

Knights of Honor 2: Sovereign

GLOBALE EINSTIEGSSTRATEGIE

Genre: **Globalstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Black Sea Games** Termin: **6.12.2022** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der Nachfolger zum Globalstrategieklassiker von 2004 ist sehr nah am Original. Im Test stellen wir uns die Frage: Zu nah? Oder ist das genau, was uns dieser Tage gefehlt hat? Von Reiner Hauser

Knights of Honor ist so eine Marke aus den guten alten Tagen des Strategiegenres. Viele Qualitäten des Originals von vor 18 Jahren haben es auch in den zweiten Teil geschafft. Eine der wohl wichtigsten davon: das Wohlfühlen, also wenn es mal keine Hektik gibt und keine überbordende Komplexität. Im GameStar-Test erfahrt ihr, ob das eher ein Problem oder eine Chance ist.

Falls ihr Knights of Honor nicht kennt oder es mittlerweile wieder vergessen habt, könnt ihr es euch als eine Art Total War light mit einer Prise Crusader Kings vorstellen. Die meiste Zeit verbringt ihr auf der Weltkarte, die das Mittelalter des europäischen

Raums einschließlich aller Staaten rund um das Mittelmeer darstellt. Also ungefähr die Karte wie bei Crusader Kings 2 zu Release. Hier kümmert ihr euch um den wirtschaftlichen Ausbau eures Reiches, um Diplomatie, Spionage und das Herumkommandieren von Armeen, die wie bei Total War als Spielfiguren auf der Karte erscheinen. Der Unterschied ist allerdings, dass Knights of Honor 2 in pausierbarer Echtzeit gespielt wird und nicht als Rundentaktik.

Total ähnlich

Die Kämpfe selbst finden wie in Total War in einer eigenen Instanz statt. Wann immer

eure Armeen auf eine feindliche Truppe treffen oder eine Festung erstürmen, taucht ihr in die Schlacht ein und steuert alle Verbände händisch. Ihr könnt Schlachten auch automatisch auflösen lassen, das führt in der Regel jedoch zu höheren Verlusten.

Einen Kampagnendurchlauf gewinnt ihr, indem ihr entweder alle anderen Reiche erobert, eine Vormachtstellung einnimmt, die von allen anderen Großmächten anerkannt wird, oder indem ihr für den Wirtschaftssieg alle Ressourcen des Spiels produziert.

Ein Zeitlimit habt ihr dabei nicht, denn Knights of Honor 2 schreitet nicht wie andere Globalstrategiespiele in der Zeit voran. Ihr



Aus der Nähe ist Knights of Honor 2 richtig hübsch und verspricht ein wenig Brettspiel-Flair.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr euch gerne um die Wirtschaft kümmert.
- ... ihr nicht erst 20 Stunden ein Spiel erlernen wollt.
- ... ihr ein gemütliches Strategiespiel sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Echtzeitkämpfe wie bei Total War erwartet.
- ... ihr Rollenspiel haben wollt.
- ... ihr eine große Herausforderung sucht.

könnt eines von drei Startjahren (1110, 1224, 1360 n.Chr.) wählen, danach setzt die historische Progression aus, es gibt also keine geschichtlichen Events, wie ihr das vielleicht von Paradox-Spielen gewohnt seid.

Beratung wie bei Crusader Kings

Das zivile Kern-Gameplay dreht sich um eure Berater. Von denen könnt ihr bis zu acht einstellen, wobei euer (alternder und sterblicher) König als neunter, besonders mächtiger Berater fungiert. Ihr habt dabei die Auswahl zwischen Kaufmann, Spion, Diplomat, Kleriker und Marschall. Jede Klasse hat eigene Fähigkeiten, hier im Überblick:

Kaufmann: Er kann Handelsrouten erstellen und dadurch Geld generieren. Für ihn ploppen Missionen auf, in denen er den Handel ausweiten, Nahrung im- oder exportieren oder auf Erkundungsmissionen gehen kann, bei denen er mit geringer Wahrscheinlichkeit sogar eine lukrative Kolonie errichtet (findet nur in Textfenstern statt).

Spione: Spione sind vor allem dafür da, andere Staaten unsicher zu machen. Zu ihren Missionen gehört es, feindliche Aktivitäten aufzudecken, Berater zu bestechen und Revolten anzuzetteln. Gerade das Aufwiegeln der Bevölkerung war in unseren Partien sogar ziemlich nützlich. Euch loyal gesinnte Rebellen können den Gegner ablenken oder sogar für euch eine Provinz erobern.

Diplomaten: Die Diplomaten verbessern natürlich die Beziehung zu anderen Staaten oder zu den Ständen im eigenen Reich, können sich über spezielle Missionen um besonders vorteilhafte Friedensverhandlungen kümmern oder Verteidigungspakte gegen mächtige Feinde aushandeln.

Kleriker: Sie sind für die Ansammlung von Wissen und Glauben verantwortlich. Ihre vielleicht wichtigste Aufgabe besteht darin, neu annektierte Provinzen ins Reich einzugliedern, sodass keine Aufstände mehr ausbrechen. Auch die Verbreitung eurer Kultur und Religion gehört zu ihrem Job.

Marschall: Nur ein Marschall kann Truppen befehligen. Einheiten ohne einen solchen General können nicht auf der Karte herummarschieren, sondern nur in Städten als Garnison stationiert werden. Der Marschall taucht in Kämpfen als Reitertrupp auf.

MISSIONEN: MACHEN ODER NICHT?



Es ergeben sich immer wieder Missionen für unsere Berater. Doch teilweise ist der Nutzen in keiner Relation zu den Kosten. Gerade am Anfang der Partie sind 2.000 Gold eine Menge Geld.



Andere Einsätze können sich wiederum lohnen, etwa eine Expedition. Allerdings hat die zu Beginn einer Partie keine allzu hohe Erfolgswahrscheinlichkeit.

Während der König einer dieser fünf Gruppen angehört und mit der Zeit altert, sind die Berater unsterblich. Sie können lediglich in Schlachten fallen und gefangen genommen werden. Werden sie eingesperrt, könnt ihr sie freikaufen oder von einem Spion retten lassen. Ansonsten müsst ihr den Berater ersetzen oder darauf hoffen, dass ihn der Feind nach dem Krieg laufen lässt.

Bücher machen klug ...

Über den Einsatz von Büchern (Wissen) könnt ihr euren Beratern bis zu fünf Fähigkeiten geben: drei aus seiner Hauptkategorie und zwei anderweitige. Ihr könnt einen Marschall also beispielsweise drei Kriegsfähigkeiten verpassen, die die Schlagkraft eurer Armee stärken und ihm dann zwei weitere aus dem Repertoire der anderen Klassen geben. Welche Fähigkeiten gerade zur Verfügung stehen, unterliegt dem Zufall, wobei

ihr einige davon mit der Zeit in das Vermächtnis eures Reichs übernehmt. Diese Fähigkeiten werden dadurch verbessert und stehen häufiger zur Verfügung.

Die allermeisten Aufwertungen gewähren lediglich einfach prozentuale Boni, etwa mehr Kampfkraft für Speerträger oder mehr Goldeinnahmen durch Handelsrouten. Wer aber das Upgrade zum Belagerungsexperten sein Eigen nennt, darf auch Katapulte oder Trebuchets ins Feld führen.

DIE ENTWICKLER

Knights of Honor 2 entsteht beim bulgarischen Studio Black Sea Games in Sofia in Zusammenarbeit mit dem Publisher THQ Nordic. Wenn es da jetzt bei den alten Hasen unter euch klingelt: Nein, das ist nicht das Entwicklungsteam des Originals. Das Team hieß damals nämlich Black Sea Studios, es gehört mittlerweile zu – wie es der Zufall so will – Creative Assembly. Als es zwischenzeitlich Teil von Crytek war, firmierte es als Crytek Black Sea und heißt nun Creative Assembly Sofia. Das Team hinter Knights of Honor 2 hat sich dagegen erst 2016 gegründet, allerdings von zwei ehemaligen Mitarbeitern des ersten Teils. Eine gewisse Kontinuität ist also gewahrt.



Einen Großteil der Spielzeit verbringt ihr also mit dem Management eurer Berater, von denen jeder obendrein eine Provinz verwalten kann, was je nach Berater den Output der Städte noch weiter steigert. Ihr wägt also immer ab, welche Beratertypen ihr haben wollt und wer welche Upgrades bekommen soll. Ihr überlegt, auf welche Missionen ihr sie schickt und ob ihr euch die überhaupt leisten könnt. Denn alle Missionen und Tätigkeiten kosten Geld, und das teilweise nicht zu knapp. Und ja, das ist alles so praktisch wie im Vorgänger.

Die Wirtschaft ist ein Highlight

Das zweite große Standbein von Knights of Honor 2 ist die Wirtschaft, die uns richtig gut gefällt. In jeder Provinz könnt ihr bis zu acht Gebäude errichten, die spezielle Waren produzieren und euren Output der übergeordneten Ressourcen erhöhen, also Gold, Nahrung, Bücher, Religion, Truppennachschub und Handelskapazität. Gold braucht ihr praktisch für alles, und es ist fast immer

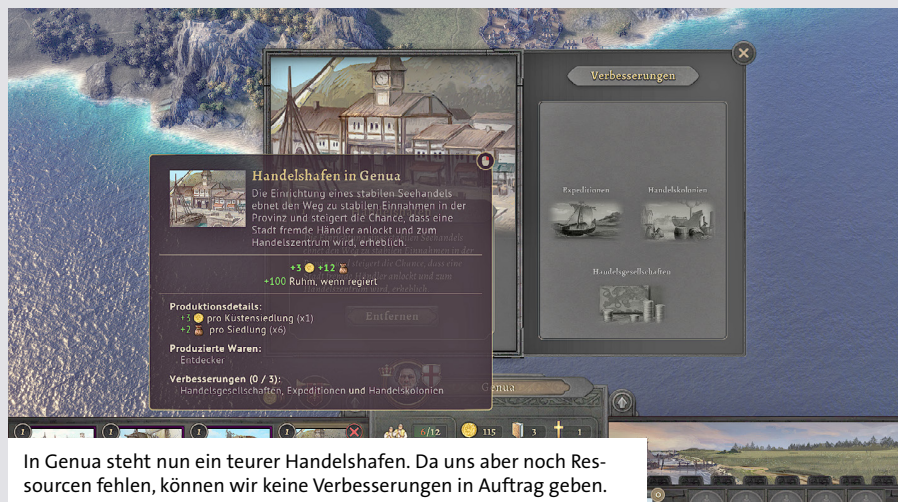
knapp. Mit Nahrung versorgt ihr eure Truppen, Bücher und Religion benötigt ihr für manche Gebäude und Missionen sowie das Freischalten von Fähigkeiten. Truppenverstärkung gibt an, wie schnell sich euer Truppen-Pool erholt. Und der Handelswert limitiert eure Kapazität an Handelsrouten.

Aber das ist noch nicht alles. Jede Provinz verfügt über natürliche Rohstoffvorkommen. Das können beispielsweise Schafe, Eisenerz oder tiefe Wälder sein. Über den Bau von allgemeinen und provinzspezifischen Gebäuden stellt ihr Waren her, etwa Fleisch, Wolle, Marmor oder auch abstraktere Güter wie Adelige und Entdecker. Jedes auf diese Weise produzierte Gut gewährt eurem Reich Boni und schaltet weitere Bauten oder Upgrades in den Gebäuden frei. Ein Beispiel: Ihr wollt im sehr teuren Handelshafen das Upgrade Expeditionen bauen, das die Erfolgchance auf die Expeditionsmission des Händlers steigert. Voraussetzung für den Handelshafen ist eine Küste sowie die drei vorhergehenden Gebäude Hafen, Schiffs-

werft und Admiralität. Ihr braucht also mindestens schon einmal vier Bau-Slots in einer Provinz. Das Upgrade selbst erfordert die Ware Kompass. Die müsst ihr entweder importieren oder irgendwo in eurem Reich produzieren. Hergestellt werden die nur in Observatorien, was ein Upgrade der Universität ist. Irgendwo müsst ihr also eine Universität haben, die wiederum das Vorhandensein einer Kirche und Kathedrale in derselben Provinz voraussetzt. Für die Herstellung braucht ihr außerdem Magnetstein. Eine Provinz eures Reichs muss also die natürliche Ressource Magnetstein haben. Dazu müsst ihr in derselben Provinz zuerst das Gebäude Metallabbau errichten (das produziert Eisen, jede Provinz mit Magnetstein hat auch Eisen, aber nicht jede mit Eisen auch Magnetstein) sowie einen Marktplatz. Erst dann habt ihr Zugriff auf das Gebäude Magnetsteinhandel und habt endlich alle Voraussetzungen für Expeditionen. Hui!

Das Warenpuzzle motiviert

Ihr seht also, die Wirtschaft ist wie ein Puzzle aufgebaut, in dem die Voraussetzungen clever ineinander verschachtelt sind. Das Prinzip ist leicht zu verstehen, nur manchmal etwas schwer zu überblicken. Es motiviert jedoch und bietet viele verschiedene Herangehensweisen. Denn auch das Ausheben stärkerer Truppentypen ist in dieses Puzzle eingebunden. Und natürlich braucht eine große Armee ein hohes Gold Einkommen, das ihr nur durch wirtschaftliche Stärke erhaltet. Ihr solltet also bei eurer diplomatischen oder kriegserischen Expansion immer die Provinzmerkmale im Auge behalten, um eure Wirtschaft geschickt voranzubringen. Und bedenkt: Den Sieg in einer Kampagne könnt ihr auch erringen, indem ihr alle Waren produziert. Bei der aktuellen



Wien ist in dieser Partie ein Schlaffenland und bietet Weinreben, Rinder, Schafe, Schwefel und einen großen Fluss.



Belagerung erheblich abkürzt. Denn wenn wir den Ausfall zurückschlagen können, gehört die Provinz uns.

Die Echtzeitschlachten sind (zu) leicht

Wie in einem Total War ist bei den Schlachten das manuelle Eingreifen effektiver als das automatische Ausfechten, sodass ihr mit etwas Geschick auch hoffnungslose Situationen retten könnt. Insgesamt kann Knights of Honor 2 hierbei dem großen Vorbild Total War aber nicht das Wasser reichen. Die Schlachten sind bestimmt mit Absicht einfacher gehalten, doch dabei geht viel Faszination verloren. Im Stein-Schere-Papier-Prinzip bekämpfen sich Speerträger, Schwertkämpfer, Reiter und Bogenschützen. Doch es gibt keine Spezialeinheiten, das Terrain hat fast keinen Einfluss, und Stadtverteidigungen kommen praktisch nie zustande, weil Belagerungen stets in einem Belagerungsbruch oder mit Aushungern enden.

Dass ihr dennoch gegen deutlich überlegende Truppen etwas ausrichten könnt, liegt

Balance dürften die meisten Partien so enden, da das in der Regel einfacher zu erreichen ist als die langwierige und manchmal öde Eroberung der Welt. Obendrein sind die Waren noch in abstrakte Gruppen wie »Entdeckung« oder »Wohlstand« oder »Überfluss« kategorisiert. Produziert ihr alle Waren einer Gruppe, erhaltet ihr weitere Boni.

Schwache Kriegsführung, schwächere Diplomatie

Und damit sind wir bei der etwas schwächlichen Kriegsführung von Knights of Honor 2. Die Größe eurer Armee wird von eurem Einkommen, der Nahrung und vor allem der Anzahl eurer Generäle begrenzt. Denn eine Armee kann nur von einem Berater angeführt werden, der dann aber keine Missionen mehr ausführen kann.

Ihr zieht also mit vielleicht drei oder vier Generälen über die Karte und bekriegt eure Nachbarn. Dabei fällt die Diplomatie extrem simpel aus. Wenn ihr jemanden angreifen wollt, erklärt ihr einfach den Krieg und bekommt nur ein wenig Meinungsabzug bei mit dem Feind befreundeten Staaten. Erst wenn ihr die außenpolitischen Aggressionen in kurzer Zeit arg übertreibt (oder Rom erobert ... ähem), verbünden sich viele eurer Nachbarn gegen euch in Defensivpakten oder greifen euch direkt an.

Ansonsten kämpft ihr euch ganz gemütlich voran. Ihr müsst nur darauf achten, euch nicht mit einem allzu starken Gegner oder Bündnissystem anzulegen. Bei der unmittelbaren Kriegsführung sind daher nur zwei Aspekte wirklich relevant:

Erstens: Eine Armee kann von einer weiteren unterstützt werden. Auch wenn die zweite Armee bei Kampfbeginn noch etwas entfernt ist, kann sie der Schlacht noch mittendrin beitreten. Ihr müsst also immer die Umgebung im Auge behalten, wenn ihr eine Schlacht beginnt.

Zweitens: Aus Belagerungen von Städten oder dem Plündern von umliegenden Dörfern können sich Truppen nur unter Moralverlust zurückziehen. Ansonsten müssen sie kämpfen. Und wenn eine Armee zur Stadtverteidigung herbeieilt, kommt es sofort zu einem Belagerungsbruch, also einem Aus-

fall. Verliert die verteidigende Seite einen Ausfall, gehört die Provinz dem Angreifer.

Diese zwei Prinzipien sorgen durchaus für Tiefe, werden jedoch immer wieder von der oftmals dumm agierenden künstlichen Intelligenz torpediert. In der Regel freuen wir uns sogar über einen Ausfall, weil das die lange

KEIN FRIEDEN MIT DER KIRCHE

Die christliche Welt war nicht so begeistert von unserer Eroberung. Lothringen und Tirol hatten uns deswegen bereits mitsamt Verbündeten den Krieg erklärt. Kurz darauf addierte sich auch noch Aragonien dazu. In wahrer Pyrrhus-Manier gewannen wir zwar jede einzelne Schlacht, aber auf Dauer nicht den Krieg. Dummerweise forderten die Gegner von uns die Unabhängigkeit Roms, das Spiel bot uns jedoch keine Möglichkeit, das in einem Friedensvertrag umzusetzen. Am Ende half uns nur das Laden eines alten Spielstands.



VOR 18 JAHREN



Die Landschaft und die 3D-Gratik haben sich im Vergleich zu früher deutlich verändert. Aber das ist nach 18 Jahren auch zu erwarten.



Das Interaktionsfenster, hier das Baumenü mit den Provinzmerkmalen. Hier ist vieles in Sachen UI beim Alten geblieben.



Auch im ersten Teil gab es zusätzliche Boni, wenn ihr alle Waren einer Errungenschaftsgruppe produzieren konntet.



Die Schlachten waren im Original tatsächlich auch schon hübsch anzuschauen, aber sie sind im neuen Teil sicher nicht die Stärke.

an der KI, nicht an irgendwelchen taktischen Kniffen. Denn sobald der oder die beiden feindlichen Generäle sterben, endet der Kampf mit einem Sieg. Und nun ratet mal, was die KI meistens nicht tut. Na klar, auf ihre Generäle aufpassen. In der Regel schickt die KI einfach alle Truppen in eure Richtung. Viel zu oft reiten die Generäle auch voraus und direkt in unsere Front hin-

ein. Da fragt man sich doch, wie so ein fundamentaler Fehler noch im Spiel sein kann. Dass Belagerungen nicht funktionieren, ist ja nichts Neues, das schafft auch Total War in seinen klassischen Titeln bis heute nicht. Aber so eine simple Sache? Das darf eigentlich nicht sein und sollte dringend gepatcht werden. Die Echtzeitschlachten leiden so sehr unter diesem Missstand, dass sich nur

selten wirklich spannende Gefechte ergeben. Und hinten raus kann die KI dann sowieso nicht mehr mithalten, was wir in diesem Genre ja leider schon gewohnt sind.

Manchmal hat die KI zwar auch gute Aktionen, etwa wenn sie einen verbündeten General aus einer Belagerung herauszieht, damit wir mit unseren überlegenen Truppen beitreten können (wie bei der Schlacht dürfen nur zwei Armeen gleichzeitig belagern). Doch die meiste Zeit glänzt die KI nicht gerade, was nur häufig nicht auffällt, weil sie sich kaum um die Diplomatie kümmern muss. Die fällt so eindimensional aus, dass sie kaum etwas falsch machen kann. Handelsverträge, Nichtangriffspakte, Friedensverhandlungen – das war's ... fast.



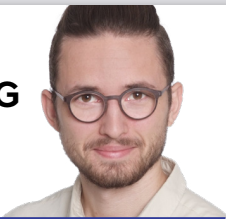
Verbesserungen wirken sich reichsweit aus. Alle Lebensmittelmärkte verfügen daher bald über Bäckereien.

Ein Königreich für eine Frau!

Denn da ist ja auch noch ein rudimentäres Heiratsystem. Herrscher und deren Nachwuchs tauchen wie in Crusader Kings 2 mit eigenem Porträt im Spiel auf, können heiraten und Kinder bekommen. Doch viel zu tun gibt es hier nicht. Durch eine Heirat mit dem Sprössling einer anderen Nation verbessern sich die Beziehungen, und wenn eine Seite

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Knights of Honor 2 schafft es mit relativ einfachen Mitteln, mich wie eine holde Mittelaltermaid zu umgarnen und nicht mehr loszulassen, bis meine Partie beendet ist. Das liegt auch daran, dass ich mich sofort zurechtgefunden habe und das Spiel nicht erst ewig lernen musste. In seiner Schlichtheit merkt man dem Spiel die Handschrift der frühen 2000er an – kein Wunder, denn im Grunde ist das hier ein besseres Remake. Das ist erstmal kein riesiges Problem, denn schließlich hat auch der Vorgänger gut abgeschnitten. Doch so sehr ich die Tugenden alter Tage zu schätzen weiß, merke ich dann doch, dass ich 2022 etwas mehr von einem Globalstrategiespiel erwarte. Und das liegt einfach daran, dass sich das Genre in der Zwischenzeit weiterentwickelt hat und die Konkurrenz viel mehr Tiefe und Wiederspielwert bietet. Ja, ich hatte 15 Stunden lang viel Freude, bis zu meinem Wirtschaftssieg mit Genua. Aber jetzt brenne ich nicht mehr darauf, gleich weiterzuspielen, weil ich im Grunde schon alles gesehen habe. Allerdings bin ich in diesem Genre auch praktisch zu Hause und kenne wirklich alle Kniffe. Für weniger erfahrene oder gemütlichere Spieler, denen ein Total War oder gar ein Crusader Kings zu viel ist, könnte Knights of Honor 2 daher genau das Richtige sein.

stirbt, erbt ihr manchmal eine Provinz oder verliert eine (was ihr verweigern könnt).

Die Oberflächlichkeit des Systems zeigt sich gleich zu Beginn, wenn es einfach auf der ganzen Welt keine Frau gibt, die mein Fürst heiraten kann. Wenn er dann mit etwas Pech kinderlos stirbt, ist das zwar nicht das Ende, sondern sorgt nur für etwas Unmut bei euren Ständen. Doch vom Rollenspiel eines Crusader Kings ist Knights of Honor 2 meilenweit entfernt. Dieses Feature hätten sich die Entwickler auch einfach sparen können. Und weil wir es gerade angerissen haben: Alle möglichen Aktionen und Events wirken sich auf eure Reichsstabilität und das Wohlbefinden der Stände aus, also auf Bauern, Adelige, Kaufleute, Kleriker und Soldaten. Je höher der Wert, desto mehr Vorteile bekommt ihr, etwa höhere Handelseinnahmen oder Moral. Ist die Zustimmung im Keller, müsst ihr mit entsprechenden Nachteilen klarkommen.

Und der Rest der Welt?

Klarkommen müsst ihr auch mit der Grafik. Die Karte ist richtig hübsch, während die Artworks und die arg gedämpften Farben der politischen Map Geschmackssache sind. Wirklich gestört hat uns dagegen die niedrige Zoomhöhe. Die Kamera klebt so nah am Boden, dass viel Übersicht verloren



Während die Mitteilung kommt, dass wir nun die größten Handelseinnahmen im Spiel haben, verstärkt eine weitere Armee unsere Belagerung von Toulouse.

geht. Vor allem bekommen wir dadurch überhaupt kein Gefühl dafür, was im Rest der Welt passiert – auch wenn das die meiste Zeit ziemlich egal ist.

Es gibt auch reichsübergreifende Einflussfaktoren wie Religion und Kultur, die beide zur Stabilität der Provinzen beitragen. Besonders die Kultur verbreitet sich über eure Reichsgrenzen hinaus, wenn es in eurem Land gut läuft, wodurch feindliche Provinzen auf Dauer ihre Loyalität ändern und lieber zu eurem Reich gehören würden. Dadurch wird die Provinz instabiler, und es erheben sich von Zeit zu Zeit euch ergebene Rebellen. Doch welche Einflussfaktoren hier genau zusammenspielen, erklärt das Spiel nicht. Es gibt auch keinen Kartenmodus, der euch den »Kulturdruck« wie etwa bei Civilization oder Humankind anzeigt. Ganz ähnlich undurchsichtig verhalten sich Einflusszonen von Handelszentren.

Eine schöne Idee sind hingegen die alternativen Siegbedingungen. Da könnt ihr beispielsweise vor Partiebeginn einstellen, dass ihr für den Sieg eine vorgegebene Menge Gold anhäufen oder eine bestimmte, zufällig ausgewählte Nation auslöschen müsst. Das erinnert uns an das Brettspiel Risiko und könnte gerade im Multiplayer für unterhaltsame Partien sorgen.

Total War light

Ansonsten fällt im Vergleich zur Konkurrenz der Umfang geringer aus. Es gibt zwar Kreuzzüge, doch dabei marschiert einfach nur eine KI-Armee über die Welt. Alle Nationen spielen sich gleich, egal ob Republik, Monarchie, Islam oder Christentum. Es gibt keine großen Bauwerke, die besondere Provinzboni einbringen würden. Und ein paar kleinere Unzulänglichkeiten bei der Spiellokalisierung sind auch dabei. Wenn etwa euer Herrscher als Anführer des Kreuzzugs ausgewählt wird und ihr zustimmt, gehen alle Truppen verloren, die dieser eventuell gerade als Marschall angeführt hat.

Der große, nicht zu verachtende Vorteil dieses schlankeren Spieldesigns ist eine geringe Einstiegshürde und ein gemütlicheres Spielgefühl, weil ihr zwar eigene Entscheidungen trifft, euch aber nicht die ganze Zeit

das Gehirn zermartern müsst. Auch für Genreinsteiger dürfte sich der Titel viel besser eignen als die komplexen Total Wars oder gar Paradox' Crusader Kings.

Allerdings sollte auch klar geworden sein, dass die Komplexität und damit auch der Wiederspielwert überschaubar bleiben. Und so ist Knights of Honor 2 zwar kein Reifall, ihr müsst nur mit der richtigen Erwartungshaltung an das Spiel gehen. Und dazu gehört auch, dass Knights of Honor 2 schon fast eher ein Remake als ein emanzipierter Nachfolger ist, mit den gleichen Stärken und Schwächen wie der Vorgänger. ★

KNIGHTS OF HONOR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570 / FX-6350
GTX 660 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / FX-8350
GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ hübsche Grafik aus der Nähe ➤ guter Soundtrack
➤ Echtzeitschlachten sehen gut aus ➤ Spiel läuft bis zum Schluss flüssig ➤ Kamera zu nah am Boden

SPIELEDISIGN



➤ Warenpuzzle motiviert ➤ Provinzmodifikatoren entscheidend ➤ Spiel stresst nie ➤ Echtzeitkämpfe ohne Tiefe ➤ Diplomatie arg rudimentär

BALANCE



➤ alle Beratertypen nützlich ➤ Gold ist lange knapp ➤ Wirtschaftssieg Spaßig ➤ Erobern wird mit der Zeit zäh ➤ KI agiert in Echtzeitschlachten kopflos

ATMOSPHERE / STORY



➤ Mittelalter-Flair ➤ historischer Kontext ➤ keine speziellen Mechaniken für Republik ➤ Übersetzung fehlerhaft ➤ Kulturen unterscheiden sich nicht

UMFANG



➤ drei Startjahre ➤ viele Gebäude und Waren ➤ eher ein Remake ➤ keinerlei Events, nur Missionen ➤ alle Länder gleich, wenig Wiederspielwert

FAZIT

Knights of Honor 2 übernimmt sehr viel aus dem Vorgänger. Als eine Art Total War light überzeugt es uns aber.

