

Knights and The Shattered

Als Kriegsherr und Kaufmann für König und Vaterland



Pech: Die Bogenschützen sind machtlos gegen die feindlichen Nahkämpfer



Eure Stadt ist leicht angeschlagen

Das deutsche Softwarehaus Blue Byte kommt momentan nicht so recht zur Ruhe. Neben der durchschnittlichen Tennis-Simulation „Game, Net & Match“ verließ auch eine Menge Personal die Mülheimer, darunter ein Programmierer und ein Grafiker, die sich mit dem Klassiker „Siedler“ bereits ihre Lorbeeren verdient hatten. Topware Interactive hat nun die beiden Kreativen unter seine Fittiche genommen. Mit ihrem Projekt Knights and Merchants wollen sie zeigen, wieviel Potential immer noch in deutschen Entwicklern steckt. Wie der Titel schon verrät, werdet Ihr in das düstere europäische Mittelalter zurückversetzt, in die Zeit ehrbarer Ritter, reicher Kaufleute und rechtlosen Volkes. Nun, der Bevölkerung des Reiches, in dem Ihr Euren Dienst als Hauptmann der königlichen Truppen leistet, geht es eigentlich ganz gut, da der Regent ein weiser und milder Zeitgenosse ist. Dennoch gibt es Ärger im Königreich, denn der Thronfolger ist des Wartens auf sein Erbe überdrüssig und sammelt Teile des Militärs um sich, um seinen alten Herrn zu stürzen. Nur ein

winziger Teil des Landes befindet sich noch in der Gewalt des Königs. Da kommt Ihr als intelligenter Strategie ihm natürlich wie gerufen, um Kriegstreiber und rebellisches Volk zu bekämpfen und das Reich vor dem endgültigen Chaos zu bewahren.

Bereits der erste der insgesamt 20 Level wirft Euch mitten ins Geschehen. Die letzte Feste der Königs-treuen wird gerade von den feindlichen Truppen belagert und die halbe Stadt steht in Flammen. Trotz

Schlachtengetümmel und Kampfgeschrei ist es zunächst Eure Aufgabe, den Überblick zu wahren und den Feind mit Hilfe der verfügbaren Milizen zurückzuschlagen. Mit einem blauen Auge und einigen beschädigten Gebäuden davon-



Im Lauf der Level erhält Eure Kaserne zentrale Bedeutung

gekommen, müßt Ihr vor dem Gegenschlag erst einmal wieder Infrastruktur und Wirtschaft Eures Städtchens auf Vordermann bringen. Euer zu Anfang wichtigstes Gebäude ist dabei das Lagerhaus, in dem schon etwas Nahrung (Brot, Wein und Würste) und Baumaterial (Steinklötze, Bretter) bereit liegen. Auch ein paar Gehilfen und Arbeiter stehen Euch zur Verfügung, die Ihr indirekt über Bauaufträge schuf-ten lassen könnt. Nachdem Ihr eine Schule zur

Ausbildung und einen Gasthof zur Spei-sung Eurer Untertanen errichtet habt, könnt Ihr progressiv aus einem immer größeren Angebot an Gebäuden schöpfen.

Im Steinbruch fertigt der Steinmetz Quar-der aus den Felsbrocken der Umgebung, der Holzfäller schlägt und pflanzt Bäume, die vom Schreiner im Sägewerk zu Brettern geschnitten werden. Diese wiederum dienen nicht nur als Baumaterial, sondern auch zur Waffen- und Schildproduktion in den jeweiligen Werkstätten. Um den Hungertod Eurer Leute zu vermeiden, sollte der Gasthof stets gut mit Naturalien versorgt werden, was durch den Bau von Weingütern, Bauernhöfen, Mühlen, Bäckereien, Schweinefarmen und Metzgereien zu bewerk-stelligen ist. Damit die Gehilfen, die für den Transport der Waren zuständig sind, flott in Eurem Städtchen vorwärtskommen, solltet Ihr besonderes Augenmerk auf den Straßenbau legen. Oftmals ist auch die Anlage von Plätzen oder mehrspurigen Pflasterwegen von Vorteil, damit sich die gepackten Männchen nicht gegen-

Merchants Kingdom



Das ganze Reich gilt es zurückzuerobern. Macht Euch auf einen langen Kampf gefaßt...

seitig blockieren. Um in den unterschiedlichen Gebäuden überhaupt Waren produzieren zu können, müßt Ihr in der Schule gegen Gold erst einmal die Werkstätten – vom Schreiner bis zum Winzer – „erschaffen“. In der Lehranstalt lassen sich auch Rekruten heranziehen, die dann in Eurer Kaserne Unterschulps finden und dort weiter ausgerüstet werden. Je nach Vorrat an Schilden, Leder- und Metallrüstungen, Lanzen, Bögen, Armbrüsten, Schwertern oder Äxten könnt Ihr neun verschiedene Truppentypen ausheben. Verfügt Ihr gar über eine Pferdezucht, können flinke Späher und mächtige Ritter dem Gegner entgegengeführt werden.

Neben den grundlegenden ökonomischen Entscheidungen, die Ihr in Eurer Gemeinde trifft, ist in Knights and Merchants eine geschickte Kriegsführung nötig, um den Gegner in die Knie

zu zwingen. Sechs Level sind gar reine Schlachten, bei denen Ihr Euch um die Wirtschaft keine Gedanken machen müßt. Die aufgestellten Einheiten lassen sich durch insgesamt neun Kommandos positionieren, in den Angriffszustand versetzen, teilen oder gruppieren und in verschiedene Formationen bringen. Immer beachten müßt Ihr auch die Blickrichtung Eurer Kämpfer, um gegnerische Attacken gebührend zu empfangen.



Da die Soldaten nicht nur von frischer Landluft leben und nach gewisser Zeit auch verhungern können, müßt Ihr stets für eine ausreichende Nahrungsmittelversorgung durch Eure Gehilfen sorgen.

Häufig verlangen die Kämpfe eine ausgeklügelte Taktik und eine geschickte Mixtur aus Fern- und Nahkampfeinheiten bzw. aus Berittenen und Bodentruppen. Netterweise wurde auf einen Fog-of-War verzichtet, so daß einmal aufgedeckte Gebiete für Euch sichtbar bleiben. In einigen Stufen greifen Euch sogar verbündete Dörfer bei den Gefechten unter die Arme.

Natürlich darf bei soviel Kampf auch ein Multiplayer-Modus nicht fehlen. Zehn spezielle Karten stehen bis zu sechs Leuten für deftige, mittelalterliche Gefechte und stundenlanges Häuslebauen zur Verfügung, sei es im Netzwerk, über Modem oder Internet.

Kriegsvolk



Rückgrat der Verteidigung: Armbrust- und Bogenschützen



Lassen den Reitern keine Chance: Pikeniere und Lanzenräger



Kampfkraft und Kanonenfutter: Miliz, Axt- und Schwerträger



Zu Pferde in die Schlacht: Ritter sind teuer, aber schlagkräftig



SUPER

Stephan Freundorfer

Angefangen von den Cutscenes und den mittelalterlichen Musikstücken bis zu den putzigen Animationen und dem funktionierenden Wirtschaftssystem ist Knights and Merchants ein durchweg rundes und gelungenes Produkt. Allerdings lassen sich die Wurzeln des hübschen Pflänzchens kaum verleugnen, die „Siedler“ lassen – abgesehen vom Kampfsystem – grünen. Und genau dort könnten Echtzeit-Fans auch einige Kritikpunkte finden, denn die Handhabung der Truppen ist doch recht schwerfällig geraten. Einmal im Kampf lassen sich die Soldaten z.B. nicht mehr zurückziehen und die Aushebung neuer Einheiten ist äußerst zeitaufwendig. Da ist man dann wieder fast glücklich über die manchmal etwas seltsame KI der Gegner, die einen trotz Truppen-Totalverlusts und Militärfreier Stadt verschonen. Echtzeit-Generäle sollten also erstmal Probespielen, wer aber Spaß an niedlicher Aufbaustrategie mit taktischem Säbelraseln hat, darf getrost zugreifen und wird mit Stunden anspruchsvollem Spielspaß belohnt.

Name Knights and Merchants
Genre Strategie
Hersteller Joymania/Topware Interactive
Schwierigkeit mittel
Preis 90 Mark
Steuerung Tastatur, Maus
Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch
Multiplayer (Null)/Modem, IPX, TCP/IP (bis 6)

Mindestanforderung	P100, 24 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA
Empfohlen	P166, 8x CD

Grafik **84%**
Sound **83%**

Spielspaß	
Solo Multi	
83%	84%