Handel oder Hochzeit

KNIGHTS OF HONOR

Das Mittelalter ruft! Schwingen Sie sich mit kluger Taktik und diplomatischem Fingerspitzengefühl zum König von Europa auf.

Normalerweise enden Nachbarschaftsstreitigkeiten im schlimmsten Fall vor dem Amtsgericht. Etwas anders sieht die Lage aus, wenn die Kontrahenten mittelalterliche Herrscher mit Weltmachts-Ambitionen sind. Im Strategiespiel **Knights of Honor** geht es nicht um zwei, sondern um stolze 60 Parteien, die Sie als Herrscher unterwerfen wollen. Dabei sind alle Mittel Recht: Diplomatie, Spionage und handfeste Gefechte führen Sie allesamt zum Ziel: der Königskrone von Europa.

Macht im Mittelalter

Je nachdem, ob Sie im Jahr 1000, 1200 oder 1350 einsteigen, haben Sie die Wahl zwischen 47, 53 und 60 Startgebieten. Manche Länder sind dabei größer und dadurch mächtiger als andere. Entscheiden Sie sich etwa für Deutschland, besitzen Sie von Anfang an gleich mehrere Provinzen. Andere Herrschaftsbereiche wie Munster (im Süden Irlands) bestehen nur aus einem Landstrich. So oder so wählen Sie auf einer Übersichtskarte Städte aus. Über eingeblendete statische Menüs ordnen Sie den Bau von Versorgungsgebäuden wie Kornspeichern an, um die Bevölkerungszahl aufzupäppeln. Je mehr Leute, desto mehr Gold bringt der Steuereintreiber in die Staatskasse. Rund 40 weitere Gebäude wie Werkzeugmacher, Kaufmannsgilden oder Herbergen sorgen dafür, dass immer mehr Arbeiter in Ihren Städten leben. Aus denen rekrutieren Sie Soldaten für Ihre Armee. Allerdings erst dann, wenn Sie zuvor Übungsplätze, Bogenmachereien und Waffenschmieden errichtet haben. Insgesamt gibt es satte 52 Truppentypen, die sich unter anderem in Panzerung, Reichweite und Geschwindigkeit unterscheiden.

Echtzeit-Diplomatie

Während die Uhr (in vier Geschwindigkeitsstufen) in Echtzeit weitertickt und Ihr Reich blüht, knüpfen Sie über Textmenüs Kontakte zu den Nachbarn. Sie können Handelsverträge vereinbaren, Tribut fordern oder Bündnisabkommen schließen. Damit Ihnen die Gegenseite gewogen ist, machen Sie Geschenke oder verheiraten einen Sprößling. Aber Achtung: Auch die Konkurrenten schachern die ganze Zeit fleißig hinter den Kulissen! Schnell wechselnde Allianzen gehören dabei zur Tagesordnung.

Die Moral des Krieges

Trotz aller Diplomatie müssen Sie auch Krieg führen. Für satte 1.000 Goldstücke rekrutieren Sie einen von maximal neun Rittern, der Ihre Armee anführt. Gefechte werden auf einem separaten, grafisch veralteten 2D-Schlachtfeld ausgetragen. Wie in **Rome** repräsentiert jeweils ein Banner die (mäßig animierten) Verbände. Diese Gruppen schicken Sie gegen den Feind, wobei Sie das Gelände wie Berge oder Wälder ausnutzen. Auf Hügeln sind Bogenschützen im Vorteil, Bäume behindern die Reiterei. Wichtig ist dabei die Moral Ihrer Truppen. Die hängt davon ab, wie lange die Männer schon unterwegs sind und wie hoch die eigenen Verluste ausfallen. Kippt die Moral, flieht die Truppe vom Schlachtfeld. Sobald der Anführer fällt, ist die Schlacht verloren. Nach einem Sieg jedoch erhält Ihr Held Erfahrungspunkte, die er in 29 Fähigkeiten wie Heilen oder einen Moral-Booster investiert. Wenn Sie keine Lust auf Gefechte haben, berechnet die CPU stets nachvollziehbar die Ergebnisse.

Gold und Glauben

Ihre maximal neun Ritter sind nicht nur tumbe Schlagetots, Sie können sie zum Beispiel auch zu

Dank guter Menüs das Reich im Griff: Oben sehen Sie alle Ritter, Kaufleute und Spione, links und rechts alle aktuellen Bauvorhaben.

Die Schlachten sind sehr fitzelig. Sie kommandieren immer ganze Verbände (durch eine Flagge gekennzeichnet).

Bis unter den Kiel voll mit Soldaten bereiten sich unsere Schiffe auf die Landung an Englands Küste vor.

Mit Lothian (rot) sind wir per Heirat verbündet.

Kaufleuten ausbilden, die auf Handelsrouten Gold erwirtschaften. Spione dagegen verüben Attentate oder stiften die feindliche Armee zu einer Revolte an. Kleriker sorgen für Frömmigkeit. Der Glaube ist eine Ressource, die Ihren Machtbalken im grünen Bereich hält. Sinkt er ins Rote ab, steigt die Gefahr von Revolten. Ebenfalls wichtig: Bücher, die automatisch in Klöstern entstehen. Mit jeweils 1.000 Wälzern erhöhen Sie die Effektivität einzelner Kleriker, Kaufleute oder Spione.

Wer sich für reich und mächtig genug hält, kann sich der Wahl zu Europas Oberhaupt stellen. Die fünf aktuell mächtigsten Herrscher entscheiden dann, ob Sie Ihnen gewogen sind oder nicht. Sie haben aber auch dann gewonnen, wenn sie zehn Errungenschaften wie die Drei-Felder-Wirtschaft oder das Zeitalter der Entdeckungen aktivieren. Dazu müssen Sie je vier bis sechs Güter wie Leder, Wachs oder Pferde erhandeln, selbst produzieren oder durch Besetzung erkämpfen.

Optisch ist **Knights of Honor** zweigeteilt: Die Übersichtskarte sieht nett aus, die Farben wirken sympathisch. Dafür hakt's in den Schlachten: Die Animationen gehören ins letzte Jahrhundert, von der Edeloptik des Schönlings **Rome** trennen die wackligen Sprites mehr als 1.000 Jahre. Blöd auch, dass Operationen von Spionen in den Tiefen der CPU stattfinden. Sie sehen davon nur eine Textmeldung samt Winzbild. Im Mehrspielermodus können Sie nur vorgegebene Echtzeitschlachten absolvieren. Oder Sie kämpfen auf einem von drei separaten Schlachtfeldern um den Besitz von Türmen. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 761 503 1,24 €/MIN.

Ausschließlich im Multiplayer können Sie um diese Türme kämpfen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Knights of Honor macht einen Riesenspaß, solange man auf der Hauptkarte bleibt. Ländereien aufbauen, Freund und Feind austricksen und sich am stetigen Wachstum des eigenen Reiches erfreuen: Diese Zutaten machen das Spiel stark, weil sie dank sehr guter KI funktionieren.

Schade bloß, dass die Echtzeitschlachten so hässlich sind. Zudem wird's schnell langweilig, wenn sich die Einheiten erstmal ineinander verkeilt haben. Ich habe deshalb die Kämpfe immer berechnen lassen. Dass mir dieses überflüssige Anhängsel nicht gefehlt hat, spricht für das ausgefeilte Spielkonzept. Ich werde nicht ruhen, bis Europa auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad mein ist.

»Tolles Spiel, trotz öder Schlachten.«

KNIGHTS OF HONOR STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Sunflowers	RELEASE (D)	30.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 96 S., Europakarte	USK	ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 **5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Schöne Schlachten im alten Rom, Diplomatie etwas schwächer.
Crusader Kings (64, GS 06/04) Grafisch grausig, dafür sehr viel spielerische Tiefe.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
■ Geforce 1/2 MX	■ GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	1,8 GHz Intel
■ Geforce 2/4 MX	■ Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1600+ AMD
■ Radeon 9000	■ Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
■ Geforce 3/3 Ti	■ Radeon 9800 Pro	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
■ Geforce 4 Ti	■ GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Langweilige Echtzeit-Gefechte, Strategiekarte fehlt
MODI Historische Schlachten, Türme erobern, Zufallsgefechte

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hübsche Karte ⊖ hässliche Einheiten ⊖ kaum Animationen	6 / 10
SOUND	⊕ gelungene Sprachausgabe ⊕ stimmungsvolle Musik	8 / 10
BALANCE	⊕ Machtverhältnisse realistisch ⊖ CPU zu Beginn zu aggressiv	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ realistische Spielentwicklung ⊕ historisch akkurate Einheiten	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ wichtige Infos auf einen Blick ⊕ übersichtliche Menüs	9 / 10
UMFANG	⊕ viele Ausgangspositionen ⊖ Multiplayer nur in Schlachten	7 / 10
STARTPOSITIONEN	⊕ 60 Startländer ⊕ Karte variiert nach Startjahr	9 / 10
KI	⊕ agiert sehr clever im Kartenmodus ⊖ keine Spezialmanöver	8 / 10
EINHEITEN & GEBÄUDE	⊕ 52 Einheitentypen ⊕ 66 Ausbaumöglichkeiten	9 / 10
ENDLOSSPIEL	⊕ hoher Wiederspielwert dank immer neuer Bündnisse	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: SPIELSTARKE GLOBALSTRATEGIE, MÜDE GEFECHTE.

81 SPIELSPASS

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J99