



Im Dienste Odins

Mythica

Microsofts Online-Angriff auf World of WarCraft setzt auf nordische Sagen, tolle Quests und Edelohtik.

Keine Ruhe für die Toten: Kaum sind Sie zu Beginn des Online-Rollenspiels **Mythica** als gefallener Wikinger-Held in Walhalla gelandet, schickt Götterherrscher Odin Sie zurück in den Kampf. Das Welten-Ende Ragnarök steht bevor; Feuergiganten bedrohen die sterblichen Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge. Als Beschützer eines der drei Reiche gewinnen Sie das Vertrauen von Bevölkerung und Göttern. Mit da-

Während Sie in anderen Online-Rollenspielen zu Beginn der Karriere erst mal stundenlang mit dem Klappmesser Kaninchen jagen, schwingen Sie in **Mythica** von Anfang an ein Breitschwert oder nutzen mächtige Zaubersprüche. Falls doch einmal ein Monster zu kräftig sein sollte, wachen Sie einfach mit etwas Erfahrungspunkte-Abzug wieder in Asgard auf.

Von der Wahl eines der zwölf Schutzgötter hängt die Klassenzugehörigkeit ab: Thor macht Sie etwa zum Berserker, Holla zum Feuermagier. Zudem ist wichtig, in welchem der drei Sterblichen-Reiche Sie unterwegs sind, da Ihnen die Bevölkerung für erledigte Aufgaben oder Levelaufstiege Fertigkeiten spendiert. Elfen liefern neue Zauber, Menschen dagegen Kampftaktiken. Wer seine Waffen, Schilde und Rüstungen gerne selber schmiedet, ist bei den Zwergen bestens aufgehoben. Nach rund einem Drittel des Spiels steigen Sie dann als Halbgott in die drei Ebenen der Unsterblichen auf, wo neue Gegner, Quests und Belohnungen warten.



Per **Feuerball** fällt die Zauberin einen Eistroll.

bei: ein ungewöhnliches Fertigkeiten- und Quest-System sowie fantastische 3D-Grafik.

Liebling der Götter

Ein unsterblicher Walhalla-Held zu sein birgt einige Vorteile:



In einer der ersten Quests sollen Sie für die Menschen ein **Drachenboot** erobern.



Ein hochrangiger **Zwergenkämpfer** hat sich bereits eine goldverzierte Rüstung geschmiedet.

Modul-Metzeln

Zwar werden Sie in **Mythica** auch in der weitläufigen Zentralwelt auf Gegner treffen. Die echten Helden-Herausforderungen warten jedoch in den Quest-Modulen (»Playscapes«). Praktisch: Farbige Fackeln an einem Stadtor verraten, ob die Aufgaben in der Siedlung für Ihren Recken oder die begleitende Party geeignet sind. Drinnen lösen Sie, auf Wunsch ungestört von anderen Spielern, Quests im Stil von **Diablo 2**: Bewohner mit einem Ausrufezeichen über dem Kopf verteilen Missionen und kämpfen manchmal sogar selber mit.

Oft gibt es mehrere Lösungswege: Ob Sie etwa einen Flammentempel per Zauberspruch einbauen oder lieber ein erobertes Katapult als Abriss-Gerät benutzen, bleibt Ihnen überlassen.

Giganten-Grafik

Optisch kann **Mythica** leicht mit vergleichbaren Singleplayer-Schönheiten wie **Enclave** mithalten. Besonders eindrucksvoll war beim ersten Anspielen einer der Feuergiganten: Die Monster sind rund 30 Meter hoch und jagen einem richtig Angst ein. Glücklicherweise hat der Held, dem Göttin Freya einen Kältezauber eingepackt hat. **MS**

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Mythica

Genre: Online-Rollenspiel **Entwickler:** Microsoft
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Hoffentlich drückt das mächtige World of WarCraft den Newcomer Mythica nicht beiseite. Denn im Internet-Abenteuer stecken gute Ideen, etwa die Quest-Zonen oder die Götter-Ebene nach dem ersten Drittel des Spiels. Das Sagen-Szenario ist ohnehin eher mein Geschmack als Blizzards comicbunte Fantasy-Welt.«