

So vernichten Sie Fiesling Balkoth

# Lords of Magic



Postieren Sie grundsätzlich die **Magier** und **Schützen** hinter der Front – wie hier rot markiert.

Wir geben Tips für Ihren Krieg gegen Widerling Balkoth.

**S**ierras Fantasy-Strategiespiel Lords of Magic spielt sich locker, ist aber auch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad herausfordernd.

**Heldentyp und Volk**

Der **MAGIER**

**TIP 1:** Entgegen der Anleitung ist der Magier auch zu Beginn die beste Wahl. Mit seinen Angriffszaubern kann er in den ersten Schlachtsekunden bis zu drei Gegner ausschalten. Erstes Ziel sollte der feindliche Magier sein, dann kommen die Fernkämpfer.

Der **DIEB**

**TIP 2:** Die Diebes-Helden dienen zu Beginn höchstens als zusätzliche Fernkämpfer. Später werden sie allerdings zu sehr mächtigen Charakteren, die zum Beispiel gegnerische Helden kidnappen können.

Der **KÄMPFER**

**TIP 3:** Der Kämpfer-Held hat in Nahkämpfen die besten Chancen und kann schon mal einen Gegnertrupp alleine ausschalten. Kurz bevor die Schlacht ihren Höhepunkt erreicht, sollte er seine Spezialfähigkeit nutzen und zum »Sammeln« blasen.

**NIXEN** für Einsteiger

**TIP 4:** Für Einsteiger empfiehlt sich die Wasser-Rasse, da sie sowohl über starke Nah- als auch Fernkämpfer verfügt. Außerdem hat ihre Heimat nur zur Elfen-Region Landverbindung, was gut vor Angriffen schützt. Auf See sind die Nixen schier unschlagbar.

**ELFEN** für Fortgeschrittene

**TIP 5:** Fortgeschrittene können die Elfen nehmen, die zwar überlegene Bogenschützen sind, im Nahkampf aber fast von selbst umfallen. Deshalb den Gegner mit einigen Soldaten an Engstellen blockieren und von Schützen-Massen niederstrecken lassen.

**Heldentyp und Volk**

**TEMPEL** erobern

**TIP 6:** Erobern Sie mit Ihrem Anfangstrupp alle leichten Ziele in der Umgebung (Level 3 oder weniger), ohne Söldner anzuwerben. Erst, wenn Sie mehr als 100 Gold haben, sollten Sie Ihr Heer schlagartig aufstocken. Dann sofort den Tempel erobern und die Söldner in riskanten Kämpfen opfern oder gleich entlassen: Von jetzt an können Sie reguläre Truppen anwerben, die viel weniger Unterhalt kosten.

**AUFKLÄRER** losschicken

**TIP 7:** Schicken Sie frühzeitig einzelne Aufklärer los. Rekrutieren Sie diese nicht als Söldner, sondern immer als Reguläre – das kostet keine Gefolgsleute.

**STADT** ausbauen

**TIP 8:** Lassen Sie Ihre Gefolgsleute vor allem im Markt arbeiten (mehr Gold). Freie Gefolgsleute sind Verschwendung: Stellen Sie erst direkt vor dem Ausheben neuer Einheiten die benötigte Anzahl bereit.

**Magische FORSCHUNG**

**TIP 9:** Sofort nach der Tempelbefreiung einen Magier rekrutieren, der in der Bücherei neue Sprüche erforscht. Zügig Hauptstadt und Zaubergilde upgraden, um einen zweiten Forscher danebenzusetzen (drei sind das Maximum). Das sollte Ihnen die Vorherrschaft im arkanen Rüstungswetlauf sichern.

**DÖRFER** umwandeln

**TIP 10:** Die neutralen Dörfer schnell einnehmen. Nach der Eroberung haben Sie die Wahl, eines von vier Gebäuden zu bauen. An der Grenze zu Feinden am besten Kasernen wählen (es sei denn, Ihre Rasse verfügt über billige magische Truppen). Ansonsten sollten Sie sich für eine Zaubergilde entscheiden, deren Bücherei Ihre Forschungskapazität erhöht.

**Truppen als AUSGUCK**

**TIP 11:** Angeschlagene, unerfahrene reguläre Truppen sollten Sie an strategisch günstigen Stellen in Gebäude stecken – als Ausguck. Wichtige Orte wie Goldminen mit einer kleinen Armee sichern. Nutzen Sie das Training in den Gilden: Pro Runde bekommt z.B. jede Schützen-Einheit in einer Diebesgilde kostenlos Erfahrung, und zwar in Abhängigkeit von der Stufe des anwesenden Diebes-Helden.

**HELDEN** in der Hauptstadt

**TIP 12:** Lassen Sie immer zwei Helden in Ihrer Hauptstadt oder den umliegenden Gilden, um jederzeit Ressourcen tauschen zu können und inaktive Truppen zu trainieren. Droht ein Angriff, können Sie zudem schnell ein Abfangheer ausheben.

**KÄMPFE** gut planen

**TIP 13:** Geben Sie dank Pausenfunktion in aller Ruhe Ihre Befehle (vor allem auch Angriffszauber!), und halten Sie das Geschehen immer wieder an. Wann immer möglich, mit Zaubersprüchen und Fernwaffen erst die gegnerischen Zauberer, Helden und Fernkämpfer ausschalten, bevor Sie sich um Infanterie und Reiter kümmern. Der Computer greift Sie fast immer an, so daß sich Engstellen zu Verteidigungsbollwerken umfunktionieren lassen. Gegen Feinde mit Flächen-Zaubersprüchen hilft nur eines: Noch vor der ersten Kampfsekunde die eigenen Einheiten auseinanderziehen.

**ENGSTELLEN** blockieren

LA