

Götter, Herrscher und Imperien

Seven Kingdoms



Erschaffen Sie ein Königreich, verbünden Sie sich mit den Göttern und nehmen Sie eine ganze Welt in Besitz.

Kennen Sie Trevor Chan? Nein? Aber sein Erstlingswerk **Capitalism** ist Ihnen sicher ein Begriff. Damit bewies der Mann aus Hong Kong, daß Wirtschaftssimulationen nicht sterbenslangweilig sein müssen. In **Seven Kingdoms** verabschiedet er sich vorübergehend von der

Erde, wie wir sie kennen, und entführt Sie in ein Echtzeit-Fantasy-Szenario.

Handel und Krieg

Sieben Könige, jeder einer anderen Rasse zugehörig, streiten um die Vorherrschaft auf ihrer (zufällig ausgewürfelten) Welt. Einen davon verkörpern

Der Spion auf dem Thron

Kampf ist in **Seven Kingdoms** aber nur ein Mittel zur Expansion. Manchmal reicht es schon aus, ein Nachbardörfchen nur ein Weilchen mit einer nahegelegenen Kaserne zu bedrohen, um die Einwohner zur Kapitulation zu bewegen. Noch eleganter ist die hohe Kunst der Spionage. Ein Spion kann sich in eine gegnerische Stadt einschleichen, Informationen übermitteln und mit viel Glück zum General oder gar Thronfolger des anderen Volkes aufsteigen.

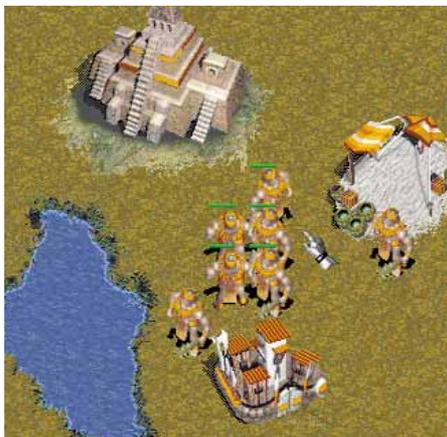
Göttliche Unterstützung

Bei all dem stehen Sie nicht allein. Je nach Volk wachen verschiedene Gottheiten über Ihr Tun. Um die volle Unterstützung derer Allmacht zu erlangen, müssen Sie nur eine von sieben Schriftrollen der Macht finden. Ärgerlicherweise werden diese von besonders fiesen Monstern bewacht und sind zudem sehr schwer zu finden. Außerdem will der Beschützer in spe dazu noch seinen

eigenen Punktempel haben, bevor er auch nur daran denkt, Sie in den folgenden Schlachten vielleicht zu unterstützen. Über derartigen Problemen dürfen Sie niemals das eigene Volk aus den Augen verlieren. Jeder Einwohner steht Ihnen, je nach Zufriedenheit, mehr oder weniger loyal gegenüber. Durch Beförderungen sichern Sie das Wohlwollen des Pöbels und steigern seine Effektivität. Unsere Preview-Version war bereits sehr weit fortgeschritten, selbst die KI funktionierte schon fast einwandfrei, so daß Sie mit einem Test in der nächsten Ausgabe fest rechnen dürfen. **MIC**



Sieben Völker, sieben Götter – und unser **Hauptquartier** unter Belagerung.



Hier sehen Sie den **Tempel** der Maya-Gottheit.

Sie. Sie beginnen mit einem winzigen Dörfchen samt zugehörigem Kommandoposten. Als erstes müssen Sie ein paar Rohstoffe organisieren, Minen anlegen und Arbeiter aussenden, um die Wirtschaft anzukurbeln. Was folgt, ist der Bau von Produktionsanlagen, die Handelsgüter erzeugen, und natürlich Kasernen. Dort bildet man Soldaten aus, die Nachbarreiche überfallen oder zur Verteidigung eingesetzt werden.



Eine **Karawane** auf ihrem mühsamen Weg zum nächstgelegenen **Marktplatz**.

Seven Kingdoms

Genre: Strategie Hersteller: Interactive Magic
Termin: November '97 Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »Seven Kingdoms bietet alles, was zu einem guten Aufbauspiel gehört und verbindet als erstes Spiel tatsächlich Civilization mit Warcraft.«