

SPECIAL EDITION

BEST OF

SIERRA™ präsentiert

LORDS OF MAGIC

INKLUSIVE
LEGENDEN
AUS URAK I



INHALT

Editorial	02
Lords of Magic Special Edition	
Installation und Start	03
Wahl des Anführers	05
Spielübersicht	08
Lord Editor	09
Reisen in Urak	12
Gebäude	15
Kampf	19
Magie	23
Legenden aus Urak	27
Karten-Editor	29
Erste Hilfe/Impressum	30

Liebe Leser, im Mittelpunkt unserer 20. Ausgabe steht diesmal das Rollenspiel, ein Genre mit großer Tradition, auch bei Sierra. Mit Diablo II fegt ja seit Wochen schon die Action-Variante dieser Spielform in Echtzeit über Deutschlands Festplatten. „Lords of Magic Special Edition“, das wir Ihnen heute vorstellen wollen, repräsentiert hingegen eher die klassische Variante, bei der es weit stärker auf strategische Gesichtspunkte und die Entwicklung der eigenen Charaktere ankommt. „Lords of Magic“ mit seiner packenden Hintergrundgeschichte jedenfalls überzeugte bei seinem Erscheinen auch das Publikum, so dass schon bald das Add-On „Legenden aus Urak“ erschien. Die „Special Edition“, die Sie heute in den Händen halten, vereint beide Spiele auf einer CD. Und damit Sie angesichts der Spieltiefe und komplexen Steuerung den Mächten des Bösen nicht hilflos ausgeliefert sind, finden Sie auf der BoS-CD auch noch ein Handbuch von epischen Ausmaßen – auf Deutsch, versteht sich. Auch für eine Demo war noch Platz – diesmal mit „Imperium der Ameisen“, dem ungewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel aus einer ungewöhnlichen Perspektive, außerdem gibt es brandneue Zusatzlevel zu „Ground Control“, dem schwedischen Echtzeit-Strategiehit!

Viel Spaß mit unseren Spielen wünscht Ihnen

Ihre Stefanie Pranz

Aufbruchstimmung

Auf nach Urak, Sie Held! Einfach die BoS-CD in das passende Laufwerk legen und nach dem

Autostart auf **Lords of Magic** klicken, um die **Installation** zu starten.

Folgen Sie den Anweisungen, es ist auch garantiert das letzte Mal, danach sind Sie es, der hier die Anweisungen gibt! Komplikationen? „Das Spiel startet nicht automatisch?“ Öffnen Sie den Windows-Explorer über den Pfad **START · PROGRAMME · WINDOWS-EXPLORER** und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (in der Regel ist das Laufwerk D:). Suchen Sie die Datei **AUTORUN.EXE** und machen Sie ihr mit einem Doppelklick Beine. Sie können nun in unserem Menü das Spiel „Lords of Magic“ zur Installation und später auch zum Starten auswählen.

Wer die **Ameisen-Demo** installieren möchte, kann das mit unserem Installer tun, oder die Datei „**AmeisenDemo.exe**“ im Ordner „Demos\Ameisendemo“ anklicken und den Anweisungen folgen. Das Installationsfenster könnte sich hinter dem

aktuellen Fenster verstecken. Wenn Sie dieses verkleinern können Sie den Anweisungen folgen. Um im Multiplayer Nachschub anzulocken, setzen Sie die Prinzessin auf den Anfang der Äste (weisse Sechsecke) auf der Karte.

Für die Zusatzlevel von **Ground Control** gilt: die Karten sind in der Datei **GCmaps01_ger.exe** zu finden, die Informationen dazu in der Datei **GCmaps01_ger.txt**. Mit Doppelklick und Klick auf OK kommen Sie hier weiter.

Ein aktuelles **DirectX** finden Sie im Ordner „DirectX70a“ auf der CD.

Schnellstarter legen unter Windows 95/98 die CD ein und warten auf das Autorun-Menü. Die Installation bzw. das Spiel startet dann automatisch.

Vorbereitungen aufs Heldenleben

Noch können wir Sie nicht auf Urak loslassen, schließlich ist das Land schon gebeutelt genug – auf unerfahrene Retter, die blindlings in ihr Verderben rennen, kann es getrost verzichten. Der böse Magier Balkoth freut sich schon auf solch leichtsinnige Kandidaten.

Warten Sie lieber in aller Ruhe das hübsche Intro ab und werfen Sie danach einen Blick auf den sich nun öffnenden Bildschirm. Das Wichtigste: Mit **Lords of Magic** starten Sie ein neues Spiel. Die Option **Legenden aus Urak** ist für Sie noch nicht von Interesse: Diese Spezialabenteuer erfordern einen gestandenen Helden! Die Option **Letzte Speicherung** lässt Ihren zuletzt gespeicherten Spielstand wiedererstehen – das erspart umständliches Blättern. Noch ein Tipp: Das Spiel speichert jede Spielsituation VOR einem nicht automatisch berechneten Kampf ab (für den Fall, dass mal was daneben geht). Mit **Spiel laden** rufen Sie einen beliebigen Spielstand auf, **Multitplayer** öffnet den Mehrspieler-Bildschirm, wo Sie zwischen einer Partie über Nullmodem-



kabel, Modem, lokales Netzwerk

oder WON.NET wählen können.

Der **Karteneditor** macht aus hartgesottenen Rollenspielern liebevolle Landschaftsgärtner, die sich hingebungsvoll der Er-



stellung eigener Landschaften widmen. Diese können über die Option **Benutzerdefiniert** wieder einzeln aufgerufen werden. Und wenn Sie nach heldenhaften Schlachten zurück in die trübe Realität müssen, klicken Sie einfach auf **Spiel verlassen**.

DER SCHNELLSTART FÜR DIE HASTIGEN

Nach einem Klick auf **Lords of Magic** erscheint der Lordauswahl-Bildschirm, wo Sie die Charakterklasse Ihres Anführers bestimmen – **Krieger**, **Magier** oder **Dieb** stehen mit ihren jeweils verschiedenen Fähigkeiten (und Schwächen) zur Verfügung. Nun müssen Sie Ihren **Kult** auswählen, dem sie zu huldigen gedenken. Dann fehlt eigentlich nur noch die Definition des gewünschten **Schwierigkeitsgrads** und Sie landen mitten in Urak: allein, fast ohne Geld und Balkoth ist auch schon in der Nähe. Jetzt zeigen Sie mal, was Sie können.

Es kann nur einen geben - die Wahl des Anführers

03

Die Chefs sind die wichtigsten Menschen, die es gibt: Sie sind durchsetzungsstark, mutig, klug, gerecht und voller Humor.



Wer jetzt gequält aufheult, darf sich auf ein paar ungetrübte Stunden in der mittelalterlichen Fantasy-Welt von

„Lords of Magic“ freuen: Dort ist eben alles anders. Denn in Urak können Sie nicht an den Falschen geraten: Da dürfen Sie noch Ihre Träume ausleben – zum Beispiel den, Ihren Chef endlich mal selbst bestimmen zu dürfen. Und wie immer kommt der Wahl des Anführers entscheidende Bedeutung für Ihre spätere Karriere zu. Seien Sie also ruhig pingelig!

Krieger sind unerschrockene Kämpfer. In den vordersten Linien des Schlachtfelds fühlen Sie sich pudelwohl. Herausragende Fähigkeiten sind Ihre Kampfkenntnisse und das ausgeprägte Charisma, das selbst den verlorensten Haufen noch

zu ungeahnten Höchstleistungen anspornt. Bemerkenswert auch die bevorzugte Art der Fortbewegung: Krieger reiten am liebsten auf Uraks stolzen Wildrössern, die an Kampf-Emus erinnern.

Magier sind aufgrund Ihrer besonderen Kenntnisse in Zauberei äußerst gefährliche Anführer – wenn sie stark genug sind. Aus Zweikämpfen halten sie sich klugerweise heraus, sie operieren lieber aus dem sicheren Hinterland, von wo aus sie Magie zum Wohle ihrer Gruppe anwenden. Zu Beginn kann es schon mal zu Fehlschüssen kommen: die wenigen Sprüche,



die sie am Anfang besitzen, stammen aus dem Zauberbuch und sind noch nicht praxiserprobt.

03

Es kann nur einen geben – die Wahl des Anführers

Diebe sind spezialisiert auf die Schattenseiten des Lebens – sie operieren mit List und Tücke, sind verschlagen und vermeiden offene Feldschlachten. Als begnadete Anschleicher und Spione ziehen sie es vor, sich ihren Gegnern unerkannt zu nähern und diese in Überraschungsangriffen gefangen zu nehmen.

Haben Sie sich für einen dieser Charakterköpfe entschieden, müssen Sie für Ihren Chef einen passenden **Kult** finden. Die Glaubensrichtung beeinflusst entscheidend Stärken und Schwächen ihrer Anhänger. Sie sollten ihrem künftigen Held einen Kult verpassen, der seine Fähigkeiten fördert und seine

Defizite kaschiert. Typgerechte Besetzung nennt man so was im Showgeschäft.

Die **Luftwesen** halten sich geschickt aus dem Getümmel auf der Erde heraus, greifen aus der Höhe an und verschwinden ebenso schnell wie sie gekommen sind. Luftmagier verfügen schon relativ früh über ein bemerkenswertes Repertoire an offensiven Zaubersprüchen, mit denen sie auch das Wetter beeinflussen können.

Anhänger der **Erde** hingegen werden keine Geschwindigkeitsrekorde brechen, sie sind extrem langsam. Ihre geheimen Kenntnisse von Kampftechniken aber sind beträchtlich, ihre Rüstungen überaus solide und ihre Ausdauer sagenumwoben. Ihre Defensivzauber machen Erdlinge auch für flinkere Gegner unberechenbar.

Feuergläubige sind bekennende Pyromanen. Kräftige Kreaturen, die ihre Angriffe mit einer ungewöhnlichen Vehemenz vortragen, aber durchaus verwundbar sind, weil sie wenig Sinn für Rüstungen entwickeln. Wer sich die Feuerlinge zum Feind macht, muss in seinen Städten entsprechende Vorsorge treffen – feurige Überraschungsangriffe sind jederzeit zu erwarten.



Die Anhänger des **Wassers** sind die wahren Herrscher der Meere. Seemonster können gegnerischen Schiffskapitänen ganz schön zu schaffen machen. Doch selbst an Land mischen die Wasserwesen kräftig mit. Agile Echsenmenschen sind für jede Infanterie eine echte Bedrohung. Die Magier dieses Kults garantieren mit Ihren Heilzaubern die gesundheitliche Versorgung Ihres Volkes und können Wasser in Land verwandeln. Die Verfechter des **Chaos** sind bedürfnislose Barbaren, denen ein paar Krüge Met, ein verwanztes Bett und zwei fettige Mahlzeiten am Tag völlig genügen, wenn sie dafür ihre Gegner ordentlich verheeren dürfen. Barbaren haben die höchste Trefferpunktzahl, verzichten großmütig auf Rüstungen und blühen in Handgemengen erst so richtig auf. Schwierigkeiten hat ein solcher Haudrauf allenfalls im Umgang mit Geschossen aller Art. Magier verfügen über ein bedrohliches Sprüchearsenal, darunter die bemerkenswerte Fähigkeit, ihre Feinde kurzerhand in andere Kreaturen zu verwandeln. Die **Ordnungs**fanatiker hingegen sind unbedingte Anhänger des Gleichgewichts. Ihre großartigste Fähigkeit ist ihre ernstzunehmende Mittelmäßigkeit in allen Bereichen. Ihre Solda-

ten sind disziplinierte Kämpfer mit respektablen Werten in Angriff und Verteidigung, deren Kampfkraft durch ihre Magier noch gesteigert werden kann. Ob die Anhänger der Ordnung während des Gefechts auch Ärmelschoner getragen haben, ist nicht überliefert.

Die Elfen sind Anhänger des **Lebens**kultes. Agile und flinke Wesen, die ähnlich wie Ihre Kollegen vom Luftkult Zweikämpfen lieber aus dem Wege gehen. Ihre Magier sind große Heilkundler, die ihr Wissen zuweilen auch dazu verwenden, getötete Artgenossen wiederzubeleben. Ihre große Schwäche ist die Verletzlichkeit, doch bei Fernangriffen werden die scheinbar so friedlichen Elfen zur tödlichen Bedrohung. Der achte und letzte Kult ist der **Todes**kult. Wer Balkoth, den Erzschoft und Götterdämmerer, in seinem ersten Leben schon einmal besiegt hat, darf eintreten. Nachwuchsbösewichter haben vorerst keine Chance. Balkoths Krieger sind kräftig, ihre Rüstungen Zeugnis bester Schmiedearbeit. Nahkampf und Angriffe aus der Distanz beherrschen sie gleichermaßen perfekt. Auch Balkoths Magier sind in der Lage, Tote zum Leben zu erwecken.

04

Der kleine Lord oder was in den nächsten Tagen auf Sie zukommt

Jetzt stehen Sie da, mitten in Urak, haben Ihren Lord und den passenden Kult gewählt sowie ein paar Getreue um sich geschart, und wollen jetzt losziehen, Balkoth vermöbeln.

Das geht schief, glauben Sie uns. Was Sie vor allem anderen brauchen, ist ein Zentrum, eine Basis, von der aus Sie das Land befrieden und vereinen können. Das Volk, das ewig störrische, denkt nämlich gar nicht daran, Ihnen blindlings ins Verderben zu folgen. Befreien Sie zunächst Ihren Großen Tempel vom Gift des Bösen, dann erst werden die Lobgesänge auf Ihre Person lauter, dann erst fängt das faule Pack an zu arbeiten und Ihnen eine Festung zu bauen. Zentren entwickeln bekanntlich eine magische Anziehungskraft auf Arbeitskräfte, und wenn Sie genügend Ressourcen gesammelt haben (Gold, Kristalle und Met) und sich einen guten Ruf erworben haben, können Sie darangehen, Ihre ersten Gruppen (oder Party) aufzustellen. Die Herren kosten nämlich Geld. Und das besorgen Sie sich mit erfolgreichen Befreiungsaktionen, sowie dem Besitz bzw. der

Verwaltung von Bergwerken und Brauereien (!). Erst wenn Ihre Gefolgsleute ihre ersten Kämpfe bestanden und genügend Erfahrung gesammelt haben, sollten Sie den ersten Auslandsbesuch ins Auge fassen. Man wird Sie nicht überall freundlich empfangen - mancher Kult ist mit Balkoth im Bunde! Mit dem ersten wirklichen Verbündeten steigern Sie Ihre Einnahmen, denn dessen Ressourcen wandern nun auf Ihr Konto. Außerdem benennt er einen Nachfolger, für den Fall, dass Ihnen etwas zustoßen sollte. Dann säßen Sie gewissermaßen als Ihr eigener Zombie vor dem Bildschirm und könnten trotzdem noch weiterspielen! Und wenn Sie dann ganz Urak unter Kontrolle haben - sei es freiwillig oder eben mit einem gewissen Nachdruck - dann wird sich zeigen, ob Sie wirklich der strahlende Held sind, für den die Uraken Sie mittlerweile halten.

Heldenausstatter für den gehobenen Geschmack

Während sich echte Aristokraten nur ungern in die Bücher schauen lassen, liegen die sozialen und mentalen Voraussetzungen Ihres Lords wie ein offenes Buch vor Ihnen, mehr noch, Sie können sie sogar mit dem **Lord-Editor** beeinflussen.



Starten Sie das Spiel mit einem Klick auf **Lords of Magic**, wählen Sie den gewünschten Lord und dann den bevorzugten Kult aus und klicken Sie danach auf die Schaltfläche **Benutzen** unterhalb seines Portraits. Daraufhin öffnet sich ein Bildschirm mit einer zunächst verwirrenden Vielfalt von Knöpfen, Pfeilen, Fenstern und Balken.

Der Lord-Editor beruht im Prinzip auf einem System von Wertpunkten, die Sie nach Gusto verteilen können, um einzelne Fähigkeiten zu erhöhen bzw. zu verringern. Die Gesamtpunktzahl ist nicht bei allen Lords die gleiche, das kann je nach Charakterklasse und Kult variieren. Die Verteilung dieser Wertpunkte auf Kriterien wie Zaubersprüche, Einhei-

05

Heldenausstatter für den gehobenen Geschmack



ten oder Artefakte liegt ganz bei Ihnen. Die Gesamtzahl der zu verteilenden Punkte ändert sich dabei nicht – sollten keine Punkte mehr vorhanden sein ist der Einkaufsbummel vorbei!

Um Ihre Gefolgsleute zu bestimmen klicken Sie auf die Schaltfläche **Einheiten** im rechten Teil des Fensters und scrollen Sie durch die nach Kulturen geordnete Liste aller verfügbaren Einheiten. Bei Gefallen klicken Sie die Figur an und ziehen das kleine Bild mit gedrückter Maustaste in das Einheitenfenster am oberen Bildschirmrand. Aus allen Kulturen können Sie 3 Helden und 9 Kampfeinheiten auswählen.

Praktisch für alle, die sich einen Magier zum Chef erkoren haben: der Kauf von **Zaubersprüchen**. Klicken Sie auf den „Zauber“-Knopf, und der Lord-Editor beieilt sich, Ihnen eine ganze Batterie möglicher Zauber nebst einer Kurzerklärung über deren Wirkungsweise anzubieten. Zaubersprüche sind teuer: Unter 400 Wertpunkten ist das nicht viel zu holen.

Im Lord-Editor können Sie sich z.B. auch mit Artefakten eindecken. Klicken Sie die Schaltfläche **Artefakte** an und lassen Sie sich zunächst das gesamte Angebot zeigen. Bei Gefallen

klicken Sie das gewünschte Teil an und ziehen es in das entsprechende Fenster. Damit Ihr Held das Artefakt auch einsetzen kann, müssen Sie Ihren Chef anwählen und ihm den Gegenstand auf die (geöffneten) Hände am linken Bildschirmrand ziehen. Achten Sie aber darauf, dass Ihr Kandidat auch über die für das Artefakt nötige Erfahrung verfügt. Natürlich besitzen Sie auf alle angebotenen Waren ein volles **Rückgaberecht**. Sollte Ihnen ein gekaufter Artikel nicht mehr zusagen, können Sie ihn jederzeit gegen Wertpunkte umtauschen. Da ist der Lord-Editor ziemlich kulant. Klicken Sie den missliebigen Gegenstand (bzw. die überzählige Einheit) mit der rechten Maustaste an und schon verschwindet der Artikel wieder im Regal.

Für Spezialanforderungen klicken Sie im Einheitenfenster auf eine beliebige Figur, um sich am linken oberen Bildschirmrand deren individuelle Werte anzeigen zu lassen. Bei Nichtgefallen können Sie nun die Erfahrungsstufe dieser Figur ändern.

Wie jeder Einzelhändler führt auch der Lord-Editor Artikel im Sortiment, die er nur ungern in aller Öffentlichkeit prä-

sentiert – die sogenannte „Bückware“. Zu der zählt offenbar die Ausstattung Ihres Chefs mit lebenswichtigen **Ressourcen** wie **Ruhm**, **Met**, **Gold** und **Kristallen**, denn der Editor hat die entsprechenden Schaltflächen in der untersten linken Ecke des Bildschirms versteckt. In der Tat ist die Grundausstattung Ihres Helden mehr als ärmlich und bedarf daher rascher Korrektur: Wählen Sie die gewünschte Ressource per Linksklick aus und spendieren Sie Ihrem Chef nun ein paar soziale Hängematten. Einige wenige Klicks auf das „+“-Zeichen genügen.



Wenn Sie Ihrem Lord das obdachlose Vagabundieren zu Spielbeginn nicht zumuten möchten, können Sie ihm hier eine standesgemäße Residenz zuschustern: Auf Etikette bedachte, aber bescheidene Naturen wählen in diesem Fall das rustikale, aber dennoch moderne Modell **Festung** für 1800 Punkte, während der auf Prunk und Protz bestehende Heerführer sich wohl eher für die große Lösung **Festung/Großer Tempel** entscheiden wird (Kosten: satte 2400 Punkte).

Der Rest des Sortiments gehört zur Standardausstattung eines vernünftigen Editors: Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Löschen** werden alle zuvor gemachten Änderungen hinfällig und Sie kehren zu wieder zu den Standardeinstellungen zurück. Mit Hilfe der Option **Zurück** verlassen Sie die Räumlichkeiten des Lord-Editors und landen wieder im Kreis des Lebens. Sind Sie hingegen zufrieden mit Ihrer Auswahl, klicken Sie auf **Speichern**, um alle Einkäufe zu bestätigen und im Ordner CUSTLDR unter LOM abzuspeichern. Logisch, dass Sie eine abgespeicherte Datei auch wieder **Laden** können. Alsdann genügt ein Klick auf die Option **Weiter**, um endlich mit den großen Aufräumarbeiten in Urak zu beginnen.

06

Reisefieber

Anführer und Kult sind gewählt, der Lord editiert, das Spiel gestartet. Aber in Urak ist es stockdunkel. Um Licht in dieses Dunkel zu bringen, müssen Sie Urak erforschen.

Also werden Sie sich nach einer gewissen Zeit, in der Sie zu Hause nach dem Rechten sehen, auf Ihre ersten Reisen begeben müssen. Das Steuerungsfenster am unteren Bildschirmrand hält alles bereit, was Sie für Ihre erfolgreichen Abstecher benötigen.

Die drei **Lupen** am linken Bildschirmrand zum Beispiel. Sie steuern die Zoom-Stufen, mit deren Hilfe Sie zwischen Nahansicht, Regionalansicht und der Weltkarte wechseln können. Bei Ihren ersten Reisen werden Ihnen die Fahnen auffallen, die über den einzelnen Gebäuden wehen. Sie symbolisieren den Kult, dem die Bewohner angehören. Graue Fahnen wehen überall da, wo unabhängige oder abtrünnige Einheiten residieren oder Orte noch nicht erforscht sind. Das verspricht fette Beute und zünftige Prügeleien.

Auf der rechten Seite des Steuerungsfensters sehen Sie ein buntes Achteck. Jedes dieser Karos symbolisiert einen anderen Kult. Der Kult, dessen Farbe aufleuchtet, ist am Zug. Das sind meistens Sie, denn die computergesteuerten Kulte sind ziemlich entscheidungsfreudig. Wenn Sie auf die Mitte des Achtecks klicken wird die Zahl der bisherigen Züge oder Runden angezeigt.

ALLEIN MACHEN SIE DICH EIN – GRUPPEN BILDEN, BEWEGEN, FINDEN UND TEILEN

Allein hätte selbst der mächtigste Lord keine Chance gegen die Kräfte des Bösen. Er muss schon von einer **Gruppe** (auf neudeutsch Party) begleitet werden. Der Charakterkopf neben den Lupen zeigt den Anführer bzw. die mächtigste Figur die-

ser Gruppe. In der Mitte des Steuerungsfensters erscheinen die Bilder der übrigen Kumpane, über deren Köpfen eine Gesundheitsanzeige, darunter die Erfahrungszeile. Ihre Truppe ist zwar kerngesund, aber noch mächtig grün hinter den Ohren. Bleibt das erste Feld des Einheitenfensters leer, dann ist kein Held vorhanden, drei Helden finden in einer Gruppe Platz. Ein Doppelbanner kennzeichnet die Anwesenheit des Chefs. Wenn Sie über ein bestimmtes Mitglied Informationen einholen wollen, erscheint bei Doppelklick ein kleines Fenster mit allen wichtigen Details. Sollte Ihr Lord irgendwann einmal in pekuniäre Engpässe geraten (sprich kurz vor dem Bankrott stehen), können Sie in diesem Fenster auf das X-Icon klicken, um den teuren Mitkämpfer ggf. billig wieder loszuwerfen.



Wer seine **Gruppe bewegen** möchte, der klickt sie mit der linken Maustaste an, deutet mit dem Cursor auf den gewünschten Punkt und klickt erneut. Es erscheint eine Reihe von farbigen Bewegungspunkten sowie ein Kreuz, das den Endpunkt der Reise markieren soll. Grau unterlegte Punkte zeigen an, dass das Ziel unmöglich in einer Runde erreicht werden kann. Mit einem zweiten Klick auf das Kreuz setzen Sie Ihre Truppen in Marsch. Stehen einem der Gefolgsleute noch Bewegungspunkte zur Verfügung, können Sie ihn von der restlichen Truppe trennen und allein weiterlaufen lassen. Die Anwesenheit eines Helden macht den übrigen Truppenteilen Beine. Generell gilt: Die Gruppe ist immer nur so schnell wie Ihr langsamster Vertreter.

Nach einer gewissen Zeit, wenn Sie die ersten Einheiten ausgebildet, neue Söldner angeheuert, frische Helden gewonnen und ein größeres Gebiet von Urak erforscht haben, wird die Karte schnell unübersichtlich. Das **Auffinden einer bestimmten Gruppe** in einem Gewirr von Flaggen und Farben kann da schon etwas problematisch werden. Greifen Sie auf die beiden Pfeile im Steuerungsfenster zurück: Mit denen können Sie

Reisefieber

immer die vorhergehende bzw. die nächste Gruppe aufrufen. Um sicherzugehen, dass Ihre Gruppen die anvisierten Ziele auch wirklich erreichen, können Sie mit einem Klick auf das Icon mit den kleinen Fußstapfen allen Gruppen den Befehl geben, sich zu bewegen. Das macht vor allem dann Sinn, wenn Sie Ihre Jungs auf Punkte zusteuern, für die sie mehr als einen Zug benötigen. Wenn Sie einer Gruppe **neue Leute hinzufügen** möchten (wegen Erschöpfung oder Strategiewechsel), klicken Sie zunächst die Neuen an und halten den Cursor nun auf die gewünschte Gruppe. Der Hand-Cursor verwandelt sich und zeigt nun zwei Personen mit einem Pluszeichen an: Das ist der offizielle Befehl zum **Zusammenlegen**. Ein Doppelklick auf die Gruppe und der Nachschub rollt an. Natürlich können Sie Ihre **Gruppe** auch **teilen**: Wählen Sie die Gruppe aus und klicken Sie im Einheitenfenster auf die Truppenteile, die Sie aus der Gruppe lösen

möchten. Ein Doppelklick auf die gewünschte Position auf der Karte, und die Jungs ziehen los.

DEN SCHLEIER HEBEN - ÜBER DIE BEWEGUNGEN IN FEINDESLAND

Reisen in Urak sind beschwerlich - ein schwarzer Schleier liegt über dem Land, der sich erst lichtet, wenn Sie mit einer Gruppe die unmittelbare Umgebung erforschen. Wer sich gegen böse Überraschungen wappnen möchte, kann Kundschafter losschicken, die allein weit größere Strecken zurücklegen als schwerfällige Neunergruppen. Gemeinschaftsreisen mögen sicherer sein, sind aber beschwerlicher. Insbesondere „Multikulti“-Gruppen tun sich im Feindesland oft schwer: Einzelne Gruppenangehörige fühlen sich im Land des genau entgegengesetzten Kultes sichtlich unwohl. Bei Wasser hört selbst für den hartgesotenen Kämpfer der Spaß auf: Er weigert sich standhaft, auch nur einen Schritt weiterzugehen. Hier helfen nur Schiffe oder Fluggeräte weiter. Schiffe aber müssen erst erforscht werden, bevor man mit Ihnen die Küsten auf feindliche Zusammenrottungen hin überprüfen kann. Und das kann ein paar Züge dauern.



Stadtentwicklung - wie man seine Gebäude in Schuss hält

Die Bedeutung der eigenen Stadt und die Widerborstigkeit des gemeinen Volkes haben wir ja bereits angesprochen. Jede Stadt verfügt über vier verschiedene Gebäudetypen: dem Tempel, dem Magistrat, dem Marktplatz und der Taverne.

Zu Beginn sind Sie darauf angewiesen, Ihre Vorräte zu verscherbeln, wenn Sie an Bargeld kommen wollen (natürlich können Sie auch den Magistrat um ein paar Goldstücke anpumpen, aber das kommt in der Regel ganz schlecht rüber). Erst mit Befreiung des Großen Tempels werden die Leute zugänglicher, die Preise weniger unverschämt. Allerdings müssen Sie schon mit einer hieb- und stichfesten Armee anrücken, um die Vertreter des Bösen aus Ihrem Stammlokal zu vertreiben. Doch dann verwandelt sich die ursprüngliche Abneigung in irrationale Götzenverehrung. Ergebnis: Ihr Ruhm verbreitet sich wie ein Lauffeuer, das ehemals trostlose Kaff mutiert zum blühenden Wallfahrtsort und aus dem ganzen Land strömen die Leute

herbei, um sich Ihrer Sache anzuschließen - Erfolg macht sexy. Die Kehrseite der Medaille: auch Niederlagen sprechen sich schneller rum, als Ihnen lieb sein kann. Bei Misserfolgen wird die Zahl Ihrer Gefolgsleute merklich dünner. Allerdings kann es Ihrem Ruf durchaus förderlich sein, sich einem von vornherein aussichtslosen Kampf todesmutig zu stellen: In seiner unendlichen Großmut ist das Volk bereit, knappe Niederlagen gegen übermächtige Gegner zu verzeihen.

DER AUSBAU DER HAUPTSTADT

Nach Fertigstellung der **Festung** steht Ihrem kometenhaften Aufstieg in Urak nichts mehr im Wege. In der Hauptstadt ver-

Stadtentwicklung - wie man seine Gebäude in Schuss hält

sammeln sich alle sieben Runden (also nach exakt einer Woche) neue **Gefolgsleute** aus aller Uraks Länder. Suchen Sie Ihre Hauptstadt auf und verteilen Sie die neuen Leute quer auf alle Branchen - schauen Sie sich hierzu auf dem Hauptstadt-Bildschirm Ihre Gebäude genau an. Neben dem Haus öffnet sich ein Fenster, das Auskunft über die jeweilige Funktion und die zugewiesenen Anhänger gibt.

Ein Klick auf die neue **Festung** und Sie erhalten einen ungeschminkten Bericht über Ihre Vermögensverhältnisse. Von hier aus dirigieren Sie zudem Ihre künftigen geheimdienstlichen Aktivitäten - gegenseitiges Ausspionieren gehört bei den Kulturen zum guten Ton. Warten Sie einfach, um an Geld zu kommen, die Gebäude erwirtschaften Ressourcen für Sie! Der **Markt** stattet Sie mit den Mitteln aus, die Sie für Ihre Expeditionen ins Feindesland brauchen. Kurzfristige finanzielle Engpässe lassen sich durch Notverkäufe auf dem Markt überbrücken. Der **Tempel** hat eher die Funktion eines Krankenhauses. Gegen Zahlung wertvoller Kristalle pflegen heilkundige Priester Ihre Verwundeten wieder gesund. Selbst Opfer von Flüchen können sich hier deren unangenehme Be-



gleiterscheinungen nach allen Regeln der Zauberei austreiben lassen. Außerdem verwandeln die Tempeljünger Edelsteine in reines Gold.

Der gemeine Uraki spricht in **Tavernen** dem Met zu. Das Getränk beflügelt auch Ihre Krieger: Ein paar Wagenladungen davon sollten Sie auf Ihren Feldzügen stets dabei haben. Der **Magistrat** hingegen sorgt für Ordnung im Reich. Ihre Gefolgsleute setzen Ihre Anordnungen durch und mehren Ihr Ansehen in Stadt und Land, vorausgesetzt, Sie lassen kein Geld von der Bevölkerung eintreiben - da schmilzt das Ansehen wie Butter in der Sonne.

MILITÄRISCHE EINRICHTUNGEN – KASERNE, DIEBESGILDE, ZAUBERTURM

In diesen Einrichtungen können Sie sich Ihre Armee zusammenstellen, sei es durch die Ausbildung bzw. Aushebung eigener Leute oder durch das Anheuern von Söldnern (Obacht: teuer!). Ein kleiner Tipp am Rande: Lassen Sie Ihre militärischen Einrichtungen von einem Helden verwalten und die auszubildenden Einheiten werden von seiner Erfahrung profitieren, selbst wenn der Held dringender Taten wegen die Einrichtung wieder verlässt. Die Menge der abgegebenen Erfahrung ist jedoch anhängig von der Erfahrung des Helden und der Ausbaustufe des Gebäudes.

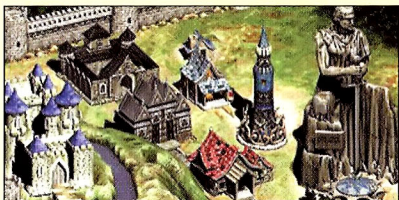
In der **Kaserne** werden Krieger, Infanterie und Kavallerie ausgebildet, also das Rückgrat Ihrer Armee. Das ist nicht weiter überraschend. Erstaunlicher ist da schon, dass in einer Kaserne auch Schiffe hergestellt werden, vorausgesetzt Ihre Magierabteilung hat den Schiffsbau bereits erforscht (wenn nicht, sollten Sie mal den Zauberturm aufwerten). Die **Diebesgilde** hingegen ist für die Fernwaffenspezialisten zuständig, Bogenschützen vornehmlich. Sie agieren lieber aus der Distanz, können aber vor allem Nahkämpfern zusetzen,

noch bevor die zum ersten Mal richtig mit Ihrer Pompfe zugekommen sind. Die Diebesgilde ist darüber hinaus für die Aus- und Weiterbildung Ihrer Spionageabteilung zuständig. Dem **Zauberturm** wiederum obliegt die Ausbildung der Magier, die Ihre Verletzten heilen, Tränke herstellen und mächtige Zaubersprüche ausstoßen.

STADTSANIERUNG – DIE GEBÄUDE AUFWERTEN

Ohne Weiterentwicklung der Gebäude haben Sie gegen Baloth keine Chance. Denn auch der Tod ist technologisch-magisch gesehen immer auf der Höhe der Zeit. Haben Sie genügend Mittel beisammen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Upgrade**. Weil die Ausbaustufe der übrigen Gebäude nie höher sein kann als die der Festung, sollten Sie die immer zuerst aufwerten. Eine modernisierte Festung zieht noch mehr Erfolgsleute in Ihren Bann – pro Ausbaustufe mindestens einen. Außerdem schützt sie vor Überfällen. Schade eigentlich, dass Ihre Gegner alles daran setzen werden, Ihre mühsam vom Munde abgesparten Renovierungsarbeiten (und damit auch alle Erfahrung) umgehend in Schutt und Asche zu legen.

Stadtentwicklung - wie man seine Gebäude in Schuss hält



Die **Großen Tempel** hüten alle Wesen in Urak kultübergreifend wie ihren Augapfel – entsprechend teuer und prächtig fallen die Erweiterungsbauten an diesen Tempeln aus. Es gibt acht mögliche „Anbauten“ für die Großen Tempel.

DIE NEBENGEBÄUDE IN URAK

Besonders auf dem Land, in der Nähe von Dörfern, werden Ihnen häufiger **Wachtürme** begegnen. Sie wurden von anderen Kulturen dort aufgestellt, um nahende Feinde schon von weitem sehen zu können. Haben Sie ein Dorf erobert, dürfen auch Sie einen solchen Wachturm bauen und nach und nach wie jedes andere Bauwerk entsprechend aufwerten. Weitaus gefährlicher sind die **Dungeons** und **Höhlen**, die Sie

im Laufe Ihrer Reisen in Urak entdecken. Wer einen Dungeon bzw. eine Höhle betritt, weiß nie, mit wem er es zu tun bekommt und sollte sich einen Abstecher genau überlegen. Sie wollen doch Ihre Karriere als Held nicht wegen dieser lumpigen Säcke voller Edelsteine, den Wagenladungen mit Goldschätzen und diesem gerollten Gelump mit unverständlichen Zaubersprüchen auf's Spiel setzen, oder?

Beliebte, weil stets lohnende Gebäude, sind die zahlreichen **Bergwerke** und **Brauereien**, die häufig in der Nähe von Städten angesiedelt sind. Gerade die Bergwerke bedeuten für jeden Besitzer bares Geld. Brauereien sind häufig von äußerst unwise und ungeselligen Zeitgenossen bevölkert. Bringen Sie diese Gebäude unter Ihre Kontrolle, um die finanzielle Situation Ihres Lords und seines Kults ein wenig „aufzupolstern“. Bei Ihrem Marsch durch Urak werden Ihnen außerdem zahlreiche **Statuen** begegnen, die an die bewegte Geschichte Uraks erinnern sollen. Doch Balkoth hat sie alle mit seiner Existenz besudelt. Wer eine Statue von den Kräften der Finsternis befreit, darf mit der Dankbarkeit der Bevölkerung rechnen. Solche Wohltaten sprechen sich rasch herum und mehren Ihren Ruhm beträchtlich.

Der Stoff, aus dem die Helden sind - der Kampf

08

Derbe Prügeleien gegen übellaunige Abtrünnige oder fanatische Balkoth-Anhänger sind in

Urak alltäglich - aber deshalb sind Sie ja hier, oder? Ja, das Ausräuchern einer Metbrauerei

macht mehr Spaß als Aktenordner zu beschriften.



Jeder Kampf, den Sie heil überstehen, beschert Ihrem Helden und seinem Gefolge einen gewissen Erfahrungszuwachs - wie viel, hängt von der Zahl der Überlebenden und der Stärke des Gegners ab. Ab einem gewissen Erfahrungsschatz steigt eine Einheit in die nächsthöhere Erfahrungsstufe auf. Eine höhere Stufe geht in der Regel mit Zuwächsen bei Trefferpunkten, Kraft, Weisheit (!) und Beweglichkeit einher. Die Aufstiegsmöglichkeiten sind allerdings begrenzt. Lords sind nun mal die Stars in der Branche, da meckert auch niemand, wenn denen 12 Erfahrungsstufen zu-



gebilligt werden und Helden beispielsweise nur 10. Infanterie oder Bogenschützen können maximal 5 Erfahrungslevel erklimmen. Allerdings gewinnen Sie mit jeder gewonnenen Schlacht an Kampfkraft. Ausnahme sind die Ritter des Ordenskults, denen ein sechster Level winkt, sobald die Kathedrale der Ritterlichkeit geschaffen wurde. Kundschafter gehen in puncto Erfahrung völlig leer aus, dürfen sich aber mit einem Wissenszuwachs trösten, der freilich mit Ihrer Kraft und Magieresistenz in Einklang stehen muss.

Sobald sich eine fremde Truppe auf Ihrem Territorium mausig macht, bewegen Sie Ihre Leute einfach darauf zu und der Kampf kann beginnen. Einzelne Einheiten aktivieren Sie ent-

08

Der Stoff, aus dem die Helden sind - der Kampf

weder durch einen Linksklick im Einheitenfenster oder direkt im Kampfbildschirm. Um mehrere Kämpfer auszuwählen, sollten Sie einen Rahmen um die gewünschte Gruppe ziehen.

EIN BEFEHL KOMMT SELTEN ALLEIN - ÜBERBLICK ÜBER DIE KAMPFSTEUERUNG

Ein guter Feldherr überlässt es nicht seinem Rechenknecht, den Ausgang der Schlacht automatisch zu ermitteln, sondern greift selbst in das Geschehen ein. Damit er weiß, was er seinen Jungs zumuten kann und was nicht, sollte er die Kampfwerte seiner Kombattanten kennen - Doppelklick auf die betreffende Einheit genügt. Die Befehlssymbole, die wir Ihnen im Folgenden vorstellen wollen, werden Sie nie alle gleichzeitig auf dem Kampfbildschirm entdecken, denn manche sind abhängig vom ausgewählten Einheitentyp.

 **Angriff** - Wählen Sie die gewünschte Einheit aus, klicken Sie zunächst auf dieses Symbol und dann auf den bösen Feind. Ihr Kämpfer wird loslaufen, den Gegner verfolgen und stellen. Einheiten mit Schusswaffen gehen in Kampfstellung, sobald der Feind in Reichweite ist.



Verteidigung - Mit dem Schild-Symbol können Sie alle ausgewählten Einheiten um einen schützenswerten Ort oder eine schlagempfindliche Person gruppieren, um ihn/sie zu schützen. Die Einheiten stürzen sich nicht blindlings auf den Gegner, sondern warten ab, bis er kommt.



Gezieltes Geschoss - Dieser Befehl erhöht den Schaden eines Geschossangriffs um satte 50%, allerdings brauchen die Bogenschützen erheblich mehr Zeit zum Anvisieren. Gezielte Geschossangriffe auf bewegliche Ziele sollten Sie sich daher verknäuen.



Berserker - Klicken Sie auf dieses Symbol, wenn Sie aus einem vorsichtigen Kämpfer eine rasende Wildsau machen wollen. Ein probates, aber nicht ungefährliches Mittel, um die eigene zahlenmäßige Unterlegenheit wettzumachen.



Parieren - Das Gegenstück zur Berserkerfunktion im Verteidigungsmodus. Klicken Sie auf das Symbol und ziehen Sie den Schild auf die gewünschte Einheit. Mit dieser Aktion erhöhen Sie den Verteidigungswert Ihres Kämpfers um die Hälfte seines Angriffswerts.



Gruppenangriff - Im Verein ist der Kampf doch am

schönsten! Mit diesem Befehl lassen die ausgewählten Einheiten alle Zurückhaltung fahren und kommen zur Sache.



Gruppenverteidigung - Alle ausgewählten Einheiten versammeln sich an dem gewünschten Ort, um gemeinsam den feindlichen Angriffen zu trotzen.



Gruppenangriff Geschosse - Mit diesem Befehl fühlen sich nur Einheiten mit Geschossen angesprochen, also Bogenschützen, Armbrustschützen und derlei.



Fliehen - Die „Fersengeld“-Option für alle hoffnungslos Unterlegenen und Entmutigten, die das nackte Überleben sichert.



Aufgeben - Mit diesem Befehl zerstören Sie Ihre niederen Einheiten und liefern den überlebenden Helden dem Ermessen seiner Feinde aus. Ihrem Lord sollten Sie das nicht zumuten, wenn noch kein Nachfolger für ihn gefunden wurde. Dann wäre das Spiel für Sie gelaufen.



Kampfberechnung - Die Option für nüchterne Pragmatiker oder bequeme Feierabendstrategen, die sich weniger für die taktischen Details als vielmehr für das nackte Ergebnis interessieren. Der Computer berechnet den Aus-

gang des Gefechts und Sie erhalten lediglich lapidare Zahlen zu Verlusten, Verwundeten und fetter Beute. Wem's gefällt.

Noch ein Wort zu Helden und anderen Sonderfiguren und deren Sonderbefehlen. Beispielsweise das



Sammeln - Einem Weckruf, mit dem der Held seinem unmittelbaren Gefolge kräftig den Marsch bläst. Einmal pro Runde kann er einen markerschütternden Schrei ertönen lassen, der seiner Leibgarde zu ungeahnten Höchstleistungen verhilft. Auch Diebe werden bisweilen zur tödlichen Bedrohung: Die Experten im Anschleichen nehmen unerkannt aussichtsreiche Positionen ein, um dem Gegner aus der Ferne zusetzen zu können. Mit dem Überwältigen-Befehl kann der Dieb versuchen, einen Helden zu überraschen und festzunehmen.

KÄMPFEN BIS DIE HEIDE WACKELT - ÜBER SCHLACHTEN IN DER FREIEN NATUR, IN STÄDTEN ODER GEBÄUDEN

Die meisten Schlachten finden nach alter Väter Sitte auf freiem Feld statt - der Kampfbildschirm zeigt daher den von Ihren Truppen besetzten Teil der Welt. Doch das Betreten von **Dungeons** und **Gebäuden** ist deswegen noch lange nicht unge-

Der Stoff, aus dem die Helden sind - der Kampf



fährlich: Auch hier verschanzt sich allerlei lichtscheues Gesindel, das die Gegebenheiten in diesen engen Räumen auszunutzen versteht: freistehende Säulen behindern Bogenschützen, Treppen und Engpässe beschränken die Bewegungsfreiheit.

Beim **Städtekampf** hingegen orientiert sich die Taktik im wesentlichen an der Ausbaustufe der betreffenden Stadt. Ab der 2. Stufe verhindert eine Stadtmauer das Eindringen ungebetener Gäste an beliebiger Stelle: Der einzig mögliche Zugang ist relativ schmal und lässt sich leichter verteidigen. Außerdem kann der Verteidiger den Angreifer von den Zinnen seiner Mauern aus mit Geschossen bestreichen. Eine Stadt der 3. Stufe wird endgültig zur harten Nuss: Hier muss ein massives Stadttor umgangen werden. Nur einen kleinen Moment der Schwäche, und der Verteidiger kann durch einen simplen Rechtsklick auf das Gebälk das Tor öffnen, um einen Ausfall zu wagen.

Jeder Kult, selbst die Feuerwesen und Erdlinge, sind in der Lage, sich eine eigene **Marine** aufzubauen. Das müssen sie

auch, wenn sie die zahlreichen Wasserwege in Urak erkunden oder mit ihren Truppen übersetzen wollen. Schiffe sind bewaffnet und können fremden Landeinheiten oder Meeresgeschöpfen ordentlich zusetzen.

Am Ende jedes Kampfes gewinnt die **Statistik** die Oberhand. Der eingeblendete Kampfbericht informiert Sie über Ihre Verluste, die Höhe der Beute und ggf. erreichte Beförderungen. Nach einer erfolgreichen Schlacht sollten Sie Ihren Kämpfen Gelegenheit geben, sich auszuruhen.



Nicht immer nur bezaubernd – die Magie

09

Urak ist ein magisches Land – im positiven wie im negativen Sinne. Die Bewohner leben von der Magie und leiden an ihr, vor allem an Balkoths magischen Mätzchen. Und wenn Sie auch nur den Hauch einer Chance gegen die Macht des Bösen wahren wollen, müssen Sie mit der Magie im Bunde sein.

Magier sind Zauberkünstler der Vielseitigkeit: Ihre Arbeit ist der Motor des technischen Fortschritts (ohne aufgewerteten Zauberturm kein Ausbau der Großen Tempel), mit ihren Heilzaubern und Tränken sind sie die Hüter des Gesundheitswesens, in ihren Bibliotheken forschen sie an zahllosen magischen Experimenten und – sie sind bei jeder Keilerei mit von der Partie. Das ist auch nicht verwunderlich, denn sie allein genießen das Privileg, Zaubersprüche anwenden zu dürfen. Und davon gibt es in ganz Urak mehr als 160! **Angriffs- und Verteidigungszauber** beispielsweise dürfen nur im Kampf angewandt werden. Nur wenige Sprüche wie manche Heilzauber können

sowohl während als auch nach einem Kampf gewirkt werden. Je nach Bedarf, Situation und kultischer Abstammung sind



09

Nicht immer nur bezaubernd - die Magie

Magier bei einer Schlacht in der Lage, Ihren Gegnern Blitze aufs vorwitzige Haupt zu schleudern oder der eigenen Gruppe Schutz vor allerlei Unbill zu gewähren, etwa durch magische Erhöhung der Trefferpunkte oder durch plötzlich empor-schießende Hindernisse, die feindlichen Pfeilen den Weg ins Ziel verbauen.

Überlandzauber kommen überall da zum Einsatz, wo es um die Lebensbedingungen außerhalb des Schlachtengetümmels geht, bei der Erhöhung der Ressourcenproduktion beispielsweise oder bei der Erweiterung des Aktionsradius einer Gruppe. **Allgemeine Zauber** sind allen Kulturen zugänglich, wie etwa die Fähigkeit, einen anderen Kult aufzuspüren, gewisse Artefakte zu teleportieren oder Heilungserfolge zu beschleunigen.

Wenn Sie einen Magier anwählen, erscheinen über seinem Abbild im Steuerungsfenster zwei zusätzliche Schaltflächen. In einer Kampfsituation symbolisiert die linke das Arsenal der Angriffszauber und die rechte das Repertoire an Verteidigungssprüchen. Im Frieden steht das linke Symbol für Überlandzauber, das rechte für magisches Grundwissen.

Wenn Ihr rüstiger alter Herr nun nicht gleich wie wild drauflos beschwört, ist das noch kein Anzeichen für Alzheimer - vielleicht fehlt ihm ganz einfach die nötige Energie, das Mana. Ohne Mana, das wissen nicht nur Diablo-Fans, läuft bei Magiern absolut nichts. Ein abgefeuerter Spruch erschöpft die



Herren derart, dass sie bis zum nächsten Zug warten müssen, bis sich Ihr Manavorrat wieder auffüllt.

Lesen Sie sich die Beschreibungen in den jeweiligen Spruchlisten gut durch - denn dort ist auch vermerkt, ob Sie für die Anwendung des Zaubers ein Ziel angeben müssen (mit Cursor anzeigen und klicken) oder ob er automatisch wirkt. Grau unterlegte Sprüche sind dem Magier dem Inhalt nach bekannt, er kann sie aber infolge einer akuten Mana-Insuffizienz nicht beschwören - man ist halt nicht mehr der Jüngste.

Über die Wirkung eines Spruchs sollten Sie sich vorher im Klaren sein: So mancher Angriffszauber gilt unterschiedslos

für Freund und Feind, was angeschlagenen eigenen Truppen den Rest geben könnte. Auch beim Zielen darf nicht geschludert werden, sonst kommen womöglich die Falschen in den Genuss magisch optimierter Rüstungen.



Der wahre Platz des Magiers aber ist die Bibliothek in seinem Zauberturm. Produzieren Sie lieber mehr Magier als zuwenig, damit immer mindestens einer in der Bibliothek an den uralten Zaubersprüchen der Vorfahren forscht. An welchen Sprüchen gerade gearbeitet wird, entscheiden Sie. Klicken Sie sich durch die Bücher im Regal, wählen Sie einen Spruch aus

und klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Erforschen**. Das Buch bleibt auf dem Pult liegen, bis die Forschungsarbeiten beendet sind. Die können freilich mehrere Züge in Ansprüche nehmen, je nachdem wie viele Zauberer in der Bibliothek arbeiten und über welchen Erfahrungshorizont sie verfügen. Magier können schließlich auch nicht hexen. Allerdings verfügen sie über ein kollektives Gedächtnis: Einmal erforscht, wird der Zauberspruch zum Allgemeingut aller Magier Ihres Kults.

Wenn Ihnen das ganze Geforsche zu lange dauert, sollten Sie versuchen, in einem der benachbarten Dörfer einen Zauberturm zu erobern, um auch dort nach altem Wissen zu fahnden (allerdings empfiehlt es sich darauf zu achten, dass die Dorfmagier dann auch mit anderen Sprüchen beschäftigt sind als die in der Hauptstadt).

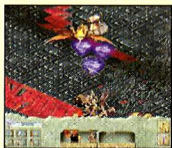
ROLLEN, TRÄNKE, ARTEFAKTE

– DIE MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Die Erforschung alter Zaubersprüche dauert wie gesagt seine Zeit. Mit magischen Gegenständen können Sie diese Prozedur

Nicht immer nur bezaubernd – die Magie

erheblich verkürzen. Der Held beispielsweise darf als einzige Figur in Urak Artefakte verwenden, allerdings immer nur zwei auf einmal. Die Informationsanzeige Ihres Helden gibt auch Aus-



kunft darüber, welche Artefakte er bei sich trägt. Der Vorteil **magischer Schriftrollen**: Lange Studien sind unnötig und die Zauber können von Magiern aller Kulte angewandt

werden. An Mana kosten diese Rollen auch nicht mehr als die normalen Sprüche. Gehört die Rolle zum gleichen Kult wie der Magier selbst, kommt wieder das kollektive Gedächtnis zum Tragen: der Zauberspruch wird Allgemeingut aller Magier der gleichen Herkunft. Gehört der gefundene Spruch zu einem anderen Kult, kann der Magier ihn anwenden, bis ihm das Mana ausgeht, seinen Kollegen in den Bibliotheken oder auf dem Schlachtfeld aber bleibt er verborgen.

Tränke sind hervorragend geeignet, die magische und physische Energie des Dürstenden wiederherzustellen. Magier sind nicht nur fleißige Forscher, sondern begnadete Hersteller von Mixgetränken aller Art.

In Uraks Tränkeliteratur wird zwischen Heil- und Manatränken unterschieden. Die Manatränke produzieren die Herren Magier ausschließlich für ihresgleichen (trotzdem müssen Sie beim Kauf solcher Tränke ordentlich blechen – aber was tut man nicht alles, um die mentale Fitness seiner wichtigsten Leute zu garantieren). Heiltränke dagegen sind für auch für normalsterbliche Helden zugänglich.

Jedes **Artefakt** ist sowohl einer Klasse als auch einem Kult zugeordnet. Natürlich kann ein Held ein Artefakt verwenden, das nicht von seinem Kult stammt, die Wirkung wird aber in jedem Falle nicht so berauschend sein. Einige Artefakte hingegen sollten nur von Helden des gleichen Kults und einer bestimmten Klasse angewandt werden. Unbefugte oder Ungeeignete könnten bei Zuwiderhandeln einige derbe Überraschungen erleben. Genau wie Sie, wenn Sie einen Helden mit Hilfe seiner Artefakte einen Zauber beschwören lassen, dessen Wirkung Sie nicht kennen. Informieren Sie sich über die Eigenschaftsanzeige Ihres Helden über mögliche Konsequenzen. Sonst mutiert Ihr edler Lord am Ende noch unfreiwillig zum Ziegenbock.

Abstecher in die Mythologie

Jeder Kult in Urak hat seine eigenen Helden aus grauer Vorzeit, über die noch heute Anekdoten erzählt werden. Sie, liebe Leser, haben nun die Möglichkeit, selbst in die Rolle eines dieser sagemuwobenen Helden zu schlüpfen – beweisen Sie, dass die Legenden in Urak auf Tatsachen beruhen.

Denn unsere „Lords of Magic Special Edition“ enthält nicht nur Ihren herkulischen Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle, sondern auch das Add-On **Legenden aus Urak**, das den Befreier des Landes – also Sie – in seine mythische Vorgeschichte entführt, wo er vier Spezialaufgaben zu erledigen hat.

Mit Balkoth und seinen Kumpanen hat all das nichts mehr zu tun – der wurde zu diesem Zeitpunkt noch in irgendeiner Keimzelle des Bösen ausgebrütet. Auch muss der Kampf dabei nicht unbedingt im Vordergrund stehen – es geht vielmehr um bestimmte Taten oder Aufträge, die vollbracht werden wollen.

Best of Sierra lässt es sich nicht nehmen, Ihnen an dieser Stelle die vier Sonderaufgaben kurz zu umreißen, damit Sie nicht völlig ahnungslos in der urakischen Legendenwelt herumstolpern!



DER TODESQUEST – DAS SZEPTER DES LICH

Sie machen sich auf die Suche nach dem Szepter des Lich, um es beim König der Dunkelheit in der Hauptstadt des Todes

Abstecher in die Mythologie



unversehrt wieder abzugeben. Dieser König der Dunkelheit verfolgt Ihr Treiben sehr genau und erwartet eine umgehende Lieferung. Der einzige Trost: Golgoth verleiht Ihnen die Fähigkeit, Skelette von den Toten wiederaufstehen zu lassen. Die untoten Gefügsleute sind zwar schon etwas klapprig, aber in Zeiten der Not der einzige Rückhalt.

DER ORDNUNGSQUEST - DIE JAGD AUF DEN HEILIGEN GRAL

Eine überaus reizvolle Aufgabe: Schlüpfen Sie in die Rolle von



Merlin, dem legendären Zauberer der Artussaga und machen Sie sich auf die Suche nach dem jungen Artus und führen Sie ihn zum Schwert Excalibur.

Nachdem Artus zum König gekrönt wurde, müssen Sie eine illustre und loyale Ritterschar (darunter Lancelot, Gawain und Galahad) am Runden Tisch zusammenführen und sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral begeben. Ihre Gegenspieler Morgana und Mordred haben allerdings etwas dagegen...

DER ERDQUEST - DIE DRACHENHORDE



Dieser Quest ist eine freie Interpretation der Beowulf-Saga. Zunächst bekommen Sie es mit Grendel und seiner Sippe zu tun. Wenn Sie die glücklich überlebt haben, machen Sie sich auf eine abenteuerliche Reise rund um die Welt. Sie begegnen einer Horde mächtiger Drachen, die Sie erst besiegen müssen, bevor Sie die geschundene Gegend wieder aufbauen und gegen Übergriffe der Orks schützen können.

DER FEUERQUEST - DAS RÄTSEL UM DIE EWIGE FLAMME

Auf Ihrem Marsch durch Urak werden Sie von einer Elitetruppe Feueranhänger begleitet, die nach der Ursache einer großen kultischen Katastrophe forschen: Sie wollen herausfinden, warum die Ewige Flamme erloschen ist.



Heldenbausatz

Hier legen Sie ganz einfach Ihre eigene Landschaft fest! Am äußersten rechten Bildschirmrand befinden sich zwei Schaltflächen, für den **Terrain-Editor** oder den **Sprites-Editor**.



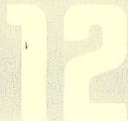
LANDSCHAFTEN IM TERRAIN-MODUS

Sie können die Landschaft nach Belieben anheben oder absenken (unter den Meeresspiegel abgesenkte Bereiche erscheinen als Wasserflächen). Klicken Sie einfach auf den Gitternetzberg in der Bildschirmmitte und klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Gelände anzuheben bzw. die rechte Maustaste, um es abzusenken.

SPRITES UND IHRE FUNKTIONEN

Sprites sind alle Objekte, Gebäude, Dungeons oder Dörfer, die es in Ihrem neu erschaffenen Urak geben soll. Im Sprite-Modus legen Sie darüber hinaus fest, ob und wenn ja, welche Begegnungen in Gebäuden stattfinden sollen, wo der Lord bei Spielbeginn Aufstellung nimmt, etc. Klicken Sie auf die Sprites-Schalt-

fläche und wählen Sie unter den Optionen **Sprites** (Berge, Eisberge, Knochen o.ä.), **Spezial** (Kulte, Helden, Große Tempel und Dörfer), **Dungeon** (Dungeons, Bergwerke, Türme, Statuen etc.), **Begegnungen** (was bei einem Sprite geschehen soll, wenn ein Spieler hereinplatzt) oder **Schwierigkeitsgrad**. Wer seinen Sprite platzieren möchte, muss lediglich in der Bildschirmmitte das gewünschte Sprite anklicken, den Cursor an die Stelle setzen, wo es später erscheinen soll, und nochmals mit der linken Maustaste klicken. Mit der Platzierung der Lord-Sprites legen Sie fest, von wo aus die jeweiligen Lords in das Geschehen eingreifen. Wer mit seinem Werk zufrieden ist, klickt auf **Speichern**, um sich die selbst entworfene Karte im Ordner **LOM/MAP** ablegen zu lassen. Weiterführende Informationen zum Karteneditor finden Sie im Handbuch auf der BoS-CD.



Wenn Treiber in die Jahre kommen...

Doch Sierra würde es natürlich niemals wagen, seinen Kollegen aus Urak ins magische Handwerk zu pfuschen, doch in manchen Situationen hat ein moderner Software-Doktor einfach das bessere Rezept.

Die Treiber sind in aller Regel die Quellen allen Übels, etwa wenn im Spiel überhaupt kein oder nur ein verzerrter Ton zu hören ist. Überprüfen Sie, ob Ihre Soundkarte korrekt eingestellt ist. Pfad: START · EINSTELLUNGEN · SYSTEMSTEUERUNG · SYSTEM · GERÄTE-MANAGER · AUDIO-...CONTROLLER. Ist dort alles in Ordnung, hilft nur noch ein Abstecher auf die Homepage des Soundkarten-Herstellers. Sollten Sie zu den eigenartigen Vögeln zählen, die Ihre Spiele immer noch unter DOS ablaufen lassen, benötigen Sie ggf. noch einen weiteren Treiber. Ein Blick ins Handbuch der Soundkarte wäre da hilfreich.

Bei der Fehlermeldung **Die erforderliche .DLL-Datei DPLAYX.DLL kann nicht gefunden werden, oder ...ungültige Seite in Modul „lords.exe“ an Adresse...** fällt einem siedend heiß ein, dass DirectX aktualisiert werden muss. Öffnen Sie in diesem Falle den Windows-Explorer, wechseln auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (bei

eingelegerter BoS-CD, versteht sich) und dort in das Verzeichnis „DirectX70“. Starten Sie die Datei „Dx7Ager.exe“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Installation werden Sie aufgefordert, Windows neu zu starten. Im Hintergrund laufende Programme können die Ursache für die eingangs erwähnte **Trägheit der Bildwiedergabe** sein. Denken Sie daran, vor dem Spielstart alle möglichen Störfriede wie etwa Virens Scanner zu deaktivieren. Starten Sie Ihren Rechner neu. Wenn alle Daten geladen sind öffnen Sie mit der Tastenkombination STRG+ALT+ENTF das Fenster „Anwendungen schließen“. Beenden Sie dort mit dem Befehl „Task beenden“ alle Anwendungen bis auf den Explorer. Anwendungen schließen heißt nicht Anwendungen löschen. Ihr Virens Scanner ist beim nächsten Booten sofort wieder topfit. Starten Sie nun „Lords of Magic“ (aber ausnahmsweise **ohne** Windows vorher neu zu starten).

Wenn Ihr Rechner die CD nicht findet, obwohl Sie im Laufwerk liegt, gibt es Probleme mit dem Laufwerksbuchstaben. Stellen Sie sicher, dass das CD-ROM-Laufwerk einen **Laufwerksbuchstaben** hat, der im Alphabet gleich hinter dem

Impressum

Kennbuchstaben der letzten Festplatten-Partition kommt. Bei einer Festplatten-Partition (z.B. Laufwerk C:) müsste das CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben D: gekennzeichnet sein. Ändern Sie ggf. den Buchstaben über den Pfad SYSTEM-STEUERUNG \ SYSTEM \ GERÄTE MANAGER. Ein Doppelklick auf den Ordner CD-ROM und das Fenster des gleichnamigen Laufwerks öffnet sich. Rufen Sie die Eigenschaften auf und wählen Sie den Menüpunkt „Einstellungen“. Stellen nun im Bereich „Reservierte Laufwerksbuchstaben“ als „ersten“ und „letzten“ die richtigen Buchstaben ein. Sie werden nun aufgefordert Windows neu zu starten. Jetzt sollte die CD wieder ohne Probleme erkannt werden.

DER NATÜRLICHE FEIND DER AMEISE – PROBLEME BEI DER DEMO

Unsere Demo verläuft in aller Regel friedlich. Sollte es dennoch einmal zu vereinzelt Schutzverletzungen kommen, sind es fast immer die Treiber. Um möglichen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sollten Sie immer für einen aktuellen Treiberbestand sorgen. Die werden von den Hardwareherstellern in Monatsabständen herausgegeben.

Herausgeber HAVAS Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich, Geschäftsführer: Stefan Nußbaum **Chefredaktion** Stefanie Pranz **Stellvertretende Chefredaktion:** Ines Gawenda **Redaktion** Textfarm Nörvenich-Irresheim **Technik** Redaktion Michael Junkel, Test Markus Rafflenbeul **Grafik** Planet Pixel, Köln, www.planetpixel.de **Vertrieb** MZY Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH&Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel. 089/319060, Fax 089/31906113 **Lithos** ultima me digital, PrePress Services, Köln **Druck** SCS Soft-Copy-Service GmbH, Otzer Straße 10, D-86672 Thierhaupten, Tel. 08721/80580, Fax 08721/8613 **Auflage:** 50.000 **Verkaufspreis:** 9,95 DM **Erscheinungsweise:** zweimonatlich **Urheberrecht:** Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- sowie Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. **Manuskripte:** Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster-, Bild-, oder Datenmaterial wird keine Haftung übernommen.

Sie haben eine Lizenzversion des Programms **Lords of Magic Special Edition** erworben. Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an HAVAS Interactive Deutschland GmbH zurück.
- Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zweierhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-ROM einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: HAVAS Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.



**KEINE RAUMSCHIFFE
KEINE PANZER
KEINE RITTER**

FRESSEN ODER GEFRESSEN WERDEN!

**3D-ECHTZEIT-STRATEGIE
HEISST AB
24. AUGUST 2000**

IMPERIUM DER AMEISEN

www.imperium-der-ameisen.de