

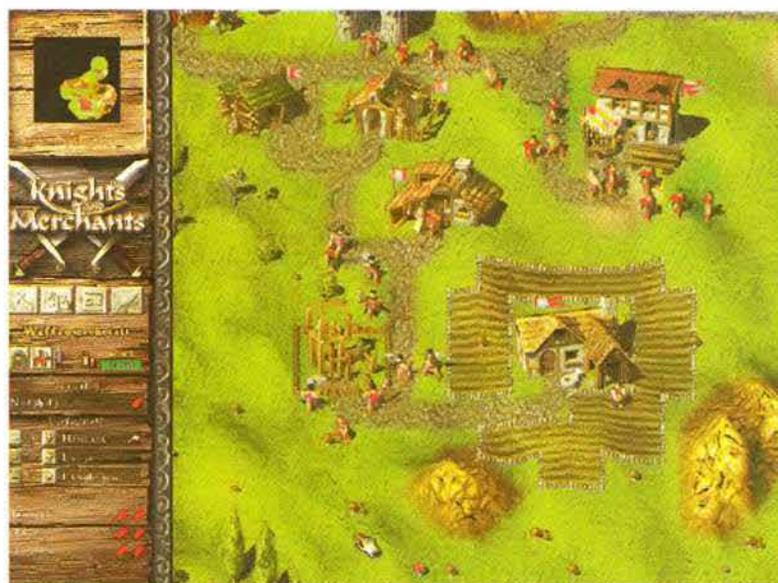
Knights and Merchants

Die Wurzeln

...der Newcomer gründen in Mülheim, genauer gesagt bei Blue Byte: Wenn zwei ehemalige Blaubeißer „fremdgehen“, dann liegt ein mittelalterliches Wirtschaftssystem ja förmlich in der Luft. Das dynamische Duo hat sich einige Gedanken über den phänomenalen Erfolg der „Siedler“ gemacht und präsentiert nun eigene Ritter und Händler (die deutsche Übersetzung des Titels), deren Weg zum Sieg auch, aber eben nicht nur über eine funktionierende Infrastruktur führt. Als geschichtliches Unterfutter dient ein von meuternden Fürsten zerschlagenes Fantasyreich. Die Renegaten haben den Monarchen mitsamt seinen Getreuen in die letzte Ecke der Übersichtskarte geschleucht. Von dort aus soll nun der Spieler als Oberbefehlshaber seiner Majestät das Land in 20 Missionen wieder der Krone zuführen.

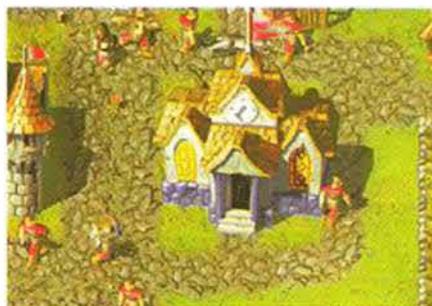


Auf der Übersichtskarte ist die Wiedervereinigung des Königreiches in 20 Missionen vorgezeichnet: Von links unten nach rechts oben führt der Weg zur Festung des Endgegners



Eine voll ausgebaute Siedlung kann 25 Gebäudetypen umfassen, darunter Wirtshäuser, Schweinefarmen und Windmühlen

Insgesamt 13 Berufe werden in der Schule gelehrt: vom einfachen Transporteur über Bauarbeiter bis hin zum Schreiner und Waffenschmied in Personunion



Den Thron der klassischen Aufbaustrategie teilten sich bisher Blue Bytes „Siedler“ und „Anno 1602“ von Sunflowers. Jetzt wird es eng am Stuhl: Das Erstlingswerk von Joymania legt noch tolle Echtzeitschlachten obendrauf!



Planen wie ein Architekt

In einem kurzen Briefing werden die Hintergründe des jeweiligen Einsatzes erläutert, dann geht es los. Interessanterweise ist hier Bildung des Bürgers erste Pflicht, weshalb auf der scrollenden und bis zur Erkundung geschwärzten Iso-Karte zunächst eine Schule errichtet wird. Dort lassen sich innerhalb der verfügbaren Goldreserven bis zu fünf Leuten gleichzeitig ausbilden. Neben den unerlässlichen Bauarbeitern und Transporteuren stehen elf weitere Handwerksberufe zur Wahl. Einigen der Facharbeiter kommen dabei Doppel- oder sogar Dreifachfunktionen zu: Der Schreiner hobelt nicht nur Bretter im Sägewerk, sondern zimmert auch Äxte und Bögen in der Waffenfabrik oder fertigt Lederrüstungen und Holzschilde. Der Bauer sorgt entweder für Getreide oder Wein, der Metzger liefert Würste oder gerbt Felle.

Da alle Untertanen auch mal eine anständige Mahlzeit wollen, steht als nächstes ein Wirtshaus auf dem Programm. Um dessen Speisekammer zu füllen, müssen jetzt Schweinefarmen, Bauernhäuser und Weingärten angelegt werden – als direkte Folge davon wiederum auch Metzgereien, Windmühlen und Bäckerstuben. Praktischerweise beteiligen sich an der Fertigstellung der insgesamt 25 Gebäude alle gerade verfügbaren Maurer, wodurch das Richtfest meist nicht lange auf sich warten läßt. Und damit die Waren auch Abnehmer finden, ist das Städtchen natürlich mit einem durchdachten Wegesystem zu vernetzen.

Taktieren wie ein Feldherr



Da es hier auch um Schlachten geht, muß baldmöglichst eine Rüstungsindustrie her. Mit Kohle- und Erzmine im Rücken, liefert eine Gießerei das Eisen, aus dem Werkstätten dann Waffen (Schwerter, Piken, Äxte, Bogen usw.) sowie Schilde und Rüstungen fertigen. Insgesamt können so neun Waffengattungen ausgerüstet werden, angefangen beim ax- und schwertschwingenden Milizsoldaten über Bogen- und Armbrustschützen bis hin zu gepanzerten Spähern und Rittern zu Pferde.

Kommt es schließlich zum Kampf mit einem der bis zu drei Computergegner, kriegt man es in aller Regel mit einer Übermacht zu tun – noch dazu mit einer taktisch schlaug agierenden: Wer etwa einem vorpreschenden Schwertschwinger seine ganze Armee entgegenschickt, kann leicht in einen verheerenden Pfeilhagel geraten. Überhaupt sind Blickrichtung und Marschordnung hier (über-)lebenswichtig. Armbrust- und Bogenschützen mögen eine große Reichweite haben, verfügen aber über schwache Nahkampftechnik und miserable Panzerung – ab mit ihnen ins zweite Glied. Gegen anstürmende Reiter empfehlen sich Pikenträger, dem einfachen Fußvolk wirft man dagegen vorzugsweise Schwertkämpfer und Axtkrieger entgegen.

Die Steuerung via Maus ist dabei völlig unkompliziert und kommt ohne Zugraben aus. Die Kämpen lassen sich per eingblendeter Iconleiste jederzeit gruppieren, trennen, drehen und zum Angriff bzw. Sturm auf den Feind animieren. Damit die Mannen während der Schlacht nicht dem Hungertod erliegen (zu erkennen am rapide sinkenden Energiebalken), darf die Feldverpflegung per Eilboten nicht vergessen werden. Wer ob der packenden Gemetzel am liebsten den Aufbauteil vergessen würde, darf dies dagegen in einem halben Dutzend Szenarien tun.

Taktische Fehler bei der Truppenaufstellung können fatale Folgen haben: Hier fallen unsere Axtkämpfer gerade einem Pfeilhagel zum Opfer



Ein halbes Dutzend Szenarien verzichtet auf Städtebau, hier soll man den Feind mit einer Handvoll Soldaten niedermachen



Schmucke Standgrafiken und Zwischensequenzen aus der Renderwerkstatt erzählen die Story um die Rückeroberung des Königreiches weiter

„Für die erste Mission-CD denken wir über Fantasy-Gestalten wie Drachen nach – naja, ein paar orientalische Meuchelmörder werden auf alle Fälle herausspringen!“



(Grafiker und Joymania-Gründer Adam Sprys)

Ganz persönlich

...konnte ich mich dem hübsch animierten Gewusel auf Jacks Monitor kaum entziehen. Was auf den ersten Blick wie ein beliebiger „Siedler“-Klon aussah, entpuppte sich bei nächtlichen Testspielen als Mischung, die auch im zweiten und dritten Durchgang noch Spaß macht: Ein derart ausgefuchstes Kampfsystem gab es noch in keinem Aufbaustrategical! Also packende Schlachten im Stil meines Taktikfavoriten „Dark Omen“ auf der einen, suchterzeugendes „Sim City“ im Fantasylook auf der anderen Seite – macht unter dem Strich einen echten Freizeitkiller!



Trille

Nackte Zahlen

- * 20 aufeinanderfolgende Missionen
- * 13 verschiedene Berufe
- * 25 unterschiedliche Gebäude
- * 9 Waffengattungen
- * 17 Musikstücke



Auge und Ohr

Daß die Story von gerenderten Standbildern und Zwischensequenzen weitererzählt wird, ist nett, aber nicht eben neu. Andererseits ist Knights and Merchants quasi das Spiel der offenen Türe: Waren erscheinen nicht wie von Geisterhand, statt dessen kann man die kleinen Bewohner dabei beobachten, wie sie in ihren Werkstätten hämmern, sägen, schmieden oder backen. Die Gebäudegrafiken sind zudem so detailliert, daß sich der aktuelle Lagerbestand direkt schneller ablesen läßt als über die aufrufbare Mini-Statistik – hängen im Wirtshaus nur Salmis an den Wänden, essen die jeweiligen Bewohner auch nur Wurst; gibt es nur Wein, wird eben fröhlich gezecht. Auch das Terrain ändert durch den Abbau von Kohle, Erz und Gold sein Aussehen. Der Spieler erkennt das drohende Versiegen eines Rohstoffes also rechtzeitig.

Zum guten Ton gehören hier 17 frei wählbare Musikstücke, außerdem wird fast jede Aktion auf dem Bildschirm von einem passenden Effekt begleitet: Wenn der Bauer zischend das Korn mäht oder ein Schütze knirschend seine Armbrust spannt, wähnt man sich mitten im Geschehen. An militärische Rückmeldungen wurde ebenfalls gedacht, während Zivilisten immerhin freundlich grüßen.



Detaillierte Gebäudegrafiken mit Nutzwert: Hängen im Wirtshaus nur Salmis, ist auch bloß Wurst vorrätig

„Auch wenn eine Aufgabe unlösbar scheint, es gibt immer ein Konzept!“



(Programmierer und Joymania-Gründer Peter Ohlmann)



Der Abbau von Rohstoffen, wie z. B. Granit, verändert das Terrain sichtbar



Knights and Merchants (Joymania/Topware)

Kultverdächtiger Mix aus Aufbaustrategie und Echtzeitschlachten

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

86%



Grafik 78%
Sound 81%
Steuerung 85%
Motivation 89%

Datenträger	1 CD, 50 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 6 per Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.joymania.com

Die Bilanz



...ist durchweg positiv: Knights and Merchants ist die geniale Fusion aus Aufbaustrategie im Stil der „Siedler“ mit Echtzeitschlachten à la „Dark Omen“. Natürlich lassen auch die hiesigen Wuselmännchen noch Raum für Verbesserungen; beispielsweise fehlt die Darstellung erzielter Erträge in Form eines Diagramms oder Ähnlichem. Doch angesichts der Qualitäten dieses erstaunlichen Firmendebüts im Vertrieb von Topware ist so was wirklich bloß Makulatur. (rf)



Eine Autosave-Funktion im Fünfminutentakt bügelt grobe Fehler wie diesen übereilten Angriff wieder aus