

Crusader Kings 3

DIE KANNIBALEN VON TRIER

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Paradox** Termin: **2020**

Auf der PDXCon haben wir eine Gameplay-Demo von Crusader Kings 3 gesehen und können berichten: Paradox dreht an den richtigen Stellschrauben für noch mehr Mittelalter-Fantasy. Von Michael Graf

Artikel über Crusader Kings kommen immer an den Punkt, an dem man überlegen muss, ob man wirklich weiterschreiben sollte – auch bei Crusader Kings 3. Wir werden im Folgenden über das Kannibalen-Bistum Trier sprechen müssen, über Prinzen, die Bauern niedermähen, über Warteschleifen im Stammbaum und darüber, dass das Besudeln heiliger Schriften zu zweit einfach mehr Spaß macht. Ihr seid also vorgewarnt. Das Mittelalter wird wieder ziemlich wild.

Und ja, Crusader Kings 3. Noch vor wenigen Wochen hatten wir uns im GameStar-Podcast in den kollektiven Irrglauben gesteigert, Paradox werde auf der PDXCon 2019, auf seiner diesjährigen Hausmesse also, ein Fantasy-Strategiespiel enthüllen. Ein Strategiespiel rund um Story-Schnipsel und Mini-Quests à la Stellaris, nur eben mit Magie und Drachen statt Technologie und ... Weltraum-Drachen (kein Scherz, die gibt es in Stellaris). Stattdessen tritt einen Tag vor dem offiziellen PDXCon-Beginn Paradox' wandelnde PR-Boombox Jesse Henning (klein, stimmgewaltig, kalifornisch) vors versammelte Pressepublikum und verkündet: »Nun, wie ihr wisst, machen wir nicht Vicky 3.« Ein Seitenhieb auf die seit Jahren kursierenden Gerüchte, Paradox entwickle einen Nachfolger zum Kolonial-Strategiespiel Victoria 2, liebevoll »Vicky« genannt, was Paradox konsequent mit dem Meme verneint, ihr neues Spiel heiße »Not Vicky 3.«

Diese Worte prangen auch in Hennings Bühnenpräsentation. »Aber wir machen so was Ähnliches!« Henning lässt das »Not«

verblissen, dann die Buchstaben »V«, »i«, »y«. Übrig bleibt »CK 3«. Na klar: Crusader Kings 3! Applaus, Freude durchsetzt mit Erstaunen. Echt? Crusader Kings 3? Sie wagen sich wirklich an einen Nachfolger von Crusader Kings 2, einen Nachfolger dieses sieben Jahre alten Strategiespiel-Monsters mit inzwischen 15 DLC-Erweiterungen? Ja, sie wagen sich, und so überraschend kommt das doch nicht, weil zuvor bereits stolz verkündet wurde, dass Crusader Kings 2 ab sofort kostenlos zu haben ist (ohne DLCs freilich). Warum sonst sollten die Entwickler ausgerechnet jetzt Crusader Kings 2 verschenken, das Paradox mit seinen absurden Mittelaltergeschichten überhaupt erst ins YouTube-Rampenlicht katapultiert und damit maßgeblich zum heutigen Unternehmenserfolg beigetragen hat?

Mehr Mittelalter-Fantasy

Und irgendwie hatten wir ja trotzdem recht mit unserer Fantasy-These. Crusader Kings ist nämlich Mittelalter-Fantasy, im Zirkus aus vielfältigen Charaktereigenschaften und Story-Events leben wir unsere Fürsten-Fantasien aus wie in einem königlichen Rollenspiel. Rollenspiel Royale statt Battle Royale sozusagen. Als versoffener Herzog von Aragon unsere blinde Schwester heiraten und den Bastard des Bruders ins Verlies stecken, bevor er Ambitionen auf den Thron entwickeln kann? Klassisch Crusader Kings!

Um solche Fantasien geht es auch Game Director Henrik Fahraeus, der uns auf der PDXCon 2019 eine Live-Demo von Crusader Kings 3 vorführt. Bei einem Grand-Strategy-Spiel, das sich generell im Tempo von Kontinentalplatten bewegt, passiert da zwar wenig Action, dafür können wir nun viel besser nachvollziehen, was Fahraeus meint, wenn er sagt: »Crusader Kings soll noch mehr Spieler-Fantasien bedienen, die im ersten Teil zu kurz gekommen sind.« Deshalb setzt Paradox drei besondere Schwerpunkte bei

der Entwicklung des Spiels:

- **Charakterfokus:** Fürsten, Bischöfe & Co. werden noch wichtiger und sollen nun bei wirklich jedem Feature die zentrale Rolle spielen – auch bei den Schlachten!
- **Spielerische Freiheit:** Crusader Kings 3 wird mehr Entwicklungsmöglichkeiten für die eigene Adelsdynastie und sogar die Entwicklung eigener Religionen nach dem Baukastenprinzip erlauben.
- **Bedienbarkeit:** Crusader Kings 3 soll generell leichter bedienbar werden und klarer machen, welche Optionen man in der jeweiligen Situation hat.

Was das bedeutet, konnten wir bereits sehen und mit den Entwicklern besprechen. Mehr Tiefgang soll Crusader Kings 3 bieten – vom Start weg, ohne 15 DLCs. Eine Mammutaufgabe, die Fahraeus und sein Team unserem ersten Eindruck nach durchaus planvoll und clever anpacken. Paradox dreht an den richtigen Stellschrauben, um die Stärken von Crusader Kings 2 auszubauen, ohne dabei viele Errungenschaften des Vorgängers aufzugeben. Zumindest, wenn am Ende alles wie geplant klappt.

Breite raus, Tiefe rein

Denn Crusader Kings 3 ist immer noch der Nachfolger eines absoluten Publikumsliebblings, dessen kritische Community erst mal zufriedengestellt werden möchte. Diesen Druck lässt sich Henrik Fahraeus nicht anmerken. Er spricht ruhig, mit nordisch-kühler Gelassenheit. Silbernes Haar, silberner Bart – es fällt nicht schwer, sich den Schwestern im karierten Hemd vorzustellen, wie er im Schnee vor seiner Hütte Feuerholz hackt. Mit derselben Ruhe hackt er bei Paradox die ellenlange Featureliste von Crusader Kings 2 auf angemessene Länge zusammen. Er rechnet durchaus damit, dass manche Spieler in Crusader Kings 2 liebgezwungene Features aus den DLCs vermissen werden, sagt Fahraeus. Beispielsweise wird es in Crusader



Kings 3 erst mal keine spielbaren Handelsrepubliken, Nomadenvölker oder ostasiatischen Völker (China, Japan) geben. Das, gesteht der Game Director, bereite ihm aber keine schlaflosen Nächte. Sein Team arbeite hart daran, die beliebtesten Teile von Crusader Kings 2 in den Nachfolger zu übernehmen. Heidnische Religionen und Wikinger etwa, die CK 2 erst mit dem DLC The Old Gods bekam, sind nun von Anfang an mit dabei. Auch die Kartenerweiterung in Richtung Indien aus Rajas of India ist nun vom Start weg drin, Gleiches gilt für die Mongolei. Außerdem dehnt Paradox das Spielfeld in Afrika weiter aus, bis knapp südlich des Horns von Afrika harren neue Ländereien der Eroberung. Auf der Karte stellt Crusader Kings 3 jede mickrige Baronie oder Grafschaft als eigenen Landstrich dar, statt die Mikro-Fürstentümer nur aufzulisten.

Die Kampagnenlänge wird leicht gekürzt, das Startjahr 769 n. Chr. aus dem Charlemagne-DLC entfällt, weil es laut Fahraeus weniger ausbalanciert und interessant war als die Optionen 867 und 1066, die Crusader Kings 3 weiterhin anbieten wird. Enden wird die Adelskarriere wie gehabt im Jahr 1453; wer die Partieregeln entsprechend einstellt, darf jedoch beliebig lange weiterspielen und fantasieren. Womit wir beim Punkt wären: den ausgebauten Spieler-Fantasien. Fahraeus sagt: »Unser Fokus liegt darauf, gute und beliebte Elemente weiter zu verbessern, statt an nebensächlichen Systemen herumzudoktern.« Deshalb wolle man Crusader Kings 3 auch nicht geistlos mit möglichst vielen Features vollstopfen: »Wir wollen nicht in die Breite gehen, sondern in die Tiefe.«

Auch wenn Paradox-typisch wieder jede Fraktion spielbar sein wird, soll es zum Release vor allem mehr Möglichkeiten für europäische Fürsten geben. Spezialisierte Mechaniken für andere Weltregionen (etwa die erwähnten Nomaden) kann dann wieder ein DLC nachreichen, auch wenn Henrik Fahraeus nicht einfach die Addons von Crusader Kings 2 kopieren möchte. »Das haben andere Firmen versucht, und es kam nicht so gut an«, meint er – womöglich eine Anspielung auf das DLC-Recycling der Sims-Serie.

Die Nase meines Großvaters

Die zentrale Rolle in Crusader Kings spielen die Charaktere, entsprechend viel Aufmerk-

samkeit widmet ihnen Paradox in Crusader Kings 3. Das fängt schon bei der Optik an, künftig sollen sich Eigenschaften viel mehr in Aussehen und Körperhaltung bemerkbar machen. Ein »starker« Fürst sieht entsprechend trainiert aus, eine »schöne« Königin hat besonders symmetrische Gesichtszüge, ein »intriganter« Papst verrät sich durch seinen verschlagenen Blick, und was »lustvolle« oder »perverse« Charaktere so anstellen, wollen wir uns gar nicht vorstellen. Die Idee dahinter: Statt wie in Crusader Kings 2 erst in Menüs wühlen zu müssen, sollen wir sofort erkennen, wer da gerade um die Hand unserer Tochter anhält oder Magdeburg belagert (oder beides).

Die Optik kann auch die Familienzugehörigkeit verraten, Kinder erben nämlich die Gesichtszüge ihrer Eltern und sehen tatsächlich aus wie Mischungen aus Vater und Mutter. Wer Pech hat, erbt die Hakennase von Großvater Bernardo, die berühmte Unterlippe des Hauses Habsburg oder gar familientypische Krankheiten wie die im Hause Hohenzollern weitverbreitete Gicht. Das droht natürlich vor allem dann, wenn Erben bevorzugt innerhalb der eigenen Familie gezeugt werden. Wobei Inzucht eine valide Strategie sein kann, weil man mehr Kontrolle über beide Elternteile hat und Nachkommen gezielt heranzüchten kann. Ein Kind mit zwei intelligenten Elternteilen hat beispielsweise eine gesteigerte Chance, zum Genie zu werden. Und ein Kind zweier Genies

könnte sogar zum Jahrhundertgenie werden. Ein Jahrhundertgenie mit chronischer Gicht, aber das ist eben der Preis dieser Art Familienplanung. Und wenn's beim ersten Mal nicht hinhaut mit der Genialität, kann man im Stammbaum ja noch ein paar Warteschleifen drehen.

Hochzeiten außerhalb der eigenen Familie verringern die Gefahr von Erbkrankheiten und dienen wieder zum Bündnisschluss und zum Sammeln von Prestigepunkten, die in Crusader Kings 3 eine wichtige Währung sind. Dazu kommen Geld, Frömmigkeit, Mannstärke (also der Truppen-Pool) und die neuen Ruhmespunkte (dazu gleich mehr).

Spezialisierte Fürsten

Der eigene Regent oder die eigene Regentin lassen sich nun überdies gezielt spezialisieren, und zwar mit dem neuen Lifestyle-System, in dem wir unsere bevorzugte Lebensweise bestimmen. Dafür gibt es fünf separate Kategorien, in denen wir Fähigkeiten freischalten – allerdings nur für unseren Herrscher, nicht für andere Mitglieder unseres Hofes oder unserer Familie. Wir gehen davon aus, dass diese Lifestyle-Wahl immer zur Machtübernahme eines neuen Oberhaupts ansteht, wenn das vorherige Alter Ego stirbt oder anderweitig die Krone abgibt. Henrik Fahraeus bestätigt das aber noch nicht. Die fünf Kategorien sind: Diplomatie, Kriegsführung, Verwaltung, Intrige und Lernbegier. Jede Kategorie umfasst drei



Okay, wirklich schön ist die Karte von Crusader Kings 3 nicht – dafür stellt das Spiel nun jede mickrige Baronie als eigenen Landstrich dar. Die Clausewitz Engine ist in Crusader Kings 3 ungefähr auf demselben Stand wie in Imperator: Rome, sagt uns Game Director Henrik Fahraeus.



Talentbäume. Darin vertiefen wir die Spezialisierung, indem wir mit Talentpunkten besondere Boni freischalten. Die Zähler verdienen wir laut Henrik Fahraeus »durch Entscheidungen bei Events sowie nach und nach passiv«. Bei vielen Aktionen im Spiel sammeln wir nämlich automatisch Erfahrungspunkte in einer der fünf Kategorien. Wer bevorzugt die Schwerter sprechen lässt, kommt im Kriegskunst-Talentbaum schneller voran, Ränkeschmiede baden hingegen in Intrige-Erfahrung. Das Lifestyle-System wirkt also keineswegs künstlich oder aufgesetzt, vielmehr spiegelt unser Fortschritt unsere Entscheidungen im Spiel wider. Daraus können interessante Mischlingscharaktere entstehen, beispielsweise verkörpern wir einen geistlich angehauchten Meisterstrategen oder einen intriganten Mediziner. Wenn wir in einer Kategorie genügend Erfahrung gesammelt haben, steigt sie um eine Stufe auf, bei jedem Aufstieg verdienen wir einen Talentpunkt in dieser Kategorie. In welchen Unter-Talentbaum wir den Zähler stecken, steht uns frei. Wer sich auf einen Bereich konzentriert, schaltet jedoch zusätzliche Fokus-Boni frei. Die bringen Werte-Boni und steigern unseren Erfahrungsgewinn in der jeweiligen Kategorie, sodass wir schneller Talentpunkte anhäufen. Die Lernbegier unterteilt sich beispielsweise in diese drei Kategorien: Körperkunde (erhöhte Abwehrkraft gegen Krankheiten, längere Lebensdauer), Gelehrter (schnellere Forschung) und Theologe (mehr Frömmigkeit). Wer sich hingegen auf die Kriegskunst fokussiert, hat die folgenden Optionen zur Auswahl: Strategie (Vorteile beim Kommandieren von Truppen, Armeen verbrauchen weniger Vorräte), Aufseher (strikte Kontrolle über das eigene Reich, verringerte Gefahr von Aufständen) und Ritterlichkeit (Kampfvorteile, wenn man selbst auf dem Schlachtfeld steht – auch dazu gleich mehr). Zwei weitere Lifestyles samt Unterkategorien zeigt Fahraeus auf der PDXCon, ohne allzu sehr ins Detail zu gehen. Verwaltung unterteilt sich demnach in: Habgier (gesteigertes Einkommen), Architekt (schneller und günstiger Gebäudebau) und Administrator (vermutlich Vorteile beim Nahrungs- oder Rohstoffertag aus Provinzen). Und wer sich der Intrige verschreibt, darf aus diesen drei Rubriken wählen: Verführer (wickelt Charaktere um den kleinen Finger, um Ziele zu erreichen), Verschwörer

(ist besonders effektiv im heimlichen Planen und Meucheln) sowie Folterer (Was in dessen Kerker vorgeht, will niemand wissen).

Mit den Lifestyles und ihren Talentbäumen will Paradox das Rollenspiel fördern: Nun können wir nicht nur einen fetten, faulen Fürsten spielen, sondern einen fetten, faulen, folternden Fürsten! Ein »F« mehr! So soll uns Crusader Kings 3 dabei helfen, unsere mittelalterliche Herrscherfantasie noch facettenreicher und gezielter auszuleben.

Dynastien für Generationen

Selbst der gesündeste Regent lebt bekanntlich nicht ewig, beim Tod gehen die persönlichen Lifestyle-Boni verloren. Deshalb hat sich Paradox ein weiteres, generationsübergreifendes System ausgedacht: die Dynastien. »Dynastien waren in Crusader Kings 2 total unterentwickelt«, gesteht Fahraeus. »Und das war seltsam. In einem Spiel, in dem man nacheinander mehrere Angehörige derselben Familie spielt, sollte diese Familie doch eigentlich eine große Rolle spielen! Es war ein logischer Schritt, das auszubauen.« Womit wir bei den vorhin erwähnten Ruhmespunkten wären, einer Art familieninternem Prestige. Man häuft Ruhm an, indem man die eigene Familie durch Hochzeiten oder die Übernahme von Titeln über die Welt ausbreitet. Im Gegensatz zu Crusader Kings 2 sind familiäre Bande also nicht nur im eigenen Land wichtig, sondern auch über die Grenzen hinaus – eine Parallele zum echten Mittelalter, in dem sich umtriebige Adelsge-

schlechter wie die Habsburger über Landesgrenzen hinweg ausbreiteten.

Eine Dynastie besteht aus mehreren Häusern, der Anführer des größten und mächtigsten Hauses ist der Dynast, das Oberhaupt der gesamten Sippe. Der besitzt innerhalb der Familie besondere Befugnisse und Spezialfähigkeiten, deren Einsatz Ruhmespunkte kostet. Beispielsweise kann man Familienmitglieder denunzieren, um ihre Stellung zu schwächen, oder sogar kurzerhand enterben. Man kann verlangen, dass verfeindete Häuser derselben Dynastie Frieden miteinander schließen, leichter Gebietsforderungen gegen Familienmitglieder durchsetzen oder Verwandte in den Krieg gegen Außenstehende rufen. Familienmitglieder können sich den Aufforderungen des Familienoberhaupts widersetzen und sich gegen das eigene Geschlecht stellen. Wenn wir keinen Frieden mit Cousin Edward schließen wollen, weil der mal wieder unsere Ehefrau vergiftet hat – nun, dann müssen wir das auch nicht. Aber dann dürfen wir uns auch nicht wundern, wenn wir enterbt oder von Großtante Elisabeth angegriffen werden. Die hat uns zu Weihnachten sowieso immer nur dumme Socken geschenkt!

Diese Familiendynamik ist für sich allein gesehen schon spannend, bekanntlich können zwischen Verwandten die engsten Freundschaften und erbittertsten Feindschaften entstehen. Aber hatten wir da nicht ein generationsübergreifendes System erwähnt? Doch! Der Dynast hat nämlich auch die Aufgabe, die Errungenschaften der Familie für die nachfolgenden Generationen zu bewahren. Hier kommen die dynastischen Vermächtnisse ins Spiel. In sieben Kategorien stecken wir Ruhmespunkte in permanente Vorteile, von denen die gesamte Sippe bis zum Spielende profitiert. Crusader Kings 3 stellt die Vermächtnisse als Wandteppiche dar: Je mehr wir in einem Bereich investieren, desto weiter rollt sich der Teppich aus. Die Kategorien sind: Kriegführung, Gesetz, List, Blut, Gelehrtheit, Ruhm und Familie. Der Vorteil: Von den Vermächtnis-Boni profitieren alle Mitglieder der Dynastie. Der



Die Eigenschaften der Charaktere sollen sich nun schon an ihren Portäts (links oben) und ihrer Körperhaltung ablesen lassen.



Nachteil: Von den Vermächtnis-Boni profitieren alle Mitglieder der Dynastie. Wer unter »List« freischaltet, dass Mordversuche an Familienmitgliedern verringerte Erfolgsaussichten haben, sollte besser keinen Anschlag auf den unfähigen Neffen Guillaume planen, dessen Kriegserklärung an England die ganze Dynastie in den Abgrund reißen könnte. So sind die Vermächtnisse ein zweischneidiges Schwert: Sie stärken uns selbst, aber auch unsere innerfamiliären Rivalen.

Zugleich können wir unsere Sippe gezielt auf eine bestimmte Spielweise trimmen, Vermächtnisse der Familien-Kategorie erleichtern etwa Heiraten mit anderen Monarchen und erhöhen die Chance, dass positive Eigenschaften an Nachkommen vererbt werden. Ein fortgeschrittener Bonus namens »Handverlesene Abstammung« erlaubt uns sogar, bestimmte Eigenschaften zu wählen, die in unserer Familie künftig häufiger vorkommen sollen: Wollen wir mehr großgewachsene oder kleinwüchsige Nachkommen haben? Mehr starke oder gutaussehende? Doch Vorsicht, auch das kann der schmierigen Verwandtschaft helfen. Wenn unsere Schwester den Erzbischof von Mainz zum Krieg gegen uns verführt, beißt uns die ganze Erbfolgeplanung in den royalen Hintern.

Religion aus dem Baukasten

Apropos Erzbischof: Neben dem Adelszirkus gab's im Mittelalter ja noch einen weiteren Machtfaktor, die Kirche! Auch das Religions-system von Crusader Kings 3 vertieft Paradox deutlich. Diesmal erlauben uns die Entwickler nicht nur, wie in Crusader Kings 2 zu einer anderen Religion überzutreten – wir dürfen sogar auch unsere ganz eigene Glaubensrichtung gründen und verbreiten. Was der Papst vermutlich nicht gerne sehen wird, aber dazu kommen wir gleich. Crusader Kings 3 fasst die vielfältigen Glaubensrichtungen des Mittelalters in Gruppen zusammen. Die abrahamitischen Religionen etwa umfassen alle Spielarten des Christen- und Judentums sowie des Islams. Außerdem wird es diesmal vom Start weg heidnische Religionen geben, die in Crusader Kings 2 mit dem DLC The Old Gods nachgeliefert wurden. Darunter fallen beispielsweise die nordischen oder slawischen Götter. Wir rechnen damit, dass als dritte Religionsgruppe die dharmischen Religionen dazu kommen, denn dazu zählen unter anderem

Hinduismus und Buddhismus – und Indien gehört ja nun von Anfang an zur Karte. Diese großen Glaubensgruppen untergliedern sich nochmals in Hunderte separate Richtungen und Sekten. Als Paradox durch eine Liste der islamischen Glaubensvarianten scrollt, sehen wir Dutzende Einträge à la Maturidia, Mu'tazila, Qarmaten und und und. Jede theologische Richtung soll sich tatsächlich unterschiedlich spielen – und verändern lassen. Denn während die Religionen in Crusader Kings 2 statisch waren und sich mit Mods anpassen ließen, dürfen wir diesmal selbst Hand an die heiligen Texte und Gesetze legen. Denn jede Religion besteht aus Bausteinen, die sich in zentrale Grundsätze und Doktrinen unterteilen.

Die Grundsätze sind die Pfeiler der Religion, drei davon besitzt jede Glaubensrichtung. Sie regeln beispielsweise, wie die Kommunion funktioniert, ob bewaffnete Pilgerschaften zu heiligen Stätten (die Vorstufe von Kreuzzügen) gestattet sind, und ob die Religion neben dem Priester- auch das Mönchtum als geistliche »Mittelschicht« unterstützt. Doktrinen verfeinern diese Grundsätze weiter und legen beispielsweise fest, ob beide Geschlechter gleichwertig sind oder die Kirche weiblich oder männlich dominiert sein soll. Oder ob die Kirche Land besitzen und vererben darf. Oder ob die Kirchendiener heiraten dürfen oder das Zölibat einhalten müssen. Außerdem legen Doktrinen fest, was die Glaubensgemeinschaft als Verbrechen oder Sünde ansieht. »Theokrati-

sche« Religionen etwa stellen göttliches Recht über menschliche Gesetze – wer sündigt, hat keine Gnade zu erwarten. Beim Thema Sünde spielen die Eheregeln eine wichtige Rolle: Darf man mehrere Partner gleichzeitig ehelichen? Darf man heiraten, wen man will – auch innerhalb der eigenen Familie? Muss der Klerus bei Scheidungen zustimmen? Und wie steht die Kirche zu unehelichen Kindern?

Das Kannibalen-Bistum Trier

All diese religiösen Regeln dürfen wir weitgehend frei anpassen – »weitgehend« deshalb, weil manche Grundsätze bestimmten Religionsgruppen vorbehalten sind. Den Rest können wir jedoch durchmischen, wie es uns beliebt. Eine Variante des Christentums mit völlig unbegrenzten Ehen zwischen mehreren Personen (Hallo, Brüder und Schwestern!), Scheidungen nach Belieben und – kein Witz – rituellem Kannibalismus? Das geht, meint Henrik Fahraeus, und wir malen uns schon mal das Kannibalen-Bistum Trier aus, die Geißel des Heiligen Römischen Reichs. Natürlich haben solche Eigenbau-Glaubensrichtungen einen Nachteil: Wer vom »wahren« Glauben abfällt, begeht Ketzerei und erzürnt – im Fall von Katholiken – den Papst. Christliche Fraktionen, die unterschiedlichen Glaubensrichtungen angehören, bekommen zudem einen speziellen Kriegsgrund gegeneinander, den Heiligen Krieg. Einzige Ausnahme: Katholiken und Orthodoxe. Weil sich diese Religionen im



Eines der neuen Events: Wie gehen wir mit einem unangenehmen Charakter um?



Ein Erbe ist geboren: Crusader Kings 3 soll das beliebte Crusader Kings 2 beerben. Allerdings kann ein Erbe in Crusader Kings sehr kurzlebig sein.

wahren Mittelalter niemals bekriegt haben, dürfen sie es auch in Crusader Kings 3 nicht.

Wer seine Religion ändert, muss sich also erstmal der vorherigen Glaubensbrüder erwehren. Wenn (falls!) wir den Heiligen Krieg gewinnen, dürfen wir aber endlich die Früchte der Glaubensgründung ernten. Denn die gibt es! Nicht umsonst sagte sich einst Heinrich VIII. mit der Anglikanischen Kirche vom Katholizismus los – der englische König wollte heiraten und sich scheiden lassen, wie es ihm beliebte. Das hätte auch in Crusader Kings 3 bedeutsame Vorteile, beispielsweise, wenn wir durch mehrfache Hochzeiten zusätzliche Allianzen schmieden oder uns als kinderloser König scheiden lassen und neu heiraten können, um endlich einen Erben zu zeugen. Den wir dann samt Mutter in den Kerker werfen und neu heiraten, weil er leider unfähig war. Das Mittelalter war ja kein Ponyhof. Wobei es durchaus Monarchen gegeben haben soll, die Pferde ... lassen wir das.

Events für noch mehr Wahnsinn

Charaktere, Dynastien, Religionen: Die Neuerungen von Crusader Kings 3 bürgen schon alleine für ein gerüttelt Maß emergenter Geschichten – Geschichten also, die aus Spielmechanik entstehen. Damit wir in Crusader Kings 3 einen steten Strom interessanter Ereignisse und Entscheidungen erleben, baut

Paradox zusätzlich eine Menge neuer Events ein, kleiner Story-Schnipsel, die mal zufällig, mal zu bestimmten Zeitpunkten aufploppen. Als wir Henrik Fahraeus nach seinem Liebling unter den neuen Events fragen, muss er einen Moment überlegen. Sein Favorit, meint er dann, wäre wohl die Geschichte, dass man einen Perversling in den eigenen Gemächern erwischt – beim Versuch, bestimmte Besitztümer zu, äh, besudeln. Dieses Event zeigt Paradox auch auf der PDX-Con: Wir erwischen eine junge Frau, die als Gast auf unserer Burg weilt, bei einem ... nun, einem unheiligen Umgang mit der Heiligen Schrift. Nun haben wir mehrere Optionen: Die Dame in den Kerker werfen, sie verbannen und denunzieren, oder sie an den Hof zurückschicken, von dem sie kommt, und dort für uns spionieren lassen. Oder ... nun, wer selbst den Charakterzug »pervers« besitzt, darf auch einfach mitmachen. Zu zweit besudelt sich's einfach besser.

Ein anderes Event dreht sich um einen geruchsintensiven Charakter, dem wir auf einem Fest begegnen – und der sich prompt mit näselnder Stimme erkundigt, warum wir so das Gesicht verziehen. Was tun wir? Dem Widerling ein »So aromatisch kennt man euch!« entgegenschleudern und damit vielleicht die Eigenschaften »grausam« oder »ehrlich« erlangen? »Schert euch weg, ihr garstigster Schurke!« brüllen (Hier bitte die

Stimme von Maurice vorstellen) und das Gegenüber damit verärgern? Überhaupt nicht reagieren? Oder dem Stinker unbemerkt eine Prise Kreuzdorn in den Wein kippen – ein wirksames Abführmittel (bringt Intrige-Erfahrung)? Immer diese Entscheidungen!

Vorschläge und Enzyklopädie

Damit uns Entscheidungen grundsätzlich leichter fallen als in Crusader Kings 2, will Paradox die Bedienbarkeit des Nachfolgers deutlich verbessern. »Beim Erklären war Crusader Kings 2 ehrlich gesagt schrecklich«, sagt Henrik Fahraeus. »Es war schwierig, wirklich alles herauszufinden, was man wissen musste. Man wusste nicht mal, dass man bestimmte Dinge wissen musste. Selbst erfahrene Spieler kannten deshalb nicht immer alle Möglichkeiten.«

Nun, wo der Nachfolger noch mehr spielerische Freiheit erlaubt, wollen Fahraeus und sein Team auch den generellen Überblick erhöhen. Eine zentrale Rolle spielt dabei das neue Vorschlags-Tool, das wir in der oberen Bildschirmmitte ausklappen. Die kurze Liste zeigt aktuelle Gelegenheiten, die wir sonst eventuell verpassen könnten. Beispielsweise weist uns Crusader Kings 3 darauf hin, dass wir aufgrund von Gebietsansprüchen oder anderen Gründen einen Krieg erklären könnten, oder dass wir an dritter Stelle der Erbfolge für den Herzogtitel der Normandie stehen – es wäre ein Jammer, wenn unseren bessergestellten Kontrahenten ausgerechnet jetzt Unfälle passieren würden. Diesen Vorschlägen müssen wir nicht folgen – in der Normandie regnet es viel, das wäre schlecht fürs royale Rheuma – Paradox möchte nur nicht, dass wir etwas übersehen. Und wenn wir darauf aufmerksam werden, wollen wir ja auch wissen, worum es geht – mithilfe von Tooltips. In Texten färbt Crusader Kings 3 bestimmte Schlüsselworte ein, beispielsweise »Attentat«. Das öffnet einen Tooltip mit Infos darüber, wie Auftragsmorde funktionieren, inklusive weiteren eingefärbten Begriffen. Die öffnen wiederum neue Tooltips mit eingefärbten Begriffen und so weiter – in der Gameplay-Demo legen sich mehrere Fenster übereinander, als die Entwickler von Tooltip zu Tooltip navigieren. Wer Dinge lieber in



In der Kriegskunst-Kategorie erwarten uns drei separate Talentbäume.

Ruhe nachschlägt, bekommt zudem eine In-game-Enzyklopädie à la Civilization, die alle wichtigen Infos enthält. Crusader Kings 3 dürfte damit deutlich weniger Wiki-Recherche erfordern als sein Vorgänger. Aus demselben Grund schlüsselt Crusader Kings 3 nun vorab detailliert auf, warum diplomatische Verhandlungspartner auf unsere Forderungen oder Erpressungsversuche eingehen oder nicht. Neue diplomatische Optionen sind allerdings nicht geplant, grundsätzlich werden Verhandlungen so ablaufen wie in Crusader Kings 2.

Selbst ist der Ritter

Auch das Kampfsystem will Paradox überarbeiten. Henrik Fahraeus lässt sich ein paar Infos aus der Nase ziehen. Demnach gilt die Prämisse, dass Charaktere prominenter werden sollen – in den Schlachten spielen sie nun eine wichtigere Rolle. Und zwar nicht nur als Generäle, deren Ernennung erneut ein Politikum darstellt. Der Herzog von Barcelona führt seine Truppen wie ein badendes Kind seine Quetscheentchen? Nun, wir könnten ihn ablösen und damit verärgern. Wer will, darf seine Höflinge und sich selbst auch erstmals direkt ins Getümmel werfen. Henrik Fahraeus verspricht: »Charaktere können als Ritter auf dem Schlachtfeld antreten.« Ein neuer Talentwert namens »Tapferkeit« bestimmt dabei das Kampfgeschick. »Die Idee ist, dass ein gepanzerter Ritter, der sein Leben lang trainiert hat, Bauernregimenter niedermäht wie Weizenhalme«, sagt Fahraeus. Wer möchte, kann also sich selbst – oder den eigenen Sohn – zur regelrechten Kampfmaschine heranzüchten. Was umso besser funktioniert, wenn die eigene Dynastie ohnehin viele »starke« Charaktere hervorbringt. Das hat freilich den Nachteil, dass besagter Schwertprinz in siegreichen Schlachten etwas zu viel Selbstbewusstsein sammelt und überlegen könnte, den Vater frühzeitig vom Thron zu werfen. Da wäre es nicht schlecht, wenn der Sohn gefangen genommen würde, weil er rein zufällig gegen eine überlegene Armee antreten musste. Und das Lösegeld haben wir gerade verlegt, nichts für ungut!



Armeen nach Bedarf

Auch Armeen funktionierten nun anders: Bauernregimenter bilden einen eigenen Einheitentyp, den schwächsten von allen, und sind kein bunt gemischter Haufen unterschiedlicher Truppengattungen mehr. Dafür können wir ihnen spezialisierte Soldaten zur Seite stellen – etwa Armbrustschützen, falls wir gegen gepanzerte Gegner antreten.

Seeschlachten wird es in Crusader Kings 3 erneut nicht geben, wie im Vorgänger dienen Schiffe nur zum Truppentransport. Der wird laut Henrik Fahraeus diesmal anders funktionieren, »eher wie in Crusader Kings 1«. Darin wurden Heere gegen Bezahlung automatisch verschifft. In Crusader Kings 2 mussten wir Flotten in Küstenprovinzen ausheben und die Truppen von Hand verladen.

Vollwertige Taktikschlachten in denen wir unsere Truppen zu Lande oder zur See selbst kommandieren – beispielsweise wie in Age of Wonders: Planetfall auf separaten Taktikkarten –, kann sich Fahraeus ebenfalls sehr gut vorstellen – aber nicht in Crusader Kings 3: »Ich denke nicht, dass es in Crusader Kings passieren wird, aber womöglich in einem unserer anderen Spiele.« Dafür müssten die Taktikschlachten, jedoch das zentrale Feature des Spiels sein – was sich wiederum schwer mit dem Echtzeitablauf der Paradox-Spiele vereinbaren lasse: »Unsere Herausforderung besteht darin, dass unsere Spiele in Pseudo-Echtzeit ablaufen. Im Multiplayer kann man da nicht mal eben in einen anderen Spielmodus wechseln, um

Taktikschlachten auszufechten. Das wär nervig. Wir müssten einen anderen Weg finden, und Imperator: Rome hat schon einige interessante Dinge ausprobiert. Grundsätzlich sind wir also nicht dagegen, wir müssen nur die richtige Lösung finden.« Vielleicht ja in einem Fantasy-Strategiespiel à la Master of Magic? Vielleicht erwartet uns ja auf der nächsten PDXCon eine Art Fantasy-Stellaris. So lange müssen wir uns mit Mittelalter-Fantasy begnügen. Aber wie Crusader-Kings-Spieler bestätigen werden, ist die manchmal noch abgedrehter als »richtige« Fantasy. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Adel verpflichtet: Mein Nachname allein macht mich zur Zielgruppe von Crusader Kings 3. Und ich finde auch, dass Paradox den richtigen Weg einschlägt – wenn man einen Nachfolger von Crusader Kings 2 machen möchte, dann genau so, mit Schwerpunkten auf Rollenspiel und Möglichkeiten. Das heißt nicht, dass alles gutgehen wird, von Bugs bis zu Performance-Krisen à la Stellaris kann noch vieles passieren. Es heißt auch nicht, dass Crusader Kings 3 bereits zum Release das komplette Rundumsorglos-Paket für Mittelalter-Fans bieten wird. Paradox konzentriert sich erst mal auf Mechaniken für europäische Monarchen, andere Weltgegenden wie der asiatische und der arabische Raum werden anfangs nicht vor Features überquellern. Doch irgendwo muss Paradox ja anfangen, und dieser Anfang sieht erst mal vielversprechend aus. Ich bereite mich schon mal darauf vor, als mordlüsterner Herzog von Baden den Kannibalismus zu verbreiten und eine Dynastie kleinwüchsiger Heiratschwindler aufzubauen. Dass Crusader Kings 3 noch mehr solcher Kopfgeschichten ermöglicht, ist genau der richtige Weg. Und wenn ich ernsthaft spielen und einfach versuchen möchte, meine Dynastie durch kluge Hochzeiten und Allianzen stetig auszubauen und durch die Jahrhunderte zu führen – dann kann ich das ja auch! Crusader Kings muss nicht abdrehen, auch das gehört zu spielerischer Freiheit. Und mehr Freiheit hat bekanntlich noch kein Spiel geschadet.



Eines unserer Ziele in Crusader Kings 3 kann sein, unsere Familie zu verbreiten.