

Spiel gedroppt

MYTHOS

Top-Spiele kosten 50 Euro – das ist die Wahrheit. Es gibt auch welche, die sind kostenlos – das ist Mythos.

Um von **Mythos** zu erzählen, müssen wir bei **Hellgate: London** beginnen. Das Action-Rollenspiel von Flagship, das Ende des Jahres erscheinen soll, bekommt nämlich einen aufwändigen Online-Part für Tausende von Spielern gleichzeitig. Solche Mehrspielertechnologie ist anspruchsvoll, denn sie muss auch unter hoher Last zuverlässig arbeiten. Um die Stabilität unter Praxisbedingungen zu prüfen, baut das Flagship-Zweitstudio in Seattle ein schnell erstelltes Spiel rund um den Netzwerkcode. Und wie bekommt man Tausende von Spielern dazu, in dieses Spiel einzusteigen? Man veröffentlicht es kostenlos. **Mythos** ist dieser Testballon, der inzwischen vom Kleinspiel zum eigenständigen Projekt aufgestiegen ist und demnächst losfliegen soll.

Darf ich Ihre Karte haben?

Mythos wird ein reinrassiger **Diablo**-Ableger – kein Wunder bei



Der Stil von Mythos ist **bunt**, die Grafik vergleichsweise einfach – aber die Gesamtatmosphäre wirkt stimmig.

der Verwandtschaft zu **Hellgate: London (Diablo-Ableger)** und **Fate (Diablo-Ableger)**, einem populären Indie-Spielchen von Travis Baldree, der nun Chefdesigner für **Mythos** ist. Eigenständig wird das Programm vor allem bei der Online-Komponente. In den Dörfern treffen sich die Spieler zum Tauschen und Anbaldeln, dann geht's gemeinsam in die Spielregionen, die allesamt Instanzen sind. Alle Dungeons und Ausrüstungsgegenstände sind zufallsgeneriert. Hübsch klingt das Kartensystem: Teile der Welt sind erst zugänglich, wenn Sie Landkar-

ten dafür gefunden haben. Seltene Karten dürften begehrte Tauschobjekte für Auktionen werden. Gespielt wird hauptsächlich kooperativ in der Gruppe, aber auch (freiwillige) Spielerduelle (PvP) oder Arena-Instanzen sind angedacht.

Das wächst noch

Mythos basiert auf der **Hellgate**-Engine, was man ihm nicht ansieht. Um die Entwicklungszeit gering und die Laufleistung hoch zu halten, sind alle Modelle stark vereinfacht; zudem soll die bunte Comicgrafik breitere Zielgruppen ansprechen und auch verrücktere Spielideen erlauben. Vor allem aber plant Flagship Seattle, ständig neue, schnell erstellte Zusatzinhalte nachzureichen, falls **Mythos** ein Erfolg wird; das Spiel soll also stetig wachsen. Zum Start der Betaphase wird es erstmal nur zwei Rassen (Gremlin, Elf) und

zwei Heldenklassen (Pyromancer, Bloodletter) geben, weitere sind bereits fest geplant und sollen im Laufe der Zeit folgen. Derzeit läuft die Anmeldung



Die **Elfen** sind eine der zwei derzeit existierenden Charakterklassen, weitere sollen später folgen.

zum öffentlichen Alpha-Test www.gamestar.de [QUICKLINK: 3791](#), der bald starten soll. Der offizielle Erscheinungstermin für **Mythos**, sagt das Team, sei »sehr ambitioniert« – wir tippen auf Spätsommer. **CS**



In den Dungeons kloppen Sie sich in reinstem **Diablo**-Stil mit Gegnermassen.

MYTHOS

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Flagship Seattle
Status: zu 70% fertig

Christian Schmidt: »Respekt, Flagship – euer Multiplayer-Testspiel zu einem vollwertigen Projekt zu machen, spricht für Geschäftssinn. Denn die kostenlose Verbreitung von **Mythos** ist nicht nur eine schöne Geste an die Spieler, sondern vor allem gute Werbung für **Hellgate**. Und natürlich werden Bezahlinhalte für **Mythos** bald nachgereicht werden. Trotzdem, ich freu mich drauf! Der hübsch-bunte Stil gefällt mir, und ich will gern mit Freunden auf Dungeon-Plünder gehen, ohne dass sich jeder ein teures Spiel kaufen muss.«



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK: 3792](#)
Alpha-
Anmeldung:
[QUICKLINK: 3791](#)