

Kampf um den Kontinent

KNIGHTS OF HONOR

Globalstrategie á la Medieval im lieb gewonnenen Pixellook von Age of Empires 2: Kämpfen und intrigieren Sie sich zum König des mittelalterlichen Europas.



Europäische Einigung im Mittelalter: Statt politische Differenzen im Parlament ausdiskutieren, löst man Konflikte auf dem Schlachtfeld. Allianzen werden nicht per Vertrag, sondern mit Zweckhochzeiten besiegelt. Das ist jedoch nur ein Bruchteil der Möglichkeiten, um im Echtzeit-Strategiespiel **Knights of Honor** ein geeintes Europa zu schaffen – unter Ihrer Herrschaft, versteht sich.

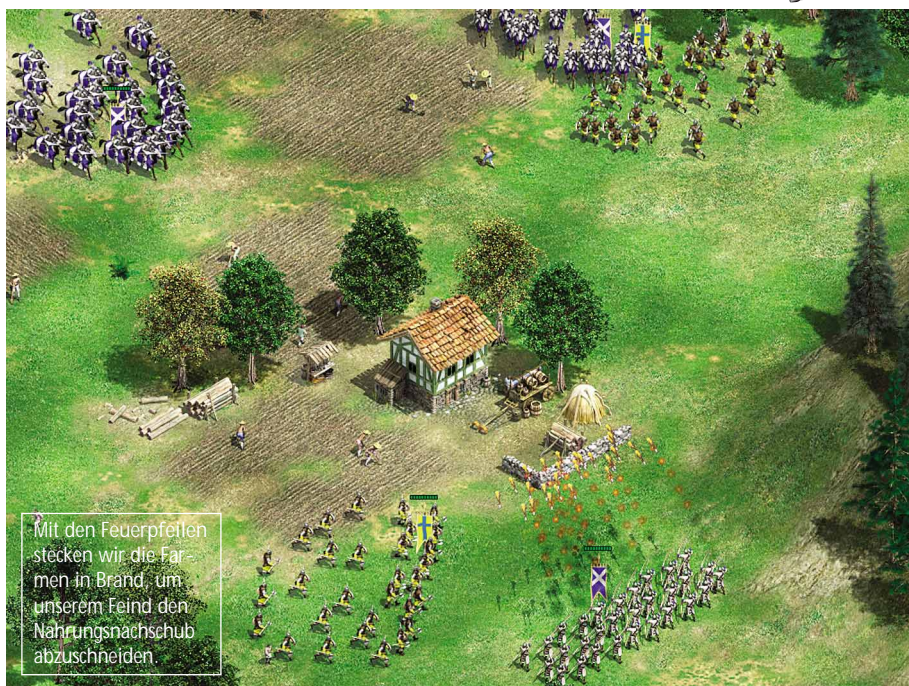
Moralische Sieger

Den Großteil Ihrer Amtszeit regieren Sie auf einer riesigen Karte Europas. Dort bringen Sie wie in **Medieval** mit Farmen, Klöstern und Minen die Infrastruktur der Ländereien in Schwung, erschließen neue Handelswege und verschieben Armeen – allerdings in Echtzeit statt rundenweise.

Kommt es auf der Karte zum Gefecht, zoomt **Knights of Honor** in eine Nahansicht des Schlachtfelds. Die Kämpfe erinnern auf den ersten Blick an **Age of Empires 2**, sollen sich spielerisch jedoch ebenfalls eher an **Medieval** orientieren. So steuern Sie gleich ganze Regimenter statt einzelner Einheiten. Vier Formationen und vor allem die Moral der 25 geplanten Truppentypen entscheiden über Sieg oder Niederlage. Versteckt sich ein Feind feige in seiner Burg, kommen die sechs Belagerungswaffen wie Ramme, Trebuchet und Leiter zum Einsatz. In der Rolle des Verteidigers wehren Sie sich mit Ballisten und lassen brennendes Öl auf die Angreifer niederregnen.

Spitzeln statt Schnetzeln

Trotz der ausgefeilten Schlachten können auch friedfertige Herrscher in **Knights of Honor** Karriere machen. In umfang-



Mit den Feuerpfeilen stecken wir die Farmen in Brand, um unserem Feind den Nahrungsnachschub abzuschneiden.



Am Hafen von Dublin eröffnen wir eine Handelsroute.



Burgen verbessern Sie an vorgegebenen Stellen mit Türmen.

reichen diplomatischen Verhandlungen schwächen Sie um Ressourcen, Allianzen, Königstöchter oder Ländereien.

Für verdeckte Operationen empfiehlt sich ein umfangreicher Spionage-Apparat. Ihre Spitzel bekommen mehr als 30 Möglichkeiten, um der Konkurrenz in die königliche Suppe zu spucken. Das Repertoire der Geheimheiten reicht von kleinen Bestechungen über das Anstacheln von Revolten bis hin zum Meuchelmord. Da auch die KI-

Könige ständig untereinander kommunizieren, spionieren und kämpfen, soll sich in **Knights of Honor** jede neue Partie anders spielen. Bis zur Veröffentlichung im Frühjahr 2004 wollen die bul-

garischen Entwickler von Black Sea vor allem am Balancing arbeiten. An der schon heute veralteten, wenn auch detaillierten Pixelgrafik wird sich dagegen nur noch wenig ändern. **HK**

KNIGHTS OF HONOR

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2004

Entwickler: Black Sea Studios
Potenzial: Gut

Heiko Klinge: »Multitalent Knights of Honor: Ich spiele Feldherr, Staatsmann, Diplomat und Spion in einer Person – eine viel versprechende, aber ebenso riskoreiche Mixtur! Wenn die ehrbaren Ritter trotz aller Komplexität Zugänglichkeit und Spielspaß im Visier behalten, gehört Europa bald mir!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 73