

Den Elfen helfen

# Age of Wonders

Bisher dürfen Zauberer in Fantasy-Strategiespielen höchstens ein paar Orks brutzeln – bei Age of Wonders sollen sie mit Mega-Sprüchen ganze Landstriche umgraben.



**W**er ist mal wieder schuld? Die Menschen. Alles war gut im Elfenland, bis plötzlich die Rundohren auftauchten und die friedliche Märchenwelt in Schutt und Asche legten. Kein Wunder, daß sich alsbald ein Häuflein überlebender Elfen zusammenschließt, um die Invasoren mit magischen Methoden zu meucheln. Doch eine elfische Geheimorganisation namens »Die Wächter« will die Magier stoppen.

## Mehr als ein Klon

Das Strategiespiel **Age of Wonders** erinnert zunächst stark an **Heroes of Might and Magic 3**. Sie sehen die Gegend als zweidimensionales Pixelgemälde und schicken rundenweise heldengeführte Armeen gegen Ihre Feinde. Sobald Sie jedoch in eine Schlacht geraten, wird deutlich, daß **Age of Wonders** mehr ist als ein hübscher Klon. Für Gefechte wechselt das Spiel in eine isometrische



Zauberei kann die Landschaft verändern: **Eismagie** friert das Wasser ein, um zwei Küsten zu verbinden.

Ansicht im Stil des alten **Master of Magic**, wobei auch Kämpfer aus der näheren Umgebung mit eingreifen dürfen. Der Modus soll alles bieten, was das Herz des Rundenstrategen begehrt: Sie werden Zauberer, Drachen, Katalpulte, Nah- und Fernkämpfer befehligen, Mauern zerstören und mit Magie angreifen. Alternativ können Sie den Ausgang der Schlacht einfach vom Computer berechnen lassen. Die gleiche Iso-Perspektive kommt auch bei der Verwaltung Ihrer Städte zum Einsatz. In jedem Ort können Sie Gebäude bauen, Truppen stationieren, Zaubersprüche

erforschen und Neubau-Truppen rekrutieren.

## Sei gut zu Goblins

Zauberei findet übrigens nicht nur während der Kämpfe statt. Globale Sprüche können ganze Landstriche unfruchtbar machen oder drastisch verändern. Wenn sich Ihre Dunkelfelfen

in lauszigem Hügelland nicht wohl fühlen, verwandeln Sie die Gegend einfach in Lavawüsten, und schon sind alle glücklich – außer den Halblingen, die vorher dort wohnten. Verärgerte Märchenvölker können Sie jedoch im Diplomatie-Modus mit kleinen Geschenken wieder gnädig stimmen. **GUN**



Die Elfen setzen **Drachen** als Mauerbrecher ein.

## Age of Wonders

Genre: Strategie  
Termin: 4. Quartal '99

Hersteller: Take 2  
Ersteindruck: Gut

**Gunnar Lott:** »Trotz Ideenklau bei Heroes 3 und Master of Magic verspricht Age of Wonders, ein eigenständiges Spiel zu werden. Die Entwickler haben geschickt die geborgten mit intelligenten eigenen Features verbunden.«