

Der Scharfschütze Regulus kann mit dem richtigen Skill **Engelsflügel** ausbreiten.

! Der Kopierschutz

Demigod besitzt keinen physikalischen Kopierschutz. Wer allerdings im Internet gegen andere spielen will, muss sich über einen bei liegenden Key bei Impulse anmelden. Dabei handelt es sich um einen Steam-Klon des US-Publishers Stardock. Impulse verlangt bei der Installation den Internet Explorer 7.0, allerdings haben wir es auch geschafft, das Programm mit einer niedrigeren Versionsnummer des Browsers zum Laufen zu bringen.

! Die Testversion

Zum Test lag uns die US-Version von Demigod vor. Damit ergaben sich bei Multiplayer-Spielen erhebliche Verbindungsprobleme, weil Stardock zum Start des Titels nicht genügend Serverkapazität zur Verfügung gestellt hat. Der hiesige Publisher Atari verspricht, dass Derartiges nicht passiert, wenn die deutsche Version am 14. Mai erscheint.

Demigod

Halbgötter drängen ins Internet! Das neue Spiel von Gas Powered Games bietet dafür die Multiplayer-Schlachtfelder.

DVD
Multiplayer-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5716

! Facts

- 2 Fraktionen
- 8 Halbgötter
- 8 Karten
- 4 Spielmodi
- 81 Items

Die Maxime »Besser schlecht mag höchstens für Bastelarbeiten im Kindergarten gelten. Zwar muss der Entwickler Gas Powered Games (**Supreme Commander**) auch am Strategiespiel **Demigod** noch rumbasteln, aber grundsätzlich handelt es sich bei dem Titel um eine wirklich gut geklaute Idee. Das Team um Chris Taylor hat sich kräftig bei **Defense of the Ancients** (unter Fans kurz »DotA«) bedient, einer Modifikation zu **Warcraft 3**. Wie in **DotA** züchten Sie auf überschaubaren Karten nach dem Rollenspiel-Prinzip Heldencharaktere hoch und statuen die mit neuen Fertigkeiten und besseren Rüstungen aus, um den Gegner in die Schranken zu weisen. Dass der das Gleiche mit Ihnen versucht, liegt in der Natur eines klar auf Multiplayer-Schlachten ausgelegten Titels.

Einzelgänger, Herdentiere

Acht Klassen sind es, aus denen Sie wählen können, um maximal fünfköpfige Teams auf jeder Seite zu bilden. Dabei werden zwei Typen von Spielern angesprochen: der klassische Strategiefan, der gerne Truppen (Heiler, Fern- und Nahkämpfer) in die Schlacht führt, und eher actionaffine Menschen, die sich lieber auf eine Fi-

gur konzentrieren. Wer Einheiten verwalten will, greift zu einem der vier Generäle, wer alleine losziehen möchte, schnappt sich einen der vier Assassinen.

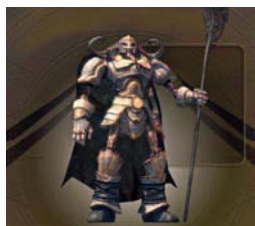
Alle acht besitzen individuelle Spezialfähigkeiten, die Sie freispielen, indem Sie Flaggen einnehmen und Gegner sowie Verteidigungsanlagen umhauen. Aller-

dings muss man erst eine Weile experimentieren, um zu erkennen, welche Fertigkeiten sich sinnvoll miteinander kombinieren lassen. Der »Torch Bearer« (Fackelträger) kann sowohl mit Eis als auch mit Feuer hantieren. Wenn man beide Pfade beschreitet, weil sie gleichermaßen prima Flächenangriffe haben, muss man ständig zwi-

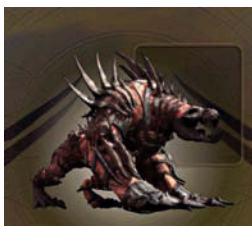
schen zwei Eis- und Feuerhaltungen hin- und herschalten. Ähnliches gilt für die »Queen of Thorns« (Dornenkönigin). Die Dame kann sich in ihrer Rosenblüte verstecken oder über der mobilen Pflanze schweben. Beide Optionen bieten unterschiedliche Fertigkeiten. Verwirrend bei Generälen: Das Spiel graut die Einheiten-

Die Halbgötter

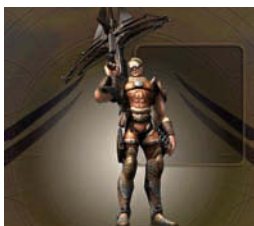
Jeder Halbgott verfügt über Spezialfähigkeiten, die wir Ihnen hier in Auszügen vorstellen:



Torch Bearer: Assassine, Fernkämpfer, verfügt über mächtige Flächenangriffe, kämpft mit Eis und Feuer



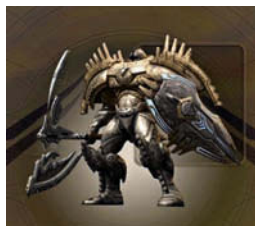
Undean Beast: Assassine, Nahkämpfer, starke und schnelle Klauenhiebe, kann Gegner vergiften



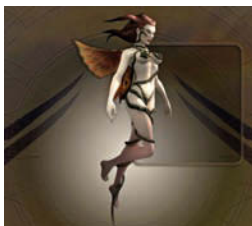
Regulus: Assassine, Fernkämpfer, gegen Halbgötter besonders effektiv, kann enorm weit schießen



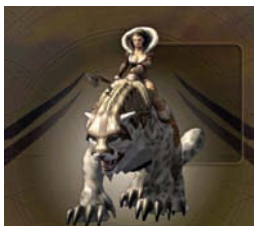
The Rook: Assassine, Nahkämpfer, hält viel aus, gut im Einsatz gegen feindliche Verteidigungsanlagen



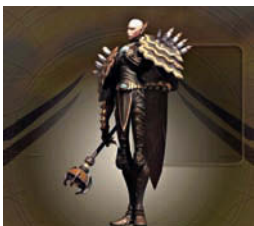
The Oak: General, sehr gute Defensivfähigkeiten, kann aus toten Feinden Geister beschwören



Queen of Thorns: General, Flächenangriffe, zieht Gesundheitspunkte aus ihren und feindlichen Einheiten



Sedna: General, gute Heilfähigkeiten für ihre Einheiten, kann zusätzlich Yetis beschwören



Lord Erebus: General, kann sich unverwundbar machen, entzieht mit Vampirbissen Gesundheitspunkte



Wenn viele **Einheiten** aufeinander treffen, sieht das zwar toll aus, aber die Übersicht geht flöten.

sein, lässt sich die KI zuschalten. Die arbeitet ganz ordentlich, investiert sogar Geld in den Ausbau der Zitadelle und benutzt Teleportschiffen, wenn die Gesundheit rapide sinkt. Allerdings leidet Sie auch unter Macken, reagiert gar nicht oder zu spät. Nervig fällt zuweilen auch die Wegfindung der General-Einheiten auf. Die bleiben manchmal an Mauern hängen oder nehmen absurde Routen zum angeklickten Punkt.

Einheiten-Einerlei

Lediglich acht recht ähnliche Karten hält **Demigod** aktuell in petto, jedoch sind die Schlachtfelder stilistisch designt. Die Karte »Exile« etwa besteht aus einer Steinschlange, die sich in den Händen eines steinernen Riesen windet. Auch die Helden und Truppen sehen klasse aus. Jedoch hätten wir uns für die Einheiten der Generäle und die Grunts mehr Vielfalt gewünscht. Die Figuren unterschei-

den sich nur durch die Farben der jeweiligen Fraktion. Das führt bei Massenkloppereien zu Unübersichtlichkeit. Immerhin kann man feindliche Halbgötter durch Druck auf die Steuerungstaste leicht erkennbar machen.

Wer sich nicht gleich in Multiplayer-Schlachten im Internet wagen will, findet zwei Trainingsmöglichkeiten in Einzelgefechten (Skirmish) und einem achtstufigen Turnier. Im Netz gibt's dann neben Freundschaftsspielen Ranglisten-Duelle für die weltweite Online-Bestenliste.

Inwiefern die deutsche Sprachausgabe des Spiels an die exzellente, wenn auch sparsame Vertonung der englischen Version herankommt, verraten wir Ihnen im kommenden Monat auf GameStar.de (► [Quicklink: 6132](#)). Und natürlich, ob die europäischen Server ähnlich wie die amerikanischen unter der Halbgötterlast in die Knie gehen oder nicht. **PET**



In ihrer **Blüte** versteckt saugt die Queen of Thorns Gesundheit aus gefallen Feinden.

Halbgöttlich

Petra Schmitz: Solisten werden mit Demigod nur bedingt Freude haben, dafür steckt zu wenig drin. Fans von Multiplayer-Schlachten kommen dagegen voll auf ihre Kosten. Die Matches spielen sich flott, gerade im Conquest-Modus wendet sich das Blatt laufend, zumindest wenn gleich starke Kontrahenten aufeinander treffen und die Balance der Klassen mal stimmt. Die muss Gas Powered Games noch ins Lot bringen. Wenn das klappt, wird Demigod göttlich.



petra@gamestar.de



Wenn sich Lord Erebus in **Nebel** (kostet Mana) verwandelt, ist er unverwundbar.

DEMIGOD

MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 04/07: 82 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorb.)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 14.5.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

SPASS Vor man sich in eine Multiplayer-Schlacht wagt, sollte man erst an der KI trainieren.
EINSTIEG HAUPTSPIEL
ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch — fiktiv
MASSTAB linear — offene Welt
SPIELSTIL Aufbau — Kampf
EINHEITEN Individuen — Masse
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER 1 2 3 **FORTGESCHRITTENER** 4 5 6 7 **PROFI** 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Texthilfen, vier Schwierigkeitsgrade (Solo)
SPEICHERSYSTEM Speichern nur nach einer Mission (Tournament)

ERFORDERT
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 **FÜR STANDARD-PCs** 4 5 6 7 **FÜR HIGHER-PCs** 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,8 GB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 4,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN
 ■ GeForce 6600 / 6800
 ■ GeForce 7800 / 7900
 ■ GeForce 8800 / 9800
 ■ GeForce 9600
 ■ GeForce GTX 200
 ■ Radeon X1600
 ■ Radeon X1800 / X1900
 ■ Radeon HD 2900
 ■ Radeon HD 3800
 ■ Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Headset, Skype, Teamspeak, Ventrilo
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Impulse
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Conquest (10), Dominate (10), Slaughter (10), Fortress (10)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet intern
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Der Kern des Spiels: motivierend, spannend und voller überraschender Wendungen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte und klasse animierte Einheiten + hübsche Effekte + knallige Zauber + viele ähnliche Texturen	8 / 10
SOUND	+ schöner Soundtrack + sehr gute (englische) Sprachausgabe + etwas dünner Schlachtensound	9 / 10
BALANCE	+ spannende Mischung aus Nah- und Fernkämpfen + Generäle im Schnitt etwas stärker als Assassinen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ abgefahrenes Design + passende und teils ironische Kommentare der Halbgötter + klischeehaftes Szenario	8 / 10
BEDIENUNG	+ überschaubare Befehlsleiste + leichtes Gruppen-Management + kein Ausgrauen der Truppen-Icons + Mini-Map ungenügend	8 / 10
UMFANG	+ Turnier- und Skirmish-Modus im Singleplayer + drei Multiplayer-Optionen + wenige Karten + wenig Variationen bei den Einheiten	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ für kleinere Duelle und große Kämpfe konzipiert + Flaggen bringen spürbare Vorteile + keine neutralen Einheiten	8 / 10
TEAMWORK	+ gemeinsames Vorrücken deutlich effektiver + KI zuschaltbar + Wegfindung nicht ideal + KI-Helden reagieren manchmal nicht	9 / 10
EINHEITEN	+ Upgrades möglich + viele durchdachte Spezialfähigkeiten + wenig Variationen bei den Einheiten der Generäle	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ motivierendes Turnier- und Rangsystem über Impulse + freischaltbare Erfolge + auf Dauer wenig Abwechslung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Flotte und bildhübsche Multiplayer-Schlachten.

MULTIPLAYER-SPIEL

80
SPIELSPASS