

Mythos

Aus den graubraunen Leichenbergen von Hellgate: London hat sich mit Mythos ein buntes, umfangreiches und obendrein kostenloses Action-Rollenspiel erhoben, das Genre-Fans unbedingt mal ausprobieren sollten. Von Petra Schmitz

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Frogster** Entwickler: **HanbitSoft (Mythos ist das Erstlingswerk)**
Termin: **28.4.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Polnisch, Türkisch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7312 Auf DVD: Test-Video

Was als Abfallprodukt von **Hellgate: London** begann (mehr dazu im Hintergrundkasten), hat sich inzwischen zu einem ausgewachsenen Action-Rollenspiel mit MMO-Komponenten gemauert. Zu einem kostenlosen noch dazu. **Mythos** reiht sich damit in die stetig anschwellende Menge der Free2play-Titel ein. Zum Glück gehört das Gratisprogramm aber zu den besseren Vertretern seiner Zunft.

Na gut, wenn Sie großen Wert auf komplexe und abendfüllende Geschichten legen, dann machen Sie besser einen Bogen um **Mythos**. Wenn sich für Sie ein Action-Rollenspiel aber übers Monsterverdreschen, über die Hatz nach Gegenständen und über das

Hochleveln des Charakters definiert, dann dürfte es nicht weiter stören, dass **Mythos** eigentlich keine Story hat. Das Reich Uld wird von allerlei Gefahren heimgesucht, die die Bevölke-

rung piesacken. Sie als Held machen sich mit oder ohne Quest im Gepäck daran, die Viecher in Hundertschaften zu vertrimmen. Bevor die Reise beginnt, wählen Sie aus vier Rassen und drei Klassen Ihren Charakter aus. Gremlin, Zyklop, Sartyr oder Mensch? Pyromant (Magier), Tüftler (Schütze) oder Blutklinge (Nahkämpfer)? Das Spiel lässt Sie minimal am Aussehen Ihres Alter Egos herumschrauben und etwa die Frisur anpassen, dann geht's ohne große Umschweife in die ersten Aufträge, die an ein ganz brauchba-

res Tutorial geknüpft sind. Bei Levelaufstiegen dürfen Sie fünf Punkte auf Ihre grundsätzlichen Charakterwerte wie Stärke oder Gesundheit verteilen und zwei weitere im Fertigkeitenbaum einsetzen. Für unseren Geschmack gibt's zu wenige aktive Skills, auch wenn die je nach Ausbaustufe verflücht wirksam sind. Trotzdem hätten wir uns mehr Vielfalt gewünscht.

Im Kern ist **Mythos** ein klassisches Totklicken im Stil der **Diablo**-Spiele. In Katakomben

➤ Stärken

- + viele Dungeons, viele Monster
- + viele nützliche Items
- + für Gruppen und Solisten

➤ Schwächen

- Dungeons ähneln sich oft
- Welt wirkt recht leblos



In einem kleinen Waldstück müssen wir einen wütenden **Bären** erledigen. Alleine geht das prima, wenn man nur genug Heiltränke eingepackt hat.

Muss ich was zahlen?

Als Free2play-Spiel bietet Mythos standardgemäß einen Shop, in dem Sie Gegenstände gegen Euros erstehen können, darunter Erfahrungspunkte-Boosts oder direkte Wiederbelebungszauber. Allerdings lässt sich Mythos problemlos auch ohne jegliche Investition spielen. Lediglich die Identifikationszauber, die man im Shop sackweise kaufen kann, sind ein nicht von der Hand zu weisender Vorteil. Denn nur identifizierte Items bringen bei den NPC-Händlern den entsprechenden Preis und damit nennenswerte Spielgeldbeträge auf Ihr Heldenkonto. Zwar lassen sich Identifikationszauber auch finden, aber sie sind selten, und bei Händlern kosten sie vergleichsweise viel Spielwährung.

Die **Himmelsinsel** ist das Zentrum von Mythos. Hier finden Sie den Auktionsladen, den Gildemeister, den Handwerkslehrer und viele Questgeber.





Mit Level 50 treiben Sie sich noch in **Dungeons** herum, die so aussehen, wie die, die Sie mit Level 12 besucht haben.



ben, Eishöhlen oder Wäldchen treten Ihnen Yetis, Skelettkrieger oder blutrünstige Wölfe entgegen, die Sie dann zu Brei verarbeiten. Dabei funktioniert die Welt ein bisschen wie die in **Guild Wars**: In kleineren Ortschaften erhalten Sie Quests, treffen Händler und andere Spieler. Mit Letzteren schließen Sie sich zu Gruppen zusammen oder ziehen alleine durch Portale in die stets für Sie (und Ihre Gruppe) instanziierten Abenteuergebiete. Die Dungeons werden allesamt zufallsgeneriert. Aber ob zufallsgeneriert oder nicht: abwechslungsreich geht anders. Die übergeordnete Optik ändert sich zwar mit Ihrem Fortschritt im Spiel (von grünen Hügeln geht's in die Wüste und dann in den

Schnee), aber die entsprechenden, stets detailarmen Grafiksets werden immer und immer wieder aufgebraucht. So kloppen Sie sich gefühlte tausend Mal durch dieselben Instanzen, auch wenn's eigentlich unterschiedliche sind. Selbst mit Stufe 50 geht's durch Areale, die denen, die Sie mit Stufe 15 besucht haben, ähneln wie ein Ei dem anderen. Teilweise inklusive der darin herumstromeierenden Gegnerscharen.

Die Abwechslungsarmut wird durch die flotten und komplikationsfreien Klopereien abgefedert. Die Schnetzeleien gehen leicht von der Hand, und die Viecher in den Instanzen lassen haufenweise Zeug fallen.

Vieles davon ist genretypisch Schrott und kann gleich beim Händler in Klimpergeld oder mit einem Zerlegehammer in Rohstoffe verwandelt werden. Allerdings gibt's auch vergleichsweise oft brauchbaren Kram. Vor allem in der letzten großen Kiste, die in jedem Dungeon auf Sie wartet. Darin liegen nicht selten blaue oder gar lila Items. Für die große Schatzkiste benötigen Sie allerdings den so genannten Hauptschlüssel. Und der steckt entweder in einer anderen Kiste, die irgendwo in einer finsternen Ecke vor sich hin modert, oder es trägt ihn ein Monster in seinen Taschen spazieren. Der Hauptschlüssel ist auf jeden Fall ein guter Grund, eine Instanz komplett abzugrasen.

Hintergrund Die Entstehung von Mythos

2003 kehrte Blizzard-Vorzeigemann Bill Roper den Erfindern von Diablo und Co den Rücken und gründete zusammen mit anderen ehemaligen Blizzardianern die Flagship Studios. Deren Erstlingswerk, das apokalyptische Action-Rollenspiel **Hellgate: London**, erschien im Herbst 2007 und vereinte das Spielprinzip von **Diablo** mit Ego-Perspektive.

Zwar konnte **Hellgate: London** auch alleine gespielt werden, das Herzstück des Spiels war aber der Multiplayer-Modus – im Basis-Modell umsonst, gegen eine monatliche Gebühr von zehn Euro allerdings mit zusätzlichen Funktionen und Bonus-Inhalten.

Hellgate: London erhielt durchschnittliche bis gute Kritiken (Wertung: 80 Punkte in GameStar 12/2007), allgemein bemängelt wurde jedoch, dass Flagship das Spiel in einem recht unfertigen Zustand veröffentlicht hatte. »Wir wollten zuviel«, gestand Bill Roper in einem Interview uns gegenüber. »In den letzten vier Monaten Entwicklungszeit haben wir aber gemerkt, dass wir niemals alles so hinbekommen können, wie wir uns das vorgestellt hatten.« Da man sich so verzettelt habe, habe man viele Fehler übersehen. »Wir hätten mehr Zeit gebraucht oder einzelne Elemente weglassen müssen.«

Parallel zur Entwicklung von **Hellgate: London** werkelte die Flagship-Zweigstelle Seattle noch an einem weiteren Action-Rollenspiel mit dem Codenamen »Project Tugboat«. Das sollte zuerst vorrangig dazu dienen, die Netzwerktechnologie von **Hellgate: London** zu testen, mauserte sich letzt-

endlich aber zu einem eigenständigen Titel: **Mythos**. Das Spiel durchlief mehrere Beta-Phasen und konnte eine ernsthafte Fangemeinde um sich scharen.

Wegen viel zu geringer Verkaufszahlen und Abonnenten wurden die Server von **Hellgate: London** ein Jahr nach dem Release wieder abgeschaltet. Wenige Monate später mussten die Flagship Studios wegen finanzieller Schwierigkeiten die Pforten dicht machen. Obwohl es zwischenzeitlich so aussah, als könnten Flagship Seattle und **Mythos** die Schwierigkeiten, in denen die Mutterfirma steckte, überstehen, wurden mit dem Untergang des Flaggschiffs letztlich aber auch die Arbeiten an **Mythos** eingestellt.

In den Monaten danach wurden immer wieder Gerüchte laut, dass **Mythos** bei einem anderen Publisher untergekommen sei. Im

März 2009 bestätigte das koreanische Unternehmen HanbitSoft dies schließlich. Dort hatte man sich die Rechte an **Mythos** im Paket mit **Hellgate: London** gesichert. Für Letzteres bietet HanbitSoft in Teilen Asiens bereits seit Längerem wieder Multiplayer-Unterstützung an. Die soll im Laufe des Jahres auch auf Europa ausgedehnt werden.

Der neue Entwickler von **Mythos** krempelte die Spielmechanik an diversen Stellen um und addierte MMO-Elemente, um den Titel attraktiver zu gestalten. Am 1. April 2011 schließlich wurden die ersten Keys für die Closed-Beta versendet, die knapp zwei Wochen später in die offene Phase überging. Seit dem 28. April läuft **Mythos** in Europa im normalen Betrieb. Und wohl auch recht erfolgreich, wenn man sich die Menge der Spieler auf den Servern anschaut. **SKX**

Die Fehler von **Hellgate: London** stießen bei den Spielern auf wenig Gegenliebe.



Wenn Ihnen das, was die Monster fallen lassen, nicht reichen sollte, können Sie sich als Handwerker verdingen. **Mythos** erklärt schon früh und ziemlich gut, wie Sie aus Rohmaterial und Rezepten Gegenstände herstellen und Ihre Handwerksfähigkeiten verbessern. Sollte Ihnen die Beute nicht taugen oder haben Sie zuviel selbst zusammengebastelt, können Sie das Zeug zum Auktionshaus schleppen. Dort bieten Sie wie in typischen Online-Rollenspielen Ihre Ware zum Verkauf an. Ein Brief informiert Sie, ob die Versteigerung erfolgreich war.

In **Mythos** gibt's reichlich zu tun, auch wenn's in elf von zwölf Fällen darauf hinausläuft, irgendwen in irgendeinem Dunge-

on zu verdreschen. Die Aufträge erhalten Sie von den in den Siedlungen herumstehenden NPCs. Die Quests sind stets von ganz hübschen Minigeschichten eingearbeitet, allerdings verpassen Sie auch nicht viel, wenn Sie die teilweise langen Texte einfach wegklicken und sich nur die Kurzbeschreibungen zu Gemüte führen. Viel interessanter als die Storys sind ohnehin die jeweiligen Belohnungspunkte, denn allein übers Viechertotklicken geht's nur langsam bei den Levelaufstiegen in **Mythos** voran. Umso blöder, wenn Sie dann in eines der gelegentlich auftretenden Questlöcher fallen. HanbitSoft muss hier und da noch nachrüsten, um das Erlebnis durchgehend flüssig zu halten. Aber schon jetzt ist **My-**

thos ein umfangreiches Spiel, dem man gerne die eine oder andere Stunde opfern kann, um die Zeit bis **Diablo 3** zu überbrücken. **PET**



Kostenfrei und dennoch gut
 Petra Schmitz
 Redakteurin
 petra@gamestar.de

Mythos im Laden

Obwohl **Mythos** ein Free2play-Spiel ist, das Sie sich einfach herunterladen können, existiert auch eine verpackte Ladenversion. In der knapp zehn Euro teuren Box finden Sie eine Installations-DVD, ein doppelseitig bedrucktes Poster, ein dürtiges Handbuch, darauf aber einen Key. Mit dem schalten Sie brauchbare Items im Gegenwert von zirka zehn Euro frei, darunter einen riesigen Satz von Identifikationszaubern für besondere Gegenstände. Alle Items finden Sie allerdings auch im ins Spiel integrierten Shop, für den Fall, dass Sie ein paar Euro locker sitzen haben.

Erinnert sich noch jemand an Dungeon Runners, das NCsoft 2007 rausbrachte? **Mythos** ist wie Dungeon Runners, nur viel größer, leider aber auch weniger selbstironisch. Egal, dem Action-Rollenspiel-Fan in mir gefällt **Mythos** auch ohne Genre-Veräppelung gut. Dass der Titel keine gescheite Story hat, verschmerze ich, immerhin könnte ich ja alle netten Questtexte lesen, wenn ich nur wollen würde. Und immerhin muss ich für **Mythos** rein gar nichts berappen. Kurz: Man kann die Zeit bis zum Erscheinen von **Diablo 3** auch schlechter, vor allem aber deutlich teurer totklicken.

TERMIN 28.4.2011 PREIS kostenlos USK ab 12 Jahren

Mythos

Action-Rollenspiel

Publisher Frogster
Entwickler HanbitSoft
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch, Polnisch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz -

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Wenn's mal wieder wegen der ständig gleichen Dungeons öde wird, einfach eine Pause einlegen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPASS

SPIELSTIL Kampf: Dialoge/Rätsel
CHARAKTER simpel: komplex
FREIHEIT linear: offene Welt
KÄMPFE Action: Taktik
HANDLUNG einfach: komplex

GRAFIK

hübsche Comic-Grafik + nette Effekte
 sich oft wiederholende Grafiksets
 insgesamt arg detailarm

SOUND

passende Musik + knuffige Soundeffekte
 verschwindend geringe Sprachausgabe

BALANCE

Stufenkennzeichnungen für die Dungeons + brauchbares Tutorial
 die meiste Zeit problemlos alleine meisterbar
 manche Bossgegner zu leicht

ATMOSPHÄRE

gefälliger und zeitloser Comic-Look
 dicke Boss- und Zwischengegner
 Welt wirkt trotz der NPCs leblos + keine Staun-Erlebnisse

BEDIENUNG

einfaches Totklicken + zoombare Kamera + zwei Kameraperspektiven + schneller Waffenset-Wechsel
 Minimap in Siedlungen unübersichtlich + keine Sortierfunktion fürs Inventar

UMFANG

viele Aufgaben + viele Dungeons + Crafting-System
 Gildenfunktion
 wenig Klassenauswahl + gelegentliche Questlöcher

QUESTS/HANDLUNG

für Solisten und Gruppen + teils große Questreihen
 nette Geschichten...
 ... als langatmige Texte + keine übergreifende Geschichte

CHARAKTERSYSTEM

leicht verständlich + drei Spezialisierungen pro Klasse
 wenige aktive Skills + optisch nur gering individualisierbar

KAMPFSYSTEM

starke Spezialangriffe + nützliche passive Fertigkeiten
 Taktik selten erforderlich

ITEMS

massig Klamotten und Waffen + viele Gegenstände haben brauchbare Boni + Sockelsystem
 Identifikationszauber sind teuer

6/10

7/10

9/10

5/10

8/10

10/10

7/10

7/10

7/10

9/10

Online-Spaß für Solisten und Gruppen.

75 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 50 Stunden

MINIMUM 1,4 GHz Intel
 1,4 GHz AMD, GeForce 6000er
 1,0 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E4300
 A64 X2 6000+AMD, Geforce 9600
 1,0 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E6600
 A64 X2 6000+AMD, Radeon HD2000
 2,0 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

PROFIS

EINSTIEG

ANFANG