



Nur wenige Softwareschmieden versuchen überhaupt noch Rollenspiele zu programmieren. Damit sind keine Mainstream-Spiele wie Diablo gemeint, sondern eigene Welten, die – in epischer Breite dargestellt – einer ganzen Heldencrew Aufgaben für Wochen und Monate bieten. In denen der Spieler noch die Freiheit genießt, selbst Entscheidungen zu fällen, und nicht einem größtenteils vorgegebenen Plot folgt. New World Computing erschuf erneut ein Epos, von dem Genreliebhaber noch in Jahren schwärmen werden.

Might & Magic VI – Das Mandat des Himmels • Rollenspiel

# GENRE - EPOS

Die Geschichte von Might & Magic geht in die 80er zurück und ist so umfangreich und detailliert, daß sie ganze Bände füllen könnte. Der sechste Teil knüpft aber nicht wie eventuell erwartet an Darkside of Keen an, sondern spielt direkt nach der Strategie-Saga Heroes of Might & Magic 2. Nachdem König Roland Ironfist seinen Bruder im Erbfolgekrieg besiegt hat, bedroht eine neue Gefahr das Land. Mit einer Streitmacht seiner Ritter zieht Roland gegen blutrünstige Dämonenhorden ins Feld und gilt seitdem als verschollen. Prinz Nicolai ist noch zu jung, um das Zepter in die Hand zu nehmen, das Land versinkt im Chaos. In der Bevölkerung verbreitet sich währenddessen das Gerücht, die Ironfists hätten ihr göttliches Recht auf die

Herrschaft, das Mandat des Himmels, verloren. Diese unsicheren Zeiten bieten idealen Nährboden für alle zwielichtigen Gestalten und Götzenanbeter. Nur einer Gruppe wahrer Helden könnte es gelingen, das ganze Reich vor dem Untergang zu retten.

### Selbstbestimmung

Wie für alle epische Rollenspiele typisch, beginnt auch M&M6 mit der Charaktergenerierung. New World Computing hat sich endgültig von der Comic-Grafik verabschiedet, und so steht als einzige Rasse nur noch der Mensch zur

Verfügung, der sich für einen von sechs Berufen entscheidet. Vier Helden bilden eine Party, der sich im Laufe des Spiels bis zu zwei weitere Charaktere anschließen. Ausgangspunkt ist das kleine verschlafene Nest New Scorpigal, das sich – wie sollte es anders sein –



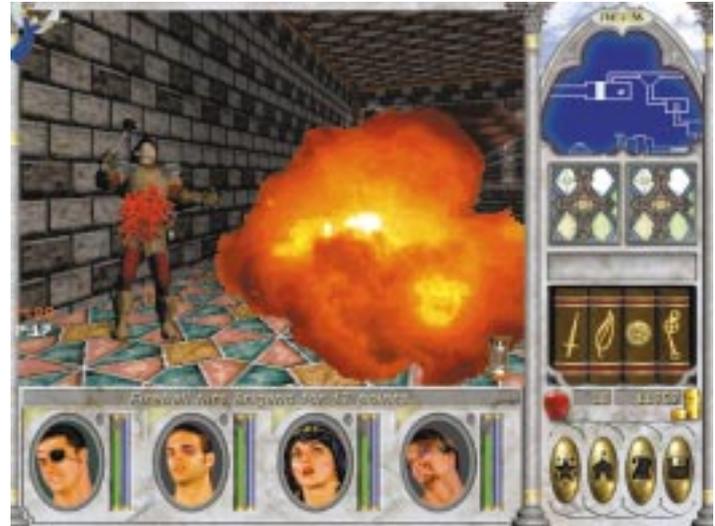
Die Charaktergenerierung ist ziemlich simpel. Alle Daten werden zugeteilt und nicht ausgewürfelt.



NPCs bringen der Party einen bestimmten Vorteil ein. Dieser hier versteht sich auf das Feilschen.



Mit einem Zauberspruch der Luftmagie kann die ganze Party fliegen. Allerdings sollte man nicht zu hoch sein, wenn der Zauber endet!



Ein guter Zauberspruch, den man schon früh erlernen kann, ist der Feuerball. Auf diese Entfernung erleidet die eigene Party auch Schaden.



Die Automap läßt sich zoomen und scrollen, aber nicht beschriften.

als hervorragendes Trainingslager für aufstrebende Recken entpuppt. So findet sich das Grüppchen Abenteurer allein und verlassen in diesem Dorf wieder und weiß nicht so recht, wo es anfangen soll. Die argwöhnischen Bewohner stehen den Fremden bestenfalls neutral gegenüber. Es ist an der Zeit, durch Taten Ruhm, Ehre, Gold und Erfahrung zu sammeln, um für die großen Ereignisse, die da sicher kommen, gerüstet zu sein.

### Riesige Dimensionen

Jede Location besteht meist aus einer zivilisierten Stadt mit Geschäften, Lehrmeistern, Bank, Tempel und Kneipe, zahlreichen umherstreifenden Monstern und einigen Dungeons. Wie schon die beiden Vorgänger ist auch M&M6 vom Schwierigkeitsgrad her gerade so zu bewältigen. Die Designer konnten sehr gut einschätzen, wie weit die einzelnen Charaktere nach der ersten Location entwickelt sind und wie schwer demzufolge die Gegner in der nächsten Umgebung sein dürfen. Vorausgesetzt natürlich, der Spieler räumt auch wirklich die gesamte Location leer

und erfüllt alle Aufträge. Theoretisch kann die Crew natürlich sofort zu neuen Gefilden aufbrechen, dürfte aber im Normalfall dort nicht lange überleben. Der Hauptspaß besteht also wie bei allen klassischen Rollenspielen darin, seine Abenteurer nach eigenem Geschmack auszubilden und die kleinen Subplots mit allen Rätseln zu lösen. Selbst professionelle Rollenspieler kommen hier voll auf ihre Kosten. Pro Location darf man mit mindestens 20 Stunden rechnen, soll heißen, die von New World Computing veranschlagte heroische Gesamtspielzeit von 150 Stunden ist gelinde gesagt eher untertrieben.

### Gute Auftragslage

Nicht gerade revolutionär wurden Konversationen gelöst. In den Unterhaltungen hat der Spieler nur die Möglichkeit, bestimmte Stichpunkte einzuwerfen und die Reaktion des Gesprächspartners abzuwarten. Zumindest das weitverbreitete reaktive Multiple-choice-Verfahren wäre wünschenswert gewesen. So bleibt einem nichts anderes übrig, als sich durch Textwüsten zu klicken, denn an Sprachausgabe ist trotz 2 CDs bei der Masse an Dialogen nicht zu denken. Bestenfalls deutet Stöhnen und Ächzen auf weitere Verletzungen der eigenen Charaktere hin oder Kampfgeschrei auf den Fortgang einer Schlacht. Passend dazu ändert sich auch das Thema der Hintergrundmusik, die von gehobener Qualität ist. In jeder kleinen

Location befinden sich nämlich schon ca. 50 NPCs, die alle mehr oder weniger nützliche Informationen preisgeben. Einige der Nicht-Spieler-Charaktere erteilen an die Gruppe lohnende Aufträge, deren Erfüllung in den meisten Fällen nicht notwendig ist, um das Spiel letztendlich erfolgreich zu beenden. Diese kleinen Quests sorgen jedoch nicht nur für zusätzliches Einkommen – Gold und wertvolle Gegenstände sind fast

immer knapp –, sondern auch für einen wahren Erfahrungssprung der Helden. Ein simpler Auftrag bringt die Gruppe oft weiter, als stundenlang sinnlos Monsterhorden in der Wildnis nachzustellen.

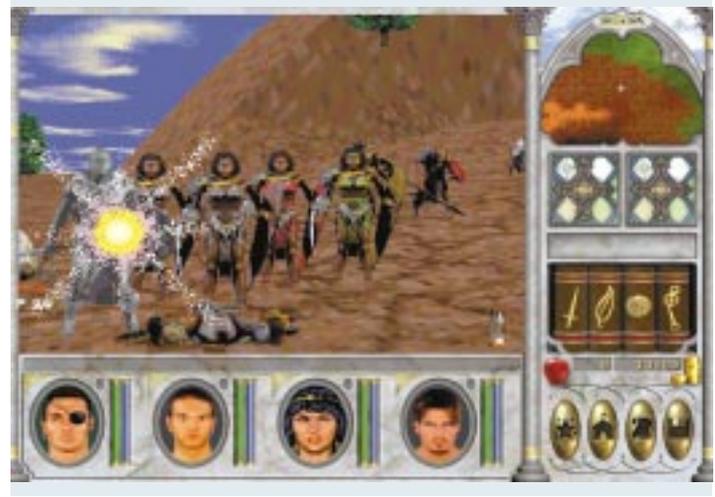
### Ansichtssache

M&M6 bietet ähnlich wie Lands of Lore 2 eine völlig freie 3D-Engine mit Höhenunterschieden und der Möglichkeit, zu springen oder gar zu fliegen. Wetterverhältnisse wie



## RUNDE ODER ECHTZEIT

M&M6 läuft zwar komplett in Echtzeit ab, aber der Spieler kann grundsätzlich immer in den rundenbasierten Modus wechseln. Besonders im Kampf bleibt so mehr Zeit, um die taktisch richtigen Entscheidungen zu treffen. In allen schweren Schlachten – und die sind in M&M6 zahlreich – stünden die Chancen extrem schlecht, würde der Spieler dieses zeitaufwendigere Angebot ausschlagen. Aus der Geschwindigkeit der beteiligten Kämpfer und deren ausgeführten Aktionen ergibt sich die Zugreihenfolge. Nach einem festen und einseharen System zeigen die Angriffe Erfolg und schwächen den Gegner. Abgesehen davon gibt es keine Daseinsberechtigung für den rundenbasierenden Modus, da trotz Echtzeit besondere Ereignisse erst eintreten, wenn auch der Spieler wirklich vor Ort zur Stelle ist.





**VERGLEICH**

Lands of Lore 2 besitzt sowohl eine packendere Story als auch die bessere Grafik und ist somit dem Mandat des Himmels weit überlegen. Hardcore-Rollenspieler dürfen trotzdem M&M6 aufgrund der größeren Spieliefe und schöner in Szene gesetzten Rollenspielelemente bevorzugen. Dem Erzkonkurrenten Schatten über Riva fehlt hingegen die riesige Spielwelt und uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, verfügt aber gleichzeitig über die besseren Rätsel. Das mittlerweile angestaubte Wizardry 7 (Gold) kann nur noch in wenigen inhaltlichen Punkten mithalten und ist, gemessen an Might & Magic 6, einfach überholt. Ein angemessener Vergleich zwischen den beiden Serien läßt sich erst ziehen, wenn Sir-Tech dieses Jahr Wizardry 8 veröffentlicht.

Lands of Lore 2 .....	92%
Might & Magic 6 .....	84%
DSA 3 .....	81%
Wizardry 7 .....	80%



Meteoritenschlag ist ein mächtiger Zauber gegen viele Feinde.

Schnee oder Nebel sind integriert und wurden überzeugend umgesetzt. Abgesehen von den veränderten Sichtverhältnissen hat die Witterung keine Auswirkungen. Was der Engine leider komplett fehlt, ist die Unterstützung von 3D-Grafikkarten. Schon die Direct-3D-Schnittstelle hätte enorme Ge-

schwindigkeitsvorteile gebracht. Selbst auf einer hervorragenden 2D-Grafikkarte sinkt so nämlich die Frame-Rate, sobald ein paar Objekte, Monster oder ähnliches den Screen bevölkern, auf ca. 10 Frames/s ab. Wer zugunsten der Geschwindigkeit einige Grafik-Details abschaltet, erhöht zwar die Performance, aber der optische Gesamteindruck bleibt davon unberührt. Bei näherer Betrachtung verwandeln sich Gegner und Mauern bis zur Unkenntlichkeit in kloßige Pixelmonster. An der Grafik verdeutlicht sich wieder, daß Rollenspiele fast ausnahmslos ein gutes Jahr hinter der Standardtechnik herhinken.

**Klassisches Ensemble**

Richtig gut gelungen sind hingegen alle Standbilder sowie das gesamte Menü. New World Computing hat sich von den unterschiedlichen Rassen verabschiedet, und an die Stelle der Halborke und Zwerge treten fotorealistische, animierte Portraits der Charaktere. Ein simpler Doppelklick darauf öffnet den vierteiligen Charakterscreen. Auf der rechten Seite finden sich alle nötigen Icons, unter anderem für Quests, Hauptmenü, Rasten und Automap. M&M6 schreibt selbständig alle wichtigen Ereignisse und Entdeckungen mit, die später noch von Nutzen sein könnten. Leider sind in dieser Liste keine Lehrmeister und Geschäfte vermerkt, und es gibt keine Möglichkeit, die Automap zu beschriften. Um diese Daten immer parat zu haben, muß sich der Spieler schon auf dem herkömmlichen Weg Notizen machen, nämlich mit Papier und Stift.

Alexander Geltenpoth



**KOMMENTAR**

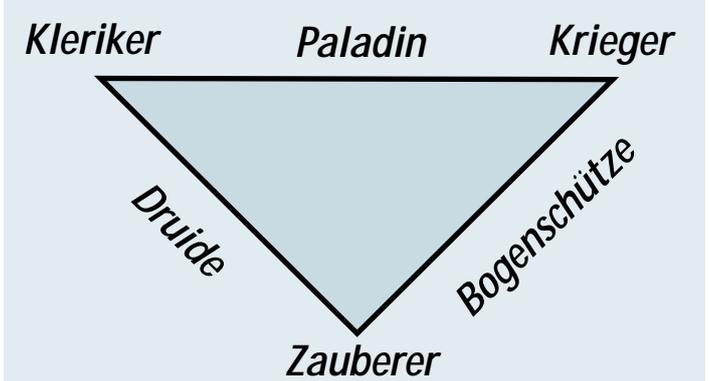
» Ein derartiges Rollenspiel-Epos gab es seit Wizardry 7 und Might & Magic 5 nicht mehr. Das Mandat des Himmels ist der erste klassische Genrevertreter seit Jahren und erfüllt schon allein durch diesen Umstand die Träume aller Genreliebhaber. Abgesehen von einigen teilweise genrebedingten Kritikpunkten präsentiert sich M&M6 als makellooses Rollenspiel, das es nicht nötig hat, mit billiger Effekthascherei zu protzen. Besondere Stärken sind die Langzeitmotivation, die Spieliefe und die phantastischen Möglichkeiten in der gigantischen Spielwelt. Allen echten Rollenspiel-Fans kann ich dieses Werk nur empfehlen. Falls Sie jedoch Diablo für ein richtiges Rollenspiel hielten, sollten Sie sich den Kauf überlegen.«



**CHARAKTERPOKER**



Aus den sechs vorhandenen Klassen dürfen nur vier Helden gewählt werden. Kein Problem, denn eigentlich handelt es sich nur um drei Berufe und deren zugehörige Mischformen.



Priester verstehen sich beispielsweise auf die Magie von Körper, Geist und Seele, während Zauberer die vier Elemente ihrem Willen unterwerfen. Die erste Gruppe Zaubersprüche können Paladine erlernen, während erfahrene Bogenschützen auch die Kräfte von Feuer, Wasser, Erde und Luft nutzen. Natürlich geschieht das nicht automatisch, sondern muß von dem einzelnen Charakter speziell erlernt werden. Ein Paladin ist sicherlich ein ähnlich guter Krieger wie der Ritter, allerdings nur, wenn er seine magischen Studien vernachlässigt und sich ganz der Ausbildung seiner Kampffähigkeiten widmet. Welche Kombination im Endeffekt die bessere ist – vier Spezialisten, vier Multitalente oder ein Kompromiß aus beidem –, ist schwer zu sagen. Jede dieser Möglichkeiten hat ihre eigenen Vor- und Nachteile und dürfte besonders im Kampf die Spielweise bestimmen.

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound:	Direct Sound
Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus
Sprache:	deutsch
CD/HD:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	New World Computing/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Juni 1998

Grafik: 60%    Sound: 75%    Genre: Rollenspiel

**84%** Einzelspiel    **— %** Multiplayer

Seit Jahren das erste große Rollenspiel

Spielanteile: Action (red), Rätsel (yellow), Strategie (green), Wirtschaft (blue)