

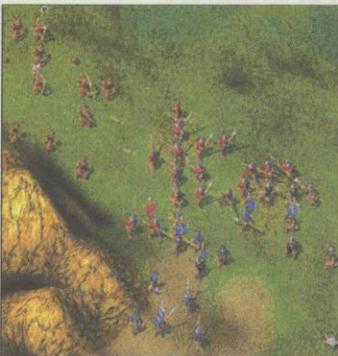
# KNIGHTS AND MERCHANTS

Putzige  
Wirtschafts-  
simulation und  
spannende  
Echtzeit-  
Schlach-ten? Top-  
ware macht's  
möglich...

Auf einem  
beschaulichen  
Fleckchen Land  
läßt sich ein  
blühendes mittel-  
alterliches Dorf  
erschaffen



Wer arbeitet, soll auch essen



Die Bogenschützen decken  
Euren Angriff

**Knights and Merchants**  
Genre  
**Strategische Wirtschafts-  
simulation**  
Hersteller  
**Topware**  
Erscheinen geplant  
**August 98**

Das finstere Mittelalter, eine Zeit, in der Unterwäsche noch geschmiedet wurde, dient als Hintergrund für eine weitere Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen. Als loyaler Hauptmann des Königs ist es Eure Aufgabe, das zerfallene Reich wieder unter Kontrolle zu bringen und Euch damit einen Generalsposten zu verdienen. Doch bevor zur ersten Schlacht geblasen wird, müßt Ihr erst einmal die ökonomischen Grundlagen für die Aushebung einer Streitmacht schaffen. So stattet Euch Euer Herr mit einem Lagerhaus aus, vollgestopft mit Nahrung, Steinquadern und Holzbrettern. Mit Hilfe Eurer Leibeigenen und natürlicher Ressourcen sollt Ihr damit im Lauf der Zeit ein blühendes Gemeinwesen erschaffen, das fähig ist, eine schlagkräftige Armee hervorzubringen. Euren Untergebenen steckt aber die Ehrfurcht derart in den Knochen, daß Ihr sie nicht einmal direkt zur Arbeit antreiben müßt. Die Werkstätigen bewegen sich immer dorthin, wo gerade Muskelkraft gefragt ist. Euer Job ist es, Bauaufträge zu verteilen und den Lehrplan für die Schule zu bestimmen. Dort werden nämlich Eure Leute für die unterschiedlichsten Berufe ausgebildet. Holzfäller, Bäcker, Bauern, Bergleute, Schreiner oder auch Rekruten durchlaufen in kurzer Zeit die Lehranstalt und suchen sich einen Arbeitsplatz. Ihr weist inzwischen den Baugrund für Gasthof, Schmiede, Schweinezucht oder Goldmine aus und laßt zwischen allen Gebäuden Wege pflastern. Dem Straßenbau kommt eine große Bedeutung zu, sämtliche Waren müssen nämlich durch Eure Gehilfen zwischen Produktions-, Lager- und Verbrauchsstätten transportiert werden.

Läuft schließlich in Eurem mittelalterlichen Dorf auch die Rüstungsindustrie auf vollen Touren, dürft Ihr die Rekruten, die sich in der Kaserne niedergelassen haben, mit dem nötigen Mordwerkzeug ausrüsten. Aus neun unterschiedlichen Einheiten könnt Ihr Euer Heer zusammensetzen. Angefangen von der Miliz über Axtkämpfer, Pikeniere und Armbrustschützen bis hin zur schlagkräftigen Rittergarde. Da es sich aber mit hungrigem Bauch schlecht kämpft, solltet Ihr stets Eure Nahrungsmittelproduktion im Auge behalten. Ist zu wenig Wurst, Brot und Wein vorhanden, ereilt Truppen wie Zivilisten nämlich schnell der Hungertod. Die Soldaten selbst sind die einzigen Untertanen, die Eurer direkten Befehlsgewalt unterliegen. Ihr vereint oder trennt Gruppen, führt sie gen Neuland oder blast zur Auseinandersetzung mit feindlichen Heeren. In der Endversion von Knights and Merchants sollen Euch 15 große Level, verknüpft durch gerenderte Zwischensequenzen, in ein durchgehendes, mittelalterliches Epos entführen. Diverse Multiplayerkarten versprechen zudem spannende Netzwerkschlachten. *sf*



Hier wird Wein mit den Füßen getreten