

Drei für Aventurien

Lady, Mage and Knight

Echtzeitkämpfe und isometrische Landschaften erobern die Welt des Schwarzen Auges.

Ganz Aventurien wird vom Bürgerkrieg heimgesucht. Schuld daran ist ein Zwillingspärchen. Genauer gesagt, liegen sich zwei Brüder in den Haaren, die dummerweise beide zauberkundig sind. Als Magier tragen sie ihre Streitigkeiten natürlich nicht selber aus. Viel lieber versklaven sie ein paar tausend Menschen, erschaffen längst ausgestorben geglaubte Monster und jagen die so rekrutierten Armeen

men Grafik-Engine und Spieldesign vom belgischen Entwicklerteam Larian Studios, die nun mit den Schwaben das System ans Schwarze Auge anpassen. Deshalb wird **LMK** auch nicht als offizieller vierter Teil angekündigt (der soll erst Ende des Jahres erscheinen), sondern als eigenständiger Ableger.

Diablo läßt grüßen

Der offensichtlichste Unterschied liegt in der Optik.

Dominierten einst 3D-Städte und -Gewölbe die Szenerie, so durchstreifen Dame, Magier und Ritter die Welt nun in isometrischer Perspektive. **LMK** orientiert sich aber nicht nur grafisch an **Diablo**: Über Modem, Netzwerk oder Internet kann jeder der drei Charaktere von einem anderen Spieler kontrolliert werden. Allerdings wandeln nicht immer alle auf gleichen Pfaden. Im Laufe der Hand-



In isometrischer Umgebung durchstreifen Sie **Aventurien**.

lung trennt sich das Trio auch schon mal, um zeitkritische Aufgaben parallel erledigen zu können.

Weniger Magie – mehr Grafik

Kämpfe bestreiten Sie, egal ob allein oder im Team, stets in Echtzeit. Eingefleischte DSA-Magier werden dabei mit einem eingeschränkten Magiesystem leben müssen. Im Vergleich zur Nordland-Trilogie ist die nunmehr auf zwölf Sprüche begrenzte Auswahl an Zaubern stark zurückgefahren worden. Begründet wird dieser Rückschritt damit, daß die Handlung 400 Jahre vorher angelegt ist und die meisten Sprüche da noch nicht so weit entwickelt waren. An

spielerischer Tiefe soll es dennoch nicht mangeln. Gespräche mit rund 80 Charakteren und Kämpfe gegen 40 Monstertypen halten Sie sicher ein Weilchen beschäftigt. Daneben investieren die Entwickler sehr viel Zeit für die Darstellung der Landschaft in Highcolor. Immer wieder neu berechnete Lichteffekte und Reflexionen auf Wasseroberflächen erwecken die Spielwelt zum Leben – der 3D-Sound soll ein übriges tun. **MIC**

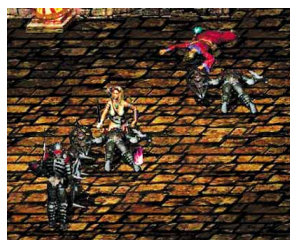


Gelegentliche **Zwischensequenzen** führen die Handlung weiter.

aufeinander. Nur ein Heldentrio kann dem Treiben Einhalt gebieten: **The Lady, the Mage and the Knight**.

Neue DSA-Welten

Mit diesem Titel, kurz auch **LMK**, schlägt das deutsche Softwarehaus Attic ein neues Kapitel in der **Das Schwarze Auge**-Saga auf. Anders als in den drei Teilen der vollständig von Attic programmierten Nordland-Trilogie stam-



Kämpfe finden in **Echtzeit** statt.



Wie unser Held hier merkt, ist das Spiel noch **nicht ganz fertig**.

Lady, Mage and Knight

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: Juni '98

Hersteller: Attic
Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »Echtzeitkämpfe und Multiplayer-Tauglichkeit in Verbindung mit dem tollen DSA-Szenario bringen frischen Wind nach Aventurien. Für Rollenspieler könnte dieses Jahr die Sommerflaute ausbleiben.«