

Im Jahr des Drachen

Three Kingdoms

AoE-Klon plus Siedler-Gewusel plus frische Ideen: Als Kriegsherr bauen, belagern, zaubern und kämpfen Sie im alten China.



Das Jahr 184 nach Christus läuft für den Kaiserthron von China nicht so toll. Nach dem Tod des amtierenden Herrschers zerfällt die mächtige Han-Dynastie in drei Teile. Deren verfeindete Kriegsherren versuchen, das Reich unter der eigenen Flagge wieder zu vereinen. In **Three Kingdoms** schlüpfen Sie in die historische Rüstung eines dieser Kämpen.

Wir haben mit Michael Soutos, dem Produzenten dieses Echtzeit-Strategiespiels, eine Zeitreise in das alte China unternommen. Die Entwickler bedienen sich bewusst beim Genre-Primus **Age of Empires 2**. Grafik und Spielgefühl erinnern extrem an das Vorbild. Gespielt wird allerdings gleich auf zwei Karten: In der Detailansicht bauen Sie die eigene Stadt; Wohnhäuser, Kasernen und Tempel platzieren Sie innerhalb vorge-

gebener Stadtmauern. Auf der (genauso aussehenden) Regionenkarte werden sämtliche Städte dagegen nur als Festungen dargestellt. In dieser Ansicht bewegen Sie Ihre Soldaten in Richtung Feindsiedlung. Ein Versorgungswagen mit Lebensmitteln ist dabei Pflicht, wenn die Armee auf dem Weg zum Ziel nicht verhungern soll. Sobald Ihre Streitkräfte auf der Übersichtskarte auf eine Stadt stoßen, schaltet das Spiel in die Detailansicht: Wie in **Age of Empires 2** erstürmen und zerstören Sie dann die feindliche Siedlung.

Schlaue Bauern

Geld nehmen Sie in Form von Steuern dem Volk ab oder treiben es in tributpflichtigen Dörfern ein. Als Rohstoffe gibt's anfangs nur Eisenerz und Holz. Damit errichten Sie Farmen, auf denen Arbeiter Mais pflanzen oder Schweine züchten. In der Werkstatt befehlen Sie den Untertanen, Wein zu keltern

oder aus den von der Farm gelieferten Zutaten Essen zu kochen. Kein Produktionsgebäude wird ohne Belegschaft funktionieren. In den Kasernen »erschaffen« Sie nicht einfach

kamen deshalb, gerade auf der Regionenkarte, die Kavalleristen lange vor den Fußsoldaten an. Auch mit Diplomatie und Handel sollen sich die meisten Missionen lösen lassen.



Mit Leitern erklimmt die Armee eine **Burgmauer**, um die Stadt zu erobern.

Schwertkämpfer oder Bogenschützen, sondern bilden Dorfbewohner zu Soldaten aus. Bevor Sie Kavallerie in die Schlacht schicken können, müssen Stallknechte Rösser züchten, auf die Sie dann Einheiten setzen. Beim Sturm auf feindliche Städte verwenden Sie schweres Belagerungsgerät. Leitern und Katanasatz kommen genauso wie fliegende Papierdrachen, die Einheiten hinter feindlichen Mauern absetzen. Leider verzichten die Entwickler auf Formationsbefehle. In unserer spielbaren Version

Starke Männer

Nur ein charismatischer General wird Ihre Truppen richtig motivieren. Deshalb werden Sie aus 300 Persönlichkeiten Anführer rekrutieren können. Die unterscheiden sich nicht nur in Charakterwerten wie Intelligenz oder Stärke, sondern beherrschen auch einfache Zaubersprüche. So können sie Truppen heilen oder vor dem Kampf stärken. In Friedenszeiten fungieren die Helden als Aufseher über öffentliche Sicherheit, Forschung, Religion und Verwaltung. **MS**



General Kongming scharft vor der **Werkstatt** schweres Gerät und Kavallerie um sich.

Three Kingdoms

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Eidos
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Auf den ersten Blick wirkt Three Kingdoms wie ein dreister Klon. Erst nach längerem Spielen entfalten die komplexen Zusammenhänge und die Schlachten mit den Belagerungen ihren vollen Reiz.«