Harmondale. Und nach ein paar klärenden Schwerthieben fangen die Probleme mit der neuen Nachbarschaft erst richtig an.

Partei ergreifen

Für diese Ausgangssituation beim Rollenspiel **Might&Magic 7** hat Projektleiter Keith Francart einen schönen Vergleich: »Das ist wie in einem alten Westernfilm: Du reitest nichts Böses ahnend in die Stadt hinein, da bekommt der Sheriff eine Kugel ab – und plötzlich darfst du selbst für Ordnung sorgen.«

Das Menschen-Elf-Geplänkel ist nur ein kleiner Vorgesmack auf eine komplexe

Verschwörungssstory. Je nachdem, welcher Seite Sie in dem Konflikt beistehen oder ob Sie neutral bleiben, verändern sich Story und Missionen. »An einem Punkt im Spiel muß man sich zwischen dem Pfad des Lichts und dem der Dunkelheit entscheiden. Von da an gibt es kein Zurück mehr«, erläutert Keith bei der Präsentation des Programms. Die Auswirkungen sind drastisch: Abhängig von der gewählten Gesinnung können Sie andere Zaubersprüche lernen und werden in parteiischen Städten mehr oder weniger freundlich empfangen. »Gute« Helden sind charmanter und bequatschen andere Charaktere leichter; »böse« Helden können dafür Untote kontrollieren.

Das Spielweltdesign soll straffer ausfallen als beim etwas Routineprügel-verliebten sechsten Teil; die Netto-Stundenzahl für einmaliges Absolvieren geht deshalb eher



Dank 3D-Karten wird die Spielwelt bunter und **weniger pixelig** als im Vorgänger.

zurück. Dafür ist aber der Reiz groß, **Might&Magic 7** auf allen drei Gesinnungswegen durchzuspielen.

3D ohne Pixel-Schock

Für Ihre Viererbande stehen neuerdings auch Mönch, Dieb und Ranger zur Wahl. Das stattliche Angebot an Zaubersprüchen und Talenten wurde überarbeitet und auf 99 aufgestockt. Endlich werden 3D-Beschleunigerkarten unterstützt: Die Monsterscharen bestehen zwar immer noch aus vorberechneten Sprites, sind aber hü-

bscher skaliert und animiert. Gekämpft wird wahlweise in Echtzeithektik oder mit gemüthlicher Rundenplanung, bei der sich die Party jetzt auch manövrieren läßt. Über 100 Missionen sorgen für kleine Erfolgserlebnisse im großen Handlungsrahmen.

3DO plant neben weiteren Folgen der Kern-Rollenspielreihe auch einen neuen Ableger namens **Crusaders of Might and Magic**. Darin sollen Actionelemente und eine modifizierte Version der **Requiem**-3D-Engine zu leicht verdaulichen Fantasy-Exkursionen einladen. **HL**

Volltreffer – ein Untoter weniger im Dungeon. Rechts oben ist die Automap eingeblendet.



Might&Magic 7

Genre: Rollenspiel

Termin: 2. Quartal '99

Hersteller: 3DO Studios

Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Die Spielwelt wirkt griffiger, der Handlungsplot raffinierter, und die Monster waren im Schönheitssalon. Trotz deutlicher Ähnlichkeiten zum Vorgänger machen mich einige der Ideen neugierig.«