

Rock'n'Roll & Hack'n'Slay

DAWN OF MAGIC

Diablo-Fans trauern bis heute ihrem Lieblingsspiel hinterher, auch Titan Quest konnte die Action-Rollenspiel-Gemeinde nicht wirklich trösten. Nun kommt spaßiger Nachschub mit frischen Ideen.

Stellen Sie sich vor, **Diablo** und **Titan Quest** zeugen ein Kind, das dann von anarchistischen Clowns erzogen und zur Waldorfschule geschickt wird – und das alles in Russland. Ja, es ist schon eine seltsame Welt, in die uns die russischen Entwickler 1C mitnehmen. Scheint gerade noch alles klar (Action-Rollenspiel), ist einen Ladebildschirm später die Verblüffung groß: Seit

wann gibt es mit Bratpfannen bewaffnete, fette Matronen als Helden in PC-Spielen?

Tradition & Moderne

Traditionalisten müssen nicht bangen: Neben der streitbaren Oma stehen drei weitere, rollenspieltypischere Charaktere bereit. Ein Priester, ein Zauberlehrling sowie eine Zigeunerin. Diese Wahl muss kein Kopfzerbrechen bereiten, hier reicht der Bauch: Die Charaktere spielen sich anfangs ähnlich, lediglich kleine Unterschiede in Vitalität, Intelligenz und Stärke bewirken einen Nahkampf- und Gepäckschleppvorteil hier oder einen Mana-, pardon, in diesem Spiel Chi-Bonus dort.

Die Karriere ist in jedem Fall vorgezeichnet; für jeden Spieler führt der Weg vom Zauber-Azubi zum mächtigen Magier. Das aber mit drei unterschiedlichen Gesinnungen (Gut, Neutral, Böse; für jeden Charakter frei wählbar) und dank des beispiellos vielfältigen Magiesystems von **Dawn of Magic** und der exzessiven Item-Aufrüstmöglichkeiten auf denkbar



Am Ende jedes der fünf Akte gilt es beeindruckende **Endgegner** zu besiegen.

unterschiedlichen und abwechslungsreichen Pfaden.

Du wirst, was du spielst!

Was zu Beginn an Charaktergenerierung zu fehlen scheint, entpuppt sich schnell als Teil des ausgeklügelten Spielkonzepts von **Dawn of Magic**. Ihr Held entwickelt sich durch Ihre Spielweise – und das sehr ausgeprägt. So bestimmt Ihre Spezialisierung auf eine (oder mehrere) der 12 Mageschulen (Knochen-, Feuer-, Beschwörungs-, Erd-, Luftmagie etc.) neben Ihrer

Kampfkraft und Taktik auch Ihr Äußeres. Das kann soweit gehen, dass Ihrem Charakter bei vollständiger Beherrschung der Luftmagie Flügel wachsen oder Meister der Beschwörung sich allmählich in ein ziemlich ekliges Mensch-Insekt verwandeln. Also Vorsicht: Wer mit Vorliebe die dunkle Seite der Macht bemüht und mit Skeletten um die Häuser zieht, sieht bald alles andere als frisch aus – Grufti-Magier wird's freuen.

Bevor es soweit ist, gibt es jede Menge Action. Zahlreiche

FACTS

- 5 Kapitel
- über 100 Schauplätze
- 12 Mageschulen
- 96 ausbaubare Sprüche
- Zauber kombinierbar
- aufrüstbare Ausrüstung
- ca. 200 Runen & 40 Materialien zur Item-Modifikation
- ca. 600 NPCs

VERWANDLUNG EINES HELDEN



Hier sehen Sie, wie sich das Erscheinungsbild Ihres Charakters je nach Magie-Spezialisierung mit wachsenden Fähigkeiten

ändert. Bei unserem Zauberlehrling hat die Vorliebe für **Pentagramm-Magie** durchschlagende Wirkung hinterlassen.



Beeindruckend sind die teils geschickt zusammengesetzten **Gegnerhorden**, die Sie mit clever kombinierter Magie zurück in die Hölle schicken.

Quests schicken Sie auf Botengänge, Kopfgeldjagd oder Schatzsuche. Zwar variieren je nach Gesinnung Aufgaben und Gegner, eins bleibt jedoch immer gleich: Sie schnetzeln, metzeln, hacken, schlachten, grillen sich durch riesige Gegnerhorden, dass es die wahre Freude ist! Selten (oder nie) gab es mehr und effektvollere Möglichkeiten, durch Flächenzauber, magische Knochenspeere,

explodierende Kadaver, Vergiftung, verheerende Stürme (oder Kombinationen aus all dem) ganze Armeen von anstürmenden Riesenskorpionen, Spinnen, Schlangen, Goblins, Weihnachtsmann-Orks oder Killerkaninchen zu pulverisieren, zu zerquetschen, zu zermalmen... Natürlich ist das alles letztlich Dauerklicken, aber gut durchdacht, clever austariert und hübsch vielfältig.



Questgeber tragen **Ausrufezeichen** und sind auf der Minimap markiert.

Licht & Schatten

Nette Ideen wie der jederzeit beschwörbare (und nervig brabbelnde) Dschinn, der als Inventarerweiterung überall in der riesigen Welt zur Verfügung steht, werten das Spielerlebnis weiter auf. Ein riesiger Zoombereich lässt Sie das Spiel sowohl aus der Schulterperspektive (effektiv) als auch aus der Vogeldraufsicht (übersichtlich) steuern. Beim Reinzoomen wird allerdings auch deutlich, dass die Grafiken nicht ganz auf dem neues-

ten Stand ist, allen beeindruckenden Zaubereffekten zum Trotz. Dafür ist das Gesamtbild stimmig, und die sprühenden Farbkaskaden in den Kämpfen erfreuen auch Besitzer nicht ganz taufrischer PCs. Die eigentlich gelungene Steuerung offenbart hier und da Mängel im Detail, besonders im Gegnergetümmel kann die Koordination schon mal flöten gehen. Und vor allem über das rudimentäre Speichersystem (ähnlich wie in **Diablo 2**) sollten die Entwickler nochmal nachdenken. **MT**

DAWN OF MAGIC

michael@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 20. April 2007

Entwickler: 1C / Deep Silver
Status: zu 95% fertig

Michael Trier: »Wow – Dawn of Magic kann einen echt umhauen! Extensive Möglichkeiten der Magieentwicklung, der Ausrüstung von Waffen und Rüstung, diese gigantischen Monsterhorden mit originellen, teils ironisch aus der Fantasyhistorie entlehnten Endgegnern, faszinieren jeden Action-Rollenspiel-Fan. Aber gerade die Fülle der Möglichkeiten wird so manchen Einsteiger überfordern; Profis finden eine Herausforderung.

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **3619**