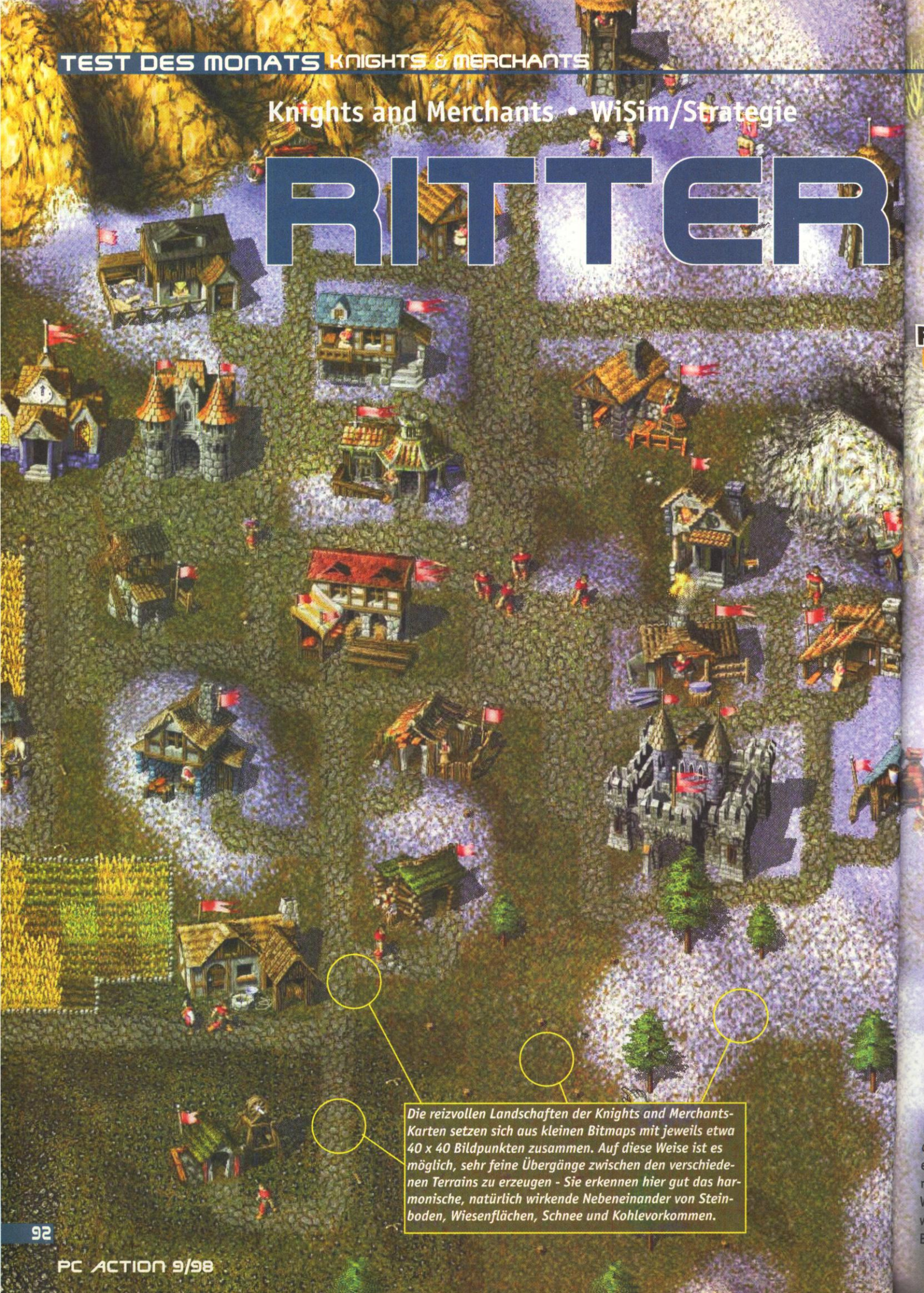


Knights and Merchants • WiSim/Strategie

RITTER



Die reizvollen Landschaften der Knights and Merchants-Karten setzen sich aus kleinen Bitmaps mit jeweils etwa 40 x 40 Bildpunkten zusammen. Auf diese Weise ist es möglich, sehr feine Übergänge zwischen den verschiedenen Terrains zu erzeugen - Sie erkennen hier gut das harmonische, natürlich wirkende Nebeneinander von Steinboden, Wiesenflächen, Schnee und Kohlevorkommen.

SPIELE



Nachdem wir uns in Roborumble, Topwares jüngstem Echtzeitstrategie-Epos, mit wildgewordenen High-Tech-Robotern herumschlagen durften, will uns der Mannheimer Publisher im September mit Knights and Merchants ins finstere Mittelalter entführen. Ziehen Sie sich jetzt schon mal das Kettenhemd über und trainieren Sie Ihre Muskeln für die schweren Streitäxte, blitzblanken Schwerter und spitzen Hellebarden. Denn schon bald werden Sie am eigenen Leib erfahren können, daß Kriegsführung im 13. Jahrhundert eine kräftezehrende, schweißtreibende Angelegenheit war...

Das Szenario könnte tatsächlich aus dem Geschichtsbuch stammen: Das einst so stolze Reich, das unter einem gütigen König glücklich vereint war, zerbricht am Machtstreben kleiner Provinzfürsten, die keinen Herrscher mehr über sich dulden wollen. Es kommt zu einer verhängnisvollen Verschwörung, die Fürsten kündigen dem König die Gefolgschaft auf und marschieren zu guter Letzt auch noch in sein Territorium ein. Nur mit Mühe gelingt es Ihnen als kleinem Hauptmann der königlichen Armee, die Gegner zurückzudrängen und das Schlimmste zu verhindern. Mit vereinten Kräften machen sich die letzten verbliebenen Getreuen des Königs an den Wiederaufbau.

Die Stunde Null

Glücklicherweise ist es den aufmüpfigen Fürsten nicht gelungen, die Landeshauptstadt bis auf die Grundmauern niederzubrennen – die lebenswichtigsten Einrichtungen sind noch vorhanden: ein Lagerhaus, die Schule, eine Holzfällerhütte, eine Bäckerei... Natürlich dauert es eine Weile, bis die örtliche Wirtschaft wieder richtig in Gang kommt: Bauernhöfe, Metzgerei und Säge-

werk müssen gebaut werden, Schweinezucht-Betriebe lagen ebenfalls seit dem handstreichartigen Überfall brach, ein engmaschiges Straßennetz ist vonnöten, und nicht zuletzt gilt es auch, wieder eine mächtige Armee auf die Beine zu stellen, um so bald als möglich zum großen Gegenschlag gegen die Abtrünnigen auszuholen. Es steht viel Arbeit an – ein Glück, daß Sie von ein paar loyalen Gehilfen und Bauarbeitern tatkräftig unterstützt werden! Nur deren Einsatz ist es zu verdanken, daß die Königstreuen schon bald keinen Hunger mehr leiden müssen: Wogende Getreidefelder, prächtige Weinberge und erfolgreiche Viehzüchter prägen wieder das Bild Ihrer Stadt, das örtliche Wirtschaftshaus quillt förmlich über mit Weinfässern, Brot und Wurst, und die Untertanen fühlen sich sawohl im wiedererstandenen Schlaraffenland.

Mobilmachung!

Auch die Rüstungsproduktion gewinnt wieder an Fahrt; Holz und Leder steht in ausreichenden Mengen zur Verfügung, um in Massen Streitäxte, Lanzen, Langbogen und einfache Rüstungen herzustellen. Wenn erst ein paar

der abhanden gekommenen Landstriche dem Reich wieder einverleibt sind, wird man auch auf die dortigen wertvollen Gold-, Eisen- und Kohlevorkommen,

zurückgreifen können. Heimlich, still und leise, zunächst eher verhalten und nun mit besonderem Nachdruck, rekrutieren Sie neue Soldaten für Ihr Heer und bilden sie zu Axtkämpfern, Bogenschützen oder Lanzenträgern aus – ein recht bescheidener Anfang, wenn man bedenkt, daß Sie früher das Kommando auch über Schwertkämpfer, Armbrustschützen und stolze Rittergarden führten. Aber nur Geduld, wenn Sie Ihr Ziel, das Reich wieder zu vereinen, mit der gebotenen Hartnäckigkeit verfolgen, werden auch diese Zeiten wieder für Sie anbrechen. Sie stehen vor der ungeheuren Herausforderung, in

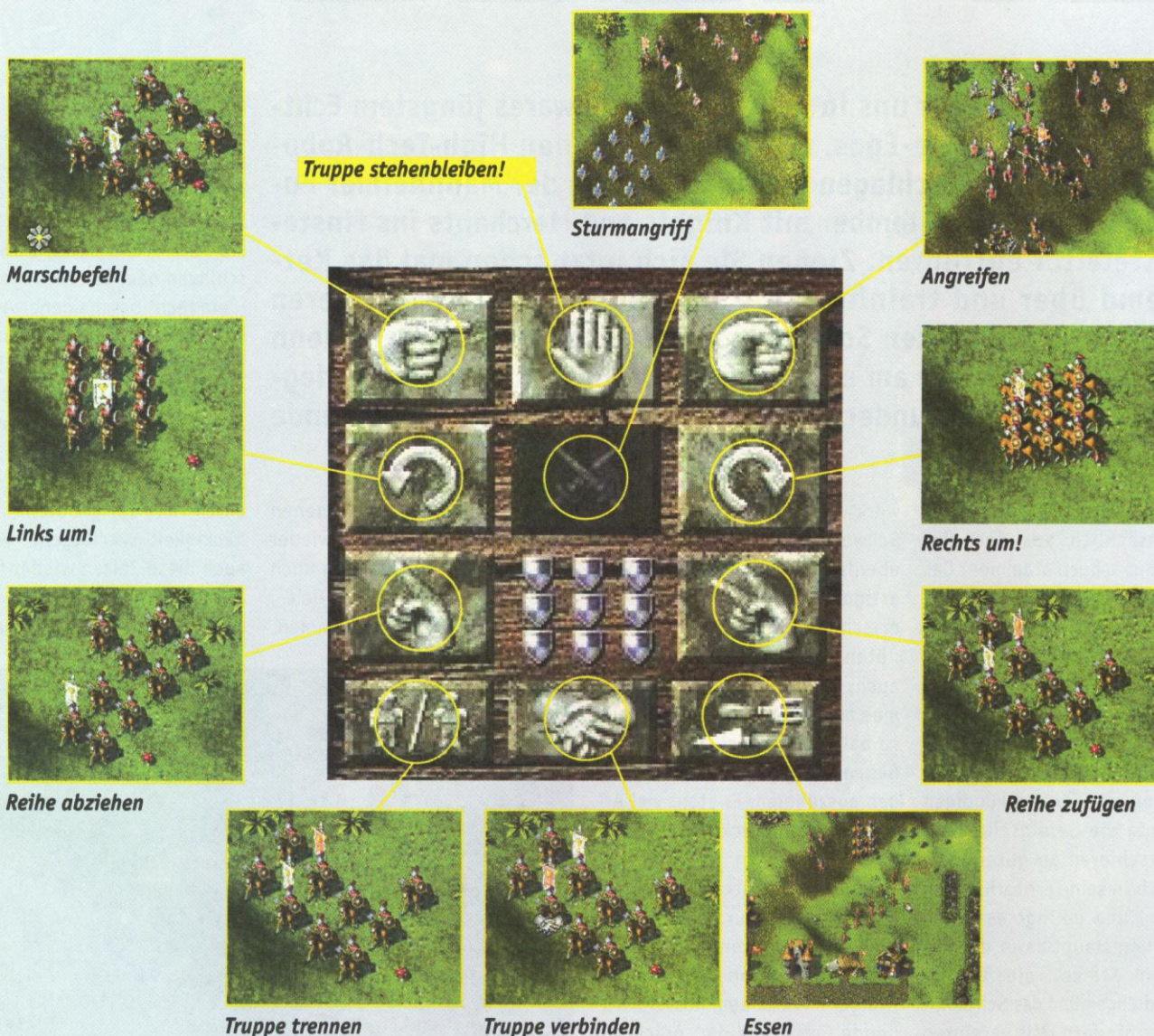


Das gerenderte Intro und die Cutscenes von Knights and Merchants laufen im speichersparenden Interlaced-Modus ab.



REEEECHTS UM!

Eine Besonderheit von *Knights and Merchants* stellt die Steuerung der Truppen in den Echtzeitgefechten dar: Sie haben hier nicht nach C&C- bzw. *WarCraft*-Manier die Möglichkeit, um jeden einzelnen Krieger mit der Maus ein „Gummiband“ aufzuziehen und ihm eine individuelle Marschrichtung vorzugeben. Statt dessen befehlen Sie in *Knights and Merchants* größere Verbände jeweils ein und derselben Einheit, was der mittelalterlichen Kriegführung wesentlich näherkommt. Wichtig ist, sich vor der eigentlichen Schlacht völlig über die richtige Kampfstrategie im klaren zu sein, denn ist das Kampfgetümmel erst einmal losgebrochen, haben Sie nur noch begrenzte Eingriffsmöglichkeiten – allenfalls die Position von Einheiten, die momentan nicht unmittelbar ins Kampfgeschehen involviert sind, läßt sich dann noch nach Belieben verändern. Sämtliche militärtaktischen Anweisungen erteilen Sie der jeweils angewählten Truppe über ein spezielles Interface:



insgesamt 20 Missionen auch noch in den abgelegensten Landstrich vorzudringen, in dem sich die Verräter hinter einem gewaltigen Verteidigungswall verschanzt halten. Mit taktischem Geschick gelingt es Ihnen des öfteren, scheinbar übermächtige gegnerische Heere zunächst aufzureiben und anschließend völlig zu überrennen. Die blühenden Städte Ihrer Feinde werden von Ihren Truppen in unwirtliche Steinwüsten verwandelt, und wer sich dem König nicht mehr anschließen

will, muß mit einem grausamen Tod rechnen...

Eine gesunde Wirtschaft

Bevor sie in *Knights and Merchants* militärische Erfolge verzeichnen können, müssen selbst erfahrene C&C-Veteranen ihr Handwerk noch einmal ganz neu erlernen; die kriegerische Auseinandersetzung im Mittelalter gehorcht nämlich ganz anderen Gesetzen. Sehr bald schon stellen Sie fest, daß sich die Vorbereitungen auf die eigentlichen Schlachten

viel länger hinziehen als in den hochtechnisierten Rüstungsbetrieben einer Bruderschaft von Nod. Es gilt, mit Hilfe eines reibungslos funktionierenden Wirtschaftssystems zunächst einen ausreichenden Vorrat an Nahrung und Rohstoffen anzulegen, bei dem Versorgungsengpässe zügig überbrückt werden können. Versäumt man dies und versucht, einen schnellen Sieg zu erzwingen, ist die Mission bereits am Anfang zum Scheitern verurteilt. Bevor Sie demnach einen Feldzug in Erwä-

gung ziehen, müssen Sie sich um lückenlose Produktionsketten kümmern. Schicken Sie also Holzfäller hinaus in den Wald, um Baumstämme zu schlagen, die dann von einem Schreiner zu Nutzholz verarbeitet werden können. Letzteres brauchen Sie nicht nur bei der Errichtung neuer Gebäude in Ihrem Dorf, sondern auch zur Herstellung von Äxten, Lanzen, Bogen oder Schilden. Gleichzeitig entsenden Sie einen Steinmetz in den Steinbruch, damit er das Material für Haus- und

STÄDTEWACHSTUM

i Über das Warcraft-ähnliche Interface am linken Bildschirmrand fällt es nicht schwer, den Ausbau eines Dorfes auch ohne Handbuchstudium sofort in Angriff zu nehmen. Anfänger erhalten insofern eine Hilfestellung, als zu Beginn noch nicht alle möglichen Bauwerke verfügbar sind – so bekommt man schnell ein Gefühl dafür, wie die Produktionsketten miteinander zusammenhängen. In späteren Missionen gilt es jedoch auch, diverse Handicaps mit einzukalkulieren: Essentielle Gebäude wie z. B. ein Steinbruch stehen dann einfach nicht zur Disposition, und da bleibt einem nichts anderes übrig, als mit den im Lagerhaus vorhandenen Vorräten ökonomisch zu haushalten.

Mit einem Klick auf eines der 25 Icons im unteren Bereich wählen Sie das Gebäude an, das Sie bauen wollen, und platzieren es anschließend mit der Maus an einer geeigneten Stelle im Spielfeld. Straßen, Felder und Weinberge werden quadratisch gebaut und lassen sich über die mittlere Icon-Leiste anwählen. Mit Hilfe des roten Kreuzes haben Sie die Möglichkeit, falsch platzierte oder nutzlos gewordene Gebäude wieder abzureißen. Die obere Iconleiste zeigt Ihnen an, wie viele Ressourcen für die Erstellung des gewählten Gebäudes anfallen.

Das Statistik-Interface gibt Ihnen Auskunft über Art und Zahl der Gebäude, aus denen sich Ihre aktuelle Siedlung zusammensetzt. Darüber hinaus erfahren Sie genau, wie viele Zivilisten gerade in Ihrem Dorf vor sich hinwerkeln. Keinen Aufschluß erhalten Sie über die genaue Stärke Ihrer Truppe – fertig ausgebildete Soldaten der verschiedenen Waffengattungen werden in der Statistik nämlich nicht aufgelistet, sondern lediglich die Rekruten, die sich zur Zeit in der Kaserne aufhalten.



Da Sie die Aktionen Ihrer Zivilisten nicht direkt beeinflussen können, sondern nur über die Verteilung der Waren, kommt diesem Interface besondere Bedeutung zu. Hier können Sie für die grundlegenden Ressourcen festlegen, wie sie auf die verschiedenen Betriebe Ihrer Siedlung verteilt werden sollen. Haben Sie beispielsweise einmal einen Nahrungsentpaß, stoppen Sie einfach kurzfristig die Pferdezucht und weisen alle Getreidelieferungen den Mühlen und Schweinezüchtern zu.

Über das Optionen-Menü treffen Sie ein paar grundlegende Einstellungen für Ihr Spiel. Neben dem Laden und Speichern von Spielständen können Sie hier Ihren bevorzugten Audio-Track auf der Knights and Merchants-CD auswählen, sowie die Geschwindigkeit Ihrer Maus, die Bildschirmhelligkeit und die Lautstärke festlegen. Eine Möglichkeit zur Veränderung der Spielgeschwindigkeit wäre sicherlich wünschenswert gewesen, wird aber leider nicht angeboten.

Straßenbau heranschafft. Gerade den Straßen kommt in Knights and Merchants nämlich eine ganz besondere Bedeutung zu: Sie sind notwendig, um die einzelnen Produktionsstätten miteinander zu verbinden, und ermöglichen es den eifrigen Gehilfen, die Waren

dorthin zu transportieren, wo sie als nächstes gebraucht werden. Die einfache Schlußfolgerung daraus lautet: Je besser das Straßennetz ausgebaut ist und je kürzer die zurückzulegenden Strecken sind, desto reibungsloser funktioniert Ihre Produktion!

Satt und zufrieden

Sie werden es vielleicht nicht glauben, aber auch ein Bauernhof trägt seinen Teil zu Ihren Rüstungsbestrebungen bei. Der gemütliche Landwirt, der immer wieder mit Saattuch oder Sense über seine Felder spaziert, versorgt mit seinem Getreide gleich mehrere wichtige Betriebe: zum einen die Mühle, die das gewonnene Mehl anschließend an den Bäcker zur Brotherstellung weiterleitet, und zum anderen die Schweinezucht, in der es als Futter fürs grunzende Borstenvieh dient. Aus dem Fleisch der Schweine wiederum produziert der Metzger schmackhafte Würste, während der Gerber aus den Häuten Leder zur Herstellung von Rüstungen

macht. Doch damit nicht genug: Das Getreide des Bauernhofs wird auch noch in den Ställen zur Aufzucht der Pferde verwendet, mit denen später einmal Späher und Ritter in die Schlacht ziehen. Bevor Sie sich aber allzusehr auf die Pferdezucht verlegen, sollten Sie Ihr Hauptaugenmerk zunächst auf die Nahrungsmittel-Produktion lenken, denn wie im richtigen Leben meldet sich auch bei Ihrem digitalen Völkchen immer wieder mal der kleine oder große Hunger. Knurrt beispielsweise einem Bauarbeiter der Magen, läßt er sofort den Hammer fallen und begibt sich schnurstracks ins Wirtshaus, um Brot, Wurst oder Wein zu sich zu nehmen. Produzieren Ihre Betriebe jedoch zuwenig Nahrung,



Hurra, Feuer! Wenn erst mal die gegnerische Kaserne in Flammen aufgeht, ist die Schlacht schon fast gewonnen.



Brücken erweisen sich in Knights and Merchants immer als strategisch wichtige Punkte, die auch der Feind zu nutzen weiß.

SO SPIELT SICH KNIGHTS & MERCHANTS

i



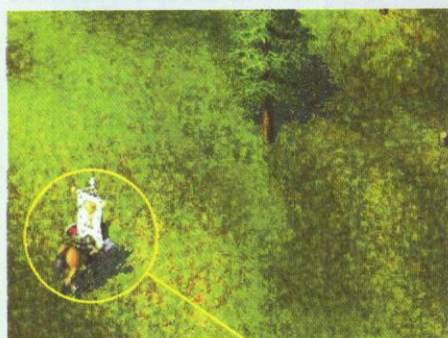
Ein kurzes Briefing mit Sprachausgabe versorgt Sie mit den notwendigsten Informationen über die Aktivitäten der Gegner. Die Karte liefert bereits erste Anhaltspunkte, wie man das Terrain strategisch nutzen kann.



Zu Beginn einer Mission haben Sie meist bereits ein paar Gebäude und Ressourcen zur Verfügung, gelegentlich müssen Sie sich auch schon bald einer ersten gegnerischen Angriffswelle erwehren.



Schritt für Schritt bauen Sie Ihr Dorf zu einem funktionierenden Wirtschaftssystem aus. **Hilfreiche Botschaften** am unteren Bildschirmrand sorgen dafür, daß der Überblick nicht verlorengeht.



Mit einem berittenen **Späher** erkunden Sie vorsichtig das Terrain, um neue Rohstoffquellen aufzuspüren und herauszufinden, wo die gegnerischen Truppen genau sitzen.



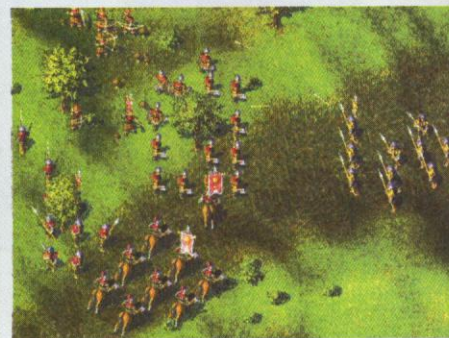
Behalten Sie die gegnerischen Truppenbewegungen stets auf der **Karte** im Auge und rüsten Sie sich rechtzeitig, um Ihr Dorf zu schützen.



Wichtig in Knights and Merchants ist der Abbau von **Kohle, Eisenerz und Gold** zur Schaffung neuer Einheiten und zur reibungslosen Versorgung der Rüstungsbetriebe.



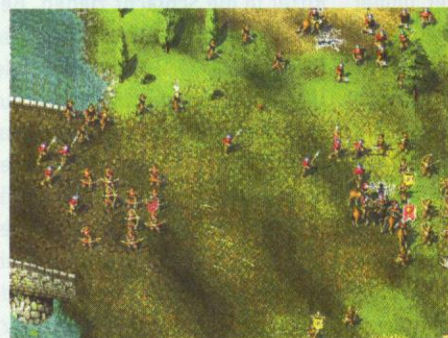
Jeder Betrieb in Ihrem Dorf verlangt nach einem Bewohner, der den erforderlichen Beruf erlernt hat. Die entsprechende Ausbildung erhalten Ihre Untertanen in der **Schule**.



Immer wieder kommt es am Rande Ihres Dorfs zu mehr oder weniger bedrohlichen Scharmützeln: Gegnerische Truppen versuchen, in Ihrem Stützpunkt einzumarschieren.



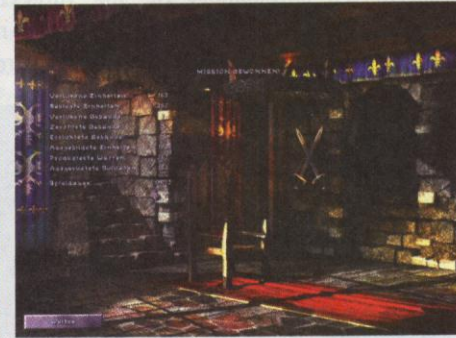
Mit Glück gelingt es Ihnen, kleinere Einheiten aus dem gegnerischen Truppenverband herauszulösen und z. B. mit einem Späher in einen tückischen Hinterhalt zu locken.



Fühlen Sie sich schließlich stark genug, um eine massive Offensive zu wagen, kommt es zum großen Showdown. Strategische Vorausplanung ist hier der Schlüssel zum Erfolg.



Ist der Gegner ausreichend geschwächt, ziehen Ihre Truppen mordend und brandschatzend in dessen Dorf ein und lassen keinen Stein auf dem anderen. Der Sieg steht kurz bevor!



Geschafft! Der Gegner ist vernichtet! Eine knappe Statistik gibt Aufschluß darüber, wie viele Einheiten Sie gebaut, ausgebildet und verloren haben. Auf in die nächste Schlacht!

können die Gehilfen die Belieferung des Wirtshauses nicht mehr aufrechterhalten. Mehr und mehr Menschen laufen dann mit leeren Bäuchen verzweifelt in ihrer Stadt herum, und wenn es ihnen nicht gelingt, in absehbarer Zeit etwas Eßbares zwischen die Rippen zu bekommen, gehen sie an ihrem Hunger jämmerlich zugrunde. Jetzt können Sie sich vorstellen, daß sich ein Versorgungsengpaß bei der Nahrung verheerend auswirken kann, besonders wenn Sie bereits eine Streitmacht aus Dutzenden von Kriegen aufgebaut haben.

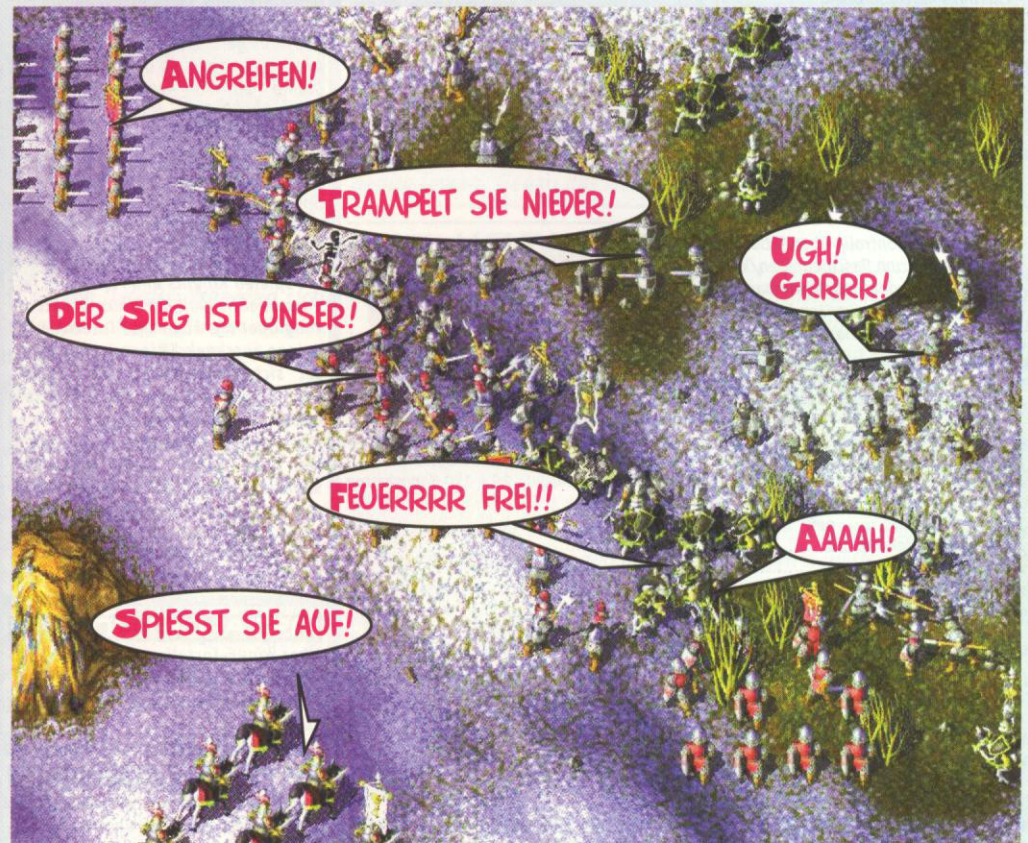
Disziplin und ihre Folgen

Die Verpflegung der Truppen bringt weitere Probleme mit sich, die man auf keinen Fall aus den Augen verlieren darf: Ihre braven Soldaten sind höchst loyal und werden sich hüten, einem Ihrer Befehle nicht Folge zu leisten. Haben Sie Ihre Krieger beispielsweise an einem bestimmten Ort postiert, werden sie sich von dort partout nicht mehr wegbewegen, außer Sie erteilen die ausdrückliche Anweisung dazu. Ihre Soldaten sind somit die einzigen, die nicht von sich aus zum Dinieren ins Wirtshaus marschieren. Erst wenn Sie ihnen energisch den Befehl zum „Essen fassen“ entgegenbrüllen, lassen sie sich flugs von den Gehilfen mit Nahrung versorgen – mit schwerwiegenden Konsequenzen: Da die Verpflegung der Truppen im



TÖNENDES SCHLACHTENGEMÄLDE

Auf *Knights and Merchants*-Schlachtfeldern geht es tüchtig zur Sache: Ohne Rücksicht auf das eigene Leben führen die wackeren Krieger Ihre Befehle aus und geben ihr Bestes, um dem Widersacher den Garaus zu machen. Die letzte Würze erhalten die optisch ungemein unterhaltsamen Massengefechte durch die klangliche Untermalung: Waffengeklirr, wiehrende Pferde und vor allem das witzig umgesetzte Kampfgeschrei der Soldaten vermitteln Ihnen einen Eindruck davon, wie hart sich Ihre Mannen ins Zeug legen!



Programm die allerhöchste Priorität genießt, kommt die Versorgung von Produktions-Betrieben mit Rohstoffen eventuell kurzfristig zum Erliegen. Gelingt es Ih-

nen nicht, diese „Hunger“-Phase adäquat mit Vorräten zu überbrücken, gerät nullkommanichts Ihr gesamtes Wirtschaftsgefüge ins Wanken.

Spießt sie auf!

Haben Sie alle ökonomischen Probleme mit Bravour gemeistert, steht einer großangelegten militärischen Offensive nichts mehr



Im Multiplayer-Modus können bis zu 6 Spieler riesige Armeen in die Schlacht schicken, ohne daß der Spielfluß ernsthaft ins Stocken gerät. Die integrierte Chat-Funktion ermöglicht die Verständigung der Spieler untereinander.



Zusammengehörige Betriebe sollten immer in unmittelbarer Nähe zueinander platziert werden, um die Transportwege zu optimieren. Hier gruppieren sich (von links nach rechts) eine Waffenschmiede, eine Waffenwerkstatt und eine Rüstungsschmiede um eine Kaserne.

PC ACTION PRÜFSTAND KNIGHTS & MERCHANTS

PRO & CONTRA

- + Durchgehender Handlungsrahmen
- + Integriertes Tutorial
- + Kontextsensitive Online-Hilfe
- + Motivierender Wechsel zwischen Aufbau und Taktik
- + Detailreicher, niedlicher Grafikstil
- + Liebevoll umgesetzte Animationen
- + Flüssiges Kartenscrolling
- + Gut ausbalanciertes, überschaubares Wirtschaftssystem
- + Realitätsnahes, einheitenorientiertes Konzept bei den Streitkräften
- + Opulente Schlachtenszenarien
- + Gut durchdachte Single- und Multiplayerkarten
- + Flüssiges Multiplayer-Spiel auch über Internet
- + Hohe Komplexität „erschlägt“ Spielspaß nicht
- + Intuitives Maus-Interface
- + Witzige Sprachsamples
- + 17 CD-Audio-Musik-Tracks

- Nur indirekte Kontrolle über Aktionen der Dorfbewohner
- Keine Option zum Beschleunigen/Verlangsamen des Spielablaufs
- Karten weder zoom- noch drehbar
- Render-Zwischensequenzen im Interlaced-Modus
- Langwierige Anlaufphasen bei der Güter-Produktion

KNIGHTS AND MERCHANTS IM WETTBEWERB

	Knights & Merchants	Anno 1602	Die Siedler 2 Gold
Int. Tutorial	ja	ja	nein
Mehrspieler-Modus	max. 6 Spieler	max. 4 Spieler	max. 2 Spieler
Missionen	20 + 10 Multiplayer-	16 + Endlos-Modus	20 + 130 Bonuskarten
Editor	nein	nein	ja
Spielgeschwindigkeiten	1	3	2
Zwischensequenzen	ja	ja	Intro
Fog of War	ja	nein	ja
Handel	nein	ja	nein
Kämpfe	Echtzeit	Echtzeit	automatisch
	(einheitenorientiert)	(C&C-Steuerung)	nach Voreinstellung
Seeschlachten	nein	ja	nein
Diplomatie	nein	ja	nein
Zivile Einheiten	12	ca. 30	19
Militäreinheiten	9	6	5
Gebäudetypen	25	58	32

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits auf der Mindestkonfiguration ist Knights and Merchants gut lauffähig, lediglich mit etwas längeren Ladezeiten müssen Sie eventuell rechnen. Mit einem P200 und 32 MB RAM dürften sämtliche Performance-Probleme ausgeräumt sein.

P 133/32 MB RAM	80
P 166/32 MB RAM	90
P 200/32 MB RAM	100

(Beste Spielbarkeit = 100%)

GRAFIK



Knights and Merchants kann wahlweise in den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 gespielt werden, wobei letzterer aufgrund der besseren Übersicht natürlich der Vorzug zu geben ist. Die einzig angebotene Farbtiefe von 256 Farben erweist sich als vollkommen ausreichend für den verwendeten Grafikstil.



Das gerenderte Intro und die Zwischensequenzen laufen im Letterbox-Format im Interlaced-Modus ab.



Die Karten der Landschaften setzen sich aus Hunderten von kleinen rechteckigen Bitmaps zusammen und simulieren so die unterschiedliche Bodenbeschaffenheit. Eine Gouraud-Shading-Routine ermöglicht den Eindruck von Höhenunterschieden, während die animierte Darstellung von Wasserflächen per Palettenrotation erzeugt wird.

SOUND & MUSIK

Während die Sprachausgabe in den Mission-Briefings etwas „dumpf“ rüberkommt, gibt es bei Sprache und Sound im Spiel nichts auszusetzen: Der räumliche Klang gibt dem Spieler stets Aufschluß darüber, in welcher Richtung und Entfernung sich eine bestimmte Aktion abspielt. Jede Einheit wurde zudem mit ihren ganz spezifischen Soundeffekten ausgestattet, so daß man sich fast „blind“ auf der Karte zurechtfinden kann. Die CD-Audio-Musik-Tracks wirken nicht sonderlich spektakulär, unterstreichen jedoch gekonnt und unaufdringlich die Mittelalter-Atmosphäre des Spiels.

STEUERUNG

Sie spielen Knights and Merchants fast ausschließlich mit der Maus. Die Steuerung über das kompakte Interface mit seinen aussagekräftigen Icons gestaltet sich komfortabel und intuitiv. Größere Entfernungen auf dem Terrain lassen sich blitzschnell durch einen Klick auf die Mini-Map zurücklegen. Wer lieber mit der Tastatur arbeitet, kann z. B. seinen militärischen Einheiten auch über Hotkeys Befehle erteilen und das Kartenscrolling über die sensibler reagierenden Cursortasten abwickeln.

INSTALLATION

Über Win95-Installer, benötigter Festplattenplatz: 84 MB
Videosequenzen werden direkt von der CD geladen

SPIELTIEFE

Wer sich auf Knights and Merchants einläßt und das Programm in all seinen Facetten genau kennenlernen will, wird gut und gerne ein paar Wochen beschäftigt sein. Die 20 Einzelspieler-Missionen und die 10 Multiplayerkarten bieten nicht nur beim einmaligen Durchspielen eine ansprechende Herausforderung, sondern motivieren zum Ausprobieren unterschiedlicher Taktiken und zu immer neuen Versuchen, das Wirtschaftssystem zu optimieren.

im Wege. Die Größe Ihrer Armee wird dabei allenfalls begrenzt durch Ihre wirtschaftliche Leistungsfähigkeit und die verbleibenden Goldreserven, die noch in Ihrem Lagerhaus schlummern – für jede produzierte Einheit wird nämlich eine Goldkiste fällig. Bei der Zusammenstellung Ihrer Truppe sollten Sie die ganze Palette aller verfügbaren Einheitentypen berücksichtigen, um dem Feind Paroli bieten zu können: Die einzelnen Gruppen weisen nämlich sehr unterschiedliche Fähigkeiten und Stärken auf, die sich im Zusammenspiel perfekt ergänzen. Eignen sich zur Bekämpfung schwach gepanzerter Fernwaffen-Einheiten wie der Bogenschützen besonders

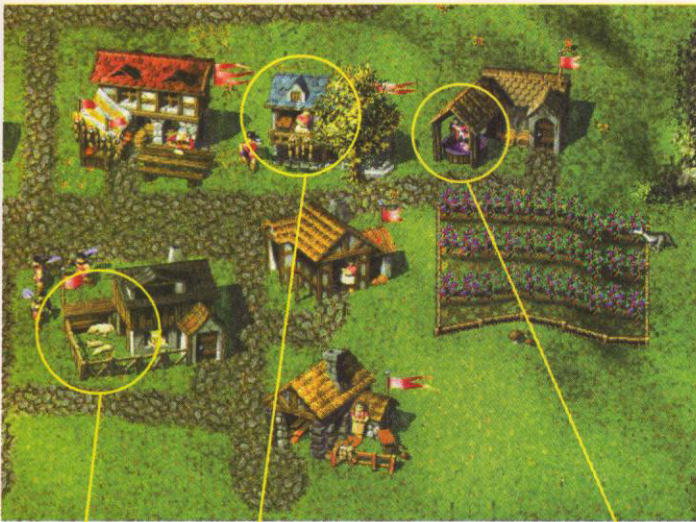


VERGLEICH

Wie bei den Siedlern oder im aktuellen Sunflowers-Hit Anno

1602 verbringt man in Knights and Merchants einen Großteil der Spielzeit damit, eine tadellos funktionierende Wirtschaftsstruktur aufzubauen, wobei Logistik und Wegesystem entscheidende Faktoren darstellen. In der Komplexität bleibt das ökonomische System von Knights and Merchants hinter den beiden Konkurrenten zurück, doch das letztendliche Ziel dieses Programms ist auch ein gänzlich anderes: Während sowohl in Anno als auch bei den Siedlern der WiSim- und Aufbau-Aspekt deutlich im Vordergrund steht, bildet dieser in Knights and Merchants lediglich die Grundlage für militärische Auseinandersetzungen im großen Stil, und mit dem einheitenorientierten Gameplay bei den Echtzeitschlachten hat Knights and Merchants denn auch einen echten Joker in der Hand. Nachteilig fällt vor allem gegenüber dem ebenfalls artverwandten Age of Empires ins Gewicht, daß sich das Topware-Spiel nicht so flexibel an die Erfordernisse des Users anpassen läßt und dem Spieler beim Umgang mit den Einheiten weniger Freiräume zubilligt.

Age of Empires	89%
Anno 1602	88%
Die Siedler 2	85%
Knights & Merchants	84%



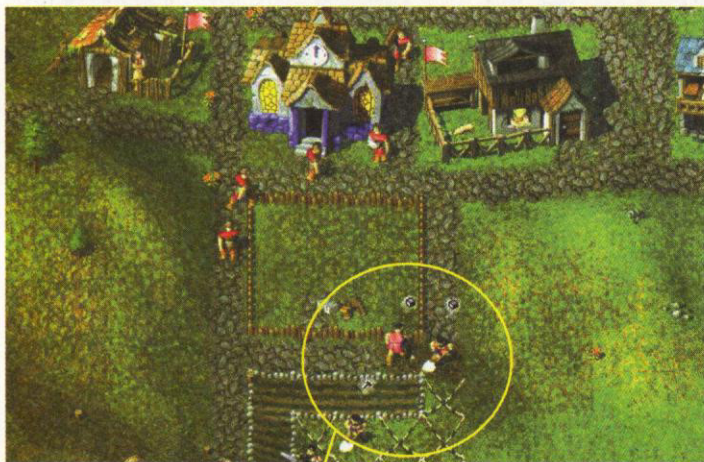
Knights and Merchants geizt nicht mit netten Details: Während sich beim **Schweinezüchter** die Säue im Schlamm suhlen und der **Winzer** die Trauben mit seinen bloßen Füßen zerstampft, hängt der Metzger seine **fertigen Würste** zum Abholen bereit.

gut flinke Reiter, kommt man letzteren wiederum gut mit Lanzenkämpfern und Pikeniern bei. Entgegen der Gewohnheit C&C-geschulter Echtzeitstrategen wählen Sie Ihre Krieger nicht per „Gummiband“ an oder steuern per Mausklick eine bunte Mischung aus mehreren Waffengattungen. Statt dessen arbeitet **Knights and Merchants** einheitenorientiert, d. h. Sie erteilen Ihre Befehle stets einer Truppe aus mehreren Vertretern ein und derselben Waffengattung (siehe Kasten „Reeichts um!“). Besonders wichtig bei der Vorbereitung einer Offensive ist die Wahl des Zeitpunkts: Einerseits sollten Sie schon eine starke Streitmacht aufgebaut haben, wenn Sie dem Feind gegenüber treten, andererseits müssen Sie dem Gegner schon sehr bald Schaden

zufügen, um ihn dauerhaft zu schwächen. Neben kleineren Attacken auf wehrlosere Einheiten sollten Sie daher versuchen, Ihrem Feind Rohstoffe wegzuschnappen, damit ihm möglichst bald beim Ausbilden neuer Rekruten oder in der Waffenproduktion die Puste ausgeht. Glauben Sie aber nicht, daß Ihr Widersacher tatenlos zusieht, wie Sie sich das schönste Dorf mit der mächtigsten Armee aufbauen! Seien Sie stets auf Attacken gefaßt und bemühen Sie sich um eine effektive Verteidigung Ihrer Siedlung.

Motiviert bis zum Ende

Die Episoden von **Knights and Merchants** laufen keineswegs immer nach dem gleichen Schema ab; Aufbau- und reine Taktik-Missionen wechseln sich ab, an man-



Mehrere Bauarbeiter errichten gerade einen Bauernhof – anhand der „Denkblasen“ über ihren Köpfen können Sie ablesen, welchen Tätigkeiten sie gerade nachgehen oder welche Materialien ihnen fehlen.



KOMMENTAR

» Jawohl, das Wirtschaftssystem ist in der Tat ausreichend komplex und dennoch stets nachvollziehbar, da muß ich dem Kollegen Aichinger Recht geben. Auch an der Grafik gibt es kaum etwas auszusetzen, wenn auch die **Knights & Merchants** nicht ganz so knuddelig daherkommen wie etwa ihre siedelnden Verwandten. Aber genial ist, daß bei den Topware-Rittern nach der langen Aufbauphase noch lange nicht das Ende der Turnierlanze erreicht ist. Im Gegenteil: Mit dem Kampfgetümmel fängt der Spaß erst an. Hier überflügelt **Knights & Merchants** seinen ruhmreichen Urahn deutlich, aber nicht konsequent genug. Denn gerade für den Kampfmodus hätte ich mir eine direktere Steuerung gewünscht. Trotz des kleinen Mankos sollten Sie sich diesen Titel aber nicht entgehen lassen. Genau das richtige für verregnete Sommertage. «



KOMMENTAR

» Viel Schlaf erwischte ich nicht während der **Knights and Merchants**-Testphase! Hatte ich erst einmal mit viel Hingabe ein mittelalterliches Dorf aufgebaut und sah meine niedlichen Männchen geschäftig durch den Ort wuseln, weckte das unweigerlich meinen Beschützertrieb. Ich konnte einfach nicht ruhen, bevor nicht der letzte Gegner mit Haut und Haaren von der Karte geputzt war – und sowas kann sich in **Knights and Merchants** sehr lange hinziehen! Dem Auge wird in Topwares mächtigem Siedler-Konkurrenten ein faszinierendes Mittelalter-Sittengemälde geboten, das auf jedem Bildschirm mit neuen Überraschungen aufwartet. Das Wirtschaftssystem des Spiels konzentriert sich erfreulicherweise auf das Wesentliche und erschlägt einen nicht mit übertriebener Komplexität. So hat man Zeit, sich ausgiebig um seine Streitkräfte zu kümmern und erfolgversprechende Taktiken zur Vernichtung des Gegners auszutüfteln – Ihrer Experimentierfreude sind hier praktisch keine Grenzen gesetzt! Falls Sie bereits die Siedler in Ihr Herz geschlossen haben und Anno 1602 hoffnungslos verfallen sind, wird Sie **Knights and Merchants** sicherlich ebenfalls in seinen Bann ziehen. Kleine Schönheitsfehler wie das manchmal für meinen Geschmack etwas zu unflexible Interface lassen sich dabei getrost verschmerzen. «

chen Aufgaben haben Sie stundenlang zu knabbern, während sich andere in wenigen Minuten erledigen lassen. Für zusätzliche Motivation sorgen immer wieder kleine Überraschungen, wie das plötzliche Auftreten der Barbaren, einer schlagkräftigen Truppe, die einem hilfreich zur Seite steht. Auch die Grafik mit ihren

zahllosen liebevollen Animationen hält den Spieler bis zum Ende bei der Stange – selbst nach Tagen entdeckt man hier immer wieder neue nette Einzelheiten, und manchmal hat man fast das Gefühl, auf dem Monitor ein lebendes Brueghel-Gemälde vor sich zu haben.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P133, 24 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P200, 32MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound:	DirectSound
Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Modem, seriell, 6 Sp. LAN, Internet
Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus
Sprache:	deutsch
CD/HD:	ca. 600MB/84MB
Preis:	ca. DM 89,-
Hersteller:	Joymania/Topware Int.
Veröffentlichung:	August 1998
Grafik:	84%
Sound:	78%
Genre:	WiSim/Strategie

84%
Einzelspiel

84%
Multiplayer



» Ein Spiel, das den grauen Alltag vergessen läßt « 99