

Master of Magic

# GEDULD DU HABEN MUSST

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **MuHa Games** Termin: **13.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **39 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: -

Die Neuauflage von Master of Magic sollte die rosarote Brille gleich mitliefern: Während das Original auch nach fast 30 Jahren noch klasse ist, spielt sich das Remake viel zu zäh. Von Martin Deppe

Woran erkennt man, dass ein Rundenstrategie-Spiel einen so richtig gepackt hat? Am ikonischen Vorsatz »Nur noch eine Runde!« – aus dem dann doch wieder Stunden werden. Bei der Neuauflage des 1994er-Klassikers Master of Magic wird daraus oft ein genervtes »Och nö, noch ne Runde!« Denn es dauert zähe Stunden, bis das Fantasy-Strategie-Spiel mal in die Puschen kommt.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr sehr geduldig seid.
- ... ihr das alte Master of Magic noch kennt.
- ... euch »Komfortfunktionen« egal sind.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in jeder Runde was erleben wollt.
- ... euch zeitgemäße Grafik wichtig ist.
- ... ihr auf Nostalgie pfeift.

#### Unkaputtbares Spielprinzip

Das Spielprinzip des neuen Master of Magic ist nahezu unverändert – zum Glück, das ist nämlich klasse. Ihr zieht rundenweise mit euren Helden, rekrutierten Fantasy-Truppen und beschworenen Wesen durch die Ober- und Unterwelt (die jetzt Hexfelder statt Quadrate hat). Ihr erobert Städte oder gründet mit Siedlern selbst welche und baut sie exakt wie bei Civilization mit Gebäuden aus. Ziel des Spiels ist wieder, der Master of Magic zu werden, indem ihr die KI-Magier ausschaltet. Allein schon die 14 Völker spielen sich sehr unterschiedlich, Truppen der Echsenwesen zum Beispiel können über Wasser laufen, Drakonier fliegen, Nomaden bekommen mehr Gold durch Handel, dürfen aber keine Schiffswerften bauen. Weil ihr in

einer Partie nicht nur mit eurem Startvolk spielt, sondern bald auch neutrale Städte anderer Völker kommandiert, wird die Truppenvielfalt bald enorm hoch. Das Experimentieren und Kombinieren der Stärken und Spezialfähigkeiten macht wieder einen großen Reiz des Spiels aus.

Hinzu kommen die rund 200 Zaubersprüche, die allein schon eine Wissenschaft für sich sind. Magische Artefakte craften, Feuerbälle oder Blitze schmeißen, Helden und Truppen buffen, globale Zauber, die zum Beispiel Städte schützen, die Fruchtbarkeit der Bewohner steigern oder Goldvorkommen in Mithril transformieren. Wer gern experimentiert, findet hier sein Eldorado. Kein Wunder, dass das mitgelieferte englische PDF-Handbuch knapp 250 Seiten umfasst.

Wegen der geringen Bewegungs- und Sichtweite ist das Aufdecken der Karte extrem langatmig.



## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Rundenstrategie ist mein Lieblingsgenre, ich habe 1994 Monate im Original verbracht und bin ein geduldiger Mensch. Master of Magic hat allerdings mit meinem Geduldsfaden Tauziehen gespielt: Warum zur Hölle haben Fußtruppen eine Reichweite von schlappen zwei Feldern? Warum dauert es ewig, bis eine Stadt mal in Schwung kommt? Die ersten 100 Runden einer Partie ziehen sich dadurch unnötig in die Länge, auch danach gibt's immer wieder Leerlauf, weil ich meine Kernarmeen gefühlte Ewigkeiten durch die Pampa ziehen muss.

Dabei steckt so viel drin im Spiel: Erkundung, Expansion und Forschung machen grundsätzlich Spaß, die 14 Völker spielen sich unterschiedlich, ich kann Armeen und Städte spezialisieren. Aber ich vermisste eben auch längst etablierte Funktionen wie eine Kampfprognose in der Schlacht, wenn ich mit Einheit A Gegner B angreifen will. Oder eine gescheite Übersichtskarte statt der Mini-Minimap. Oder einen automatischen Erkundungsbefehl. Und ach, dann sind da noch die Kämpfe, die sich mangels kaum taktisch nutzbaren Terrains fast immer gleich spielen. Da wäre so viel mehr gegangen, ohne den Charme des Originals zu verwässern. Da bleibe ich lieber bei der Fan-Version des Originals, Caster of Magic.

### Viel Leerlauf, wenig Komfort

Allerdings ist das Handbuch auch nötig, denn es erklärt neben der In-Game-Hilfe zum Beispiel die Grundlagen der ebenfalls rundenbasierten Schlachten und wie sich ausgeteilter Schaden, Panzerung, Resistenzen, Initiative und Gegenschlag auswirken. Das ist zwar alles nett und anschaulich erklärt, viel besser wäre aber eine zumindest optionale Kampfprognose, wie sie im Genre seit Ewigkeiten Standard ist. Die gibt's hier aber nur vor der Schlacht. Selbst für fortgeschrittene Strategen ist das oft ein Va-banque-Spiel. Außerdem sind die zufallsge-



Rund 200 Zauber fährt das Spiel auf. Darunter so wichtige wie »Held beschwören«.

nerierten Schlachtfelder furchtbar eintönig: Verteidiger links oben, Angreifer rechts unten, mit wieder nur sehr kurzen Bewegungsreichweiten. Es gibt null Geländevorteile. Kein Vergleich zu den handgemachten, taktisch fordernden Schlachtfeldern eines King's Bounty 2. Auch die KI ist mau, sie positioniert ihre Fernkämpfer etwa gern vor den Nahkampfeinheiten und muss dann erst umsortieren. Und statt hinter einer Stadtmauer zu bleiben, rückt sie mit einzelnen Truppen aus. Es wirkt fast so, als hätte Entwickler MuHa Games die KI des Originals übernommen, denn die war damals schon auf Kelly-Bundy-Niveau. Immerhin können wir eine Schlacht auch automatisch berechnen lassen, allerdings weicht der Ausgang immer wieder mal von der Prognose ab, so dass wir unnötige Verluste erleiden, selbst bei einem Kampf mit starker Übermacht.

### Braucht Feintuning-Zauber

Generell braucht Master of Magic noch viel Feintuning und einige Verbesserungen. Es gibt zum Beispiel keine strategische Karte, die aber bitter nötig wäre, da man ab einem Dutzend Städte langsam die Übersicht verliert – und weit rauszoomen geht nicht, nur ein bisschen. Die Ladezeiten und KI-Zugzeiten sind arg lang. Es gibt kein automatisches Erkunden. Die Sichtweiten auf Hügel sollte höher sein, denn momentan sieht man eine Stadt erst, wenn man fast drinsteht. Die Kl-Magier erklären beim ersten Kontakt fast im-

mer gleich den Krieg. Monsternester wie Gruffen und Ruinen sind selbst bei niedrigen Einstellungen meist viel zu stark, was das Vorankommen noch zäher macht. Noch schlimmer: der schrille Soundeffekt beim Betreten, denn der erinnert an eine Mischung aus Zahnarztbohrer und kratzenden Fingernägeln auf Schultafel. Unser Tipp: Wartet noch ab, wie die Entwickler weitermachen. Erste Patches gab's schon, die weiteren Pläne findet ihr im rührigen Discord-Channel des Teams ([discord.gg/P9fjSW3x6R](https://discord.gg/P9fjSW3x6R)). Wenn die Entwickler so weitermachen, wird es doch noch was mit »Nur noch eine Runde!« ★

## MASTER OF MAGIC

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 5 3600  
GT 730, 2 GB / R5 230, 2 GB  
12 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 6400 / Ryzen 5 4500  
GT 1030, 4 GB / RX 550, 4 GB  
16 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- farbenfrohe Landschaften
- gute Musik
- schwache Kampfanimationen
- teils fürchterliche Soundeffekte
- technisch altbacken

### SPIELDESIGN



- viele Strategien
- Zaubertüfteleien
- gut vernetztes Erkunden, Expandieren, Kämpfen, Forschen
- spielt sich anfangs sehr zäh
- viel Leerlauf

### BALANCE



- drei anpassbare Schwierigkeitsgrade
- gute Tooltips
- hoher Zufallsfaktor
- Diplomatie oft nicht nachvollziehbar
- keine Kampfereignisprognosen

### ATMOSPHERE / STORY



- hoher Nostalgiefaktor
- Zufallsereignisse
- »Hey, ich werde immer mächtiger!«-Spielgefühl
- keine Story
- null Sprachausgabe

### UMFANG



- 14 spielbare Völker und Startzauberer
- fast 200 Truppentypen
- über 250 Artefakte plus Crafting
- hoher Wiederspielwert
- kein Multiplayer-Modus

### FAZIT

3D-Remake des Klassikers mit 14 Völkern und Unmengen an Truppentypen und Zaubern. Wenig Komfort, braucht viel Geduld.



Die Siedler der insektenoiden Klackonen sind per Marienkäferkarren unterwegs, und die Kavallerie reitet auf Hirschkäfern.