

Crusader Kings 3

EIN GRAF IM WILDEN MITTELALTER

Genre: **Strategie-Rollenspiel** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Paradox** Termin: **1.9.2020**

Mein Meisterspion muckt auf, ich kann ihn zum Witzduell herausfordern oder einfach zurechtweisen.



Michael Graf hat Crusader Kings 3 über 30 Stunden lang gespielt und so viel zu erzählen, dass es für einen Vorabtest reichen würde. Von Michael Graf

Sie alle belügen mich, meine Höflinge, meine achtjährige Verlobte und selbst mein Kaiser, dieser von eitrigen Pocken zerfressene Saukopf! Ich schlage gegen die Wand, wieder und wieder. Dann blicke ich hinab auf meine Hand und sehe – einen Riss! Es ist, wie ich schon befürchtet hatte: Ich, König Kröterich I. von Bayern, bestehe aus Glas! Gottlob, denn es rettet mir das Leben.

Und vor dem Bildschirm sitzt mein anderes Ich, ein gewisser Michael Graf aus München, und grinst wie der Hofnarr nach dem Witz, dass Herzog Gerhard II. von Oberlothringen nicht nur seine Seele baumeln lässt. Ihr wisst schon, Herzog Gerhard II., der Nudist. Über 30 Stunden lang habe ich Crusader Kings 3 nun gespielt, und der gläserne König ist einer meiner Höhepunkte. Freilich nicht der einzige: Wie sein Vorgänger Cru-

sader Kings 2 sprudelt Paradox' Mittelalter-Strategiespiel geradezu über vor grandiosen Geschichten, die ich sofort allen Redakteurskollegen an der Kaffeemaschine erzählen will. Doch weil Letztere in Zeiten der Corona-Heimarbeit verwaist herumsteht, muss ich mir den ganzen Irrsinn eben hier von der Seele schreiben. Umso besser, dann kann ich euch auch gleich erklären, was an Crusader Kings 3 bereits sehr gut funktioniert, was alte Crusader-Kings-Fans vermissen, und wo Paradox dringend noch Hand anlegen muss. Das Schöne an der Glasgeschichte ist dabei, dass sie illustriert, wie flexibel die komplexe Spielmechanik von Crusader Kings 3 ist. Denn mein König Kröterich mag wahnsinnig sein (aus gutem Grund, ich habe ihn schließlich wahnsinnig gemacht), aber Wahnsinn kann in Crusader

Xbox Game Pass

Crusader Kings 3 ist Teil des Xbox Game Pass für PC. Wer Microsofts Service abonniert hat, wird das Spiel also direkt zum Starttermin am 1. September 2020 kostenlos installieren können. Und bevor ihr fragt: Nein, eine Konsolenversion für die Xbox One oder Series X ist nicht geplant.

Screenshots

Bis zum Release am 1. September 2020 wird Paradox weiter an Crusader Kings 3 feilen. Die von uns geknipsten Screenshots spiegeln also nicht unbedingt die finale Grafikqualität wider, auch am Interface kann sich noch einiges ändern.

Die Forschung läuft übergeifend für den gesamten Kulturkreis, dessen Oberhaupt zudem eine kulturelle Faszination festlegen kann.

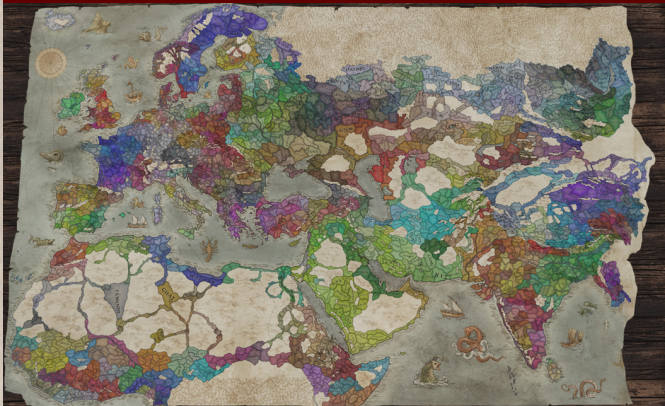


Schiffsbau oder Seeschlachten gibt es in Crusader Kings 3 nicht. Mein Heer geht gegen Gebühr automatisch an Bord von Schiffen, wenn es das Meer betritt. Je länger die Überfahrt, desto teurer wird sie und desto mehr Soldaten sterben.



Herrschaftsgebiete

Hier seht ihr die Startkarte des Spiels in mehreren Ansichten, jeweils basierend auf den verschiedenen Herrschaftsformen.



Die komplette Welt von Crusader Kings 3 mit allen Grafschaften im Startjahr 1066. Ihr seht schon: Im Mittelalter hat jede Mülltonne einen eigenen Grafentitel. Alternativ starten wir im Jahr 867.



Herzogtümer bestehen jeweils aus mehreren Grafschaften. Wer einen Herzogtitel erringt, hat automatisch Anspruch auf alle zugehörigen Grafschaften – und damit einen Kriegsgrund.



Königreiche bestehen jeweils aus mehreren Herzogtümern, auch hier hat ein gekrönter König Anspruch auf alle zugehörigen Länder. Schon damals galt offenbar das Radfahrer-Prinzip »nach oben buckeln und nach unten treten«.



Die großen Kaiserreiche umfassen mehrere Königstitel. Hier seht ihr die Reiche, die das Spiel vorgibt. Wenn wir drei Königstitel halten, können wir allerdings auch unser eigenes Kaiserreich ausrufen, das dann unsere aktuellen Grenzen umfasst.

Kings auch Gutes bedeuten. Denn Kröterich leidet an schwerem Übergewicht und steht schon mit einem Bein im Jenseits. Doch nach der Glas-Halluzination achtet er mehr auf seine Gesundheit und lebt noch viele wahnsinnige Jahre, bis ihn beim Kreuzzug nach Jerusalem ein Schergerbe von Emir Ra'uf ibn Azid vom Pferd stochert.

Macht aber nichts, denn nur wenige Jahrzehnte später wird sein Sohn Greulich II.

nach der Kaiserkrone des Heiligen Römischen Reiches greifen und damit nach dem Ziel, das ich mir in Crusader Kings 3 gesetzt habe: Als bescheidener Graf von München (Wer denn sonst?) starte ich im Jahre 1066 meine Mission, irgendwann Kaiser zu werden anstelle des Kaisers. Natürlich erst mehrere Generationen später, ein Schritt nach dem anderen. Erstmal möchte mein eigener Halbbruder vergiftet werden. Es wird

ein wilder Ritt. Und eines sage ich euch ehrlich: Wenn ich böse wäre (und das bin ich zuweilen, Stichwort Brudermord), dann könnte ich Crusader Kings 3 ein Remaster von Crusader Kings 2 schimpfen: schöner, gefälliger, nachvollziehbarer, im Kern aber dasselbe Spiel abzüglich einiger Features aus den DLCs von Crusader Kings 2.

Aber eines sage ich euch auch ehrlich: Ich hatte lange nicht mehr so viel Spaß mit einem neuen Strategiespiel, zumal Crusader Kings 3 ein Feature mitbringt, das in Zukunft Pflicht sein muss für jedes Strategiespiel, in dem ich ganze Reiche verwalte. Welches Feature? Gemach, das verrate ich euch gleich. Zunächst müssen wir Genreddefinitionen sprengen. Denn Crusader Kings 3 ist doch überhaupt kein Strategiespiel.

Im Herzen ein Rollenspiel

Die Kernstärke von Crusader Kings 3 (und Crusader Kings 2) besteht nicht darin, dass ich einen mittelalterlichen Feudalherrn spiele, das bekomme ich auch woanders, etwa Knights of Honor 2. Die Kernstärke der Paradox-Titel besteht darin, dass ich schon nach wenigen Spielminuten anfangen, wie ein Feudalherr zu denken. Ich meine, klar, mein

Die aufeinander aufbauenden Tooltips machen die Spielmechanik nachvollziehbarer.





Die Charaktere (hier im Hauptmenü) werden von der 3D-Engine generiert, Kinder erben die Gesichtszüge ihrer Eltern, die Körperhaltung spiegelt Fähigkeiten und Schwächen wider. Paradox verspricht zudem, dass keine zwei Charaktere gleich aussehen, was nicht ganz stimmt. Denn es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Frisuren und Kleidungsstücken, sodass es häufiger zu großen Ähnlichkeiten kommt.

Halbbruder ist ein verfressener, arroganter Gotteslästerer, aber auch mein loyaler Verbündeter. Nur hilft mir das wenig, wenn ich die Grafschaft München um das benachbarte Frontenhausen erweitern will, das aktuell ihm untersteht. Und, rein theoretisch gedacht: Falls ihm etwas zustoßen sollte, würde ihn seine achtjährige Tochter beerben. Die Ärmste freut sich doch sicherlich, wenn ihr Onkel Micha und seine Besatzungstruppen die Last des Herrschens von den Schultern nehmen, oder? So macht mich Crusader Kings 3 innerhalb von zehn Minuten zur Schlange, die Littlefinger aus »Game of Thrones« das Wasser reichen könnte. Beziehungsweise das Gift. Schließlich geht es darum, mich allmählich in der feudalen Rangfolge hochzudienen, vom Grafen zum Herzog, vom Herzog zum König, vom König schließlich zum Kaiser. Beziehungsweise in anderen Teilen der Welt vom Scheich zum Sultan (Islam), vom Häuptling zum Khan (Zentralasien) und so weiter.

Natürlich muss ich in Crusader Kings 3 kein giftigspritzender Egomane sein, ich kann gütig herrschen, diplomatisch verhandeln, Fairness walten und den Herrn preisen lassen. Graf Michael, ein Vorbild an Güte und Tugend! Aber ich könnte halt auch den Pöbel knechten, Hexen verbrennen, am Ratstisch aufmüffige Bürgermeister niederschreien und Messer in alles stecken, was mir nicht gehorcht. Graf Michael, die Geißel Oberbayerns! Die exzellent verzahnte Spielmechanik erlaubt all das, und all das hat Konsequenzen. Denn Crusader Kings 3 ist wie sein Vorgänger im Herzen ein Rollenspiel, in dem ich meine ganz persönliche Vorstellung von einem mittelalterlichen Herrscher ausleben kann. Freilich versteckt sich dieses Rollenspiel in einem Wust aus Menüs, Werten,

Icons und Statistiken, doch deren Zusammenhänge sind nun wenigstens greifbarer als im sperrigen Crusader Kings 2.

Das klügste Feature überhaupt

Das liegt nicht unbedingt am Tutorial. Die optionale Einführung versetzt mich in die grüne Kutte des irischen Kleinkönigs Murchad mac Donnad, vermittelt dann Schritt für Schritt die grundlegende Spielmechanik und entlässt mich anschließend ins freie Spiel, um Murchads Dynastie zu Weltruhm zu führen. Allerdings geschieht all die Wissensvermittlung in Textfenstern, die nicht mal vorgelesen werden. Lehrreich, ja, aber in etwa so spannend wie eine Liste der bayerischen Könige aus dem Hause Wittelsbach: Otto, Ludwig, Otto, Ludwig ...

Was Crusader Kings 3 hingegen unfassbar viel besser macht als sein Vorgänger und alle anderen Paradox-Spiele, ist die Darstellung von Zusammenhängen im Spiel selbst. Denn in jedem Menü wimmelt es vor Tooltips, die

beim Anvisieren mit dem Mauszeiger Fenster mit weiteren Infos aufklappen, in denen es wiederum Tooltips gibt, die wiederum neue Fenster aufklappen und so weiter. Crusader Kings 3 fühlt sich ein bisschen an wie sein eigenes Wiki, was den – nach wie vor zahlreichen und verschachtelten – Menüs viel Übersicht verleiht. Wenn ich zum Beispiel wissen möchte, was ich gegen unzufriedene Bürger ausrichten soll, mause ich im Provinzfenster über den – rot markierten, weil zu niedrigen – Kontrollwert und erfahre so, dass ich meinem Marschall befehlen kann, die Gegend zu befrieden. Alles klar, dem Marschall ... äh, wer ist das? Ein Maus-Überflug des Begriffs »Marschall« verrät: ein Posten an meinem Hofe, den ich mit getreuen Untertanen besetzen kann. Na also, geht doch!

Noch dazu hat Crusader Kings 3 ein Feature, das ich ab jetzt in jedem Globalstrategiespiel sehen möchte: Das Problemmenü (engl. »issues«), das kein Problem ist, sondern vielmehr eines löst. Denn das un-

Eins der vielen Zufallsereignisse: Diese Wandernonne scheint bemerkenswert viele Geheimnisse zu kennen. Ich kann ihr folgen, um herauszufinden, was dahintersteckt.





Die Vorschlagsliste weist mich auf alle Probleme und Möglichkeiten hin – als Kaiser können das ganz schön viele werden.



Die Besetzung des Hofrates mit möglichst fähigen Vasallen ist eine wichtige Königsaufgabe. Blöd nur, dass mächtige Vasallen, die keinen Ratssitz bekommen, gerne mal um Unabhängigkeit ringen. Was geht also vor: Talent oder Politik?



Crusader Kings 3 schlägt vor, zum Trunkelbold oder zum zurückgezogenen Einsiedler zu werden, um Stress abzubauen. Ich entscheide mich stattdessen für – mehr Stress!

scheinbare Ausklapp-Textfenster am oberen Bildrand weist mich auf die Probleme und Möglichkeiten meines Reiches hin. Darunter beispielsweise: Wem kann ich aktuell den Krieg erklären? Ist eines meiner Kinder noch unverheiratet? Können ich oder mein Erbe die Titel anderer Herrscher erben? Könnte ich Ehebrecher und andere Kriminelle verhaften lassen? Sitzen Gefangene in meinem Kerker, für die ich Lösegeld einfordern kann?

Außerdem warnt das Menü vor konkreten Gefahren und schlägt vor, was ich als Nächstes anpacken könnte. Beispielsweise

schlägt es Alarm, dass Teile meines Reiches wegbrechen, wenn der Herzog der Steyermark stirbt und seine Frau das Ruder übernimmt, die dem König von Frankreich untersteht. Oder es empfiehlt, die rebellischen Bauern in Geisenhausen zu besänftigen. Oder ich soll Teile meines Reiches unter einem neuen Adelstitel zusammenfassen und an einen Verwandten überreichen, damit der sich dort mit den notorisch unzufriedenen Vasallen herumschlagen muss.

Als Graf von München ist das noch nicht so wichtig. Doch wenn ich später die Kaiser-

krone des Heiligen Römischen Reiches erringe, untersteht mir zwischen Minsk und Montpellier ein derartiger Flickenteppich aus Grafschaften, Herzogtümern und Bischofssitzen, dass ich für jeden Rat und Hinweis dankbar bin. Okay, ganz ausgereift ist das Problemennü noch nicht. Beispielsweise verrät es zwar, dass die mächtige Herzogin von Torgau einen Posten in meinem Hofrat begehrt, beim Klick auf den Namen komme ich aber nur auf die komplette Vasallenliste statt direkt zur Unzufriedenen. Außerdem alarmiert mich Crusader Kings 3 nicht ausdrücklich bei Kriegen zwischen meinen Untertanen. Dass der Graf von Lienz gegen die von mir eingesetzte Herzogin von Tirol rebelliert, erkenne ich allenfalls an blinkenden Landesgrenzen auf der Karte. Eingreifen könnte ich zwar ohnehin nicht – solange die Integrität des Reichs gewahrt bleibt, dürfen sich die Vasallen gerne gegenseitig die Köpfe einschlagen –, ideal ist das aber nicht. Okay, Paradox hat ja auch noch bis September Zeit zum Feintuning. Und schon jetzt ist das Vorschlagsmenü gemeinsam mit den Tooltips ein Komfort-Quantensprung im Vergleich zu allen anderen Paradox-Strategiespielen, ach was: im Vergleich zu allen anderen komplexen Strategiespielen. Und ja, ich weiß, dass ein Quantensprung im eigentlichen Wortsinne etwas sehr Kleines ist. Aber im Mittelalter wusste das keiner, und falls doch, wurden Besserwisser einfach in den Brunnen geschmissen.

Hurra, Furcht und Stress!

Dass Crusader Kings 3 die mechanischen Zusammenhänge nachvollziehbarer macht und meine Möglichkeiten als Herrscher besser kommuniziert, vereinfacht auch das Rollenspiel enorm. Denn so kann ich auch bei den vielen Zufallsereignissen leichter Entscheidungen treffen. Wenn der Bauernmob eine angebliche Hexe anschleppt, kann ich sie verbrennen lassen, um meine Untertanen zu beglücken. Oder ich begnadige sie, was Prestigepunkte bringt (die Währung für Kriegserklärungen & Co.), aber die Bauern der Provinz verärgert. Wenn hingegen mein eigener Kanzler bei einem Ratstreffen zu frech daherkommt, kann ich ihn mit einem Witz verunsichern, riskiere dabei aber, mich selbst lächerlich zu machen, was Prestige kostet. Alternativ haue ich einfach auf den Tisch, um den Witzbold zum Schweigen zu bringen, und steigere so den neuen »Furcht«-Wert (engl. »Dread«). Das ist Klasse, weil ein hoher Furchtwert jeden Gedanken an Rebellion erstickt und meine Vasallen generell gefügiger macht.

Klingt nach der besten Option? Jein, denn das Ergebnis der Entscheidungen hängt auch von den Charaktereigenschaften meines Herrschers ab. Wenn ich gegen mein eigenes Naturell handle, sammle ich nämlich die zugleich neuen Stresspunkte. Wer beispielsweise »ruhig« oder »mitfühlend« ist, häuft Stress an, wenn er seine Berater anbrüllt, »gerechten« Fürsten bereiten Hexen-

So funktionieren Kreuzzüge

Wie Kreuzzüge funktionieren? Ist doch eigentlich klar: Eine Meute Glaubenskrieger fällt im Heiligen Land ein, und das große Säbelrasseln geht los. Hier haben wir dennoch den Verlauf eines Kreuzzugs mit Teilnahme Kröterichs I. dokumentiert.



Der Papst ruft zum Kreuzzug auf! Ich spende Geld oder schicke meine Armee. Außerdem darf ich als mächtigster Teilnehmer vorschlagen, wer das Königreich Jerusalem regieren soll. Meine fromme Tochter Sophie wäre ideal für den Job.



Meine Truppen landen zusammen mit den anderen Teilnehmern des Kreuzzugs im Heiligen Land. Das ist aber ein Ausnahmefall. Ich muss mehrfach zum Gott »Spielstand laden« beten, bis ich das richtige Timing hinkriege, um gemeinsam mit den Verbündeten anzugreifen.



Die Einnahme Jerusalems glückt, ein neues Königreich wird ausgerufen – und ich darf fortan mit meiner Tochter Sophie als Crusader Queen weiterspielen. Was irre schwer ist, weil das neue Königreich sofort von allen Seiten bedroht wird.



Nur zwei Jahre später wird Jerusalem von den Nachbarn angegriffen, gleichzeitig erheben sich die arabischen Vasallen gegen Sophie. Kaum ist das neue Königreich gegründet, geht es schon wieder unter. Aber der Papst wird es sicherlich noch mal wissen wollen ...

verbrennungen und Mordaufträge schlaflose Nächte. Umgekehrt stresst mich als »rachsüchtiger« Fürst ein nachlässiger Umgang mit schlampigen Untergebenen, und als »betrügerischer« kann ich es nicht ertragen, offen und ehrlich mit Leuten zu sprechen.

Mehr Stress wäre nicht übel

Mein Stresspegel steigt dann in drei Stufen an, was meine Gesundheit immer mehr belastet. Auf der dritten Stufe steigt nicht nur die Gefahr, bei Zusammenbrüchen permanent Charakterwerte einzubüßen, ich stehe auch mit einem Bein im Grab. Stress ist nämlich in Crusader Kings 3 der Königsmörder Nummer 1. Okay, Stress und die Pest vielleicht. Senken kann ich den Stresspegel, indem ich mich Frivolitäten wie Treibjagden oder Festen hingebe, die aber ihrerseits stressig werden können, wenn etwas schiefgeht (Was heißt hier, es gibt keinen Wein mehr?). Alternativ baue ich Stress ab, indem ich schlechte Eigenschaften annehme, die zudem die Vorlieben meines Charakters widerspiegeln. Wer sich ohnehin gerne mit Frauen vergnügt, kann zum »Lustmolch« werden, was von Katholiken als Sünde verachtet wird, aber die Fruchtbarkeit steigert

(Hallo, Erben!). Ich könnte Trunkenbold werden (Nachteile bei der Reichsverwaltung, aber höheres Ansehen bei anderen Trunkenbolden) oder mich selbst auspeitschen (Narben schaden der Gesundheit, gelten aber als attraktiv). Ich könnte mich der Hexerei hingeben, was die Erfolgchancen meiner Meuchelaufträge steigert, mich aber auch erpressbar macht, wenn es jemand heraus-

findet. Oder ich werde einfach wahnsinnig, lausche den Stimmen in meinem Kopf und erlebe wundervollen Irrsinn wie die eingangs geschilderte Glas-Halluzination.

Stress und seine Folgen sind also keineswegs nur nachteilig. Es kann sehr interessant sein, bewusst gegen die eigenen Vorlieben zu verstoßen, um damit zu experimentieren. So habe ich's nämlich mit König Kröterich I.



Wahnsinnige Herrscher neigen zu drastischen Maßnahmen. Hier wirft König Kröterich seinen undankbaren Sohn ins Verlies.



von Bayern gemacht: absichtlich gestresst, bis er endlich wahnsinnig wurde, den Kaiser anschrie und den eigenen Sohn als undankbares Blag in den Kerker warf. Gleichzeitig steigerte ich bei jeder Gelegenheit Kröterichs Furchtwert. Niemand wagte es mehr, Kröterich dem Wahnsinnigen zu widersprechen! Niemand! Blöd nur, dass die Furcht mit der Zeit wieder abnimmt ...

Hach, Kröterich. Wir hatten viel Spaß miteinander. Vor Kröterich herrschte ich als sein Vater Greulich II. von Bayern, der dem Sohn viele gute Eigenschaften mit auf den Lebensweg gab. Unter anderem stärkte er seinen Gerechtigkeitssinn und macht ihn zum gewieften Verwalter (mehr Steuern). Kindern kann ich nämlich Erzieherinnen oder Erzieher zuweisen, deren Fähigkeiten und Eigenschaften dann hoffentlich auf den Nachwuchs abfärben. Wenn ich selbst dieser Erzieher bin, darf ich sogar gezielt unerwünschte Eigenschaften austauschen, ein aufbrausender Prinz etwa lässt sich zum versöhnlichen Diplomaten umpolen oder umgekehrt. Und Eltern ahnen schon, was diese Umerziehung meinen Hauptcharakter kostet: Stress! In Crusader Kings 3 greift eben am Ende alles ineinander.

Talentbäume im Talentwald

Außer mit Stress und Furcht unterstützt Paradox das fürstliche Rollenspiel in Crusader Kings 3 noch mit zwei weiteren Neuerungen: den Lebensstilen und den Dynastien. Die Lebensstile spiegeln gewissermaßen meinen persönlichen Regierungsansatz wider. So darf ich meinen Fokus auf eine von fünf Kategorien legen, was Boni auf die zugehörigen Charakterwerte sowie Erfahrungspunkte bringt – mehr von Letzteren, wenn ich dank guter Erziehung ein entsprechendes Talent mitbringe. Fähige Diplomaten etwa sam-

eln mehr Diplomatie-Erfahrung und steigen schneller im Diplomatie-Level auf. Bei jedem Aufstieg schalte ich dann im jeweiligen Bereich einen Perk frei, darunter neue Spielmechaniken. Die fünf Kategorien entsprechen den fünf Charakterwerten meines Königs. »Diplomatie« bringt bessere Beziehungen mit anderen Herrschern und unter anderem die Möglichkeit, Nachbarreiche auf diplomatischem Wege zu Vasallen zu machen. »Kriegführung« steigert die Kampfkraft der Armee oder die meines eigenen Herrschers, der auf dem Schlachtfeld als Ritter mitkämpfen kann. »Verwaltung« erhöht die Steuern, senkt die Kosten von Bauprojekten oder verbessert das Ansehen bei den eigenen Vasallen. »Intrigue« gibt eine höhere Erfolgchance für Attentate, schaltet Entführungen als Erpressungsform frei, erleichtert das Verführen anderer Charaktere oder das Anhäufen von Furcht. »Lernen« verbessert unter anderem die Gesundheit, die Effizienz der Kindeserziehung, das Ansehen bei an-

deren Kulturen oder die Frömmigkeit. Jede Kategorie unterteilt sich in drei Talentbäume, an deren Ende je eine neue Eigenschaft als Belohnung wartet. Als Verwaltungsfachmann kann der irre König Kröterich schließlich »habgierig« werden und 15 Prozent mehr Steuern einstreichen. Spezialisierung lohnt sich also, wobei ich gestehen muss, fast ausschließlich mit dem Verwalter-Lebensstil gespielt und auch meine Erben entsprechend erzogen zu haben. Denn bessere Verwaltung heißt mehr Geld, und mehr Geld heißt mehr Truppen und besser ausgebaute Provinzen, die wiederum mehr Geld bringen. Das bedeutet nicht, dass die anderen Spezialisierungen wertlos sind, noch wirkt die Verwaltung für mich aber wie der eierlegende Wollmilch-Lifestyle: Wie im echten Leben gibt es kaum ein Problem, das sich mit Geld nicht zumindest lindern ließe. Mit gut gefüllten Kassen kann ich unzufriedene Vasallen besänftigen oder die Erfolgchancen meiner Mordkomplote steigern, in-



Eine Variante des Christentums mit sakralen Lügen, sündhaften Liebesfesten und rituellem Kannibalismus? 42 von 45 Vasallen sagen ja!



dem ich Bekannte des Opfers als Mitverschwörer rekrutiere. Oder ich verbessere meine Gesundheit, indem ich einen fähigen Hofheiler anheuere. Einzig die Lernen-Kategorie erscheint mir noch sinnvoll, wenn ich es unbedingt darauf anlege, meine eigene Religion zu gründen (dazu später mehr). Denn das kann Tausende Frömmigkeitspunkte kosten, die ein Charakter ohne hohen Lernen-Talentwert nur schwer zusammengekratzt bekommt. Einmal im Leben darf ich die Perk-Punkte auch zurücksetzen (gegen hohe Stresskosten), mit dem Ableben meines Charakters verpuffen dann alle freigeschalteten Fähigkeiten. Der Erbe muss sich die Vorteile erst wieder neu erarbeiten – wobei ältere Thronfolger zumindest mit ein paar Perks starten, die ihren anerzogenen Fähigkeiten entsprechen.

Eine Dynastie für die Ewigkeit

Die zweite rollenspielerische Neuerung von Crusader Kings 3 sind die Dynastien. Wobei

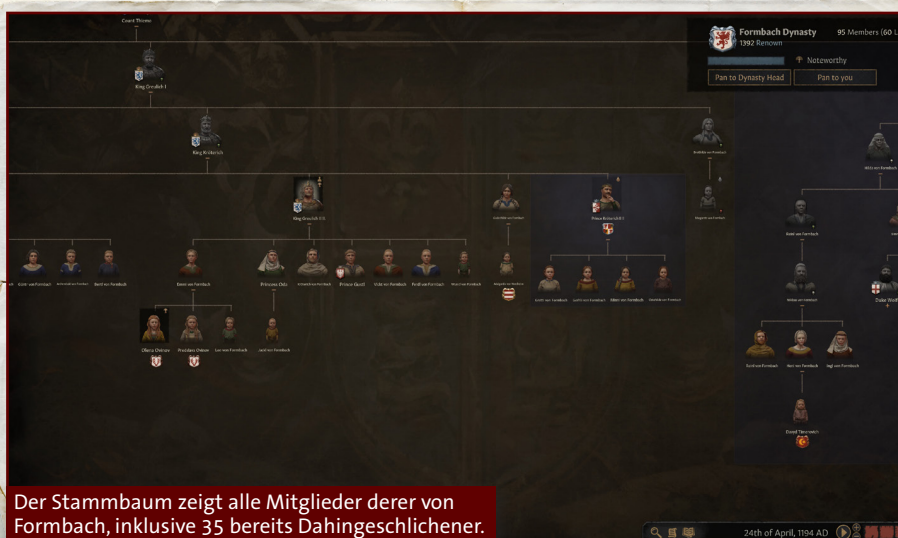
es die eigentlich schon immer gab, mein Fürst gehörte auch in Crusader Kings 2 einer Familie an, die sich immer weiter in der mittelalterlichen Welt ausbreitete. Doch jetzt gibt es nicht nur einen übersichtlicheren Stammbaum (die Sippenansicht von Crusader Kings 2 war furchtbar), sondern auch eine neue spielerische Ebene. König Kröte- rich I. gehört wie seine Vorfahren zum Geschlecht derer von Formbach. Das klingt wie eine Baummarktkette, ist aber nach dem Kloster Vornbach bei Passau benannt und in Crusader Kings 3 schon bald das renommierteste Adelshaus Europas. Je mehr Titel die Mitglieder des Hauses Formbach halten und je größer die gesamte Sippschaft ausfällt, desto mehr Ruhm (engl. »Renown«) tröpfelt nämlich aufs gemeinsame Familienkonto. Das macht nicht nur langgediente Formbach-Herrscher beliebter bei ihren Vasallen, die Ruhmepunkte dienen auch als Währung. Und zwar für Dynastie-Vorteile, die ich in einem Menü freischalte, und von denen sämt-

liche Familienmitglieder profitieren – auch alle folgenden Generationen. Beispielsweise erhöhe ich die Schlagkraft im Krieg oder die Erfolgchance von Attentaten, oder ich stärke die Blutlinie, damit angeborene Vorteile à la »schön« häufiger an Nachkommen weitergereicht werden. So lassen sich Erben gezielt heranzüchten, zwei »kluge« Elternteile können beispielsweise zu einem »intelligenten« Kind führen, und zwei »intelligente« Elternteile zu einem »Genie« mit teils gewaltigen Werteboni.

Vor dem Heiratsmenü brüten

Die generationenübergreifenden Vorteile führen dazu, dass ich in Crusader Kings 3 noch mehr vor dem Heiratsmenü brüte als im Vorgänger. Wen soll mein Thronfolger denn bloß ehelichen? Ich meine, Julienne von Nordheim ist brave Katholikin und böte eine Allianz mit dem Herzog von Anjou, aber sie leidet unter der Bluterkrankheit, die sie vererben könnte. Deidre nic Deidre ua Néill ist intelligent und milde, aber von niederem irischen Adel, was meinen Sprössling Prestige kosten würde. Ilsa von Formbach wiederum hat einen Anspruch auf das Königreich Polen und ... Moment mal, von Formbach? Verdammt, das ist meine eigene Cousine! Andererseits: das Königreich Polen ...

Jünger oder älter, höherer oder niedrigerer Stand, eigene oder fremde Kultur und Religion, starke oder schwache Allianz, erbliche Vor- oder Nachteile – wie soll man sich denn da entscheiden? Die perfekte Gemahlin oder den perfekten Gemahl zu finden, kann dauern, wenn es überhaupt jemanden gibt. Bei Töchtern kommt hinzu, dass ihre Nachkommen eigentlich ins Haus des Ehemanns geboren werden, also nicht in mein eigenes. Ich kann zwar eine Erbfolge in der weiblichen Linie verlangen, dem stimmen höhergestellte



Der Stammbaum zeigt alle Mitglieder derer von Formbach, inklusive 35 bereits Dahingeschlichener.

Wo wollen wir beginnen? 867 oder 1066?

Wahlweise dürft ihr in Crusader Kings 3 im Jahr 867 oder im Jahr 1066 beginnen. Das hat natürlich unterschiedliche Startkonfigurationen zur Folge. Während es 867 beispielsweise mit den Wikingern noch ziemlich rau zur Sache geht, erwarten euch 1066 »zivilisiertere« Gesellschaften.



867, Wiking: Für das Startjahr schlägt Paradox diese Wikingern – und dazu auch gleich ihre englischen Opfer – vor.



867, Abenteurer: Diese aufstrebenden Fürstentümer hält Paradox für besonders spannend für Strategen.



867, Karolinger: Na klar, die drei Erben Karls des Großen gehören zu den wichtigsten Fraktionen dieser Zeit.



1066, England und der Norden: Die Wikingerzeit ist noch nicht vergessen, England aber inzwischen unter einem König vereint.



1066, Emporkömmlinge: Wer die alten Mächte herausfordern will, kann diese aufstrebenden Häuser spielen.



1066, Spanien: Das Spanien von 1066 ist zersplittert und immer noch größtenteils von den Mauren besetzt. Wer setzt sich durch?

Häuser aber selten zu. Vielleicht hilft ja Erpressung. Mal sehen, welche Geheimnisse der König von Böhmen so verbirgt ...

Die an sich simple Neuerung der Dynastie-Vorteile macht das gesamte Hochzeitsspiel noch viel spannender und »echter« als in Crusader Kings 2. Meine Gedankengänge gleichen sich immer mehr denen an, die reale Feudalherren gehabt haben müssen. Ich meine, natürlich kann es für die Nachkommen eher ... nachteilig sein, wenn ich meine Tochter mit ihrem Großonkel verheirate, aber das Herzogtum Augsburg muss im Hause Formbach bleiben, damit wir mehr Ruhmespunkte anhäufen. Das dient einem höheren Zweck, ihr versteht. Und nein, es ist nicht unbedingt fein, den 50 Jahre alten König Kröterich I. nach dem Tod seiner ersten Frau mit der achtjährigen Tochter des Herzogs Gebhardt IV. von Krain zu verheiraten.

Aber Gebhardt führt eine Rebellenfraktion an, die mich vom Thron putschen will, und mit der Kindshochzeit ziehe ich ihn auf meine Seite. Politik ist ein hartes Geschäft.

568 Jahre Sandbox

Erst recht in einem Spiel wie diesem, das sich als Mittelalter-Sandbox versteht – in dem also jede Menge Überraschungen passieren können. Einige bedeutsame historische Ereignisse sind zwar gesetzt, die Invasion der Mongolen unter Dschingis Khan etwa ist um das Jahr 1200 herum sehr wahrscheinlich, es kann aber auch ein gerüttelt Maß Unhistorisches geschehen. Wie meinen, der König von Ungarn ist zu den Lollar-den (einer von England ausgehenden Reformationsbewegung) konvertiert und hat ein Khanat gegründet, das zum heiligen Kriege gegen den römischen Kaiser rüstet? Ob

Crusader Kings 3 nur vergleichsweise leicht von der realen Geschichte abweichen oder komplett aus dem Ruder laufen darf, lässt sich sehr detailliert in den Partieregeln festlegen. Beispielsweise kann ich die mongolische Invasion abschalten, Frauen statt Männern zum dominanten Herrschergeschlecht erklären oder die Homosexualität zur häufigsten sexuellen Orientierung bestimmen. Oder gar die Asexualität, das heißt: niemand will Sex. Aber ... wie sollen da Erben zur Welt kommen? Komplette Absurd wird das Spiel mit zufälligen Religionen, Crusader Kings 3 würfelt dann für jede Grafschaft eine eigene Glaubensrichtung zusammen. Meine Münchner etwa starten statt als Katholiken als islamische Aleviten, für die Trunkenheit eine Kardinalsünde darstellt. Haha, als ob das in Bayern durchsetzbar wäre!

Eine Partie endet im Jahr 1453, wer möchte, kann danach aber unbegrenzt weiter spielen. Für den Start gibt es zwei mögliche Termine: das Jahr 867, also die Zeit der Wikingern und der Erben Karls des Großen, sowie das Jahr 1066, die Epoche des Heiligen Römischen Reichs und der auskeimenden Rivalität zwischen England und Frankreich. Das optionale Auftaktjahr 767 aus dem Charlemagne-DLC für Crusader Kings 2 hat Paradox gestrichen, weil es »langweilig war«. Komplette frei wählen darf ich das Startdatum ebenfalls nicht mehr, weil Paradox stattdessen lieber die beiden festen Termine vernünftig ausbalancieren will. Offiziell dauert die Kampagne also bis zu 586 Jahre, ein Jahr vergeht auf der höchsten Geschwindigkeitsstufe in rund 30 Sekunden (nachgezählt). Eine komplette Partie dauert demnach mindestens 293 Minuten, also



Im Dynastie-Menü schalte ich gegen Ruhmespunkte generationenübergreifende Vorteile frei.

Das Heiratsmenü ist noch nicht fertig, deshalb möchte Paradox nicht, dass wir es zeigen. Darum hier ein Jugendbildnis von Herzog Gerhard, das symbolisieren soll, wie schwierig die Partnersuche ist (siehe der Blick seiner Ehefrau).



knapp fünf Stunden. Und es wollen ja auch noch folgenschwere Entscheidungen getroffen werden, für die man natürlich pausieren sollte. Unter 30 Stunden wäre da wohl schon ein Speedrun.

(Fast) jeder ist spielbar

Für jedes der beiden Startjahre schlägt Crusader Kings 3 eine Handvoll Völker vor, im Grunde darf ich aber mit fast jedem beliebigen Feudalherren vom kleinen Grafen bis zum großen Kaiser einsteigen. Auch Wikinger und islamische Herrscher sind diesmal von Anfang an spielbar, dafür brauchte Crusader Kings 2 erst DLCs. Selbst afrikanische Stammeskönige und indische Fürstentümer darf ich vom Start weg anführen, Gleiches gilt für die zentralasiatischen Steppenvölker. Letztere sind jedoch keine Nomaden, sondern normale, sesshafte Stämme. Eine Nomaden-Spielmechanik wie im DLC Horse Lords für Crusader Kings 2 fehlt im Nachfolger vorerst noch, weil sie laut Paradox »übermächtig« war. Zum Release von Crusader Kings 3 gar nicht spielbar sind kirchliche Herrscher (also der Papst und Bischöfe) sowie die Republiken Venedig, Genua und Pisa. Letztere wären eine spannende Herausforderung (Kann sich Venedig dem geringen Griff der norditalienischen Herzöge entziehen?), die sich Paradox aber wahrscheinlich für folgende DLCs aufhebt. Warum auch nicht, Crusader Kings 3 wird zum Start Hunderte spielbare Blaublüter bieten, das reicht erstmal für ein paar Monate.

Spielerisch unterscheiden sich die Kulturen vor allem in Details anstatt mit komplett

auf links gekremelten Spielmechaniken. Wikinger- und andere Stammeshäuptlinge etwa können auf lukrative Raubzüge gehen und sich neben einer Ehefrau mehrere Konkubinen anlanen, um mehr Nachkommen zu zeugen. Christliche Herrscher dürfen dagegen heilige Orden gründen, die unabhängig von der Politik für ihren Glauben kämpfen. Und natürlich ruft der Papst gelegentlich zu Kreuzzügen auf, denen mächtige Herrscher folgen sollten, wenn sie nicht exkommuniziert werden wollen. So muss ich als Kaiser dann entweder meine Armee nach Jerusalem schicken – oder eine Kiste voller Gold nach Rom. Außerdem darf ich als katholischer Fürst (anfangs) keine geistlichen Hofberater einsetzen. Landesbischöfe wer-

den mir vom Papst aufgedrückt und weigern sich sogar, Steuern zu zahlen, bis ich mich bei ihnen eingeschleimt habe (oder die Kirchengesetze ändere, dazu gleich mehr). Als islamischer Fürst darf ich meine geistlichen Chefberater hingegen nach Lust und Laune austauschen und so die fähigsten Köpfe für den Job suchen. Klar, das ist ein strategischer Unterschied – als Katholik muss ich mit der Kirche klarkommen, als Sultan gebiete ich über sie –, aber es dreht nicht das komplette Spiel auf links. Das Interface und die generellen Aufgaben des Herrschers bleiben daher überall gleich: Vasallen verwalten und gegeneinander ausspielen, Posten am Hofe besetzen, den eigenen Lehnsherrn wahlweise umschmeicheln oder um





Muslimische Herrscher dürfen geistliche Posten selbst besetzen.

Unabhängigkeit ringen und nebenbei die eigene Familie in immer mehr einflussreiche Posten hieven. Und das ist auch vollkommen okay so. Die kulturellen Unterschiede sind dennoch spürbar und reizen dazu, mehrere Fraktionen auszuprobieren. Und einen der wichtigsten kulturellen Unterschiede habe ich noch nicht mal erwähnt: die Forschung!

Neue Technologien für Bayern

Technologische Fortschritte gelten nun nämlich kulturweit. Das heißt: Wenn die bayerische Kultur das Trebuchet entdeckt, hat fortan jedes bayerische Fürstentum Zugriff auf das Belagerungskatapult. Insgesamt durchlaufe ich in Crusader Kings 3 bis zu vier Epochen: Stammeszeitalter (logischerweise nur bei Stämmen wie den Wikingern oder Zentralasiaten), Frühmittelalter, Hochmittelalter sowie Spätmittelalter. Jede Ära bringt neue Technologien mit, deren Entdeckung dann parallel und automatisch voranschreitet.

Meine Kultur erforscht also alles gleichzeitig, allerdings im Schneckentempo: Bis zum nächsten Durchbruch können Jahrzehnte vergehen. Geschwindigkeitsboni gibt es für einen hohen Entwicklungsstand (also bestens ausgebaute Provinzen), von Nachbarn bereits entdeckte Technologien (Abgucken schadet nie!) und für das Steckpferd des kulturellen Oberhaupts. Der mächtigste Herrscher eines Kulturkreises darf nämlich eine Technologie als persönliche Faszination auswählen und ihre Entdeckung so beschleunigen. Wenn der Maharadscha von Gondwana seine Kriegselefanten will, dann bekommt er seine Kriegselefanten!

Die Kulturen unterscheiden sich also in der Reihenfolge, wer wann was entdeckt, außerdem gibt es pro Kulturkreis einen bis drei individuelle Fortschritte, die den anderen verschlossen bleiben. Das können regionale Spezialeinheiten wie indische Kriegselefanten oder arabische Ghilman-Reiter sein, aber auch abstrakte Konzepte wie die iberische

Reconquista, also die Rückeroberung Spaniens von den Mauren, die Kriegserklärungen günstiger macht. Für ausreichend regionale Vielfalt sollte also gesorgt sein.

Doppelte Fleischeslust

Und die lässt sich sogar noch ausbauen, indem ich meine eigene Religion gründe. Denn Crusader Kings 3 bringt einen Religionsbaukasten, ich darf die Glaubensrichtung meines Reiches komplett umkrempeln – gegen Frömmigkeitspunkte, versteht sich. Und je mehr ich verändern will, desto teurer wird's. Eine komplette Reformation wird so im ersten Schritt kaum möglich sein, eher viele mehrere Reformationen über die Generationen hinweg. Gerade für Katholiken ist das überaus reizvoll, zu Beginn darf ich ja nicht mal meine bayerischen Adelstitel an meine Tochter vererben, weil die Kirche nur männliche Erben erlaubt. Das lässt sich ändern! Ich kann auch entscheiden, dass ich meine Bischöfe selbst einsetzen und all ihr Steuergeld in meine eigene Tasche stecken möchte. Ich könnte sogar Ehen zwischen Eltern und ihren Kindern erlauben. Die Kirche lässt mich anfangs nur meine Cousine heiraten, wie spießig, diese Pfaffen.

Ich könnte natürlich auch die Homosexualität religiös anerkennen und Frauen für die Priesterweihe zulassen, mit beidem tut sich die katholische Kirche bekanntermaßen bis heute schwer. Oder ich gestatte Morde an engen Verwandten und entkriminalisiere die Hexerei. Ja, es kann ganz schön wild werden. Oder ich sage gleich komplett an den Grundpfeilern des Christentums. Wer braucht schon bewaffnete Pilgerfahrten (lies: Kreuzzüge), die heilige Kommunion oder gar das Mönchtum, wenn er stattdessen, sagen wir, Lügen zur göttlichen Kunst erklären, zügellose Sexfeste feiern und dem



Indien ist ein religiöser Flickenteppich, doch Glaubenskriege gibt es dort nur selten. Denn die hinduistischen Religionen sind pluralistisch, also tolerant gegenüber anderen Kirchen.

rituellen Kannibalismus frönen kann? Drei dieser Grundsätze darf es geben, jeder bringt individuelle Vorteile. Zügellose Sexorgien etwa erhöhen die Fruchtbarkeit, wer hätte das gedacht? So lege ich auch fest, was meine Religion als Sünde und Tugend begreift. Ehrlichkeit oder Keuschheit wären in diesem Beispiel Sünden, das Betrügen und Menschenfressen hingegen Tugenden.

Crusader Kings 3 zeigt vor der Gründung auch gleich an, wie viele meiner Vasallen direkt zum neuen Glauben konvertieren würden. Im Falle von König Kröterich würden 42 von 45 Untertanen bei dieser – in zweifacher Hinsicht – menschlichen Fleischeslust mitmachen. Gar nicht übel! Natürlich würde mir der Papst umgehend den Rest der Christenheit auf den Hals hetzen, aber den Spaß wäre es mir wert. Leider sammelt keiner meiner Herrscher jemals genügend Frömmigkeit, um den Glauben komplett auf links zu krempeln. Noch nicht.

Die Ritter vom Würfel

Auf die Papstwürde für den eigenen Glauben muss das Haus Formbach vorerst verzichten, nicht jedoch auf die Ausweitung seiner weltlichen Einflussphäre mittels Waffengewalt. Das Kampfsystem ähnelt weitgehend dem aus Crusader Kings 2 oder Europa Universalis 4, die Gefechte werden automatisch berechnet, eine günstige Verteidigungsposition (etwa in den Bergen) und ein fähiger Kommandant bringen Vorteile, aber auch der Zufall spielt eine Rolle (Würfelwürfe beeinflussen das Schlachtenglück). In diese altbekannte Paradox-Formal blitzen zwei Neuerungen: Waffenknechte und Ritter.

Waffenknechte sind professionelle Soldaten, mit denen ich die üblichen Armeen aus einberufenen Bauern ergänze. Meine Streitmacht kann nur eine begrenzte Anzahl dieser teuren Regimenter umfassen, dafür darf ich deren Waffengattungen wählen, die jeweils einen anderen Truppentyp kontern: Bogenschützen durchsieben leichte Infanterie, Reiterei rasiert Bogenschützen, Pikenierte stochem Reiter vom Pferd, schwere Infanterie zerhackt Pikenierte, leichte Infanterie meuchelt schwere Infanterie. Für schnellere Bela-

gerungen können wir zudem Katapulte mitnehmen. Das macht die Heeresverwaltung generell interessanter als in Crusader Kings 2.

Ritter sind Charaktere meines Hofstaates mit möglichst hohem Tapferkeitswert. Diese wandelnden Panzer entpuppen sich als wahre Kampfmaschinen, ein Ritter mit Tapferkeit 10 teilt aus wie 100 Bauern. Dennoch können die Ritter auch sterben, wertvollen Beratern oder Familienmitgliedern sollte ich den Waffendienst daher besser verbieten.

Die Schlachtergebnisse wirken indes nicht immer nachvollziehbar. Wenn meine zahlenmäßig größere Armee trotz fähigem Kommandanten und zumindest gleichwertigen Waffenknechten im ebenen Gelände sang- und klanglos untergeht, dann stimmt irgendwas nicht. Andererseits verliere ich selten Kriege, weil die gegnerische KI – von jeher ein Pferdefuß der Paradox-Spiele – öfters planlos agiert. Zwar flüchten feindliche Armeen vor übermächtigen Feinden und versuchen, sich mit Verbündeten zu vereinigen oder Burgen im Hinterland zu belagern, um meine Offensive aus dem Gleichgewicht zu bringen. Aber sie handeln nicht immer konsequent. Beispielsweise steht die Armee des Herzogs der Steiermark tatenlos in den Alpen herum, nachdem ich einige seiner Ländereien besetzt habe. Ich muss dann nur ein paar Monate abwarten, bis mein Kriegspunktestand auf 100 Prozent gestiegen ist. Ein andermal segelt die Königin von Irland mit ihrer Streitmacht nach Frankreich, obwohl in ihrem eigenen Land ein Feindheer marodiert. Und dann wieder warnt mich Crusader Kings 3 eindringlich vor einem finnischen Plündertrupp, obwohl der Hunderte Kilometer von meinen Reichsgrenzen entfernt in Norditalien herumkriecht und nach mehreren Niederlagen nur noch aus sechs Mann besteht. In Zahlen: 6. Und das ist ja fast schon wieder eine wundervolle Geschichte: von den sechs Finnen, die auszogen, Bayern zu brandschatzen.

Sei's drum, nach vielen Kriegen und Hochzeiten, Morden und Verhandlungen, Geburten und Todesfällen erreiche ich, der tüchtige Graf von München, endlich mein ersehntes Ziel. Im Jahre des Herrn 1201 n. Chr.

wird mein Urenkel Greulich II. zum Kaiser des Heiligen Römischen Reiches gewählt. In nur 135 Jahren hat die Familie Formbach einen Aufstieg hingelegt, der ... was meint ihr? Das ging verdächtig schnell? Stimmt, darum lest jetzt flugs mein Fazit. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Mir geht es wie König Kröterich I. – Crusader Kings 3 macht mich wahnsinnig. Über 30.000 Zeichen habe ich nun über dieses Spiel geschrieben und trotzdem das Gefühl, nur an der Oberfläche gekratzt zu haben, weil es so viel zu beschreiben, so viel zu erzählen gibt. Etwa von meiner Rebellion gegen meinen ersten Lehnsherrn, den Herzog von Bayern, als der gerade im Krieg gegen die Ungarn ... nein, Schluss jetzt! Crusader Kings 3 ist und bleibt ein Geschichtengenerator erste Güte und sprudelt über vor Mechaniken und Möglichkeiten. Auch wenn Crusader Kings 3 im Kern genauso funktioniert wie sein Vorgänger und dessen Fans einige DLC-Features vermissen dürften, etwa die Nomaden oder Relikte (besondere Ausrüstungsgegenstände für Charaktere), hat Crusader Kings 3 in jedem Fall genügend Tiefe für ein neues Strategiespiel und spielt sich zudem viel flüssiger und nachvollziehbarer als Crusader Kings 2, das freut Einsteiger. Und im Gegensatz zum letzten Paradox-Neuling Imperator: Rome, der anfangs zurecht für seinen häufigen Leerlauf kritisiert wurde, gibt es immer etwas zu tun: Hier ein aufmüpfiger Vasall, da ein Fest oder ein Zufallsereignis, dort eine aufgeflogene Liebschaft zwischen den Bürgermeistern von Freising und Wolfratshausen.

Nur eines kann ich dem Feudalspiel vorwerfen: dass ich mich noch zu leicht ausbreiten und neue Titel erringen kann. Es in nur vier Generationen vom Grafen von München zum Kaiser zu schaffen, ging mir dann doch etwas zu schnell. Das liegt vor allem daran, dass ich fast nie wirtschaftliche Sorgen hatte, dank der Verwaltungsspezialisierung sprudelten die Steuergelder, von denen ich wiederum meine Armee stärken konnte. Gut, der höchste einstellbare Schwierigkeitsgrad der Preview-Version heißt nur »Normal«, dennoch hätte ich als kleiner Vasall mehr Hürden erwartet.

Paradox muss beim Balancing also noch mal kräftig drüberbügeln – spaßig ist Crusader Kings 3 dennoch schon jetzt. Ich habe mich in den 30 Spielstunden keine Sekunde gelangweilt, nach der unbestätigten Aussage meiner Freundin sogar ordentlich vor mich hin geflücht, während ich vor dem Hochzeitsmenü brütete. Was kann ich denn auch dafür, dass Prinz Gargamel von Hohenzollern meine geliebte Tochter Brothilde nicht ehelichen möchte! Wer hier heißt wie ein Bösewicht-Charakter aus den Schlümpfen, der hat gar nichts zu wollen!

