



HALL OF FAME

Master of Magic

Kann man auch ein fehlerhaftes Spiel lieben?
Aber ja! Wenn es so zauberhaft ist wie dieses.



Die Spiegelwelt **Myrror** ist die dunkle, wesentlich anspruchsvollere Seite der Spielwelt von Master of Magic.

DVD-XL
Video-Special

Der Name Steve Barcia hat nie so einen Glanz angenommen wie Peter Molyneux oder Richard Garriott, und doch hat der amerikanische Designer mindestens genauso gute Spiele gemacht. Auf sein Konto gehen **Master of Orion** und **Master of Orion 2**, für viele Fans bis heute die unübertroffenen besten Weltraum-Rundenstrategiespiele. Sein Meisterwerk aber dürfte **Master of Magic** darstellen, ein facettenreicher, wunderbar stimmungsvoller Höhepunkt der Fantasy-Strategie. Und das, obwohl es durchaus einige gravierende Schwächen hat.

Muster of Magic

Als **Master of Magic** 1994 erschien, liefen Strategiespiele

noch in Runden ab, Sid Meiers **Civilization** war das Maß aller Dinge. **Master of Magic** borgt so freigiebig beim Genre-Vorbild, dass viele Spieler es zunächst für ein bloßes Plagiat mit Fantasy-szenario halten. Aber einerseits sind die Parallelen von Microprose genehmigt, der Firma, die sowohl **Civilization** als auch **Master of Magic** publiziert. Andererseits geht Steve Barcias Spiel weit über das Civ-Grundgerüst hinaus. Klar, hier wie dort baut man auf Viereckskarten Städte auf und aus, verschiebt Truppen und führt die eigene Zivilisation zur Welt-herrschaft. Aber **Master of Magic** enthält drei fundamentale Neuerungen, die einen Großteil seiner Faszination ausmachen. Erstens: Während die Kämpfe in **Civilization** abstrakt ausgewürfelt werden, schlägt man sie in der Fantasywelt Arcanus selbst. In den Taktikschlachten kommt es nicht nur auf clevere Truppenbewegung an, Feldherren dürfen auch durch Zauber direkt ins Schlachtglück eingreifen. Die simpel-flotten Kämpfe dauern selten länger als drei Minuten, entwickeln aber trotzdem viel Spannung. Zwei-

ten: **Master of Magic** verquickt die Strategie intelligent mit Rollenspiel-Elementen, vor allem Helden, die im Level aufsteigen und sogar Ausrüstung anlegen dürfen. Aber auch der Spielercharakter lässt sich vor Spielbeginn detailliert anpassen, von den Zauberschulen bis zu Spezialfertigkeiten. Der Abwechslungsreichtum und Wiederspielwert, den **Master of Magic** dadurch gewinnt, ist enorm. Drittens: Arcanus ist nur eine von zwei Ebenen, durch Turmportale verbunden mit der Spiegelwelt Myrror. Dort warten wesentlich stärkere Gegner, andere Völker und größere Schätze auf erfahrene Abenteurer – ein gewaltiger Motivationsschub.

Murks of Magic

Dass **Master of Magic** ebenso erfolgreich wie populär wurde, lag mit Sicherheit auch an seiner bis heute vorbildlichen Zugänglichkeit: Jedes Spielelement wird jederzeit mit einem simplen Rechtsklick ausführlich erklärt. Dabei störte die Spieler offensichtlich wenig, dass das Spiel andererseits gehörig unausgereift war, insbesondere in Sachen KI. Die drei Computergegner verheizen ihre Truppen so erschreckend inkompetent, dass sich erfahrene Spieler absichtlich zurückhalten, um der KI Gelegenheit zum Armeeaufbau zu geben. Die hakelige Diplomatie führt nie zu etwas anderem als Dauerkrieg.

So hofften die Fans auf einen verbesserten Nachfolger. Der war erst bei Steve Barcias Studio Simtex in Entwicklung (das 1997 schloss), dann bei Microprose (das die Entwicklung 2000 wegen Geldmangels einstellte). Heute liegen die Serienrechte bei Atari / Namco Bandai – und ruhen seitdem. Wer ein Erlebnis ähnlich dem von **Master of Magic** sucht, hat nur die **Age of Wonders**-Serie (2000–2003) als gelungene Alternative. Steve Barcia arbeitet heute für Electronic Arts in Vancouver, zuletzt als Executive Producer für das missglückte **Need for Speed: Undercover**. **CS**



In der **Taktik-Schlacht** greift unser Trupp eine Stadt an.



Wie in Civilization bauen Sie Siedlungen zu **Städten** aus.

Deswegen legendär

- ▶ originelles Magierkrieg-Szenario
- ▶ ungeheurer Abwechslungsreichtum dank Charaktererstellung, Zaubervielfalt, Rollenspiel-Elementen
- ▶ flotte Taktikkämpfe mit Fantasy-Kreaturen
- ▶ zwei Spielwelten: Arcanus und Myrror
- ▶ legendär inkompetente Computergegner

MASTER OF MAGIC

RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER Microprose
ENTWICKLER Simtex
QUELLE Ebay
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1994
CA. PREIS 25 Euro
USK ab 6 Jahren



HARDWARE MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM (mit DOSBox)
SO LÄUFTS Master of Magic läuft auf modernen Windows-Systemen (XP, Vista, Windows 7) nur mit einem DOS-Emulator. Wir empfehlen DOSBox (auf der GameStar-DVD).

FAZIT Einzigartiges, hochflexibles Rundenstrategiespiel.