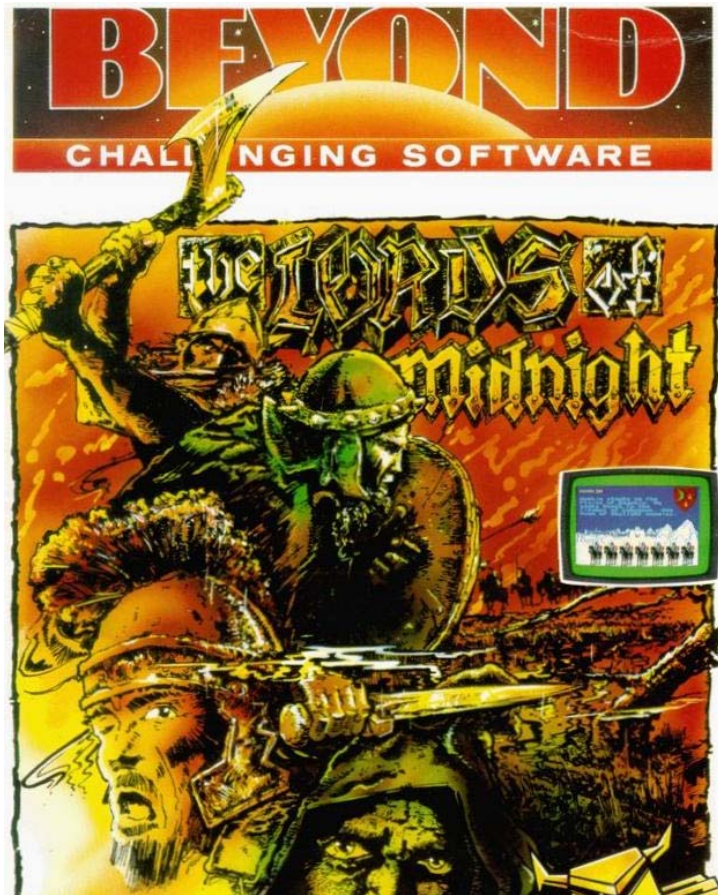


the LORDS of Midnight



Beschreibung

Ziel dieses rundenbasierten Fantasy-Strategiespiels ist der Sieg im "War of the Solstice" (Wintersonnenwendekrieg): die Abwehr der Invasion des Lands der Mitternacht. Der Computer übernimmt die Führung der Invasionstruppen.

Vorgeschichte

Das seit Jahrtausenden unter einer Eiszeit leidende Land der Mitternacht sieht sich einer tödlichen Bedrohung gegenüber: Doomdark der Herrscher über die nördlichen Länder ist erneut aus seinem Kälteschlaf erwacht und hat, angetrieben von der unendlichen Macht seiner Eiskrone mitten im tiefsten Winter ein gewaltiges Heer zusammengezogen. Nur eine Handvoll Lords um Luxor den Mondprinzen und seinem Sohn Morkin hat noch den Mut Widerstand zu organisieren doch die Zeit läuft ihnen davon während Doomdarks Horden das Land der Mitternacht überfluten.

Der Sieg über Doomdark kann auf zwei verschiedene Arten errungen werden:

1. Feldzug

Der Spieler muss zu diesem Zweck die überall im Land verstreuten Heerführer und deren Armeen ausfindig machen und sie rekrutieren.

Daraufhin kann er, sobald Doomdarks Angriff abgewehrt ist seinerseits versuchen Ushgarak, die feindliche Hauptfestung zu erobern. Diese Variante ist die zeitintensivere von beiden und erfordert sehr viel Micromanagement, da an mehreren Fronten gleichzeitig gekämpft werden muss. Da die Bewegung von Doomdarks Truppen von Spiel zu Spiel leicht variiert gibt es mehrere Großkonzepte wie der Feldzug erfolgreich geführt werden kann. Der Feldzug kann als gescheitert anerkannt werden wenn die Hauptstadt des Lands der Mitternacht von Doomdarks Truppen überrannt worden ist.



INVASION!!! Doomdarks Truppen brechen über das Land herein.

2. Morkins Suche nach der Eiskrone

Alternativ kann man versuchen die Quelle von Doomdarks Macht, die Eiskrone zu zerstören. Gelingt dies wird unabhängig von der militärischen Lage ein sofortiger Sieg errungen. Diese Variante ist wesentlich schneller kann allerdings auch ein abruptes Ende finden, nämlich dann wenn Morkin fällt. Daraufhin bleibt nur noch der Feldzug als Siegesmöglichkeit übrig.

Welchen Weg der Spieler wählt ist ihm überlassen. Es ist möglich einen oder beide Wege zugleich anzustreben bzw. mitten im Spiel seinen Schwerpunkt zu ändern, z.B. wenn eine der beiden Siegesmöglichkeiten aussichtslos geworden ist.

Ausgangslage

Zu Beginn des Spiels befiehlt der Spieler lediglich vier der insgesamt 32 Spielfiguren und noch keine Armeen.



Luxor blickt auf seine Gefährten Morkin, Rothron und Corleth

Die vier Startfiguren des Spielers können allerdings weitere Charaktere und Truppen anwerben, die sie auf ihrer Reise durch die Provinzen des Landes antreffen. Neu hinzugewonnene Charaktere können wiederum ihrerseits weitere Alliierte aufsuchen, so dass ein Schneeballeffekt entsteht. Drei Faktoren machen dieses Unterfangen allerdings sehr schwierig:

- * die Heerführer des Lands Mitternacht sind in drei verschiedene Völker unterteilt: The Free, The Fey und The Targ. Ein Lord kann in der Regel nur Lords seines eigenen Volks anwerben. Zusätzlich gibt es noch Einzelcharaktere ohne Armeen.



Der Lord of Shadows, ein "Lord of the Fey", ist einer der ersten Verbündeten

- * die Lords sind über das gesamte Land zersplittert und einige stehen zu Beginn des Kriegs bedrohlich exponiert genau in der Aufmarschzone Doomdarks. Wenn diese Lords nicht sofort alarmiert und zurückgezogen werden werden sie quasi über Nacht überrollt.
- * Wölfe, Skulkrin (das LOM-Äquivalent zu Goblins), Eistrolche und Drachen blockieren wichtige Routen und stellen tödliche Bedrohungen für einsame Charaktere dar.



Drachen blockieren den Weg durch dieses Gebirge.

Die vier Startcharaktere des Spielers zu Beginn des Kriegs sind:

Luxor der Mondprinz

ist der Oberbefehlshaber im Land der Mitternacht. Er trägt den Mondring, der es ihn gegen Doomdarks Magie immunisiert. Luxor kann sämtliche "Lords of the Free" sowie die weniger mächtigen "Lords of the Fey" rekrutieren. Er selber kann Truppen der "Free" führen.

Morkin

ist Luxors Sohn und ist ebenfalls gegenüber der "Ice Fear" immun. Morkin ist der einzige Charakter der Doomdarks Eiskrone aus ihrem Aufbewahrungsort dem Tower of Doom im äußersten Norden der Karte entwenden kann. Morkin kann ausschließlich "Lords of the Fey" rekrutieren jedoch keine eigenen Truppen führen. Er ist in ständiger Gefahr von Doomdarks Truppen aufgespürt und getötet zu werden und muss daher von anderen Lords und deren Armeen geschützt werden.

Corleth the Fey

ist ein Held des Fey Volks und kann sowohl deren Lords als auch "Lords of The Free" rekrutieren. Er kann eine eigene Armee aus Fey Soldaten führen.

Rothron

ist ein Magier der ALLE Charaktere des Spiels rekrutieren selber jedoch keine Truppen führen kann. Er ist ein ausgesprochen guter Kämpfer der im Alleingang verirrt und dezimierte Armeen Doomdarks schlagen kann, vor allem wenn er sich in einem der vielen Türme des Lands befindet.

Doomdarks Arsenal

Doomdark startet mit 128 Armeen zu je 1000 bzw. 1200 Krieger oder Reitern, die mit vorgegebenen Zielen von Norden her das Land der Mitternacht angreifen. Diese Ziele können spezifische Orte bzw. Heerführer und deren Armeen sein, so sind z.B. mehrere tausend Truppen abgestellt um explizit Jagd auf Luxor den Mondprinzen zu machen. Doomdarks Armeen greifen Armeen des Spielers während der Nacht an, wenn sie Sichtkontakt haben und ihre Bewegung ausreicht. Sie sind nicht fähig Einzelcharaktere zu sichten, können jedoch "zufällig" über sie stolpern.

Zusätzlich verfügt Doomdark über die "Ice Fear", eine demoralisierend wirkende Magie die von seiner Eiskrone ausstrahlt und die stärker wird je mehr seine Truppen vom Land der Mitternacht Besitz ergreifen. Die Ice Fear kann unter Umständen so stark werden, dass ganze Armeen quasi kampfunfähig werden.

Doomdarks Ziel ist es Xajorkith, die Hauptzitadelle des Spielers im äußersten Süden der Karte zu erobern und Morkin zu töten. Doomdark hat ebenfalls gewonnen wenn sowohl Luxor als auch Morkin getötet wurden. Solange Morkin lebt geht das Spiel also weiter.



Doomdarks Infanterie marschiert heran.

Das Spiel

Die Karte des Lands der Mitternacht umfasst ein Gebiet von ca. 4000 "Feldern", wobei jedes Feld ein spezifisches Geländemerkmal wie z.B. Wälder, Gebirge oder Hügellandschaften aufweist.

Das Geschehen wird ausschließlich aus der Ich-Perspektive der vom Spieler kontrollierten Charaktere dargestellt. Es gibt im Spiel selber keine Draufsicht auf die Karte, was eine Orientierung erschwert. Durch die Zifferntasten eins bis acht kann man eine Blickrichtung (Norden, Nordosten, Osten etc.) auswählen und durch Drücken der Leertasten wird die Figur inklusive aller Truppen die sie kommandiert ein Feld in die ausgewählte Himmelsrichtung bewegt.

Lords of Midnight wird in Zügen (1 Zug entspricht hierbei einem Tag) gespielt, wobei der menschliche Spieler zunächst alle Züge aller seiner Figuren durchführt, woraufhin Doomdark, der Computerspieler an der Reihe ist. Jeder Charakter hat ein gewisses Pensum an Bewegungspunkten pro Tag. Bewegung von Charakteren durch Wälder oder Gebirge kosten mehr Bewegungspunkte als über offene Steppe. Hinzu kommt der Faktor, ob der Charakter beritten oder zu Fuß unterwegs ist. Es kann durchaus vorkommen, dass ein Charakter sein Pferd im Kampf verliert, was seinen Bewegungsradius sehr einschränkt. Sind alle Bewegungspunkte eines Charakters aufgebraucht, so bricht die Nacht über ihn und seine Truppen herein. Er kann erst nach Doomdarks Zug erneut bewegt werden...falls er die Nacht überleben sollte.



Nachteinbruch...Lord Shimeril beendet seinen Zug im Wald von Thrall.

Das Gelände wird im sogenannten "Landscaping"-Verfahren dargestellt, d.h., dass größere Geländemerkmale wie Türme, Zitadellen, Gebirge bereits aus größerer Distanz erkannt werden können.



Ein Blick auf die Festung Lord Bloods. Im Hintergrund rückt der Feind näher.

Ebenso kann es passieren, dass niedrigeres Gelände verdeckt wird, z.B. ein Dorf von einem Gebirge. Auch können Armeen sich in Wäldern oder Gebirgen verstecken, was oftmals zu unangenehmen Überraschungen führt. Es ist daher sehr wichtig sich zunächst gewissenhaft zu orientieren bevor man losmarschiert und ggf. erst Sondierungen mit anderen Charakteren vorzunehmen.



Links ragt eine Zitadelle über einem Wald auf, rechts blockiert ein Gebirge die Sicht auf das dahinterliegende Gelände. Ob im Wald feindliche Armeen lauern ist nicht zu erkennen.

Neben den "normalen" Geländestücken gibt es auch allerlei Monolithen, Grabhügel, Schneehallen, Ruinen und Verliese die untersucht werden können und ein Vielzahl von möglichen Effekten verursachen können. Dörfer und Festungen bieten erschöpften Armeen Unterschlupf und Türme geben sogar hilfreiche Tips.

Tastaturbelegung:

- F1: Luxor
- F3: Morkin
- F5: Corleth
- F7: Rothron
- Inst/Del: Charakter aus einer Liste auswählen
- 1-8: Blickrichtung der gewählten Figur wählen
- Restore: Handlungsmöglichkeiten des Charakters aufrufen
- Return: Status des Charakters und ggf. Zustand seiner Truppen anzeigen
- 0: Zug beenden. Doomdark berechnet daraufhin seinen Zug. Nach "do you seek dawn?" mit "y" antworten um fortzufahren.
- s: Spielstand auf Kassette speichern
- l: Spielstand von Kassette laden

Tips

- * Die vier wichtigsten Orte im Spiel:
 - Tower of the Moon: befindet sich im Südwesten der Karte mitten im Forest of Shadows. Hier starten Luxor und seine Gefährten.
 - Citadel of Xajorkith: befindet sich am südlichen Rand der Karte auf den Plains von Corelay. Sie zu erobern ist eine von Doomdarks Siegesbedingungen.
 - Citadel of Ushgarak: befindet sich hoch im Norden, auf den Plains of Despair eingerahmt von drei Gebirgen. Wird sie erobert hat Doomdark verloren.
 - Tower of Doom: befindet sich nördlich von Ushgarak. Hier ruht Doomdarks Eiskrone. Wenn Morkin sie raubt und zerstört hat Doomdark verloren.

- * Morkin ist der einzige Charakter der die Eiskrone aus dem Tower of Doom im äußersten Norden der Karte entwenden kann.
- * Farflame the Dragonlord, Fawkrin the Skulkrin oder Lorgrim the Wise können die Krone daraufhin zerstören, wenn sie sich im gleichen Feld befinden wie Morkin. Alternativ kann Morkin die Krone auch in den Lake Mirrow werfen.
- * Die zahlenmässige Übermacht Doomdarks ist schlichtweg erdrückend. Der Spieler kann hoffen kurzzeitig, gerade in den frühen Phasen des Spiels eine örtliche Überlegenheit und somit taktische Siege zu erzielen. Die Reaktion Doomdarks auf solche Nadelstiche fällt zumeist vernichtend aus, da über Nacht gerade in unübersichtlichem Gelände ohne weiteres mehrere tausend Krieger nachrücken können.
- * Doomdarks Truppen kommen ca. am 15. Tag an der Hauptfestung des Lands der Mitternacht an. Hier müssen sie gestoppt werden.
- * Das Schwert Wolfslayer tötet automatisch Wölfe, ebenso tötet das Schwert Dragonslayer automatisch Drachen. Sie können zumeist in Festungen und Zitadellen gefunden werden und sind für Einzelcharaktere enorm nützlich.
- * Ein Charakter der Truppen führt besiegt Monster automatisch. Solche Charaktere können Einzelcharakteren also den Weg ebnen.
- * Truppen und Charaktere der Fey bewegen sich schneller durch Wälder als andere Truppen und erhalten dort einen Bonus im Nahkampf.
- * Truppen die andauernd kämpfen oder marschieren erschöpfen schnell und verlieren so an Kampfkraft. Sie müssen durch Rasten oder Unterkunft in Dörfern, Festungen oder Zitadellen ausgeruht werden oder ihre Kampfkraft sinkt rapide.
- * Je näher man der Eiskrone kommt oder je mehr Land Doomdark gewinnt, desto stärker wird die "Ice Fear" und damit Doomdarks Kampfkraft.
- * Truppen in Festungen und Zitadellen erhalten einen erheblichen Bonus auf ihre Kampfkraft.
- * Unberittene Charaktere können wilde Pferde durch "Seek" zähmen.
- * Lords die "utterly terrified" sind weigern sich gegen Doomdark zu kämpfen.
- * Lords die sich im gleichen Feld wie Morkin befinden erhalten zusätzliche Abzüge durch Doomdarks "Ice Fear".
- * Monolithen beinhalten häufig eine "Cup of Dreams" die die Bewegungspunkte eines Charakters neu auffüllt.
- * Teiche führen häufig die "Waters of life" die die Energie eines Charakters und seiner Truppen maximieren.
- * Ruinen, Verliese oder Steinkreise beinhalten häufig negative Ereignisse wie die "Hand of Dark" oder die "Shadows of Death".

- * Einzelne Charaktere können sich durch das Kommando "hide" dem Zugriff von Doomdarks Armeen entziehen. Mit einer Ausnahme: Morkin!
- * Sobald ein einzelner Charakter Truppen rekrutiert wird er für die Armeen Doomdarks sichtbar und riskiert, dass sie ihn angreifen und verfolgen.

Kritik

Robotron2084: Obwohl die C64 Version dieses ursprünglich für den ZX Spectrum geschriebenen Genre-Überklassikers keinerlei grafische, geschweigedenn soundtechnische Verbesserungen für den Spieler bereithält so gehört sie nach wie vor zur absoluten "Pflichtlektüre" eines gestandenen Hobbystrategen. Die Grafik ist gelinde gesagt zweckmässig aber dennoch stylish. Die KI, wenn man sie denn überhaupt so nennen mag, ist zwar simpel aber effektiv gestaltet und kann auch nach mehr als zwei Jahrzehnten immer wieder "überraschen". Doch das wichtigste ist die Atmosphäre, die ähnlich wie Doomdarks "Icefear" langsam aber sicher während der Stunden die dieses "epic wargame" dauern kann vom Spieler Besitz ergreift. Es wirkt schon bedrohlich, wenn sich am Horizont die finsternen Armeen unaufhaltsam auf einen zu bewegen, während man alle Hände voll zu tun hat einen Krieg an mehreren Fronten gleichzeitig zu schlagen. Nicht umsonst gibt es immer noch eine, für ein Strategiespiel von 1985 riesige aktive Fangemeinde, die mittlerweile online Midnight-Multiplayerkampagnen spielt mit eben genau der gleichen Grafik und den gleichen Grundmechanismen wie sie damals von Mike Singleton erdacht wurden. Das sollte Bände sprechen. Kurzum: Lords of Midnight möchte ich allen Fantasy-Strategen für einen klirrend kalten Wintersonntagnachmittag wärmstens empfehlen. 10 von 10 Punkten!

Sonstiges

Ein ganz offensichtlich von Lords of Midnight inspiriertes Strategiespiel mit dem Titel "Sorcerer Lord" (deutscher Titel: "Zauber Lord" (sic!)) wurde 1988 von PSS für den C64 veröffentlicht. Handlung als auch Spielmechanismen sind beinahe haarsträubend plump kopiert worden.

Lords of Midnight Hintergrundstory ist wiederherum überdeutlich an den "Herrn der Ringe" angelehnt. Die Vorgeschichte lag in Form einer interessant aufgemachten Novelle dem Spiel bei.



Aus dem Spieleportal von C64-Wiki - Artikel Nr. 264

