



Hokus Pokus

# DAWN OF MAGIC

Schon mal einen Riesenkolibri umgehauen? Vergiftete Blitze gezaubert? Oder gar eine fette Oma gespielt? Nein? Dann lesen Sie mal weiter.

**D**uell im Morgengrauen. Auf der einen Seite: Ein strahlender Krieger in glänzender Rüstung mit mächtigem

Breitschwert. Auf der anderen: Ein Erzmagier, ausgestattet mit dem Wissen der Jahrhunderte und der Macht, Erdbeben, Unto-

ten-Armeen und Unwetter zu beschwören. Und jetzt wetten wir: Wer wird gewinnen? Der Krieger? Unsinn! Bevor der sich

rühren kann, hat ihm der Magier die Rüstung weggerostet, zwei Dutzend Untote auf den Hals gehetzt und ihn mit ein paar Blitzschlägen geröstet. Als Finale lässt er ihn in einer Felspalte verschwinden. So, Ende des Duells. Gedauert hat es keine Minute. Klarer Fall: Im echten Leben wäre ein Magier jedem stumpf dreinhauenden Tölpel von Kämpfer haushoch überlegen. Nur in Rollenspielen nicht. Die wollen uns weißmachen, dass ein Blitz tatsächlich weniger Schaden anrichtet als ein Hieb mit einer Holzkeule. Alle Magiefans, die sich ob dieser ungerechten Darstellungen schon immer geärgert haben, dürften auf ein Action-Rollenspiel wie **Dawn of Magic** schon lange gewartet haben.

## Zauber<sup>2</sup>

**Dawn of Magic** von Deep Silver ist im Wesentlichen ein Action-Rollenspiel im Stil von **Diablo** oder **Sacred**. Mit der großen Ausnahme, dass Sie ausschließlich Magier spielen dürfen. Wie, keine Barbaren, Paladine oder



**Skurille Monsteransammlung:** ein Riesenkolibri, ein Widderhorn-Ungeheuer und ein... Rotfuchs.



**Dawn of Magic** geizt nicht mit spektakulären Zaubereffekten, übertreibt es damit manchmal aber auch. Dann sehen Sie vor lauter Feuerwerk nichts mehr vom Spielgeschehen.

Ritter? Nein. Ist das nicht öde und wenig abwechslungsreich? Nein. Dafür sorgt das umfangreiche Magiesystem von **Dawn of Magic**. Das umfasst zwölf unterschiedliche Magieschulen, die von einfacher Elementar- über Beschwörungs- und Blut- bis hin zu Licht- und Segensmagie reichen. Alleine mit dem Auspro-

bieren und Ausbauen aller Zaubersprüche wären Sie schon eine ganze Weile beschäftigt. Aber das Spiel setzt noch einen drauf: Sie können die Zaubersprüche auch untereinander kombinieren, also völlig neue Zauber erschaffen. Ist Ihnen zum Beispiel Ihr Feuerball zu lasch, dürfen Sie ihn zusätzlich mit einem Lähmungsfuch-

legen. Fortan verbrutzeln Sie Ihre Gegner nicht nur, sondern verlangsamen diese auch noch. Ebenso können Sie zusätzlich zur Giftwolke noch Blitze vom Himmel regnen lassen oder den Eisball mit einem Vampirblutzauber versehen. Nur bei übermächtigen Kombinationen schiebt Ihnen **Dawn of Magic** einen Riegel vor. Denn zum

Verknüpfen zweier Sprüche müssen Sie einen Primär- und einen Sekundär-Rang belegen. Aber nicht alle Zauber lassen sich auf den ersten und nicht alle auf den zweiten Rang legen. Das schränkt die Kombinationsvielfalt ein wenig ein, trotzdem bleibt Ihnen noch genügend Spielraum zum wilden Experimentieren.



**Grenzgänger**: links das normale Level, rechts die Ödnis des Levelendes.



Mullog, der **Endgegner** des ersten Aktes, verwandelt sich in ein Ungetüm.

LESER-TEST: DAWN OF MAGIC

Drei Leser haben bei uns in der Redaktion Dawn of Magic angespielt. Hier ihre Meinungen.

**Innovativ einfaches Magiesystem mit Tiefgang**  
**Das finde ich gut:** Dawn of Magic schillert in aktueller Grafik und hat frische Ideen. Das Magiesystem ist trotz zwölf Magieschulen einfach zu bedienen. Gleichzeitig aktivierte Primär- und Sekundärzauber bergen komplexe Möglichkeiten. Zur Ausrüstung kommen spezielle Fähigkeiten, Tätowierungen, kombinierbare Runen und Körpermutationen.



Philipp Hörner, 28

**Das finde ich weniger gut:** Im Spiel mit bis zu 16 Personen fehlt der kooperative Modus. Der muss demnächst noch mit einem Patch folgen.

**Ohne Koop für die Tonne**

**Das finde ich gut:** Die nette Grafik und die Möglichkeit, zwei Magiesprüche miteinander zu verknüpfen, haben mich positiv überrascht.

**Das finde ich weniger gut:** Dawn of Magic ist ein 08/15-Action-Rollenpiel, in dem ich lediglich Quest-Aufgaben abarbeite. Außerdem fehlen klassische Haudrauf-Klassen. Am meisten stört mich der fehlende Koop-Modus: »Capture the flag« und andere unsinnige Varianten sind vorhanden, ein sinnvolles Miteinander-Schnetzeln ist aber nicht möglich.



Ralf Steimer, 28, Student

**Effektvolles Monster-Totgezaubere**

**Das finde ich gut:** Dawn of Magic enthält das simple und süchtig machende Spielprinzip, das bereits aus Diablo bekannt ist. Die Grafik kann sich zudem durchaus sehen lassen. Das Prinzip, zwei Skills zu einem Angriffszauber zu kombinieren, lädt zum Experimentieren ein.



Daniel Germann, 19, Abiturient

**Das finde ich weniger gut:** Levelbegrenzungen sind nur auf der Karte zu erkennen und lassen einen schnell in tödliche Fallen tappen. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad schon im Anfangsbereich recht hoch angesetzt.

94 Jahre und schon Abi

Wer ein gescheiter Magier sein will, der muss auch eine vernünftige Ausbildung hinter sich haben. So beginnen Sie das Abenteuer als Absolvent einer hochangesehenen Zauberakademie, in der Sie als Schüler auf Wunsch auch ein rund halbstündiges Tutorial absolvieren können. Die eigentliche Geschichte fängt mit Ihrer Abschlussprüfung in der Akademie an. Dazu suchen Sie sich als Charakter einen von vier Meisterschülern aus. Die entsprechen nicht unbedingt unserem Bild beflissener Studenten: Eine dicke Großmutter (Marke: böse Schwiegermutter), ein senil aussehender Tattergreis oder eine weibliche Zigeunerschönheit stehen zur Auswahl. Ledig-

lich Kandidat 4, ein Harry-Potter-Verschnitt, erinnert tatsächlich an einen Magieschüler. Dieser leicht schräge Stil bei den Charakteren setzt sich bei den Gegnern nahtlos fort. Sie bekämpfen knallbunte Riesenkolibris, -papageien und -kaninchen, betreten eine »Liebessklaven-Höhle« mit lauter (halb-)nackten Frauen und Jünglingen, und der Endgegner tritt in der Hülle eines Säuglings auf. Der Oberfeind ist nämlich ein unsterblicher Bösewicht, den ein Volk gottgleicher Wesen als Sterblichen auf die Erde verbannt hat. Kein Wunder, dass dieser nun stinksauer die ganze Welt vernichten möchte.

Modo morden

Um den Bösewicht aufzuhalten, der auf den eher ungefähr-

lich klingenden Namen Modo hört, ziehen Sie aus, um sich durch wahre Horden von Monstern zu schnetzeln – pardon, zu zaubern. Das erledigen Sie mit genretypischer Maussteuerung; mit der linken Maustaste greifen Sie im Nahkampf an (brauchen Sie in diesem Spiel selten), mit der rechten lösen Sie Ihre Zauber aus (Sinn des Spiels). So kämpfen Sie sich durch mehrere abgegrenzte Levels, die in fünf Akte unterteilt sind. Zwischen den Karten rei-

sen Sie mit Teleport-Portalen hin und her. Der Eindruck einer zusammenhängenden Spielwelt entsteht so nicht, zumal sich die Entwickler keine Mühe gegeben haben, die Levelbegrenzungen attraktiv zu gestalten. Wer den Rand einer Karte erreicht, blickt auf eine öde Texturwüste. Im schlimmsten Falle laufen Sie in die Ecke der Karte, während Sie ein Dutzend Monster verfolgt – eine tödliche Falle. Ebenfalls schlecht gelungen ist die Inventarverwaltung, die



Aus der Vogelperspektive wirken die Kämpfe weniger spektakulär, dafür übersichtlicher.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- ▶ Mit Geforce-8-Karten kommt es im Hauptmenü oft zu Bildfehlern, das Spiel selbst läuft aber tadellos und ohne Bildstörung.
- ▶ Eine niedrigere Auflösung bringt bis zu 50 Prozent mehr Leistung – die erste Wahl bei Rucklern.
- ▶ Zwar tragen die Schatten viel zur

Atmosphäre bei, dafür kosten Sie aber auch extrem viel Leistung, vor allem bei Feindmessen.

CHECKLISTE

- 1,4 GB Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT DAWN OF MAGIC AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT					
		Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
		Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX
Prozessor	2									
Speicher in MB	3									

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 Schatten deaktiviert, ansonsten alles auf Hoch	läuft so flüssig: 1280x1024 alles Hoch	läuft so flüssig: 1600x1200 alles Hoch 4xAA, 8xAF
		ruckelt stark			



Inventar- und Handelsmenü sind unübersichtlich.



Wir schützen uns mit einem gewaltigen Steinschild.

nur zehn von 500 möglichen Gegenständen auf einmal anzeigt. Dazu kommen das nahezu nutzlose, weil uninformativ Questbuch und der fehlende Koop-Modus im Multiplayerteil. Außerdem hat Deep Silver die gute englische Sprachgabe im Gegensatz zu den geschriebenen Texten nicht lokalisiert.

### Tödliche Strahlendosis

Objektsammler freut die Menge von Gegenständen, die die Gegner hinterlassen. Hinzu kommt ein umfangreiches Aufrüstsystem, in dem Sie Ihre Ausrüstung mit Runen und Rohstoffen aufwerten. Ihren Körper dürfen Sie zudem mit Tätowierungen versehen, die Boni auf die Magie zweige verteilen. Außerdem verändert sich Ihr Charakter je nach Magievorliebe auch äußerlich. Der Schwierigkeitsgrad ist gerade zu Beginn recht hoch und nicht frei wählbar. Zwei weitere Schwierigkeitsgrade können Sie freischalten, in dem Sie das Spiel jeweils nochmal durchspielen. Das ist auch insofern hart, da die Solokampagne bis zu 50 Stunden pro Durchlauf in Anspruch nehmen kann. Die Grafik gefällt vor allem durch dichte Vegetation und die spektakulären Zaubereffekte. Leider übertreibt es **Dawn of Magic** mit der Glitzerei ein wenig: Gelegentlich sehen Sie vor lauter Strahlen, Leuchten und Brennen nicht mehr, was passiert. Dann werden Ihre eigenen Sprüche zur guten Deckung für Monster, um Sie totzukloppen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3753



Bösewicht **Modo** thront auf einem monströsen Reitungeheuer.

### PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

In Sachen Magiekampfsystem und effektvoller Zauberdarstellung macht niemand **Dawn of Magic** was vor. Was für ein Spaß, neue Zauberkombinationen zu erschaffen und gleich am (noch) lebenden Objekt auszuprobieren! Was wirkt besser: der Lähmung verursachende Feuerball oder der giftige Blitz? Da kann ich stundenlang herumprobieren. Wer auf dicke Rüstungen und Schwertkampfgemetzel verzichten kann und ohnehin in Rollenspielen am liebsten den Magier nimmt, für den ist **Dawn of Magic** eine gute Wahl. Alle anderen werden sich am hohen Schwierigkeitsgrad, den vielen kleinen Bedienmacken und dem sehr gewöhnungsbedürftigen Spiel- und Monsterdesign stören.

»Mal Zauber, mal Lehrling«



### MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Außergewöhnlich, skurril, riesig, fantasievoll, lebendig. So beschreibe ich **Dawn of Magic**. Und verzeihe großmütig umständliche Bedienung, lieblose Levelgrenzen und beschränkte Charakterauswahl – weil mir das Spiel trotzdem Spaß macht! Spieler mit einer Vorliebe für gradlinige, aufgeräumte Softwareunterhaltung mit sanft ansteigender Lernkurve werden wohl eher sagen: chaotisch, verwirrend, an der Grenze der Zumutbarkeit – und spielen **Titan Quest**. Mein Tipp: Demo spielen (auf DVD) und Spielertyp testen.



»Sind Sie DoM oder TQ?«

### DAWN OF MAGIC ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Sky Fallen (Erstlingswerk)  
 PUBLISHER Deep Silver  
 SPRACHE Deutsch (Texte), Englisch (Ton)  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handb., Art-Booklet

TERMIN (D) 20.4.2007  
 CA. PREIS 40 Euro  
 USK ab 16 Jahren



#### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf | Dialoge/Rätsel

CHARAKTER simpel | komplex

FREIHEIT linear | offene Welt

KÄMPFE Action | Taktik

HANDLUNG einfach | komplex

SPASS: Zieht sich ein wenig, sobald die Magie ausgebaut ist.

EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL

#### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung <input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG leicht   schwierig			
SPIELMECHANIK einfach   komplex			
SPIELTEMPO langsam   schnell			
HILFEN Tutorial			
SPEICHERSYSTEM Spiel speichert Charakterfortschritte automatisch			

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
<b>MINIMUM</b> 1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festplatte	<b>STANDARD</b> 2,4 GHz Intel XP 2500+ AMD 1,0 GB RAM 1,5 GB Festplatte	<b>OPTIMUM</b> 3,0 GHz Intel XP 3100+ AMD 1,5 GB RAM 1,5 GB Festplatte	
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE 4:3   5:4   16:9   16:10			
TON Stereo   4.0   5.1   6.1   7.1			
KOPIERSCHUTZ k. Angabe			

#### MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Free for all (2-16), Team-Deathmatch (2-16), Capture the Flag (2-16), Survival (2-16)  
 SPIELTYPEN Netzwerk SERVERSUCHE Intern  
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
 FAZIT Gute Auswahl an PvP-Modi, aber kein Koop. Kein Charakter-Import möglich.

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Magieeffekte + dichte und natürliche Vegetation - triste und abrupte Levelenden - teils Effekte-Overkill	7/10
SOUND	+ schöne Zauber- und Kampfeffekte + teils sehr gute Sprecher... - ...aber nicht lokalisiert - Musik unspektakulär	7/10
BALANCE	+ Tod nur minimal bestraft + drei Schwierigkeitsgrade... - ...nicht von Anfang an verfügbar - nix für Einsteiger	6/10
ATMOSPHÄRE	+ schräge Atmosphäre durch ungewöhnliche Charaktere und ideenreiches Monsterdesign - sehr stark Geschmackssache	7/10
BEDIENUNG	+ unkomplizierte Maus- und Tastatursteuerung inkl. Tastenkürzel - Inventar mangelhaft - Questbuch uninformativ	6/10
UMFANG	+ fünf lange Akte mit je ca. 10 Stunden Spieldauer + hoher Wiederspielwert durch stets neue Magiekombinationen	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ erfolgreiche wie auch gescheiterte Quests oft wiederholbar + Quest-Abwechslung + Haupthandlung verschenkt Potenzial	8/10
CHARAKTERSYSTEM	+ zwölf kombinierbare Magieschulen + Zusatzfähigkeiten wie Tätowierungen und Verwandlung - nix für Nahkampffreunde	9/10
KAMPFSYSTEM	+ Magiekombination ermöglichen mehrere Taktiken + teils gute (Boss-)Gegner-KI - manchmal unübersichtliche Kämpfe	8/10
ITEMS	+ zahllose Gegenstände + umfangreiches Aufrüst- und Verbesserungssystem - viele Objekte aber auch überflüssig	9/10

#### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: FÜR HARTGESOTTENE MAGIEFREUNDE EINE GUTE WAHL.



► AB 16/18-DVD: Video-Special  
 ► AB 18-DVD: Demo

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
 QUICKLINK 3619

16  
 USK: ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT  
 läuft