

Knights and Merchants

Drolligkeits-Alarm am PC: Putzige Werk tätige singen das Hohe Lied der Arbeit, damit die Rittersleut' gegnerische Dörfer niedlich brandschatzen können.

Of t schon wurde der Krieg als Vater aller Dinge bezeichnet. Tatsächlich steckt in dem martialischen Spruch ein Körnchen Wahrheit: Ohne die Zerstörung bräuchte man keinen Aufbau, und ohne Kriege gäbe es viele Erfindungen nicht. Auch Genies wie Leonardo da Vinci erhielten viele ihrer Aufträge für die Entwicklung besseren Kriegsgerätes. Nicht zu vergessen die gastronomischen Abfallprodukte der Militärforschung von der Gulaschkanone über die Spritzpistole bis zum Granatapfel. Auch »Knights and Merchants« bestätigt diese These: Vordergründig werden eifrig Häuser errichtet, Felder bestellt und Brote gebacken, doch letztlich dient all das nur dem Zweck, Soldaten auszurüsten und mit diesen in die Schlacht zu ziehen. Auf diese Weise soll der Spieler schließlich ein ganzes Königreich zurückerobern.

Könige und Konflikte: Die Hintergrundgeschichte

Selbst Könige haben oft Probleme mit ihrem Nachwuchs, nicht jeder Thronfolger tritt so zurückhaltend auf wie Prinz Charles. Das muß auch der Regent dieses mittelalterlichen Ländchens erfahren, als sein Sohn gegen ihn rebelliert. Was in normalen Familien bestenfalls zu knallenden Türen, giftigen Blicken oder Hausarrest führt, läßt bei Königs gleich einen ganzen Krieg ausbrechen: Sohnmann verbündet sich mit den Provinzfürsten und drängt den entsetzten Vater in einen kläglichen Winkel des Reiches ab. Als selbst dieses letzte Zipfelchen des Herrschaftsbereichs verloren zu gehen droht, wird der aufopferungsbereite Spieler um Hilfe gebeten. Als Hauptmann der Palastwache soll er die Truppen des Sprößlings zurückdrängen und dem arbeitslosen König wieder zu seinen geliebten Steuerzahlern verhelfen.



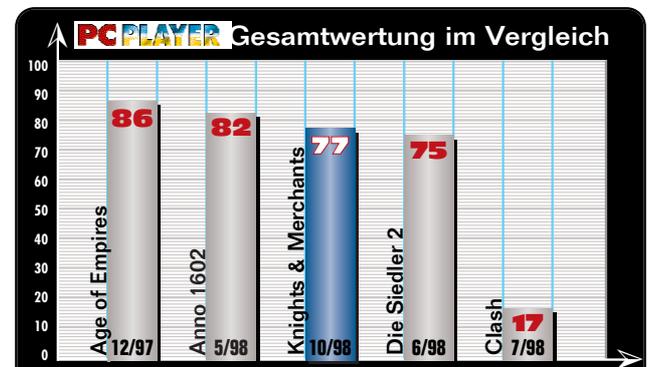
Während hinten eine Kaserne entsteht, wird vorne eifrig an einer Werkstatt und einem Weg gebaut.

Gerbereien und Goldminen: Die Wirtschaft

Nach dem ersten Schlachtengetümmel rauchen die Trümmer niedergebrannter Häuser, überall herrscht das Chaos. Da hilft kein Philosophieren, jetzt muß erst einmal das Bruttosozialprodukt gesteigert werden. Was so trocken klingt, brachte schon beim Aufbau-Veteranen »Die Siedler« den eigentlichen Spielspaß. Keine Angst, es sind keine Zahlen zu verschieben oder Statistiken zu wälzen. Statt dessen schließen Sie die Wirtschaftskreisläufe durch die Errichtung von Gebäuden: Der Bauernhof liefert Korn. Korn wird in der Mühle zu Mehl und dieses in der Bäckerei zu Brot. Mit diesem ernährt man dann die Einwohner und Soldaten. Aber es geht auch anders: Mit dem Korn kann der Schwei-



In der Leiste links ist zu erkennen, welche Gebäudetypen derzeit errichtet werden können.



Knights and Merchants kann das inzwischen leicht angegraute und deshalb abgewertete Die Siedler 2 besonders in technischer Hinsicht hinter sich lassen. Anno 1602 ist auf Dauer jedoch komplexer, wenn auch nicht ganz so niedrig. Mit Age of Empires hat Microsoft einen echten Knüller vorgelegt, der aber verstärkt auf Echtzeit-Gefechte setzt und den Aufbauanteil vergleichsweise vernachlässigt. Rundenbasierte Kämpfe, ein bißchen Wirtschaft und verheerend wenig Spielwitz zeichnen den Tabellenletzten Clash aus.



- | | | |
|----------------------|--|-----------------|
| ① Übersichtskarte | ⑥ Zustand der gewählten Einheiten | ⑩ Lagerhaus |
| ② Gebäude bauen | ⑦ Formations-, Marsch- und Angriffsbefehle | ⑪ Schule |
| ③ Rohstoffverteilung | ⑧ Kaserne | ⑫ Gasthof |
| ④ Statistik | ⑨ Bäckerei | ⑬ Schweinezucht |
| ⑤ Programmoptionen | | ⑭ Winzer |

nezüchter Vieh mästen. Aus den Häuten wird in der Gerberei Leder, mit dem in der Rüstungswerkstatt Lederrüstungen gefertigt werden. Die Lederrüstung wiederum ist eine Voraussetzung für die Aufstellung bestimmter Einheitentypen. Bei Bedarf kann der Spieler über ein einfaches Menü sogar den Verteilungsschlüssel der Rohstoffe verändern.

Um eine Metzgerei oder ein Bergwerk zu errichten, wählen Sie zunächst einen geeigneten Bauplatz aus. Wichtig ist eine günstige Lage, um die Wirtschaft nicht durch überlange Wege zu behindern. Existiert noch keine Straßenanbindung, sollten Sie eine solche anlegen. Die vorhandenen Bauarbeiter machen sich auf, das Fundament zu legen und beginnen mit den Vorarbeiten an der Erschließungsstraße. Bei besonders wichtigen Verbindungen dürfen Sie ruhig eine dreispurige Straße einplanen, um Staus beim Transport der Waren zu vermeiden. Gehilfen schleppen die Baumaterialien Steine und Holz aus dem Vorratsdepot. Darin befindet sich nur eine begrenzte Menge der wichtigen Grundstoffe, so daß man rasch für Nachschub sorgen muß. Nach und nach wächst der Bau empor, bis er schließlich an den neuen Besitzer übergeben werden kann. Sie haben dabei die Wahl unter 25 Gebäudeklassen, die alle unterschiedliche Berufsstände beherbergen.

Bauern und Bauarbeiter: Die Bevölkerung

Um den Bedarf an Arbeitern und Handwerkern zu decken, ist ein Schulhaus essentiell. Darin lassen sich Angehörige aller zwölf zivilen Berufe sowie Rekruten rasch ausbilden. Die Schule ist

quasi eine Bürger-Fabrik, durch die das Land erst richtig mit Leben erfüllt wird.

In die meisten Gebäude gehört ein entsprechend ausgebildeter Einwohner. Doch von dieser Regel gibt es mehrere Ausnahmen:

So benötigt der Gasthof keinen Wirt, und auch Lagerhaus und Schule funktionieren wie von Geisterhand. In der Kaserne hingegen dürfen gleich etliche Rekruten bis zu ihrer Ausstattung als waschechte Soldaten ausharren. Bloß die Gehilfen scheinen obdachlos zu sein: Sind gerade keine Waren von einem Handwerker zum nächsten zu schleppen, stehen diese Transportarbeiter gelangweilt in der Gegend herum. Dabei erscheinen über ihrem Kopf mehrere Fragezeichen als Symbol für ihre Beschäftigungslosigkeit. In anderen Situationen kann man ebenfalls anhand solcher Zeichen erkennen, was in



Während zunächst noch Formationen zu erkennen sind ...



... löst sich bald alles im Schlachtengetümmel auf.

In Bergwerken wird Gold, Kohle oder Eisenerz gefördert.



den Bürgern vorgeht. Gefährlich wird es, wenn zu viele Hungersymbole erscheinen und die Speisekammern leer sind. In diesem Fall droht den Untertanen nach einer Weile der Tod.

Generell verrichtet jeder eigenständig sein Tagewerk, sofern für genügend Rohstoffe gesorgt ist. Der Holzfäller pflanzt sogar Setzlinge, um gefällte Waldabschnitte aufzuforsten. Im Idealfall könnten Sie sich also einfach zurücklehnen und dem munteren Treiben zuschauen, wenn das Wirtschaftssystem erst einmal ausbalanciert ist. Doch bekanntlich kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt.

Ritter und Recken: Die Schlachten

Der Feind lauert meist schon hinter der nächsten Weggabelung und mißgönnt ihrem König solch ein fleißiges Völkchen. In der Tat errichten Sie nur deshalb Dörfer mitsamt der verschiedenen Produktionsketten, um schließlich genügend Rüstungen und Waffen für die Rekruten zur Verfügung zu haben. Am anspruchslosesten ist die Miliz, die sich bereits mit einer schlichten Axt zufriedengibt. Wirklich aufwendig ist die Ausstattung von Rittern, die zusätzlich Schilde, eine Rüstung und Pferde benötigen. Taktisch wichtig sind Bogen- und Armbrustschützen, von denen Pfeile und Bolzen aus großer Distanz auf den Feind abgeschossen werden und die so heranahende Truppen effektiv schwächen. Die neun Kämpfertypen haben unterschiedliche Verteidigungs- und Angriffsfähigkeiten. Pikeniere beispielsweise eignen sich mit ihren Piken besonders, um Reiter von ihrem hohen Roß zu holen. Ausgebildete Soldaten werden immer zu



Mit der Maus läßt sich rasch einstellen, wieviel von welchen Gütern produziert werden soll.



Gemein: Der Sieger brennt das gegnerische Dorf nieder.

die Nahrungsvorräte heran, während die Soldaten das Gebiet nicht verlassen.

Schon vor einem Kampf sollten Sie auf eine ideale Aufstellung achten. Mit wenigen Kommandos ist es möglich, die Soldaten in die unterschiedlichsten Formationen zu bringen. Erwarten Sie Angriffe von mehreren Seiten, sind kompakte Gruppierungen mit mehreren Reihen empfehlenswert. Ein Angriff mit einer einzigen Reihe wiederum läßt die Zahl der Soldaten mit sofortigem Kontakt zum Feind größer werden. Während der Schlacht sinken, wie in der Realität auch, die Möglichkeiten zum Eingreifen. Es ist oft schwer, die eigenen Truppen optisch auseinanderzuhalten; zudem kämpfen die tapferen Kerls sehr selbständig.

Karten und Kampagnen: So wird gespielt

Für den endgültigen Sieg ist die (einzige) Kampagne mit ihren 20 Missionen zu bewältigen. Viele davon sind sehr zeitintensiv, da zunächst eine Siedlung mitsamt eines funktionierenden Wirtschaftssystems errichtet werden muß. Andere Aufträge sind rasch zu bewältigen und bestehen nur daraus, eine Schlacht zu gewinnen. Dabei wird mitunter ganz auf den Aufbauaspekt verzichtet, der Spieler muß mit den vorhandenen Truppen auskommen. In einem kurzen Tutorial wird man an die Grundprinzipien des Siedlungsaufbaus herangeführt. Eine Möglichkeit zum Endlos-Spiel oder einen Editor gibt es nicht. Vorhanden sind hingegen zehn Mehrspieler-Karten, auf denen bis zu sechs Spieler gegenseitig ihre Dörfer abfackeln können. (tw)

In den Startlöchern: Die Konkurrenz

Neben Knights and Merchants drängt eine ganze Reihe von ähnlichen Produkten in die Händlerregale. Für die nächsten Monate sind folgende Titel zu erwarten:

Titel:	Hersteller:	Erscheint:
Die Siedler 3	Blue Byte	Oktober '98
Caesar 3	Impressions/Sierra	Herbst '98
Die Völker	JoWood	Oktober '98
SimCity 3000	Maxis	Ende '98
Age of Empires 2	Microsoft	Anfang '99

Knights and Merchants

Hersteller: Topware Interactive
 Testversion: Beta vom August '98
 Betriebssystem: Windows 95
 Sprache: Deutsch
 Multi-Player: 1-6 (Netzwerk, Internet)
 Ca.-Preis: 90 Mark

3D-Karten: -
 Hardware, minimum: Pentium/133, 24 MByte RAM
 Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik: **70**
 Einstieg: **80**
 Steuerung: **70**
 Sound: **70**
 Komplexität: **70**
 Multi-Player: **80**

Spielepaß: **77**

Meinungen zu Knights & Merchants

+ Zusehen macht Spaß

+ Interessantes Kampfsystem

+ Pfiffige Bedienung

+ Gute Mischung aus Aufbau und Kampf

Knights and Merchants läßt den Voyeur in mir erwachen. Obwohl die Einwohner meiner Siedlungen nichts Aufregenderes tun als zu arbeiten, macht es einfach Spaß, das Treiben zu beobachten. Die Bedrohung durch Feinde macht die Geschichte richtig spannend, zugleich erhält die Fleißarbeit der Wuselnichte dadurch erst ihren eigentlichen Sinn.

Ob man den Kämpfen etwas abgewinnen kann, ist dagegen ausgesprochene Geschmackssache. Ich persönlich finde die Idee, ganzen Verbänden Formationsbefehle zu geben und ihnen dann vom Feldherrnhügel aus zuzusehen, sehr sympathisch. Zum einen entspricht dies genau der Philosophie des Programms, in dem die Untertanen selbständig agieren. Zum anderen ist dies sogar recht realistisch.

Leider tauchen gerade hier einige Schwächen auf: Es ist nicht immer einfach, die Einheiten schnell genug an die gewünschte Stelle zu dirigieren, und es dauert, bis sie dann endlich in der angegebenen

Thomas Werner ★★★★★

Formation antreten. Besonders wenn in der Nachbarschaft schon ein anderer Trupp steht, kommt es oft zu Konfusionen und endlosen Umgruppierungen. In der Schlacht selbst lassen sich mitunter Krieger willenslos und reihenweise von einem einzigen Bogenschützen abschlagen. Auch die Versorgung mit Nahrungsmitteln hätte ruhig automatisch geschehen dürfen.

Diese kleinen Kritikpunkte reduzieren den beachtlichen Spielspaß allerdings nur minimal. Schade finde ich hingegen, daß es bloß eine Kampagne gibt und sich viele Missionen sehr ähneln. Zudem tauchen die im Programmtitel groß angekündigten Händler zu meinem Erstaunen nirgends auf. Einiges hingegen, etwa die Bedienung und das Wegenetz, ist in meinen Augen sogar besser gelöst als bei »Die Siedler 2«. Knights and Merchants hat sogar gerade durch seine Beschränkung auf einige wenige Aspekte einen gewissen Reiz.

„Knights and Merchants läßt den Voyeur in mir erwachen.“



▣ Lange Leerlaufphasen

▣ Dümmlische Soldaten

▣ Wenig Abwechslung

+ Reichlich Echtzeit-Wusel-Charme

+ Kurzweilige Siedlungsplanung

+ Schlaues Wege- und Wirtschaftssystem

+ 20 knackige Missionen

Bevorzugt in Wahlkampfmonaten ereifert sich die ganze Republik gerne über Aufschwung, Produktivität und Wirtschaftswachstum. Auch die deutschen Spielekäufer fahren derzeit auf alles ab, was irgendwie produziert, handelt, am besten auch erobert, vor allem aber allerliebste wuselt. In dieser Hinsicht enttäuscht Knights and Merchants nicht: Jeder Herstellungsprozeß und jede Bauaktivität wird ausführlich animiert von den knuddeligen Untertanen abgewickelt. Die Dorfgemeinschaft atmet, lebt und wächst in einem motivierenden Ausmaße.

Nur mich dünkt, das habe ich ansatzweise schon mal gespielt. Im Spieltitel ist nur von Rittern und Händlern die Rede, dabei riecht's hier kräftig nach »Die Siedler 2«. Kein Wunder, das Knights-and-Merchants-Team rekrutiert sich zum Teil aus den Machern dieses Blue-Byte-Klassikers. Also erfreut man sich wieder an der ungewöhnlichen indirekten Steuerung: Ich plane zwar die Bauvorhaben, aber die eigentliche Arbeit führt mein Personal selbständig aus. Daß der ausgereifte Wirtschaftskreislauf nahezu unverändert von »Siedler 2« übernommen wurde, ist beinahe ein wenig zuviel des Guten. Die

„Die Ritter und Händler riechen kräftig nach Die Siedler 2.“

Heinrich Lenhardt ★★★★★

wackeren Rittersleut' hätten mehr Abwechslung und Innovationsfreude verdient gehabt. Letztere haben die Programmierer vor allem im militärischen Teil bewiesen, der halb gelungen ist. Zumindes die Anführer der Verbände kann ich direkt steuern, aber von der Dynamik der »Age of Empires«-Gefechte ist das Schlachtengeschunkel kilometerweit entfernt. Die latent unübersichtlichen Massenstechereien haben einen leicht chaotischen Beigeschmack. Überhaupt ist die »Schade, daß das nicht drin ist«-Liste von Knights and Merchants erstaunlich lang. Keine Häfen und

Boote, weder Handel noch Diplomatie, Upgrades auf Gebäude gibt es ebenso wenig wie Veteranenboni für erfahrene Soldaten.

Auch wenn die Inspiration nicht auf vollen Touren sprudelt, ist den Siedler-Renegaten ein motivierendes Spiel gelungen. Doch mangels mitreißenender Neuerungen im Verlauf der Kampagnenmissionen währt die Motivation eher mittel- als langfristig. Steigt die gleiche Schema-F-Infrastruktur aufzubauen, ödet spätestens ab Mission acht ein wenig an. Nettes Spiel, aber keines vom Kaliber »Gold Player«.

▣ Zu umständliche Militär-Steuerung

▣ Weder Handel noch Diplomatie

▣ Unübersichtliche Massenschlachten

Knights and Merchants im Vergleich

Nicht nur Krieger und Händler lassen es kräftig wuseln: Auch Age of Empires und Anno 1602 haben niedliche Bau-und-Hau-Strategien parat.

Epoche

Knights & Merchants (Spielspaß: 77)

Age of Empires (Spielspaß: 86)

Anno 1602 (Spielspaß: 82)



K&M: In der putzigen Mittelalterwelt tummeln sich Ritter und Bauern. Dabei wurde nicht auf eine streng historische Darstellung geachtet.



AoE: Die insgesamt zwölf antiken Kulturen verfügen über individuelle Stärken im Bereich der Waffengattungen und bei der Effizienz des wirtschaftlichen Aufbaus.



Anno 1602: Vier Gegner befenden sich vor allem mit wirtschaftlichen Mitteln. Gebäude und Kleidung stammen – historisch korrekt – aus der frühen Neuzeit.

Landkarten



K&M: Es existieren nur Fertig-Karten in der einzigen Kampagne. Die Höhenunterschiede wirken sich aus; es gibt jedoch keine Schiffe, um das Wasser zu befahren.



AoE: Neben einem Editor gibt es vordefinierte und zufällig generierte Landkarten. Die Größe des angezeigten Kartenausschnitts basiert auf der Bildauflösung.



Anno 1602: Bei jedem Spielstart wird eine Seekarte mit einem runden Dutzend Inseln generiert. Die Karte läßt sich in 90-Grad-Schritten drehen.

Wirtschaft



K&M: Die Produktion von Gütern nimmt einen breiten Raum ein. Letztlich dient das gesamte Wirtschaftssystem allerdings nur dazu, die Soldaten auszurüsten.



AoE: Der Forschung fällt eine Schlüsselrolle zu: Wer technologisch auch nur ein wenig ins Hintertreffen gerät, hat gegen den aggressiven Computergegner keine Chance.



Anno 1602: Die Wirtschaft ist dominierend, der militärische Aspekt spielt eine untergeordnete Rolle – zumal auch die Computerkonkurrenz recht friedlich ist.

Kampfsystem



K&M: Mit einigen wenigen grundlegenden Befehlen werden ganze Verbände über das Schlachtfeld dirigiert, wobei einzelne Soldaten nicht direkt steuerbar sind.



AoE: Kämpfe finden zu Lande und auf dem Wasser statt. Soldaten unterschiedlichster Waffengattungen werden gruppiert und zwecks Wiederaufruf auf eine Taste gelegt.



Anno 1602: Die meisten Gefechte finden gegen Piraten statt, denn der ständige Unterhalt einer Landarmee treibt jeden Krösus in den Ruin.