

## Fantastische Welten

# Lords of Magic

In einer Welt voller Monster  
und sagenhafter Schätze verknüpft

Lords of Magic rundenbasierte  
Strategie mit Echtzeit-Schlachten.

**M**ögen Sie rundenbasierte Strategiespiele, kämpfen aber auch gerne in Echtzeit-Schlachten? Prima, dann dürfte **Lords of Magic** das Richtige für Sie sein. Wie schon in **Lords of the Realm 2** versetzt Sierra Sie auf eine isometrische Landkarte – allerdings nicht ins Mittelalter, sondern in eine Märchenwelt. Die wird vom dunklen Fürsten Balkoth unterjocht, den es zu besiegen gilt.

Auch in Urak (so heißt Ihre neue Heimat) müssen Sie rundenweise Ihr Imperium ausbauen. Treffen Sie bei Ihren Expansionsbestrebungen auf Gegenwehr, schaltet das Spiel automatisch in taktische Echtzeit-Kämpfe um.

Die Fantasy-Spielwelt liegt nicht wie ein offenes Buch vor Ihnen, sondern will Runde um Runde aufgeklärt werden. Einmal besuchte Gebiete verschwinden wieder im Halbdunkel, sobald Ihre Einheiten weiterziehen.

## Drachen, Dämonen und Dungeons

Wie es sich für eine anständige Fantasy-Welt gehört, treffen Sie auf Elfen, Riesen, Drachen, Vampire oder Magier. Die hausen in düstren Höhlen, verzauberten Ruinen und religiösen Kultstätten. Wenn Sie solche Schauplätze erforschen, werden deren Bewohner schnell stinkig; auf einer heranzoom-

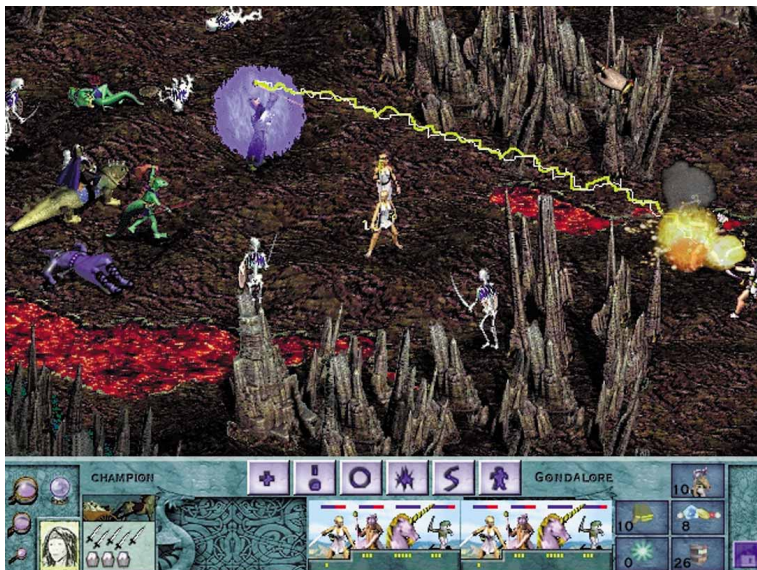


ten Karte kommt es dann zum Echtzeit-Kampf. Die Schlachtfelder fallen sehr unterschiedlich aus – wurden Sie beispielsweise beim Erforschen eines Friedhofs erwischt, kämpfen Sie zwischen Gruften und Grabsteinen. Durch die Truppervielfalt bieten sich zahlreiche taktische Möglichkeiten: Bogenschützen lassen Pfeile auf den Gegner hageln, Echsenreiter rennen gegen Zwerge an und Magier beharken Riesen mit Feuerstrahlen. Alle Truppentypen unterscheiden sich durch Geschwindigkeit sowie Angriffs- und Verteidigungswert. Wie in handelsüblichen Echtzeit-Strategiespielen können Sie mehrere Einheiten zusammenfassen und ihnen Standardbefehle

wie »Bewegen«, »Angreifen« oder »Feuern« erteilen.

## Stolze Städte

Bei Ihren Wanderungen durch Urak kommen Sie an Städten vorbei. Die dürfen Sie erobern und Ihrem Imperium einverleiben. Damit nicht genug: Eigene Städte fordern liebevolle Hege und Pflege und wollen ausgebaut



Echtzeit-Kämpfe: Ein Scherge Balkoths packt den magischen Elektroschocker aus.



Unsere Krieger durchwandern eine Hügelandschaft an der Küste.





Sie müssen sich auch als Bürgermeister betätigen: In der **Stadtansicht** planen Sie neue Tempel oder Kasernen.

werden. Spendieren Sie ihnen eine Kaserne, können Sie künftig frische Truppen rekrutieren. Gold, magische Diamanten und Bier (ja wohl!) dienen dabei als Rohstoffe, die sich mit befreundeten Völkern tauschen lassen. Neben den Ressourcen wechseln auch Artefakte, Zaubersprüche oder ganze Ortschaften friedlich den Be-

alle von Balkoth unterdrückten Völker an einem Strick.

### Zauberhafte Magie

**Lords of Magic** bietet Ihnen ungefähr 160 Zaubersprüche. Die reichen vom Anfänger-Feuerbällchen bis hin zum beschworenen Vulkanausbruch, der auf der strategischen Karte in **Populous**-Manier neue Berge und Täler erschafft. Weitere Zaubereien erlernen Sie durch magische Artefakte oder intensives Training in den städtischen Bibliotheken.

### Rollenspiele

Sierras Strategiewerk enthält auch eine satte Portion Rollenspiel. So dürfen Sie zu Spielbeginn aus unterschiedlichen Charakteren wählen. Die sind in drei Berufe eingeteilt: Wollen Sie auf rohe Gewalt setzen, empfiehlt sich das Kriegshandwerk. Mögen



Unheimliche Gestalten nähern sich der **Elfenstadt**, in der sich die »Luftwaffe« gerade auf einen Angriff vorbereitet.

Sie Banditentum, Spionage oder Kidnapping, sind Sie mit einer diebischen Rasse gut beraten. Die Magiekunde bringt Ihnen schließlich mächtigere Zaubersprüche ein, mit denen Krieger und Diebe sich schwer tun. Anschließend suchen Sie

zeitig gegen Balkoth und seine barbarischen Horden antreten. Wollten Sie hingegen schon immer mal wissen, wie es sich als Erzschorke lebt, schlüpfen Sie einfach in Fürst Balkoths Haut und überfluten Urak mit Ihren dunklen Heerscharen. **MD**



Informationsquelle: Die **Bücherei** dient als Internet-Ersatz.

sitzer. Ohne solche Handelspartner werden Sie es bei **Lords of Magic** nicht weit bringen – schließlich ziehen



Ein frisch in Dienst genommenes **Schiff** segelt vor rauher Küste.

sich noch Ihren Haupt-Truppentyp aus, etwa Echsenreiter, Zwerge oder Elfenschützen – und los geht's. Ihre überlebenden Streiter gewinnen aus den Echtzeit-Schlachten Erfahrung und werden so immer stärker.

### Alle gegen Balkoth

Bis zu sechs Spieler können via Internet, Battle.net-Plattform oder Netzwerk gleich-



Grimmige Zwerge umzingeln zarte **Elfen** – doch die wehren sich energisch mit Pfeil und Bogen.



Qual der Wahl – welche **Rasse** soll ich spielen?

## Lords of Magic

Genre: Strategie

Hersteller: Sierra

Termin: November '97

Ersteindruck: Sehr gut

**Martin Deppe:** »Lords of Magic erfreut sowohl Echtzeit-Fans als auch Freunde rundenbasierter Tüfteleien. Die detaillierte Fantasy-Welt könnte an den Erfolg von Lords of the Realm 2 anschließen.«