

KEIN MEDIEVAL 3? KEIN PROBLEM!

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Black Sea Games** Termin: **2020**

Dieses Strategiespiel von THQ Nordic hat eine Feature-Liste, die sich für Mittelalter-Fans liest wie ein Traum.

Von Peter Bathge

Ja, am liebsten würden wir Producer Brad Logston von THQ Nordic auf die Schultern klopfen. Denn Knights of Honor 2 macht alles, was sich Creative Assembly mit Total War schon seit Jahren nicht mehr traut: Mittelalter-Szenario, Kreuzzüge, Burgbelagerungen. Ist dieses Spiel das Medieval 3, das wir uns alle wünschen? Ja! Und gleichzeitig nein. Aber zu 93,67 Prozent ja.

Ein Geheimtipp wird fortgesetzt

Logston nimmt uns mit auf eine Reise 15 Jahre in die Vergangenheit. Na gut, eigentlich spielt Knights of Honor 2: Sovereign noch viel früher, nämlich im Hoch- bis Spätmittelalter. Aber bei dem angedeuteten Zeitsprung geht's auch nicht ums Setting, sondern um die Tatsache, dass Black Sea Games schon einmal den fast perfekten Total-War-Konkurrenten veröffentlicht hat. Nur kann sich daran kaum noch jemand erin-

nern. Schade, denn Knights of Honor war 2004 ein absoluter Geheimtipp!

Und Sovereign? Das bringt das famos-zugängliche Grand-Strategy-Spielprinzip des Vorgängers ins 3D-Zeitalter, ohne dass man wie bei Spielen von Paradox Interactive von Komplexität und Interface bereits zu Beginn erschlagen wird. Knights of Honor 2 fühlt sich ganz stark wie der Vorgänger an und hat dennoch ein paar gelungene Neuerungen im Mid- und Endgame zu bieten, welche die wiederbelebte Serie von einem Liebhaberspiel in ein Echtzeitstrategie-Schwergewicht verwandeln könnten!

Der König braucht Berater

In Knights of Honor 2 übernehmt ihr die Rolle eines mittelalterlichen Herrschers. Als König habt ihr absolute Befehlsgewalt, müsst euch aber auch auf eure Untergebenen bei Hofe verlassen, insbesondere den Kronrat. Dieses zehnköpfige Gremium besetzt ihr im Spiel mit mehr oder weniger begabten Figuren, die einer von fünf Klassen angehören: Marschall, Händler, Diplomat, Kleriker oder Spion. Marschälle oder Generäle führen eure Armeen an, abseits der städtischen

Garnisonen müssen Truppen stets einem Charakter zugeordnet sein. Das war schon im ersten Knights of Honor so, doch Sovereign bietet einen neuen Kniff: Diesmal können alle Klassen Armeen anführen (wenn auch nicht so große wie ein Marschall), solange sie den richtigen Skill besitzen. Die Berater sammeln mit der Zeit Erfahrung und steigen auf, dann dürft ihr aus drei (zufällig bestimmten) Fähigkeiten eine neue Begaubung auswählen. Erinnert das noch jemandem an Heroes of Might & Magic?

Wer bestimmte Talente gezielt fördern will, braucht seltene, aufwändig herzustellende Bücher. Für deren Produktion muss sich einer euer Kleriker eine Zeitlang weschließen und kann währenddessen zum Beispiel nicht die Bevölkerung von Provinzen zum eigenen Glauben bekehren. Spione infiltrieren auf euer Geheiß gegnerische Königshöfe, verführen deren Mitglieder zur Revolte und können letztendlich sogar Attentate ausüben – aber dabei natürlich auch scheitern und im Kerker oder auf dem Schaffot landen. Im ersten Fall könnt ihr euren Agenten vielleicht mit der Zahlung eines Lösegelds zurückholen, im zweiten ist der Cha-



Knights of Honor 2: Sovereign könnte zum Release 2020 der perfekte Ersatz für das immer noch fehlende Total War: Medieval 3 werden.



Zusätzlich zur 3D-Weltkarte gibt es eine 2D-Übersicht im Pergament-Look. Dort lassen sich farbige Filter für Handel, diplomatische Beziehungen, Religion und mehr einblenden.



Bei den Echtzeitschlachten von Knights of Honor 2: Sovereign ist noch am wenigsten entschieden, hier stecken die Entwickler mittendrin in der Konzeptionsphase.



Weil jeder Anführer maximal acht bis zwölf Einheiten befehligt, sind riesige Massenschlachten wie in Total War mit weit über 1.000 Soldaten kein Thema.

rakter und seine ganze Erfahrung für immer futsch. Permadeath!

Händler erhöhen die Einkünfte aus Handelsverträgen mit anderen Nationen, die – einmal angelegt – automatisch über (See-) Straßen von Stadt zu Stadt und Hafen zu Hafen tingeln. Diplomaten erlauben dem Spieler derweil, Bündnisse einzugehen, Prinzessinnen zu verheiraten oder KI-Fraktionen zur Kriegserklärung gegen eine dritte Gruppierung zu überreden.

Momentan denken die Entwickler noch darüber nach, ob man in Knights of Honor 2 so auch Provinzen tauschen können sollte. 200 dieser Gebiete gibt es im Spiel, die schön gestaltete und detailreich animierte Weltkarte von Sovereign (springende Delfine, zuckelnde Marktcarren, kreisende Möwen, alles auf Basis der Unity-Engine) reicht von Nordafrika bis nach Schweden und Norwegen, von Portugal bis zu den Ausläufern Russlands und in den Nahen Osten. Jerusalem, Dänemark, Madrid, Moskau.

Eure Berater aus dem Kronrat könnt ihr als Gouverneure in Provinzen einsetzen, da bringen sie euch zusätzliche Boni, etwa mehr Einnahmen, schnellere Rekrutierung von Truppen oder eine geringere Chance, dass die unzufriedene Bevölkerung rebelliert und einen eigenen Splitterstaat ausruft. Solche Revolten verhindert ihr, indem ihr die Moral in der Stadt im grünen Bereich haltet – unter anderem mit den richtigen Gebäuden. Das Baumenü ist umfangreich und bietet in jeder Stadt andere Optionen feil. Denn in einer Provinz ist die zentrale Siedlung umgeben von mehreren kleinen Gehöften, Burgen oder Minen. Deren Verteilung wird beim Spielstart bis zu einem gewissen Grad zufällig ausgewürfelt.

Je nachdem, welche Dörfer in einer Provinz existieren, stehen in der zentralen Stadt andere Gebäude zur Wahl, das Ganze ist wie ein Puzzle. Ihr habt eine Rinderfarm? Dann könnt ihr einen Metzger ansiedeln, der die Nahrungsproduktion erhöht. In einer Provinz stehen drei Burgen? In dem Fall erhaltet ihr für jedes Gebäude, das dieser Baukette zugeordnet ist, den dreifachen Bonus.

Die Zeit läuft, die Pause lockt

Knights of Honor 2: Sovereign ist Echtzeitstrategie pur. Die Zeit läuft beständig weiter, ganz wie bei den Grand-Strategy-Games von Paradox Interactive könnt ihr den Zeitablauf in mehreren Stufen beschleunigen, verlangsamen oder ganz pausieren. Bauvorhaben und das Rekrutieren von Einheiten benötigen stets eine gewisse Zeit, ernannte Gouverneure müssen erstmal zum Ort ihrer neuen Statthaltertätigkeit reisen.

Auch das Wirtschaftssystem ist auf diese ständig tickende Uhr ausgerichtet: Eure mit der Zeit wachsenden Städte erzeugen mehrere Rohstoffe. Das können Spezialressourcen wie Rinder sein – aber vor allem Allerweltsmaterialien wie Nahrung, Rekruten und ein abstrakter Produktionswert. Letzterer beeinflusst die Baugeschwindigkeit in der

Provinz, die beiden anderen sind für das Ausheben von Soldaten von Bedeutung. Wer das Glück hat, ein Söldnerlager in seiner Provinz zu haben, kann natürlich auch einfach Steuergelder für den Direktkauf neuer Einheiten aufwenden.

Die Anzahl der verfügbaren Rekruten wird mit kleinen Soldatensymbolen angezeigt. Erschöpfte Vorräte füllen sich nach einer Weile wieder auf, je nachdem wie groß die Einwohnerzahl der Stadt ist und wie fortschrittlich die errichteten Kasernen sind. Wer zu Spielbeginn schnell eine Armee aufstellen will (etwa im neuen Multiplayer-Modus von Knights of Honor 2 für mindestens vier Spieler), kann seine Städte auf fixe Rekrutierung ausrichten und anschließend nicht mehr benötigte Gebäude wieder abreißen, denn die Slots für Bauwerke sind begrenzt. Möglicherweise ist es lohnender, in einer Küstenstadt einen Hafen zu errichten, mit dem ihr Luxuswaren aus fremden Nationen importiert. Ein Hafen erweist sich zudem beim Verschiffen von Truppen als praktisch.

Mittelalterschlachten als Deko

Knights of Honor 2: Sovereign hat keine Seeschlachten mit Schiffen, die ihr selbst steuern könnt. Flotten entstehen, wenn ihr eine Armee übers Meer schickt, Kämpfe auf hoher See werden automatisch vom Computer berechnet. Bis die Schiffe in See stechen, dauert es eine Weile: An der Küste müssen die Soldaten erst einmal Transporter zusammenzimmern, im feindlichen Gebiet benötigen sie dafür noch deutlich länger als ohnehin schon. Aber wer einen Hafen hat, der kann sein Heer ohne Verzögerung auslaufen lassen und ferne Küsten oder isolierte Mittelmeerinseln angreifen. Klar, im Mittelalter des neuen Echtzeitstrategiespiels sind bluti-

ge Auseinandersetzungen mit Schwert und Schild, Armbrust und Langbogen, Kavalleriepferd und Katapult an der Tagesordnung. Diese Landgefechte lassen sich ebenfalls automatisch austragen. Oder aber ihr fechtet sie selbst in Echtzeit aus, auf vorgefertigten Schlachtkarten. Und da kommen wir zu den fehlenden 6,33 Prozent, die Knights of Honor 2: Sovereign im Vergleich von einem wahren Total War: Medieval 3 unterscheiden. Denn, so ehrlich ist Producer Brad Logston selbst, die Kämpfe sind »nur ein Geschmacksverstärker«. Der Fokus liege klar auf der Weltkarte. Eben genau wie im 15 Jahre alten Vorgänger. Logston: »Die Kämpfe sind der Teil des Spiels, an dem wir bisher am wenigsten gearbeitet haben.« So befinden sich die Schlachten auf der gamescom dann auch noch nicht in einem vorzeigbaren Zustand. Logston kann uns lediglich eine der Belagerungs-Maps zeigen, auf der es später mal zur Sache gehen soll, spielbar ist das aber noch nicht. Derzeit befasse sich das Team noch mit elementaren Fragen: Gibt es Kontrollpunkte im Kampf, die einem bei Eroberung bestimmte Boni verleihen? Werden die Kämpfe länger als 15 Minuten dauern? All das steht weiterhin zur Debatte, oder wie es der Producer ausdrückt: »Es könnte sich alles noch dramatisch verändern.«

Im originalen Knights of Honor wurde das Selber-Ausfechten der Kämpfe schnell fad. Brad Logston hofft, dass die Spieler in Teil 2 zumindest bei wichtigen Entscheidungsschlachten gerne die Kontrolle über die Truppen übernehmen. Aber er macht sich nichts vor, schließlich gehört er selbst zu den Menschen, die in Globalstrategiespielen gerne den Computer das Ergebnis berechnen lässt. Und damit ist er wohl nicht allein: Bei einer Community-Befragung unter

Fans des ersten Teils bewertete die Mehrheit der Spieler spannende Echtzeitkämpfe in Knights of Honor als »nicht so wichtig«.

Aussagen zu künstlicher Intelligenz, Wegfindung oder Truppentypen verbieten sich in diesem frühen Stadium logischerweise. Dafür sorgt ein Blick auf die kleinen, aber feinen Verbesserungen im Wirtschafts- und Aufbauteil von Sovereign bereits jetzt für Vorfreude bei Strategie-Fans.

Wie Knights of Honor 2 das Endgame aufmöbelt

Das neue Knights of Honor ist darauf ausgelegt, wieder und wieder gespielt zu werden, in Endlospartien, die bis zu 100 Stunden dauern können. Damit es uns dabei auf Dauer nicht langweilig wird, bemüht sich Black Sea Games rund um Game Director Vesselin Handjiev, das Mid- und Endgame intelligent zu erweitern. Handjiev hat übrigens schon Teil 1 entworfen, er ist einer von mehreren Menschen, die bereits 2004 bei Black Sea Games gearbeitet haben.

Mehr Komplexität im späteren Spielverlauf ist die Maxime – aber ohne die Zugänglichkeit des Spiels zu opfern, denn auch Sovereign soll kein ausgiebiges Studium von Handbuch oder Video-Tutorials erfordern, um die Zusammenhänge zu verstehen. Man will sich damit in der Nische zwischen Total War und Paradox-Spielen positionieren. Ganz wichtig dafür: der Prestige-Bildschirm. Unser Prestige wird prominent im Interface angezeigt, es handelt sich dabei um eine ein- oder zweistellige Zahl. Sie speist sich aus unserem Rang im globalen Vergleich in den Bereichen Gesellschaft, Reichtum, Politik, Kultur und Eroberung. Je größer unsere Errungenschaften (mehr Armeen, höhere Bevölkerungszahlen, dickere Geldbörsen),



Die neue 3D-Weltkarte ist hübsch und zeigt alle wichtigen Infos an. Hinten rechts wird gerade Marseille belagert.



Truppen können in Knights of Honor 2: Sovereign auch auf Mauern platziert werden.



Die Gefechte finden auf vorgefertigten Karten statt. Es gibt unterschiedliche Maps je nach Klimazone, geografischer Lage (Wälder, Berge) und Ausbaustufe der belagerten Stadt.



Damit euch in Knights of Honor 2: Sovereign auf Dauer nicht langweilig wird, wollen euch die Entwickler besondere Endgame-Herausforderungen und neue Ziele bieten.

umso höher unser Rang und umso mehr Prestige sammeln wir. Dies bringt zum einen zusätzliche Bonus-Perks, zum anderen soll es uns motivieren, unser Imperium zu spezialisieren und bestimmte Zweige von Verbesserungen aktiv zu verfolgen.

Zudem spielt Black Sea Games aktuell mit der ... nun, der Idee von »Ideen«. Das ist eine Art mittelalterliche Forschung, mit der wir die Mitglieder unseres Kronrats betrauen können. Logston etwa erklärt, dass Kleriker womöglich ein gefundenes Artefakt untersuchen. Zufallsereignisse und Entscheidungsmomente könnten in dieses Gameplay-Element mit hineinspielen, aber die Pläne dafür sind noch vage. Bis zum Release von Knights of Honor 2 im Jahr 2020 wollen die Entwickler weiter darüber diskutieren.

Noch nicht final ist auch das Familien-Management eures königlichen Geschlechts. Klar ist nur: Knights of Honor 2 bietet einen Stammbaum, und euer König zeugt Nachkommen, deren Entwicklung und Erziehung ihr bereits im jungen Alter lenken könnt. Dementsprechend schließt sich das volljährige Familienmitglied einer der fünf Klassen an – und kann anschließend auch eine Position im Kronrat übernehmen oder eine Provinz verwalten, was euch besondere Vorteile einbringt. Wie weit dieses Schachern um Machtpositionen geht, ob ihr ähnlich wie in Crusader Kings 2 euren Bastardsohn zum Erben ernennen und eure leiblichen Kinder in den Kerker werfen könnt, das bleibt abzuwarten. Auch über die Art der Skills und Attribute der Familienmitglieder beratschlagt Black Sea Games noch: Soll es zum Beispiel auch negative Traits geben?

Papst, Dschihad und eure Ideen

Wo familiäre Bande definitiv nicht schaden können: in der katholischen Kirche. Denn wer sich als christlicher Herrscher mit dem Papst gutstellt, muss keine Exkommunikation fürchten. PC-Spieler wissen ja seit Medieval 2: Total War, dass der Heilige Vater recht großzügig mit diesem Werkzeug der Verbannung aus der Kirche umgeht. Auch in Knights of Honor 2: Sovereign schweben allzu expansionsfreudige Herrscher in Gefahr, ausgeschlossen zu werden. Da hilft es, wenn der eigene Bischof nach dem Tod des Papstes zu dessen Nachfolger erklärt wird. Weißer Rauch aus dem Vatikan zieht in diesem Fall ein Freudenfeuer im eigenen Thronsaal nach sich, verbessert ein solches Ereignis die Beziehung zu Rom doch enorm.

Aber auch unsere Frömmigkeit beeindrückt den Papst: Wenn wir etwa Klöster, Kirchen und Kathedralen errichten, verdienen wir Pluspunkte beim Heiligen Vater und erhalten Boni auf Baugeschwindigkeit oder Handelserträge. Das Gleiche gilt, wenn wir uns einem Kreuzzug anschließen, Jerusalem erobern oder das von Feinden eingenommene Rom zurück an die Kirche geben.

Knights of Honor 2: Sovereign erlaubt euch jedoch auch, eine östliche, afrikanische oder nordische Zivilisation zu spielen,



Kleine Rohstoffsymbole zeigen an, dass die Siedlungen rund um Granada Gold (Taler), Nahrung (Getreide) und Produktion (Hammer) erzeugen. Die Anzahl der verfügbaren Rekruten wird über der Stadt selbst eingeblendet.

weshalb es insgesamt vier Glaubensrichtungen im Spiel gibt. Neben orthodoxen Christen und Muslimen sind auch Anhänger der nordischen Götter spielbar, bei Letzteren kann die Wahl des Schutzgottes sogar Auswirkungen auf das Gameplay haben. Unter Umständen dürft ihr später sogar die Staatsreligion ändern, etwa zum orthodoxen Glauben übertreten. Und wenn das wider Erwarten noch nicht in der Release-Fassung von Sovereign funktioniert, dann werden es findige Modder ganz sicher kurz darauf einbauen. »Wir haben das Spiel bewusst auf vollen Mod-Support ausgelegt«, vertraut uns Producer Brad Logston an.

Über eine Stunde hat er uns die Demo des neuen Mittelalter-Strategiespiels gezeigt, unsere Fragen beantwortet, und jetzt will er wissen, was die Spieler da draußen vom Projekt von Black Sea Games halten. Knights

of Honor 2: Sovereign soll eine geschlossene Beta erhalten, um die Multiplayer-Balance zu testen und Feedback einzuholen, die Entwickler planen regelmäßige Blog-Einträge und Videostreams. Dank der Mod-Unterstützung sollen Spieler sehr einfach neue Skills ins Spiel einbauen, Einheiten verändern und Werte anpassen können. Und wenn die Fans Knights of Honor 2 gespielt haben, dann berichten sie einander hoffentlich von all den Geschichten, die im dynamischen Spielablauf wie von selbst entstehen. Etwa von der Partie, in der sie nur von Spionen angeführte Armeen befehligten. Als sie mit Frankreich in Ägypten landeten und plötzlich zwei weit entfernte Machtzentren gleichzeitig gegen Angreifer verteidigen mussten. Oder die Sarazenen erfolgreich gegen Byzanz in die Schlacht führten, nur um anschließend von Rebellen

im eigenen Hinterland überrascht zu werden. Solche Geschichten erzählt nur das virtuelle Mittelalter. Und 2020 kehren Echtzeitstrategie-Spieler mit Knights of Honor 2: Sovereign endlich in dieses wohl beliebteste aller Settings zurück. ★



Peter Bathge
@GameStar_de

Die Präsentation von Knights of Honor 2: Sovereign hat mich überrascht. 15 Jahre später – und die bulgarischen Entwickler machen einfach (fast) noch einmal das gleiche Spiel, mit dem gleichen Charme, den gleichen Gameplay-Pfeilern – aber diesmal gibt's eben kein Mittelalter-Total-War, das am Ende als das viel populärere Strategiespiel mit Echtzeitschlachten in die Geschichte eingehen wird. Gerade deshalb bin ich überzeugt, dass Knights of Honor 2 seine Fans finden wird, nicht nur in der GameStar-Redaktion. Black Sea Studios' Ideen für subtile Gameplay-Verbesserungen klingen spannend, die 3D-Darstellung ist prächtig, Multiplayer-Modus und Mod-Support sind ebenfalls an Bord. Na gut, die Schlachten werden wieder nur ein Anhängsel des Wirtschafts- und Armeeverschiebungs-Parts sein. Das sagen die Entwickler selbst, das ist okay, zumal der Spieler hier zumindest eine aktivere Rolle einnimmt als in Europa Universalis, Crusader Kings oder Grand Ages: Medieval. Ich bin ja eh einer von diesen Auto-Kampf-Spielern in Total War & Co. Eben genau wie ein richtiger König, ob mit Wahnvorstellungen oder ohne.



Euer König in Knights of Honor 2 setzt Erben in die Welt – möglicherweise sogar mit Konkubinen zusätzlich zur regulären Ehefrau. Völlig normal für einen König.