HANDEL UND WANDEL

Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt: Die Karte am linken Rand zeigt, daß es für die Blauen nicht gut steht. (Knights and Merchants)

Raffe, schaffe, Häusle baue – ein Spiel nach schwäbischer Hausmacherart mit viel Herumgewusel. (Knights and Merchants)

Auf offener Fläche läßt es sich einfacher taktieren: Infanterie nach vorn, Bogenschützen nach hinten. (Knights and Merchants)

In bester »Siedler«-Tradition präsentiert sich das Strategiespiel **Knights and Merchants** aus dem Hause Topware Interactive. Um einem entmachteten König wieder zu seiner rechtmäßigen Position zu verhelfen, kontrollieren Sie die wirtschaftlichen und militärischen Geschicke eines Phantasiereiches im 13. Jahrhundert. Das Hauptaugenmerk liegt auf der ökonomischen Seite. Sehr wichtig dabei ist das Straßennetz, damit etwa die Bergwerke mit den Verhüttungswerken und diese mit Werkstätten verbunden werden. Da man alle Waren mit ihrem kompletten Produktionszyklus simuliert, dreht sich ein Großteil des Spiels darum, die daraus entstehenden Probleme zu meistern. Um beispielsweise einen Soldaten mit einer Lanze auszurüsten, sind Gold, Eisen und Holz nötig.

Natürlich müssen Sie auch Kämpfe bestehen, falls einige Ihrer Nachbarn beschließen, zu einem kleinen Besuch vorbeizuschauen. Mit Infanterie, Kavallerie, Lang- und Fernwaffen halten Sie sich die gegnerischen Soldaten vom Leib, während Sie selbst die optimale Taktik austüfteln. Selbstverständlich dürfen die Konkurrenten auch menschlicher Natur sein. Momentan sind mindestens zehn spezielle Multiplayer-Karten geplant, möglicherweise werden es mehr. Für die optische Gestaltung konnte Topware den Künstler Larry Elmore gewinnen, der auch schon die »Advanced Dungeons & Dragons«-Papierrollenspiel-Reihe von TSR illustriert hat. Das Spiel selbst präsentiert sich in der von der Konkurrenz gewohnten isometrischen Ansicht in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln. **(mash)**

KNIGHTS AND MERCHANTS – FACTS

▶ Hersteller:	Topware Interactive
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	August '98