

Knights and Merchants – The Shattered Kingdom • WiSim/Strategie

WIEDER- VEREINIGUNG

Nach Emergency und RoboRumble kommt im August mit Knights and Merchants bei Topware Interactive ein weiterer Titel mit deutlicher Strategie-Orientierung heraus. Daß das Programm nicht nur äußerlich Assoziationen mit dem Kultspiel Die Siedler II aufkommen läßt, ist kein Zufall: Eine führende Rolle im Knights and Merchants-Team spielen nämlich Peter Ohlmann und Adam Sprys, die vor Jahren wesentlichen Anteil an der Entwicklung von Blue Bytes Klassiker hatten.



Die Bewegungen Ihres Heers steuern Sie über Icons im Menü, und der grüne Balken gibt Aufschluß über die gesundheitliche Verfassung.



Bevor Ihr Völkchen Landwirtschaft betreiben kann, müssen Bauarbeiter zunächst auf fruchtbarem Boden Felder anlegen.

schon Aktionen kein Blumentopf zu gewinnen ist. Statt dessen kümmern Sie sich zunächst einmal in aller Ruhe um das Wiedererstarken der Wirtschaft und den Aufbau einer schlagkräftigen Armee.

Wirtschaftswunder

Der Enthusiasmus, mit dem Sie ans Werk gehen, läßt Sie förmlich über sich selbst hinauswachsen: Das ist auch nötig, denn am Anfang verfügen Sie lediglich über ein Lagerhaus sowie eine Handvoll Bauarbeiter und Gehilfen. Mit deren Unterstützung errichten Sie zuerst eine Schule, um weitere Arbeitskräfte der unterschiedlichsten Berufsgruppen ausbilden zu können, und sorgen mit einem Wirtshaus für das leibliche Wohl Ihrer Mitstreiter. Systematisch machen Sie sich an den Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur, organisieren Holzfäller und Bergleute zur Gewinnung der grundlegenden Rohstoffe,

Das Reich liegt in Trümmern, der König ist entmachtet – aufstrebende Landesfürsten erkämpften sich die politische Unabhängigkeit und teilten das einst so stolze Imperium unter sich in eine Vielzahl kleiner Provinzen auf. Nur ein kleines Häuflein Unentwegter hält dem König noch die Treue, darunter Sie, der Hauptmann der Palastwache. In einem unerhörten Kraftakt nehmen Sie die schier übermenschliche Aufgabe in Angriff, die abtrünnigen Gebiete wieder dem Reich zuzuführen. Sie gehen Ihr Vorhaben wohlüberlegt an und wissen, daß mit überhasteten militäri-



Für den Erfolg bei militärischen Auseinandersetzungen spielt die Wahl der richtigen Einheiten und Formationen eine große Rolle.



Beim Bau neuer Häuser können Sie zusehen, wie die Gehilfen aus dem Lager Bretter und Steine herbeischleppen. Arbeiter errichten unterdessen mit lautem Gehämmer zunächst ein Holzgerüst, dann die Mauern und schließlich das Dach.



Licht- und Schattenverhältnisse in der hügeligen Landschaft werden in Knights and Merchants via Gouraud Shading erzeugt, und die Animation des glitzernden Wassers erreicht man durch Palettenverschiebung.

siedeln Schreiner- und Steinmetzbetriebe an und erschließen neue Nutzungsflächen für Landwirtschaft und Weinbau. Mit der Zeit gelingt es Ihnen, richtiggehende Produktionsketten zu etablieren und sicherzustellen, daß sich die Bevölkerung Ihres Landstrichs für eine Weile selbst mit allen wichtigen Wirtschaftsgütern versorgen kann. Ähnlich wie seinerzeit in Die Siedler II kommt bei der Warenproduktion der optimalen Logistik besondere Bedeutung zu: Je geschickter Produzenten und Zulieferer durch

ein Wegenetz miteinander verbunden werden, desto reibungsloser funktioniert Ihre Wirtschaft. Leider werden sich Ihre Untertanen nicht lange an diesem friedlichen Miteinander erfreuen können, denn Rohstoffe sind knapp in der Knights and Merchants-Welt. Sie sind also gezwungen, Ausschau nach Holz-, Eisenerz-, Gold- und Kohlevorkommen zu halten, um Ihre Wirtschaft am Laufen zu halten. Dies verwickelt Sie natürlich zwangsläufig in Konflikte mit den feindlich gesinnten Landesfürsten, die ja eben-

falls auf diese Rohstoffe angewiesen sind – es kommt zu kriegerischen Auseinandersetzungen, für die Sie sich schon früh rüsten sollten.

Was kostet die Welt?

In Knights and Merchants wird Ihnen nichts geschenkt. Jeder Bauarbeiter, jeder Krieger und jedes Bauwerk hat seinen Preis – Sie sollten also zu jeder Zeit genau darauf achten, daß Ihre Schatzkammern stets ausreichend mit Gold gefüllt sind. Es macht wenig Sinn, am Anfang zu viele Ressourcen für Gehilfen

und Bauarbeiter zu verschleudern, um dann später festzustellen, daß das Gold für Metzger, Bäcker & Co. fehlt. Im Extremfall geraten Sie so in eine Situation, in der Sie dank eines üppigen Eisenvorrats zwar ohne Ende Waffen und Rüstungen bauen können, aber trotzdem aufgrund des Mangels an Gold nicht in der Lage sind, Rekruten für Ihre Armee anzuheuern. Als Spieler bleibt einem deshalb nichts anderes übrig, als unablässig neue Rohstoffquellen zu erschließen und seine Ansprüche darauf notfalls auch

i PETER OHLMANN IM GESPRÄCH

Knights and Merchants-Entwickler Peter Ohlmann gab uns bereitwillig Auskunft über die verschiedensten Aspekte seines aktuellen Projekts.

PCA: Viele Spieler verbinden Ihren Namen hauptsächlich mit dem Titel Die Siedler 2. Was war Ihre Intention, als Sie sich entschlossen, mit Knights and Merchants einen Neuanfang zu wagen?

P.O.: Die Selbständigkeit ermöglicht uns, Spiele zu produzieren, ohne Kompromisse eingehen zu müssen, denen man in einer großen Firma zwangsläufig begegnet.

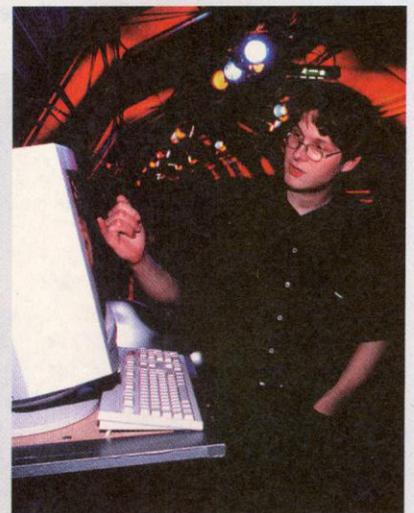
PCA: Gewisse Ähnlichkeiten zwischen Knights and Merchants und Die Siedler II sind unübersehbar. In welchen Bereichen unterscheiden sich die beiden Programme am gravierendsten, und wo liegen Ihrer Meinung nach die entscheidendsten Verbesserungen bei Knights and Merchants?

P.O.: Sicherlich gibt es Ähnlichkeiten mit Die Siedler II, da auch Knights and Merchants ein komplexes mittelalterliches Wirtschaftssystem besitzt. Unser Ziel bestand darin, eine Atmosphäre zu schaffen, die dem mittelalterlichen Städtebild entspricht. Der Spieler muß sei-

nen Untertanen eine funktionierende Stadtarchitektur vorgeben, um die Wirtschaftlichkeit seiner Siedlungen zu gewährleisten. So kann er z. B. jedes einzelne Straßenstück, Kornfelder und Gebäude nach Belieben platzieren.

Im Gegensatz zu anderen Wirtschaftssimulationen spielt das Militär bei KaM eine gewichtige Rolle. Die Einheiten werden in Truppen formiert und marschieren in Reih und Glied. Das Schlachtgeschehen ist den historischen Gegebenheiten

nachempfunden. Vor dem Beginn einer Schlacht stellt man seine Truppen nach taktischen Gesichtspunkten auf. Die Bogenschützen werden vor direkten Attacken des Gegners geschützt, so daß sie die anrückenden Gegner mit einem Pfeilregen empfangen können. Die schnelle Ka-



LARRY ELMORE

i Erst Ende Juni gab Topware Interactive bekannt, daß für die Gestaltung des Knights and Merchants-Covers ein Künstler von hohem internationalen Rang gewonnen werden konnte: Der Amerikaner Larry Elmore genießt in Fantasy-Kreisen einen hervorragenden Ruf. Er begann seine Karriere in den frühen 70er Jahren als Illustrator der US-Regierung und avancierte 1981 zum Cover Artist für TSR, wo er u. a. enorme Erfolge mit seinen Beiträgen zur Dragonlance-Serie verbuchen konnte. In der Reihe von Elmores Auftraggebern finden sich noch viele andere illustre Namen: Lucas Film, Mattel, FASA, Tonka Toys, D.C. Comics, Dragon Magazine u.v.m.

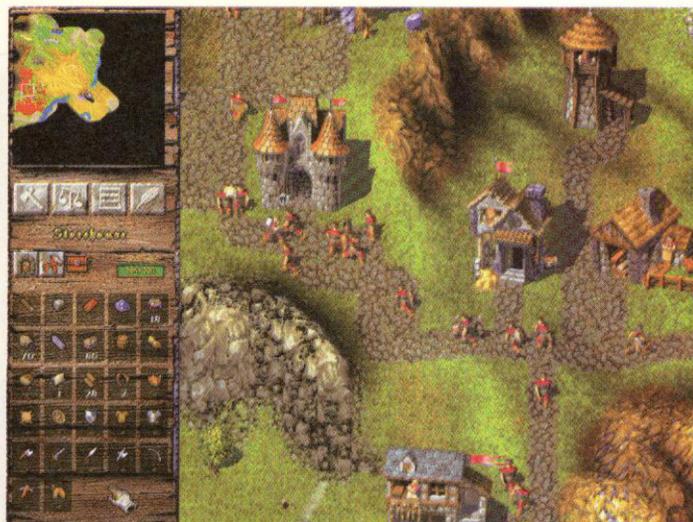


mit Gewalt durchzusetzen. Ebenso wichtig fürs Überleben ist die Nahrungsproduktion: Ganz wie im richtigen Leben werden nämlich auch Ihre digitalen Mannen in regelmäßigen Abständen vom Hunger heimgesucht; während Bauarbeiter oder Gehilfen sich selbständig ihre Pause gönnen und zwischendurch mal eine Brotzeit im Wirtshaus einwerfen, beißt Ihre Armee so lange bei knurrendem Magen die Zähne zusammen, bis Sie ihr den Befehl zum „Essen fassen!“ erteilen. Es gilt also, den Zustand der Streitkräfte ständig im Auge zu behalten, sonst kann es leicht sein, daß es das gesamte Heer auf einen Schlag dahinrafft. Deshalb der gute Rat: Züchten Sie Schweine, was das Zeug hält, halten Sie die Wurstpro-

duktion in Gang, und lassen Sie Ihre Bäcker fleißig für Brotnachschub sorgen...

Ganz schön was los

Haben Sie Ihre mittelalterliche Gesellschaft erst einmal in Gang gebracht, werden Sie an allen Ecken und Enden der Map mit optischen Leckerbissen der Extraklasse belohnt. Bei Animationen in Echtzeit-Strategiespielen hat Ende letzten Jahres Microsofts Age of Empires neue Maßstäbe gesetzt, und Knights and Merchants braucht sich in dieser Hinsicht keinesfalls zu verstecken – nur sieht hier alles einen Tick „niedlicher“ aus: Es ist einfach köstlich, wie die Gäste des Wirtshauses sich auf der zünftigen Holzbank niederlassen, ihre Bierkrüge stemmen und genüsslich die Suppenteller leerschöpfen. Hat



Das Lagerhaus ist die wichtigste Anlaufstelle für die Gehilfen: Hier legen sie fertig produzierten Warenüberschuß ab und decken sich bei Bedarf mit Ressourcen ein.



Blühende Landschaften: Bauern beim Bestellen ihrer Felder. Gut können Sie hier bei Getreide und Weinstöcken die unterschiedlichen Stadien des Wachstums erkennen.

vallerie kann den gegnerischen Fernkämpfern in den Rücken fallen. Grundsätzlich können auch zahlenmäßig überlegene Gegner durch taktisches Geschick besiegt werden.

PCA: Werden Einsteiger und Fortgeschrittene mit Knights and Merchants gleichermaßen angesprochen? Wie versuchen Sie sicherzustellen, daß Ihr Programm möglichst vielen verschiedenen Spielertypen eine Herausforderung bietet?

P.O.: Sowohl das Wirtschafts- als auch das Militärsystem ist so konzipiert, daß es einfach zu erlernen ist, aber auch für den erfahrenen Spieler viele Möglichkeiten bereitstellt. Die Herausforderung für den Spieler steigt mit dem Schwierigkeitsgrad der Missionen stetig an.

PCA: Welche Elemente bereiteten bei der Entwicklung am meisten Kopfzerbrechen?

P.O.: Das eigenständige Verhalten der Untertanen und die Künstliche Intelligenz der gegnerischen Truppen nahmen einen großen Teil der Entwicklung in Anspruch.

PCA: Wie viele Mitarbeiter sind in das Projekt eingebunden?

P.O.: Die Spielgrafik und das Missiondesign wurden von Adam Sprys erstellt, der schon bei Titeln wie Die Siedler II und Schleichfahrt beteiligt war. Ich übernahm die Programmierung von K & M. Für einen Teil der Missionen war André Quaß zuständig, der bei dem Spiel Incubation und dessen Mission-CD den Großteil der Levels kreiert hat. Die Rendersequenzen wurden von TopWare produziert, die Musikstücke von freiberuflichen Musikern.

PCA: Existieren bereits Pläne für Knights and Merchants-Add-Ons? Können Sie uns schon etwas über Ihre nächsten Projekte verraten?

P.O.: Es gibt Pläne für eine Mission-Disk, die neue Truppen- und Gebäudetypen beinhalten wird.

PCA: Wie kam Ihre Kooperation mit Topware zustande? Wird die Partnerschaft auch für Ihre zukünftigen Titel fortgeführt werden?

P.O.: Anfang des Jahres suchten wir einen Publisher und entschieden uns für Topware, die unser Spiel unter ihrem neuen Label Topware Interactive veröffentlichen werden. Wir sind mit der Zusammenarbeit sehr zufrieden und schließen weitere Projekte mit Topware nicht aus.

PCA: Herr Ohlmann, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.



MITTELALTER-PANORAMA

Die nebenstehende Panorama-Sicht einer Knights and Merchants-Karte vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck von der Vielfalt der zur Verfügung stehenden Gebäude und Einheiten – abgebildet ist wohlgernekt nur eine ganz kleine Auswahl. Sie können hier auch anhand des Bauernhofs sehr gut den Verlauf einer Produktionskette zur Nahrungsgewinnung nachvollziehen – beachten Sie dabei, daß das Wegenetz im Dorf so optimiert ist, daß der Warenaustausch zwischen den einzelnen Gebäuden so schnell und reibungslos wie möglich vonstatten gehen kann.



Gebäude:

- 1 Lagerhaus:** Ihr erstes Gebäude; nimmt Ihren Warenüberschuß auf, bis er gebraucht wird.
- 2 Schulhaus:** Dient der Ausbildung verschiedener Berufe vom Gehilfen bis hin zum Metzger. Für jeden ausgebildeten Arbeiter/Rekruten wird eine Truhe Gold fällig.
- 3 Sägewerk:** Verarbeitet die vom Holzfäller angelieferten Baumstämme zu Nutzholz.
- 4 Schmied:** Stellt die Waffen her, die der Spieler bestellt, und liefert sie direkt an die Kaserne.
- 5 Weingut:** Der Winzer baut auf seinem Weinberg rote Trauben an und verarbeitet sie zu Wein. Die gefüllten Fässer liefert er direkt an den Gasthof zur Versorgung der Bevölkerung mit Getränken.
- 6 Bauernhof:** Nachdem ein Bauer die Felder angelegt hat, sät der Bauer sein Korn aus und erntet, sobald das Getreide reif ist. Dieses wird anschließend in der Mühle weiterverarbeitet oder in der Schweinezucht bzw. im Pferdestall als Futter verwendet.

- 7 Bäckerei:** Stellt aus dem von der Mühle angelieferten Mehl jeweils zwei Brote her und versorgt damit den Gasthof.
- 8 Schweinezucht:** Stellt die Fleischversorgung sicher. Schweine werden mit Getreide gemästet und an die Metzgerei geliefert.
- 9 Metzgerei:** Stellt aus den angelieferten Schweinen schmack-

- hafte Würste her, die dann im Gasthof den Untertanen feilgeboten werden.
- 10 Gerberei:** Aus den Häuten der geschlachteten Tiere produziert die Gerberei Leder, das anschließend in der Rüstungswerkstatt weiterverarbeitet wird.
- 11 Gasthof:** Wird von den zivilen Untertanen in regelmäßigen

- Abständen zum Essen und Trinken aufgesucht. Das Militär wird auf Befehl des Spielers von den Gehilfen mit Nahrung versorgt.
- 12 Wachturm:** Zum Schutz vor gegnerischen Angriffen.

Militärische Einheiten:

- 13 Bogenschützen:** Ausgestattet mit Bogen, Pfeilen und Le-

der Bauer sein Feld bestellt, sieht man auf dem Acker zunächst die kleinen grünen Keime sprießen, die sich dann allmählich zu stolzen Ähren entwickeln; den Winzer können Sie nach der Weinlese dabei beobachten, wie er in einem

riesigen Bottich mit seinen blanken Füßen den Saft aus den Trauben quetscht, während sich beim Schweinehirten nebenan die Ferkel im Dreck wälzen. Die Animationen der als Bitmaps abgelegten Einheiten laufen mit ca. 10 Fra-

mes pro Sekunde ab, und die kleinen Figuren werfen auf dem Boden sogar realistische Schatten, was mit Hilfe eines schwarzen Rasters verwirklicht wurde. Sämtliche Landschaften verfügen über natürlich wirkende Höhenunter-

schiede; verschiedene Untergründe – Wiesen, Felder, gepflasterte Wege, Fels, Schnee usw. – realisierte man mit einer Vielzahl von Bitmaps, die auf 40x40 Pixel große Quadrate gelegt wurden. Knights and Merchants nutzt eine



Achtung, Ihre Schwertkämpfer sind erschöpft! Denkblasen mit Messer und Gabel zeigen an, daß sie der Kampf hungrig gemacht hat, und der grüne Balken im Menü deutet darauf hin, daß die Männer nicht mehr lange durchhalten.



Reeeeechts um! Militärische Einheiten können vom Spieler in verschiedenen Formationen aufgestellt werden. Jede Truppe besteht dabei aus einer Waffengattung und wird von einem fahnentragenden Hauptmann angeführt.

derrüstung, bewähren sie sich besonders im Fernangriff.

14 Schwertkämpfer: Trägt Schwert, Eisenrüstung und Langschild für den Kampf Mann gegen Mann. Schwertkämpfer können einen Sturmangriff ausführen.

15 Lanzenträger: Ausgestattet mit Lanze und Lederrüstung – besonders effektiv beim An-

griff gegen Pferde.

16 Axtkämpfer: Ausgestattet mit Handaxt, Lederrüstung und Holzschild für den Nahkampf. Können Sturmangriff ausführen.

17 Rittergarde: Ausgestattet mit Schwert, Eisenrüstung und Langschild. Zeichnet sich besonders durch ihre hohe Geschwindigkeit aus.

Palette von 256 Farben und ist für die Auflösungen 800x600 bzw. 1.024x768 ausgelegt.

Einsteigerfreundlich

Echtzeitstrategie-Veteranen werden mit Sicherheit keine Probleme

haben, sich in die Steuerung von Knights and Merchants einzufinden. Ein WarCraft 2-ähnliches Interface am linken Bildschirmrand enthält alle wichtigen Elemente, die man für die Einung des Königreichs braucht: Eine

Karte klärt u. a. über Bewegungen des Gegners auf, und Iconleisten mit „sprechenden“ Symbolen ermöglichen das komfortable Management des eigenen Völkchens mit wenigen Mausclicks. Wer trotzdem noch Schwierigkeiten bei den ersten Schritten hat, kann die praktische Hilfefunktion nutzen, die dem Spieler zu gegebenen Zeiten kleine Schriftrollen zusteckt, in denen sich nützliche

Tips für den Einstieg finden. Mit 20 im Schwierigkeitsgrad stetig ansteigenden Einzelspieler-Missionen, von denen sieben den Kampfaspekt in den Vordergrund rücken, dürften auch fortgeschrittene Spieler eine ganze Weile beschäftigt sein. Für Partien mit Freunden im Netzwerk bereitet Topware darüber hinaus 10 Multiplayer-Karten vor.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich: P90, 24 MB RAM, Win95

Technik: DirectX

Multiplayer: LAN über DirectPlay

Sprache: deutsch

Hersteller: Joymania/Topware Int.

Erscheint: August 1998

Action Rätsel Strategie Wirtschaft