

Feldherr und Bauer

Warrior Kings

Drei ungewöhnliche Parteien treffen in monumentalen Schlachten mit Hunderten von Einheiten aufeinander – Stronghold trifft Shogun.

Wie eine gelungene Kombination aus Aufbau- und Echtzeitschlachten aussehen sollte, hat gerade erst **Stronghold** eindrucksvoll gezeigt. Die englischen Entwickler von Black Cactus verfolgen mit ihrem ehrgeizigen Echtzeit-Strategietitel **Warrior Kings** ein ähnliches Ziel. Allerdings setzen die Programmierer bei ihrem Projekt auf 3D-Grafik mit frei beweglicher Kamera.

Zu Beginn der Kampagne oder einer Mehrspielerpartie schwingen Sie sich zum Gebieter über ein zunächst kleines Dorf auf. Umliegende Bauernhöfe liefern Ihnen als Lehensherrschaft Nahrung und Holz. Komplizierte Warenketten sind nicht geplant. Anfällig werden die Marktkarren sein, mit denen die Rohstoffe in die Stadt kommen. Gegner überfallen die langsamen Vehikel, um Ihren Nach-

schub zu unterbinden und die Waren selbst einzustreichen.

Ketzer oder Kleriker

Während die Bauern regelmäßig ihren Zehnten abliefern, sollten Sie überlegen, wie Sie Ihre militärische Macht ausrichten. Durch Entscheidungen im Lauf der Kampagne oder den Bau entsprechender Kasernen schwenkt Ihr Volk auf die heidnische, technische oder kirchliche Schiene. Diese Wahl beeinflusst, welche der 70 geplanten Einheiten Sie später in den Kampf schicken. Heiden setzen auf rohe Kraft und einfache Naturzauber. Renaissance-Techniker erfinden schon früh das Schießpulver und dominieren im Fernkampf. Die Paladine der göttlichen Fraktion sind dank Unterstützung von ganz oben hervorragende Zauberer. Sie können die Richtungen auch kombinieren, um etwa Musketiere und Priester gleichzeitig zu kommandieren. Dann bleiben Ihnen aber die besten Kämpfer der jeweiligen Richtung vorenthalten.

Rollende Imbissbude

Anders als etwa die Soldaten von **Stronghold** verfüttern die Kämpfer in **Warrior Kings** auch im Feld ständig Nahrung. Deshalb wird es immer nötig sein, einen Versorgungswagen voller Butterbrote mitzuschicken, damit

die Jungs nicht verhungern. In den mit bis zu 400 Einheiten pro Seite riesigen Schlachten sollen Formationsbefehle und Höhenstufen eine große Rolle spielen. Im Kreis auf einem Hügel aufgestellte Bogenschützen profitieren von einem drastisch erhöhten Verteidigungswert sowie größerer Sicht- und Schussweite. Steht dann noch ein Versorgungswagen in der Mitte des Zirkels, ist der Trupp höchstens



Gottlose Felswerfer überraschen heilige Krieger.

noch von weit reichenden Katakulten zu knacken. Sümpfe, Gebüsch und Wälder beeinflussen ebenfalls die Kampfkraft. Gut gefallen hat uns bei einer frühen Version von **Warrior Kings** die künstliche Intelligenz: Armbrustschützen rannten aus freien Stücken auf einen nahen Berg, um von dort aus effektiver zu kämpfen. Im Moment arbeiten die Entwickler nur am Mehrspieler-Modus. Erst wenn alle Einheiten stehen, geht es an die Solo-Kampagne. **MS**



Eine heidnische Armee stürmt gegen Techniker, die vom Hügel aus genauer schießen. (1600x1200)



Auf wogenden Weizenfeldern ernten Ihre Untertanen Nahrung für die Armee.

Warrior Kings

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Februar 2002

Entwickler: Black Cactus
Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Wirtschaft, Formationen, riesige Schlachten – in **Warrior Kings** stecken eine Menge guter Ansätze. Vor allem die drei sehr unterschiedlichen Parteien und ihre Misch-Möglichkeiten versprechen interessant zu werden, falls die Einheiten-Balance klappt.«