

**FOR IMMEDIATE RELEASE**

**17<sup>th</sup> April 2000**

**Mana Nachfolger wird PC Spieler im Januar fesseln...**

Virgin Interactive überrascht das Publikum im Januar 2001 wieder einmal mit einem innovativen und unterhaltsamen PC Titel. ***Magic & Mayhem: The Art of Magic*** – Charybdis lang erwarteter Nachfolger zu *Mana: Der Weg der schwarzen Macht*.

Ironischerweise kündigt sich mit dem Erscheinungstermin von ***The Art of Magic*** im Januar 2001 nicht nur das wahre neue Jahrtausend, sondern auch eine neue Ära für das Dungeons and Dragons Genre an. Erfolgreich wurde es bei ***The Art of Magic*** geschafft, Echtzeitstrategie-, Rollenspiel- und Adventureelemente zu einer perfekten Symbiose zu vermischen, auf die PC Spieler seit langem warten.

Der Spieler steuert einen Zauberlehrling, der in einer durch chaotische Kräfte befallenden Welt gestrandet ist, durch eine 3D Ansicht. Jede Partei hat die Aufgabe, die Kontrolle über die Spielwelt zu erlangen, indem sie ihre unmenschlichen Armeen durch glorreiche Schlachten führt. Da jedem Spieler nur eine begrenzte Anzahl an Zaubersprüchen und Zauberkraft zur Verfügung steht, müssen die Spieler ihre magischen Fähigkeiten meistern, um zu überleben und durch das kriegsgebeutelte, brache Land zu gelangen. Der Spieler wird im Laufe der Zeit neue Fähigkeiten erlernen und wird zunehmend in die Handlung des Ganzen miteinbezogen, um schließlich zu erfahren, dass eine noch größere Gefahr bevorsteht, gegen die er sich im Kampf verbünden sollte.

Sobald eine Kraft ein gewisses Potential erreicht hat, muß der Spieler einen Pakt mit einer der drei Fraktionen schließen. Drei Spruchkategorien gilt es zu meistern, abhängig davon, ob er für das Gute, das Böse oder für sich selber kämpfen möchte. Für jede Kategorie stehen über 60 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, einschließlich der Fähigkeit, höllische Monster zu beschwören. 30 Welten, alle vollkommen interaktiv, erwarten den Spieler bei seiner Aufgabe, ein Meister der Magie zu werden. Selbst die Landschaft kann mit in taktische und kämpferische Überlegungen einbezogen werden, so können Bäume angezündet werden, um gegnerische Truppen abzuhalten. Hunderte von neuen Möglichkeiten wie dieser wurden für schlaue und hinterlistige Magier eingebaut.

Trotz der Komplexität und der großen Vielzahl an Zaubersprüchen ist ***The Art of Magic*** ein überraschend einfach zu spielendes Spiel. Hier zeigt sich Charybdis langjährige Erfahrung in diesem Genre. Das schnelle und intuitive Interface gibt dem Spieler schnellen Zugang zu den Zaubersprüchen und sonstigen Funktionen, ohne ihn vom Spielgeschehen abzulenken. Beim

Versuch Frieden zu stiften und die Welt wieder zu vereinen, muß der Spieler eine Reihe von Kämpfen durchstehen. Je nachdem welche Richtung die Geschichte einschlägt, sind 30 verschiedene Handlungsvarianten möglich.

Sobald der Einzspielermodus gemeistert ist, kann der Kampf auch mit 3 anderen Spielern über das Internet aufgenommen werden, um herauszufinden, wer der wirkliche Meister bei ***The Art of Magic*** ist.

***The Art of Magic*** wird diejenigen die meinen, alles schon gesehen zu haben, vom Gegenteil überzeugen, denn so etwas hat es bis jetzt nicht gegeben. So spannend war Magie war noch nie.

***Magic & Mayhem : The Art of Magic*** wird für PC CD-Rom im Januar 2001 erscheinen.

Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte  
Tahsin Avci, Virgin Interactive  
Tel: +49 (040) 39101135  
Fax: +49 (040) 39101112  
Email: ta@vid.de