

Adventures

Martin Deppe



Das Auge spielt mit

Vor ein paar Tagen habe ich das Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 3** durchgespielt – inklusive der versteckten Kampagne (wie Sie die finden, steht übrigens auf Seite 142 im Tips&Tricks-Teil). »Arbeitslos« und noch ganz hingekissen von den tollen Rundenschlachten ums Fantasyland Erathia, wollte ich mich gleich auf das Rollenspiel **Might & Magic 7** stürzen, das in der gleichen Welt angesiedelt ist.

Doch ein Blick in die Testversion hat mich eines Besseren belehrt: Wer heutzutage noch eine dermaßen antike Grafik abliefern, vergraut seine Kundschaft. Leute, zu-

mindest die Quake-1-Engine kann so teuer nicht mehr sein. Und Grafiker auch nicht – die fahren ihre Lohnkosten durch höhere Verkaufszahlen dicke wieder ein. Dieses Sparen am falschen Ende hat das Rollenspiel-Genre bereits einmal in die Bedeutungslosigkeit getrieben. Daß es **Might & Magic 7** trotzdem in unsere Charts geschafft hat, verdankt es nur seiner Komplexität und epischen Story.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
9	Floyd	Adventure	12/97	86%
10	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
15	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
16	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
17	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
18	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
19	Hexlore	Rollenspiel	7/98	79%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Might & Magic 7	Rollenspiel	NEU	75%
23	Nightlong	Adventure	11/98	74%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Adventures & Rollenspiele
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
 [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Inhalt

Tests

Might & Magic 7112

Macht, Magie und miese Monster

Might & Magic 7

Das Routine-Rollenspiel Might & Magic geht in die siebte Runde.

Als Monsternetzger zwischen den Fronten dürfen Sie sich diesmal für Gut oder Böse entscheiden.

Kaum 15 Monate sind seit dem Release von Teil 6 ins Fantasy-Land gegangen, da legt New World Computing den nächsten Sproß ihrer Rollenspiel-Reihe vor. Massig Monster, jede Menge Quests und die schlechteste 3D-Engine des Jahres erwarten Sie in **Might & Magic 7**.

Schloß zu gewinnen

Vor das Abenteuer haben die Entwickler die gewohnt komplexe Charaktergenerierung gesetzt. Sie staten vier Helden mit erwürfelten Attributwerten aus und verpassen ihnen Magiekenntnisse und Spezialskills wie »Fallen entschärfen«. Dann geht's schon auf ein idyllisches Inselchen, wo Sie an einem Wettbewerb besonderer Art teilnehmen. Sie müssen eine Handvoll Gegenstände auftreiben, um ein waschechtes Schloß zu gewinnen. Dummerweise liegen die meisten Objekte in irgendwelchen dunklen Kellern, bewacht von übellaunigen Monstern. Mit etwas Fleiß werden Sie der Bestien-

scharen bald Herr und finden auch Goldstücke, die Sie in bessere Waffen und neue Erfahrungsstufen investieren.

3D – ojee!

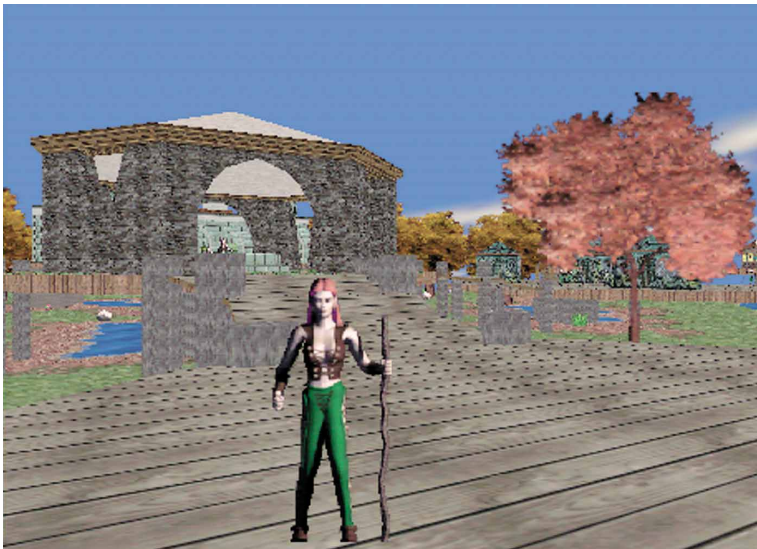
Vollmundig preist New World Computing die veraltete Grafik als »3D-beschleunigt« an.

Doch die einzige Verbesserung, die Ihnen die Direct-3D-Engine tatsächlich bietet, sind lediglich gefilterte Texturen. Ansonsten fehlten den Grafikern selbst die elementarsten Beschleunigerkenntnisse. Wie sonst wäre es zu erklären, daß die Kleidung

der NPCs in der Hardware-Fassung immer dieselbe Farbe hat. Im Software-Modus werden immerhin vier verschiedene Farben geboten. Landschaft und Häuser bestehen aus nur wenigen Polygonen, die mit Standard-texturen überzogen sind –



Kenner des Vorgängers identifizieren auf den ersten Blick die **alte Benutzeroberfläche**. Unten sehen Sie Ihre vier Helden samt Magie- und Hitpoints, darüber die simpel gestaltete 3D-Ansicht.



Trotz **3D-Karten-Unterstützung** wirkt die Landschafts- und Gebäudegrafik erschreckend veraltet (Direct 3D, Riva TNT, 1024 mal 768).

die Gegner stecken gar noch im antiken Bitmap-Zeitalter.

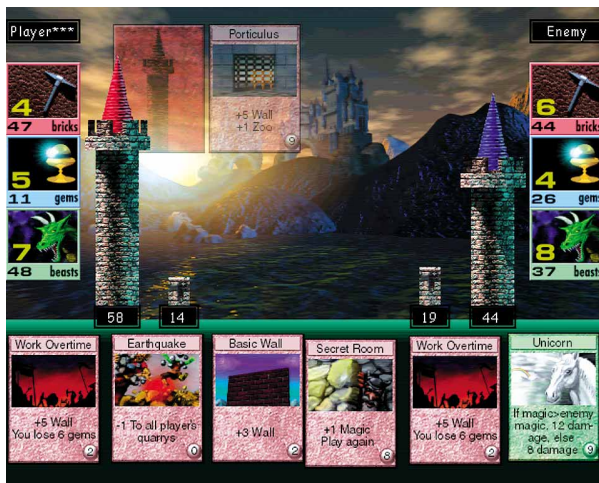
Story mit Pfiff

Der miesen Optik ungeachtet entwickelt sich im Gegensatz zu Teil 6 eine interessante Story, sobald Sie Ihr Schloß-

chen im Grünen beziehen wollen. Es stellt sich nämlich heraus, daß der Kasten mitten im Feindesland, nahe dem aus **Heroes of Might & Magic 3** bekannten Erathia liegt. Menschen und Elfen befehlen sich heftig, ein Krieg scheint unausweichlich. Und Erzschorke Archibald Ironfist trachtet mit seinen Nekromanten nach der Königskrone. Als ganz besonderes Schmankerl dürfen Sie im sehr weit fortgeschrittenen Spielverlauf



Sobald Sie zur bösen Seite überlaufen, ändert sich das **Menüdesign** ein wenig.



Das Kartenspiel **Acromage** erinnert vom Kartendesign ein wenig an Magic – The Gathering und macht fast genausoviel Spaß.

sogar zwischen der guten (Menschen) und der bösen Seite (Nekromanten) wählen.

Massig Monster

Wie in allen Vorgängern hangeln Sie sich anhand Dutzender Unterquests durch das Spiel. Stets müssen Sie einen Gegenstand oder NPC aus einem Gewölbe holen, das natürlich von riesigen Monstern bevölkert ist. Abwechslung von diesem Schema gibt es nicht, echte Rätsel ebensowenig. Nur gelegentlich müssen Sie mal einen Schalter betätigen, der eine Geheimtür öffnet. Dafür bestimmt der Kampf das Spiel. Normalerweise bewegen Sie sich in Echtzeit, doch Sie können jederzeit auf einen Rundenmodus umschalten. Neuerdings darf sich Ihr Trupp, nachdem er seine Angriffe abgeschlossen hat, einige Schritte bewegen.

Klasse Kartenspiel

Die 13 Tavernen bieten einen Spaß ganz besonderer Art, das Kartenspiel Acromage. Über Karten sammeln Sie Vorräte an Steinen, Magie und Edelsteinen an, um einen höheren Turm als der Gegner zu zimmern oder dessen Bauwerk erbarmungslos zu vernichten. **MIC**

Mick Schnelle



Routiniert und altbacken

Hallo, kann mich irgend jemand bei New World Computing

hören? Aufgewacht, meine Damen und Herren, wir haben bereits 1999! 3D-Karten starten in die dritte Generation, und ihr kriegt nicht mal eine Engine hin, die es mit den allerersten 3Dfx-Titeln aufnehmen könnte. Peinlich, peinlich.

Viel Flair, wenig Seele

Nachdem ich Might & Magic 7 die ersten paar Stunden gespielt hatte, wollte ich, von Langeweile geplagt, eigentlich nicht mehr weitermachen. Doch nach und nach begann sich die spannende Story zu entwickeln, und das Spiel entfaltete ein episches Flair. Als ich dann vor der Wahl zwischen Gut und Böse stand, konnte ich kaum noch aufhören. Inzwischen haben sich beide Eindrücke relativiert.

Der Euphorie folgte schnell wieder Ernüchterung. Might & Magic 7 ist erheblich spannender als Teil 6, aber wesentliche Schwächen wurden nicht ausgebügelt. Selbst wenn ich von der üblen Grafik absehe, sind die Quests immer noch seelenlos und wenig überraschend. Das Kartenspiel Acromage hat mir dagegen so viel Spaß gemacht, daß New World Computing ein eigenständiges Produkt daraus machen sollte. Fans des Vorgängers werden Might & Magic 7 lieben, alle anderen sind bei Baldur's Gate & Co. besser aufgehoben.

Might & Magic 7

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: New World Computing
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 560 MByte

Spieler: Einer
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft	Befriedigend
Sound		
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	nicht vorhanden	

Komplexes, aber verstaubtes Rollenspiel.

