

Alter Lord setzt sich fort

# Lords of the Realm 3

»Schatzi, die Gäste kommen... Nimmst Du das siedende Öl vom Feuer?« Lords 3 mixt Burgenbau, Diplomatie, Wirtschaftswachstum und 3D-Echtzeitkämpfe.

Wer mit *Age of Empires* aufgewachsen ist, könnte dem Glauben erliegen, dass man im Mittelalter alleine mit Schlachtengeschick Karriere machte. Doch um sich vom drittklassigen Mochtegern-Herrscher aus der Provinz zum königlichen Obermacker eines stattlichen Reichs vorzuarbeiten, waren auch Diplomatie, Intrigen und Finanzkraft gefragt. Dank eines solchen komplexen Komplett-Konzepts mauserte sich Impressions' *Lords of the Realm 2* vor fünf Jahren zum Strategie-Geheimtipp. Ende 2002 soll mit 3D-Engine, verbesserter Bedienung und mehr spielerischer Abwechslung das nächste *Lords*-Kapitel geschrieben werden.

*Lords of the Realm 3* spielt im Zeitraum anno 850 bis 1350. In den Szenarien und Kampagnen soll es historische Ereignisse (zum Beispiel Kreuzzüge) und Persönlichkeiten (William Wallace) geben; auch Legen-

denstoff wie der berühmte Robin Hood wird berücksichtigt.

## Die Mauer muss weg!

Ähnlich wie im Vorgänger gibt es zwei Spielmodi. Auf der Königreich-Ebene konzentrieren Sie sich auf langfristige strategische Entscheidungen wie Bauvorhaben. Felder sichern den Nahrungsnachschub für Untertanen und Soldaten. Damit die Armee auch gut ausgerüstet wird, errichten Sie Schmieden, lassen Belagerungs-Maschinen konstruieren oder entbehren eine Parzelle für einen Ritterorden. Auch Handel und Versorgungslinien müssen Ihre Durchlaucht höchstselbst planen. Mit genug Knete in der Kasse wird gar der Traum vom Eigenheim wahr: Mussten Burgherren im zweiten Teil noch mit fertigen Grundrissen vorlieb nehmen, dürfen sie in *Lords of the Realm 3* Bastionen nach Maß mauern.



Im übersichtlichen **Königreich-Modus** bestellen Sie Landparzellen, verschieben Waren und Truppen oder fädeln Pakte mit anderen Herrschern ein.

## Kein Bund fürs Leben

Enorm wichtig ist das diplomatische Geplänkel. Ohne »Eine Hand wäscht die andere«-Mauscheleien mit computergesteuerten Fürsten-Kollegen kommen Sie kaum zum Erfolg. Sie kungeln konkrete Pakt-Bedingungen aus, um sich zum Beispiel militärische Unterstützung für eine Schlacht zu sichern. Im Gegenzug steckt man der anderen Seite ein bisschen Land zu. Das sind aber keine Bündnisse fürs Leben: Der zuverlässige Pakt-Partner vom letzten Mal kann sich im nächsten Spieljahr von Ihrem Erzrivalen einspannen lassen.

## Erst planen, dann prüfen

Erreicht Ihre Armee Feindesland oder schaut der Nachbar

mit ein paar Katapulten vorbei, wird in den dreidimensionalen Kampf-Modus gewechselt. Ein verlorenes Gefecht bedeutet nicht gleich das Karriere-Aus, schwächt aber Ihre strategische Position. Größe, Ausbildung und Ausrüstung der Armee hängen von Ihren Entscheidungen im Königreich-Modus ab: Spitzhacken schwingende Bauern machen im offenen Kampf gegen Ritter-Regimente eine schlechte Figur. Impressions verspricht über 100 Einheitentypen, die sich einen realistischen Schlachtabtausch in Echtzeit liefern sollen. Vorbild des Designteams sind die Massenschlachten aus *Braveheart* – wohlgemerkt dem Film, nicht dem gleichnamigen, deutlich weniger berühmten Spiel. **HL**



Bei der **Burgbelagerung** zählt es sich aus, dass wir in der Planungs-Phase eine Landparzelle für die Katapult-Produktion geopfert haben. Die Infanterie wagt trotz Pfeilregen einen Vorstoß (links).

## Lords of the Realm 3

**Genre:** Strategiespiel  
**Termin:** 4. Quartal 2002

**Entwickler:** Impressions  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Für Lords 3 werden sich nicht nur Strategen interessieren, die derzeit einen Burg-Bausparvertrag bei Stronghold haben. Ich freue mich vor allem auf die Pakt-Schmiedereien, die mehr Raffinesse versprechen als die übliche 08/15-Diplomatie.«