

Master of Magic

IMMER NOCH MAGISCH?

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Muha Games** Termin: **13.12.2022**

Es sieht aus wie ein älteres Civilization und verbreitet allein dadurch gute Laune, spielt aber in einer Fantasy-Welt voller Monster und Magie: Wir haben die Neuauflage des Rundenstrategieklassikers Master of Magic angespielt. Hier unser Erfahrungsbericht. Von Martin Deppe

Menschen, Zwerge, Elfen, Orks, Untote: Das war's bei vielen Fantasy-Strategiespielen schon mit der Auswahl. Da läuft sich Master of Magic gerade mal warm! Satte 14 Fraktionen könnt ihr hier wählen. Darunter so coole wie die fliegenden Drakonier, die direkt von den Drachen abstammen. Ihre fliegenden Einheiten sind zwar teuer, halten aber viel aus, und ihr Feueratem ist im Nahkampf verflucht ... heiß. Oder wie wär's mit den insektoiden Klackons, den flexibel-flotten Nomaden oder halt doch wieder Elfen, in den Varianten Hoch und Dunkel? Und das war gerade mal die Wahl der Fraktion, denn da kommt noch euer Alter-Ego-Magier dazu, inklusive eines zusammenstellbaren Startpa-

kets aus einer Handvoll Zaubern (insgesamt gibt's mehr als 200!), knapp 200 Truppentypen und 60 Spezialfähigkeiten.

Magische Firewall

Das originale Master of Magic hat uns 1994 gerade wegen dieser durchdachten Vielfalt gepackt. Nur ein Jahr nach Master of Orion haben Entwickler Simtex und Publisher Microprose damals eine Fantasy-Welt mit Ober- und Unterwelt geschaffen, durch die wir rundenweise mit rekrutierten Armeen, Helden und beschworenen Wesen wie Höllenhunden oder immer mächtigeren Elementaren streifen. Wir gründeten und eroberten Städte, erforschten Zaubersprüche, die wir

in der globalen Spielwelt oder in den ebenfalls rundenbasierten Kämpfen einsetzen.

Das neue Master of Magic sieht zwar moderner aus und setzt zum Beispiel auf Hexfelder statt auf die klassischen quadratischen Kacheln, spielt sich aber grundsätzlich ähnlich. Damals wie heute wollen wir Master of Magic werden, indem wir die konkurrierenden Konkurrenzmagier besiegen. Durch die vielen unterschiedlichen Fraktionen, die rund 200 Zauber und Truppentypen sowie die zufallsgenerierte Spielwelt inklusive Untergrund spielt sich keine Partie wie die andere. Ihr könnt extrem viel experimentieren: Feuerbälle werfen, Helden buffen, Gefallene wiederbeleben, eine Feuerwand um eure Hauptstadt beschwören oder lieber ein paar billige Skelette, um die Karten schneller zu erkunden?

DARAUF BASIERT UNSERE PREVIEW

Für unsere Preview hat uns Publisher Slitherine eine Presse-Demo zur Verfügung gestellt, die auf die ersten 100 Runden beschränkt ist und drei der später 14 spielbaren Fraktionen enthält – Hochelfen, Halblinge und Drakonier – sowie drei der 14 Alter-Ego-Magier.

Mit Höllenhunden sichern wir die Landenge. Den Ort Silver Meadow haben wir vor ein paar Runden gegründet. Zum Vergleich: Master of Magic sah 1994 wie auf dem Bild rechts aus.





Im Spielverlauf erforscht ihr immer mächtigere Zauber für die globale Karte oder das Schlachtfeld.

Nimmt langsam Fahrt auf

Unsere Presse-Demo (siehe Kasten) hat gerade mal an der Oberfläche gekratzt, uns aber schon gut gefallen. Allerdings geht's recht gemächlich los, denn Bodentruppen kommen pro Runde nicht weit. Mit den fliegenden Drakoniern ging's schon flotter, zumal sie auch um Gewässer keinen Bogen machen müssen, sondern einfach drüberflattern. In der Demo waren außerdem die Monster-Hubs noch nicht ausbalanciert und teils viel zu stark verteidigt, aber am Balancing wird ohnehin noch geschraubt, daher können wir euch hier noch keine seriöse Einschätzung geben. Das Master of Magic von 1994 war übrigens keine Sternstunde der künstlichen Intelligenz – die KI-Magier waren sogar strunzdoof. Tipp: Falls ihr das Original (noch mal spielen wollt, holt euch lieber gleich die Enhanced Version Caster of Magic, die neben Standards wie Windows-Kompatibilität und höheren Auflösungen auch die KI enorm verbessert. Caster of Magic war ursprünglich eine Community-Mod und ist zum Beispiel bei GOG.com für rund sechs Euro zu haben.

Aber zurück zum neuen Master of Magic: Das nimmt nach der etwas trägen Startphase ordentlich Fahrt auf, denn mit mehr Städten und Truppen ist logischerweise mehr zu tun. Es macht Spaß, die Welt weiter zu erkunden und immer mächtiger zu werden. Sehr schön: Wie früher gibt es Events, zum Beispiel eine Gratis-Einheit, aber ihr könnt jetzt vorab einstellen, ob ihr alternativ ein anderes Geschenk wie Gold oder Mana bekommen

wollt. Auch neue Helden sind immer ein besonderer Moment: Je mehr Ruhm ihr sammelt, etwa durch eroberte Städte, desto eher stoßen frische und bessere Recken zu euch. Alle können im Rang aufsteigen, Artefakte tragen, und viele zaubern sogar persönlich.

Kämpfe wie in den Nullerjahren

Die rundenbasierten Kämpfe toben auf separaten Hexfeld-Schlachtfeldern. Wobei »toben« dezent übertrieben ist: Die Gefechte sind optisch und technisch altbacken, bringen aber den barocken Charme älterer Strategiespiele rüber. Und taktisch sind sie durchaus anspruchsvoll. Zum Beispiel schlagen angegriffene Einheiten grundsätzlich simultan zurück, statt wie so oft erst einzustecken und sich dann mit den Überlebenden Kämpfern zu wehren. Außerdem verteidigen sich Truppen auch gegen mehrere Angriffe, also anders als etwa in Heroes of Might and Magic. Das heißt, dass ihr schon im Nahkampf größere Risiken eingeht, weil ihr bei eigenen Angriffen fast immer auch Schaden einsteckt. Eine vorherige Anzeige mit dem geschätzten Ausgang eines Duells gibt's zumindest derzeit nicht.

Auch im Fernkampf gibt's Spezialregeln, zum Beispiel nimmt der ausgeteilte Schaden auch schon bei kurzen Schussdistanzen ab – es sei denn, es sind Zauber, denn die hauen stets voll rein. Dafür werden ihre Kosten immer höher, je weiter ihr von eurer Hauptstadt entfernt seid. Außerdem könnt ihr per Schieberegler mehr Mana in Zauber

pumpen, um etwa einen Feuerball ordentlich krachen zu lassen.

Ariel wäscht uns den Kopf

Wie stark Magie eine Schlacht beeinflusst, haben wir schmerzlich erlebt: Als wir mit unserem Nahkampfstarken Beastmaster-Helden plus sechs Kampfeinheiten gegen die Magierin Ariel antreten, wittern wir leichtes Spiel – doch die Dame deckt uns mit ihren Flächenzaubern ein, wir kommen gar nicht an sie heran. Hätten wir doch mal der Chancenanzeige geglaubt, die uns eine 100-prozentige Niederlage vorausgesagt hat. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Ich messe Spieleklassiker gerne daran, wie viele Semester sie mich damals gekostet haben. Civilization hat einen Referenzwert von 1, dicht gefolgt von Master of Magic mit 0,95. Allerdings habe ich das originale Master of Magic ehrlich gesagt auch seit Ewigkeiten nicht mehr angefasst – viel zu gefährlich! Jetzt, 28 Jahre später, zog mich die Neuauflage noch nicht sofort magisch an, denn der Einstieg ist arg beschaulich: Meine Armeen können gerade mal zwei, drei Felder weit ziehen, die ersten Gebäude und frischen Truppen brauchen lang, bis sie parat stehen. Die Dungeons rund um mein Startgebiet stecken noch voller viel zu starker Gegner, sogar auf der leichtesten Stufe. Aber nach etwa 80 Runden (unsere Demo war auf 100 beschränkt) platzt der Knoten, denn es ist viel mehr zu tun: Die erste Konkurrenzmagierin kommt aus dem Nexus, meine Hauptarmee ist stark genug für die vorhin noch tödlichen Monsterstapel, ich kann meine ersten Städte mit Straßen verbinden. 20 Runden später hätte ich gern weitergemacht, ein gutes Zeichen! Allerdings bin ich auch vorsichtig: Der polnisch-britische Entwickler Muha Games ist zwar ambitioniert, aber mit fünf Kernleuten extrem klein für so einen Balancing-Brocken wie Master of Magic. Dass das Team 4X-Spiele kann, hat es aber mit Thea (2015) und Thea 2 (2018) gezeigt, die auf Steam sehr positiv bewertet werden.



Die Fraktionen haben unterschiedliche Gebäude und Einheiten, die Ork-Ingenieure hier bauen Straßen und reißen Stadtmauern ein.