

# Demigod

**Halbgott plus Halbgott gleich Ganzgott? Falsch. Im kommenden Strategiespiel von Gas Powered Games bedeutet das Krieg!**

**DVD**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5716

Wir haben bisher ja immer gedacht, Assassinen seien schlanke, katzenwandte Gestalten, die schnell aus dem Verborgenen zuschlagen. Niemals würden wir dahinter haushohe wandelnde Türme vermuten, die mit riesigen Hämmern den Boden zum Beben bringen. Oder Magier, die mit Feuer und Eis eine furchtbare Spur der Vernichtung hinterlassen. Sei's drum: Die eine Hälfte der mächtigen Halbgötter im Strategiespiel **Demigod** wird vom Entwickler Gas Powered Games nun mal Assassinen genannt. Weil sie alleine in die Schlacht ziehen. Im Gegensatz zur anderen Hälfte: Die Generäle bauen erst ihre Privatarmee auf und überrennen dann den Feind.

## Diebesgötter

Das Spielprinzip von **Demigod** ist an das der **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients** angelehnt: Zwei Gruppen, bestehend aus maximal fünf Halbgöttern, (jeweils von einem Spieler oder von der KI gesteuert) treten auf überschaubaren symmetrischen Karten gegeneinander an, um die feindliche Basis zu schrotten, das meiste Gold einzusacken oder die Feinde zu töten – je nach Modus. Dabei verschieben Sie durch Flaggeneroberungen und die Zerstörung von Verteidigungsbauten nach und nach die Front, reißen

sich Heilschreine sowie Minen unter den Nagel, leveln Ihren Helden hoch und verdienen sich Gold. Mit dem Edelmetall kaufen Sie in der Basis neue Rüstungen, Gesundheits- und Mana-Tränke oder hilfreiche Gegenstände wie Teleportschritrollen. Steuern Sie einen General, steht noch der Einkauf von Einheiten (Nah- und Fernkämpfer sowie Heiler) an.

Über die fantasievollen Karten wuseln neben den Assassinen und Generälen nebst Einheiten noch zig andere Kreaturen, auf die Sie keinerlei direkten Einfluss nehmen können. Diese so genannten »Creeps« ploppen in regelmäßigen Abständen aus Portalen und kämpfen eigenständig für die Fraktion, die die Portale kontrolliert. An Ihrer eigenen Basis dürfen Sie die Creeps sogar gegen Gold verbessern oder Ihre Verteidigungsgebäude verstärken.

## Spezialistengötter

In unserer Version gibt's vier Assassinen und vier Generäle. Weitere sollen nach Erscheinen folgen. Die bisherigen haben alle – samt ihre so coolen wie nützlichen Fähigkeiten, die Sie übers Hochleveln frei schalten. Der schon erwähnte Turm (»Rook«) etwa drischt nicht nur mit seinem gewaltigen Hammer zu, sondern kann auch Felsen durch die Gegner kugeln lassen, Vertei-



Versteckt in ihrer Blüte ist die **Dornenkönigin** auf dem Weg zu einem Flaggenpunkt.



Sedna, die **Katzenreiterin**, sollten sich in einen solchen Kampf nur mit genügend Unterstützung wagen.

digungsbauten errichten und aus feindlichen Gebäuden Lebenspunkte absaugen. Der Fackelträger (»Torch Bearer«) befeuert Feinde mit riesigen Flammenbällen, entzündet den Boden um sich herum oder schickt einen Eisregen auf die Feinde nieder. Die Dornenkönigin (»Queen of Thorns«), ein General, lässt tödliche Stacheln aus dem Boden schnellen und stärkt

sich an gefallenen Gegnern. Und Sedna, eine auf einer Katze reitenden Dame, schützt und heilt durch Zauber ihre Truppen.

## KI-Götter

Assassinen treten nicht zwingend ausschließlich gegen Generäle an. Wie die Zusammenstellung der Gruppen aussieht, entscheiden Sie in den Singleplayer-Gefechten selbst, im Mul-

## Die Schlachtfelder



Mal kleiner, mal größer, mal kreisrund, mal eckig, mal verschnörkelt: Die **Karten** von Demigod (bisher insgesamt acht) sind stets symmetrisch aufgebaut und bieten für keine Fraktion Vor- oder Nachteile.



Sturm auf die gegnerische Basis: Mit unserem Halbgott haben wir den Weg frei geräumt. Nun schließen sich die KI-Mitstreiter an und überrennen den Feind.

tiplayer-Modus bestimmen Sie und Ihre Verbündeten die Formation. Einzig im Tournament (Singleplayer-Turnier), das über acht Runden geht, weist Ihnen das Spiel die KI-Mitstreiter zu.

Der Multiplayer-Teil war in unserer Preview-Version noch nicht vorhanden, deswegen können wir darüber noch keine Aussagen treffen. Die künstliche Intelligenz hingegen müssen wir in einem Atemzug loben und schelten: Grundsätzlich geht Sie clever vor, sucht sich eigenständig Routen über die Karten, nimmt Flaggen ein und schließt sich Ihnen an, wenn Sie mit Ihrem Halbgott den Weg zur gegnerischen Basis frei geräumt haben. Die feindlichen Halbgötter weichen zurück, wenn die Gesundheitspunkte gefährlich sinken und verstecken sich zwischen den eigenen Einheiten oder im Kriegsnebel. Zuweilen zickt allerdings die Wegfindung. Halbgötter bleiben an Mauern oder Flaggenpunkten hängen und sind so einfache Beute. Da muss Gas Powered Games dringend noch nachbessern.

### Zu starke Götter

Auch in Sachen Balance hat der Entwickler noch ein bisschen zu tun. Manche der Halbgötter leveln für unseren Geschmack ak-



Der mächtige Turn kann Gesundheitspunkte aus feindlichen Gebäuden absaugen, sie so schädigen und sich selbst heilen.

tuell noch zu rasant und haben im Vergleich zu anderen viel schneller Zugriff auf bessere Fertigkeiten. Auch das Gold fließt bei ihnen flotter. Und damit gibt's eine bessere Ausrüstung sowie stärkere Creeps und Gebäude. Wenn Gas Powered Games das noch in den Griff bekommt, können sich Strategiespieler, die keine Lust auf stundenlangen Basisbau haben, sondern sich lieber taktisch schlau balgen, auf ein wirkliches Kleinod freuen. **PET**

### Demigod

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **14. April 2009**  
 ► Hersteller **Gas Powered Games / Atari** ► Status zu **90% fertig**

**Petra Schmitz:** Demigod ist hübsch, hält mich nicht mit Mikromanagement auf und bietet Abwechslung im taktischen Vorgehen. Demigod ist nach meinem Geschmack. Ich freue mich diebisch darauf, mit der einen Hälfte der Kollegen die andere Hälfte in Grund und Boden zu stampfen – falls Gas Powered Games die Balance hinbekommt.



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**