

Knick in der Optik

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Ein Spiel wie eine schlimme Prophezeiung: Der Welt droht der Untergang, aber niemand sieht es, weil alle Helden wie unter Zwang in die falsche Richtung schauen.

Fantasy-Welten werden nur zu einem Zweck ausgedacht: um von den Mächten des Bösen bedroht und am Ende doch gerettet zu werden. So soll es auch im Action-Rollenspiel **Mage Knight: Apocalypse** passieren. Das ist gar nicht so einfach, wenn Ihnen die Kamera lieber mal wieder einen Busch statt der Gegner zeigt.

Üben, üben, üben!

Fünf Helden (Ritter, Amazone, Vampirin, Zwerg und Echse) stehen zur Auswahl. Der Minidra-

che Sarus etwa hat sich auf Magie spezialisiert und beschwört die Mächte der Erde, des Feuers oder des Wassers. In welcher Disziplin Ihr Charakter Meister wird, hängt davon ab, wie intensiv Sie die jeweiligen Fähigkeiten nutzen. Lassen Sie Sarus ständig mit Flammen hantieren, entwickeln sich die Feuer-Fertigkeiten automatisch weiter.

Hübsch: Im Laufe der Geschichte stehen Ihnen die jeweiligen vier anderen Charaktere bei. Bevor Sie etwa gemeinsam mit dem Zwerg Janos eine Mission angehen, dürfen Sie auswählen, ob der Winzling mit Granaten wirft, mit Kanonen schießt oder die Axt schwingt.

Die Feinde sind wo?

Mage Knight: Apocalypse wäre ein nettes kleines Action-Rollenspiel, könnte man die Kamera frei schwenken. Jedoch dürfen Sie lediglich ans Geschehen ran oder davon wegzoomen, das Programm stellt den Blickwinkel selbst ein – und das enorm schlecht. Sie sehen oft nicht, wohin Sie laufen, ob dort Feinde warten und wie viele es sind. Dafür zeigt man Ihnen

dann einen Baum oder auch eine große Kiste, vor die Ihr Held gerannt ist, während sich von hinten Feindesscharen nähern.

Grafisch ist **Mage Knight** kein Hit, aber in sich stimmig. Schade jedoch, dass alle Levels Schläuche sind. Relativ freies Erkunden, wie Sie es aus Action-Rollenspielen à la **Diablo 2** gewohnt sind, entfällt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2876



Die Amazone schwertelt gegen Standard-Orks.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Mage Knight: Apocalypse ist wirklich zu ärgerlich. Denn das Spiel würde mir tatsächlich einiges an Spaß bereiten, so austauschbar auch die Geschichte und so eingeschränkt die Entwicklung des Helden sein mag. Aber da ist diese verfluchte Kamera, die mich nicht sehen lässt, was mich 20 Meter weiter erwartet. Oder die mich nicht sehen lässt, wohin ich meinen Helden fliehen lasse. Stattdessen schaue ich mir Kisten und Gestrüpp an, während fünf Orks anstürmen und meinen Zauberer niederknüppeln.



»Zum Wegschauen traurig«



Der Minidra- che brät Gegner, während sein Begleiter Kanonen einsetzt.

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER IS Games
PUBLISHER Namco / Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 72 S. Handbuch

TERMIN (D) 27.4.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAFIKKARTEN			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600			
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			Geforce 6600 GT			
512 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			Radeon X600 / X700			
6,0 GB Festplatte			6,0 GB Festplatte			6,0 GB Festplatte			Radeon 9700 / 9800			
									Geforce 6800 GT			
									Radeon X800 XL			
									Geforce 7600 GT			
									Radeon X850 XT			
									Radeon X1900 XT			
									Geforce 7900 GTX			

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2–5)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Ja
FAZIT Die störrische Kamera sorgt im Multiplayer-Modus für Koordinationsprobleme.

SERVERSUCHE Intern, Gamespy
MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Charakter- und Monstermodelle + Detailarmut in den Schlauchlevels + Interface extrem hässlich	6/10
SOUND	+ gute Sprecher + nette, unaufdringliche Musik + magere Soundeffekte	7/10
BALANCE	+ Begleiter wirklich nützlich + anspruchsvoller Einstieg + Zauberklassen sterben so schnell	5/10
ATMOSPHÄRE	+ gefällige Fantasy-Welt + steter Wechsel von Natur- und Technik-Landschaften + panoramenartiger Weitblick	7/10
BEDIENUNG	+ Hauptfähigkeiten liegen auf den Maustasten + Auslösen anderer Fähigkeiten + Kamera + Inventarverwaltung	3/10
UMFANG	+ fünf Klassen mit jeweils drei Talentbäumen + keine neuen Entdeckungen bei erneutem Durchspielen	7/10
QUESTS / HANDLUNG	+ nett präsentierte Fantasy + schöne Zwischensequenzen mit anschließenden Großkämpfen + keine Nebenquests	7/10
CHARAKTERE	+ Fertigkeiten entwickeln sich selbstständig + kaum Möglichkeit zu experimentieren	5/10
KAMPFSYSTEM	+ anvisierte Feinde werden rot markiert + KI-Fernkämpfer laufen weg + Minihindernisse blockieren Angriffe	7/10
ITEMS	+ zahllose Gegenstände + Waffen und Kleidung mit magischen Steinen aufrüstbar + Brauen von Tränken	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: GEFÄLLIGE FANTASY MIT MASSIVEN BEDIENPROBLEMEN.

62
SPIELSPASS