

Milch macht müde Prinzen munter

Knightshift

Kühler Strategie-Cocktail mit Rollenspiel-Geschmack gefällig? Entwickler Reality Pump mixt erfolgreich die beiden Genres zu einem Fantasy-Schirmchendrink.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wir kennen alle die Werbung für Frühstücksflocken: Jetzt noch mehr Inhalt und gratis dazu Plastikfiguren aus einer angesagten Trickfilm-Serie. Ein ähnliches Konzept verfolgen die Designer von **Knightshift**. Zum Echtzeitstrategie-Part des Programms gibt's allerdings statt Flocken oder Figur einen separaten Action-Rollenspiel-Modus. Weitere Gemeinsamkeit mit Müsli: Die Milch macht's! Der Eutersaft ist nämlich die einzige Ressource in der **Knightshift**-Fantasywelt. Wir haben uns mit einer frühen Version des Spiels ins Abenteuer gestürzt.

Prinzen-Rolle

Als guter Königssohn John absolvieren Sie im Echtzeit-Strategie-Modus drei Kampagnen mit insgesamt 18 Missionen, um dem Magier Valtamand das Handwerk zu legen. Ähnlich wie in **WarCraft 3** ziehen wir mit Truppen auf wunderschönen 3D-Karten umher und bekämp-



Kuhjungen fördern den einzigen Rohstoff: Milch.

fen feindliche Armeen, wilde Tiere und Fantasy-Monster. Genretypisch zimmern wir außerdem eine Basis – komplett mit Palisaden und Wachtürmen. Militär und Siedlung finanzieren sich mit Milch, die unsere Stallburschen einer Herde Kühe abzapfen. Die Wiederkäufer gewinnen wie alle anderen Einheiten mit der Zeit an Erfahrung: Super-Rindviecher geben mehr Milch; Veteranen-Soldaten kämpfen besser. Die Truppen-Vielfalt reicht vom Bogen-

schützen bis hin zur Priesterin. Originellste Einheit ist die böse Schwiegermutter: Steht sie hinter den Arbeitern unserer Siedlung, schuffen die angesichts ihres gezückten Nudelholzes gleich doppelt so schnell.

Ganz ohne Armees

Zusätzlich zum Strategie-Part liefern die Entwickler noch einen Action-Rollenspiel-Modus. Unabhängig von den drei Kampagnen rettet darin ein einzelner Held die Welt. Aus acht Klassen – darunter Zauberer, Barbar und Bogenschütze – wählen wir einen Wunsch-Protagonisten. Angelehnt an **Diablo 2** erledigt der Recke Quests für Dorfbewohner, plättet Kreaturen gegen Erfahrungspunkte und sammelt tonnenweise Gegenstände. Den Schauplatz der Schatzsuche dürfen wir uns jedes Mal vorher aussuchen: Insgesamt stehen acht Abenteuer-



Der Donnerzauber beschädigt sogar Pflanzen im Umkreis.

Karten zur Wahl, die mit Teleportern, Dörfern und vor allem Monstern voll gestopft sind. Zur Fauna gehören zum Beispiel tollwütige Wölfe, riesige Oger und zaubernde Hexen.

Objekt-Flut

Den Rollenspiel-Teil dürfen im Multiplayer-Modus acht Abenteurer auf einmal angehen. Wie in **Diablo 2** teilt die Gruppe Erfahrung und Gold brüderlich – erbeutete Gegenstände sind dagegen Freiwild. Um Streit zu vermeiden, haben die Entwickler einen riesigen Fundus von über 1.500 Objekten angelegt, die per Zufallsgenerator auf den Karten verstreut werden. Auf der Liste stehen seltene magische Waffen, Schriftrollen mit Zaubern, oder einfache Rüstungsteile und Schilde. Damit sich Fans neue Abenteuer selbst basteln können, wird **Knightshift** einen mächtigen Editor enthalten. **PH**



Gleich drei Oger wollen mit ihren Keulen unserer Magierin an den hübschen Polygon-Kragen.

Knightshift

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Reality Pump
Termin: 27. August 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Patrick Hartmann: »Der Rollenspiel-Modus hat es mir angetan. Bis alle Quests auf einer der Karten erledigt sind, dauert es schon mal ein paar Nachtschichten. Dem Strategie-Teil fehlt dagegen noch der letzte Pepp, denn die Aufträge ziehen sich teilweise zu sehr in die Länge.«