



Im Zeitalter des Wolfes

# Myth 3

Barbaren-Held Connacht wetzt schon mal die Axt: Im dritten Teil der Myth-Reihe kann nur er mit seinen Truppen die Myrkridia bezwingen.



Auf Video-CD:  
Video-Special



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

Lange bevor Spieler beim Namen Bungie sofort an die Shooter-Hoffnung **Halo** dachten, hatte die Firma schon eine kleine Software-Perle produziert: Das Echtzeit-Taktikspiel **Myth** bot Ende 1997 als eines der ersten Strategiespiele echte 3D-Grafik mit frei beweglicher Kamera. Klasse war die ausgefeilte Physik-Engine, die im etwas uninspirierten Nachfolger **Myth 2** ebenfalls zum Einsatz kam. Bomben kullern Hügel hinunter, und strömender Regen löscht öfter mal Luntten und Brandpfote. Die neue Firma Mumbo Jumbo hat die Rechte an der **Myth**-Reihe erworben und will mit **Myth 3** ein Taktik-Schmankerl köcheln. Etwa 1.000 Jahre vor den Ereignissen der ersten beiden Teile tobt bereits der Krieg zwischen Menschen und Untoten. Barbar Connacht (also Sie) kommt den bedrängten Guten zur Hilfe. In einer spiel-

baren Version sind wir schon mal mit Zwergen und Schwertkämpfern gegen stöhnende Zombies sowie Schwarzmagier angetreten.

## Hübsche Heldinnen

Anders als in den Vorgängern stolpern in **Myth 3** keine platten Pixel-Männchen mehr durch die schmucken Landschaften. Jede der 42 geplanten Einheiten besteht aus Polygonen und ist dermaßen detailliert, dass sie es leicht mit den Protagonisten aktueller 3D-Shooter aufnehmen kann. Selbst die Kämpfer gleichen Typs sollen nicht wie in anderen Strategiespielen nach Klonlabor-Produkten aussehen. Die Streiter unterscheiden sich durch Kleinigkeiten in der Kleidung und sind Links- oder Rechtshänder. Viel Mühe geben sich die Grafiker mit für die Geschichte besonders wichtigen



Massenaufmärsche mit mehr als 20 Kämpfern sind eher selten.

Charakteren. Die Amazone Ravannah oder der Barbar Connacht gehören dazu. Der wolfsbepelzte Recke schwingt seine Axt besonders dekorativ.

Nicht ganz so hübsch wie die Armeen zeigen sich in der von uns gespielten Version die Landschaften, die noch recht leer wirkten. Dafür soll wie in **Dungeon Siege** der Übergang zwischen Oberflächen-Karten und finsternen Gewölben nahtlos und ohne Ladezeit passieren.

## Streiter ohne Heimat

Eine Basis bauen Sie in **Myth 3** nicht. In jeder Mission dirigieren Sie ein vorgegebenes Kon-

tingent von Soldaten in zehn Formationen über das Schlachtfeld. Überlebende aus vorhergehenden Aufträgen kämpfen weiter mit und richten als zielsichere Veteranen mehr Schaden an. Alte Hasen und Frischlinge raufen besser, wenn sie im Einflussbereich eines Helden vom Schlage Ihres Connacht postiert sind. Anführer wie er müssen auf der Reise durch den Fantasy-Kontinent 25 Missionen lang am Leben bleiben. Sind nach etwa ebenso vielen Stunden Spielzeit alle Aufträge geschafft, können Sie sich auf Mehrspielerkarten vergnügen oder mit dem beigelegten Editor Karten bauen. **MS**



In Gegenwart des Helden Connacht schlägt die Barbarenhorde gegen Gholts genauer und härter zu.

## Myth 3

**Genre:** Echtzeit-Taktik **Entwickler:** Mumbo Jumbo  
**Termin:** Oktober 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Als Fan der Myth-Reihe freue ich mich natürlich auf den dritten Teil. Alte Stärken wie Formationsbefehle und realistische Physik bleiben erhalten. Mit der generalüberholten Engine zaubern die Entwickler sogar schönere Einheiten auf den Monitor als WarCraft 3.«