

Endgegner wie dieser **Naga-Boss** sind richtig harte Brocken und benötigen mitunter mehrere Anläufe.



Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, Formationen innerhalb der Party gibt es allerdings nicht.



Might and Magic 10

Legacy

Das Comeback der legendären Rollenspiel-Serie kann sich zwar nicht sehen lassen. Aber spielen schon. Von Jochen Gebauer

Genre: Rollenspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Limbic Entertainment (Might & Magic Heroes 6: Shades of Darkness, Test auf GameStar.de: 81 Punkte)**
Termin: **23.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **25 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Vorneweg: **Might and Magic 10: Legacy** ist ein gelungenes Retro-Rollenspiel, eine liebenswerte und überraschend knifflige Hommage an die Klassiker der frühen 90er-Jahre mit ihren Kachelfeldern und gruppenbasierten Rundenkämpfen aus der Ego-Perspektive. Wer seine Kindheit mit **Might and Magic 3-5**, **Wizardry 7** oder **Eye of the Beholder** vertrödelt hat, der wird mehr als einmal wehmütig seufzen, dass früher eben doch alles besser war – oder wenigstens manches. Bei allem Retro-Charme muss man allerdings konstatieren, dass **Might and Magic 10** die spielerische Klasse dieser großen Vorbilder nie ganz erreicht. Käufer der Deluxe-Edition (siehe Kasten) bekommen mit der beiliegenden Vollversion von **Might and Magic 6** nicht nur eine nette Dreingabe, sondern das zwar bedeutend hässlichere, aber auch größere, komplexere und insgesamt bessere Rollenspiel.

Was nicht bedeuten soll, dass **Might and Magic 10** ein kurzes Vergnügen wäre, ganz im Gegenteil. Für den ersten Durchgang auf dem normalen Schwierigkeitsgrad haben wir rund 30 Stunden benötigt – das

ist ansehnlich. Zumal dieser normale Schwierigkeitsgrad in vielen modernen Spielen vermutlich unter der Bezeichnung »Hardcore« firmieren würde, weil die Gegner ungewöhnlich taff sind, verhältnismäßig viel Schaden anrichten und sich allenthalben nur mit einem umsichtigen Vorgehen ausknipsen lassen – wie in den guten alten Zeiten eben. Leider trägt das eigentlich wunderbar komplexe Klassen- und Skillssystem dem knackigen Anspruch nur teilweise Rechnung, denn gerade in den ersten Stunden erweisen sich einige Fähigkeiten oder Zaubersprüche als fürchterlich nutzlos, während andere geradezu unverzichtbar sind. Wer sich bei der Charaktererschaffung etwa auf den Fernkampf einschießt und anschließend fleißig das Bogenschießen steigert, macht sich das Rundenkampf-Leben zur Hölle, weil Bögen gegen Feuer- oder Eiszauber überhaupt kein Land sehen. Wer wiederum einen (oder noch besser: zwei) lichtmagisch-begabte Charaktere in seiner vierköpfigen Gruppe hat, genießt durch die »Magische Rüstung« quasi einen integrierten Cheat-Modus. Mit diesem Zauberspruch wird nämlich eine große Schadensmenge automatisch absorbiert, was anfangs selbst die sonst sehr schwierigen Bosskämpfe zum Kinderspiel macht – einfach jede Runde die »Magische Rüstung« erneuern und gefahrlos draufhauen. Generell erscheinen uns Magier zumindest latent übermächtig. Außerdem gibt es im Gegensatz zu den alten Serienteilen keine Formation innerhalb der Party. Wir können unsere Magier also nicht in der zweiten Reihe parken, um ihren erlittenen Scha-

den zu minimieren. Entsprechend unwichtig werden stramme Nahkämpfer als »Tanks«.

Trotz solcher Balancing-Probleme entwickelt **Might and Magic 10** einen wunderbaren Spielfluss, dem zwar die ganz großen Wow-Momente abgehen, der im Gegenzug aber auch nahezu keine Durchhänger erleidet,



Früher war alles besser

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Die Might-and-Magic-Reihe gehört zum Inventar meiner Jugend. Entsprechend begeistert habe ich auch diesen zehnten Teil gespielt, stundenlang mit unterschiedlichen Party-Zusammenstellungen experimentiert, Skill-Kombinationen ausprobiert und wieder verworfen, beim Blick auf die Uhr entgeistert festgestellt, dass Zeit tatsächlich ein sehr dehnbarer Begriff ist – besonders um vier Uhr morgens. Bei aller Retro-Begeisterung muss ich nüchtern aber feststellen: So gut wie die früheren Serienteile (mit Ausnahme des scheußlichen Might and Magic 9) ist Legacy einfach nicht. Gegen das der Deluxe-Edition beiliegende Might and Magic 6 beispielsweise wirkt es wie eine Light-Auflage. Und selbst im über 20 Jahre alten Might and Magic 3 (das als Inspiration für dieses Remake diente) steckt noch ein Tick mehr Komplexität. Das macht Legacy nicht zu einem schlechteren Spiel; aber bezeichnend finde ich es trotzdem.

⊕ Stärken

- + Retro-Rollenspiel mit kniffligen Rundenkämpfen
- + weitläufige Oberwelt
- + viele Klassen und Fähigkeiten...

⊖ Schwächen

- ... die mitunter schlecht ausbalanciert sind
- langweilige Geschichte wird lustlos inszeniert
- Beute teils zu zufallsabhängig



Motiviert scheitern

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Den ganzen Leuchtturm habe ich mich hochgekämpft, nur um vom Obermottz auf dem Dach gnadenlos verprügelt zu werden. Also den ganzen Leuchtturm wieder runterstiefeln, im nahen Wald eine Räuberhöhle säubern, danach meine Helden aufleveln sowie in der Stadt neue Zauber und bessere Ausrüstung kaufen, nun den Leuchtturm wieder hoch latschen und endlich dem Obermottz zeigen, wer hier der wahre Boss ist. Alles wie damals, was für ein Spaß!

Wer jetzt verständnislos den Kopf schüttelt und was von Schnellreise-Funktion oder miesen Drop Rates murmelt, sollte tunlichst die Finger von diesem herrlich altmodischen, aber eben nie unfairen Rollenspiel-Monster lassen. Alle anderen werden daran erinnert, warum die Dungeon Crawler früher vielleicht sperriger, aber irgendwie auch interessanter waren. Denn wenn ich eins auf die Mütze bekomme, dann weiß ich gleichzeitig, dass es irgendwo dort draußen (manchmal sogar im Inventar) garantiert eine Lösung für mein Problem gibt. Ich muss sie nur finden. Also spiele ich weiter, der Schlaf kann warten. Wie früher eben.

weil es ständig was zu tun gibt. Hier einen Dungeon erkunden, dann in der nächsten Stadt beim Trainer vorbeischaun und neue Zaubersprüche kaufen, einen Teil der weitläufigen Oberwelt erkunden, bei dieser Gelegenheit mal wieder jene vermaledeiten Gespenster »besuchen«, die noch vor drei Erfahrungsstufen den Boden mit unserer Party aufgewischt ... hoppla, da ist ja noch ein Dungeon. Gelegentlich streut das Spiel auch Kopfnüsse in Form von Schalter- oder Hebelrätseln ein, später gibt's sogar Rätselfragen, die wir ganz altmodisch über eine Texteingabe beantworten – sehr schön! Störend an dieser tatsächlich sucht-erregenden »Nur noch einen Dungeon«-Spirale ist lediglich die sehr zufallsabhängige Beute. Unser Kreuzritter beispielsweise

Zehn Stunden mit dem Anfängerschwert

Standbildern langweilig erzählte Geschichte nämlich problemlos beiseite klicken, ohne sich den Spaß zu rauben. Die **Might and Magic**-Reihe war eben noch nie große Erzählkunst, sondern ein durch und durch spielmechanisches Vergnügen, ein »Dungeon-Crawler« der alten Schule. Und aus genau diesem Grund trägt auch das Remake seinen legendären Titel mit Würde. **JG**

Die Deluxe-Version

Neben der 25 Euro teuren Standard-Version existiert auch eine Deluxe-Edition für 30 Euro. Die gibt's entweder digital über Steam oder Uplay sowie als altmodische Box im Handel (etwa bei Amazon). Neben dem Spiel enthält die Deluxe-Edition den Soundtrack, einen exklusiven Dungeon, einen Abenteuer-DLC und die Vollversion von **Might and Magic 6**. In der Box-Version sind außerdem noch eine Stoffkarte und vier kleine Lithographien enthalten. Für den geringen Aufpreis ein lohnendes Paket – schon wegen **Might and Magic 6**, das auch 16 Jahre nach Erscheinen nichts von seiner tollen Spielbarkeit verloren hat.



kämpfte zehn Stunden lang mit demselben Anfängerschwert, weil wir in gefühlten dreihundert Schatztruhen zwar massenweise Ringe, Halsketten und Dolche fanden, aber eben überhaupt kein Schwert – und weil sich auch die Händler in den Städten beharrlich weigerten, so etwas Profanes wie Schwerter feilzubieten.

Aber Schwamm drüber, denn in seinen insgesamt vier Akten entwickelt **Might and Magic 10** so viel Retro-Charme, dass man es einfach gern haben muss – jedenfalls wenn man seine Kindheit tatsächlich mit den einschlägigen Klassikern verträdelte hat. In diesem Fall kann man die hoffnungslos veraltete Grafik in der Unity-Engine auch als angemessen antiquiert begreifen – und nicht als potthässlich. Und man kann geflissentlich ignorieren, dass das Spiel für diese antiquierte Technik geradezu absurd hohe Hardwareanforderungen stellt, aber auf manchen Highend-Systemen trotzdem miserabel performt. Falls Sie sich übrigens fragen, warum wir noch kein Wort über die

Story verloren haben: weil sie ziemlich egal ist. Genau wie in den alten Serienteilen kann man die in Textform und

TERMIN 23.1.2014 PREIS 25 Euro USK ab 12 Jahren

Might and Magic 10 Legacy Rollenspiel

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Limbic Entertainment
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Uplay / Steam

GRAFIK

- abwechslungsreiche Dungeons und Landschaften
- hübsche Zaubereffekte
- technisch hoffnungslos veraltet
- steife Animationen
- auf manchen Systemen miese Performance

SOUND

- stimmige Musik
- gute Effekte
- launige Kommentare der Partymitglieder ...
- ... allerdings nur auf Englisch ...
- ... und mit häufigen Wiederholungen

BALANCE

- zwei Schwierigkeitsgrade
- schön knifflig
- viele Tooltips
- gelegentlich unfair gespannte Gegner
- anfangs übermächtige Zauber

ATMOSPHÄRE

- viel Retro-Flair
- fügt sich prima in die Serientradition ein
- gläubwürdige Spielwelt

BEDIENUNG

- WASD-Steuerung
- übersichtliches Inventar
- sinnvolle Schnelleisten
- ungewöhnlich lange Ladezeiten

UMFANG

- gute Spielzeit
- hoher Wiederspielwert durch Klassen- und Fähigkeiten-Kombinationen
- optionale Rätseldungeons

QUESTS / HANDLUNG

- viele Nebenaufgaben
- Story nimmt im zweiten Akt an Fahrt auf ...
- ... bleibt aber nebensächlich
- langweilig inszeniert

CHARAKTERSYSTEM

- vier Rassen und zwölf Klassen
- viele Fähigkeiten
- sieben Magieschulen
- nicht alle Zauber und Skills sauber ausbalanciert

KAMPFSYSTEM

- bewährtes Rundensystem
- unterschiedliche Taktiken möglich
- fordern, aber (fast) nie unfair
- keine Formationen
- Fernkampf oft nutzlos

ITEMS

- große Auswahl
- sinnvolle Boni
- einige Gegenstände leveln mit
- Beute teils zu zufallsabhängig
- keine »Anziehpuppen«

