

Sim Stronghold

MEDIEVAL LORDS

Städtebau im Mittelalter: Als Königssohn verbringen Sie viel Zeit mit dem Hochziehen schmucker 3D-Metropolen und schlagen nebenher einige Schlachten.

Elektrischer Strom, U-Bahnen, Einkaufszentren: **Sim City**-Bürgermeister pflastern Ihre Metropolen mit modernster Technik zu. In **Medieval Lords** müssen Sie auf derartige Annehmlichkeiten verzichten. Denn im 3D-Aufbauspiel errichten Sie eine mittelalterliche Siedlung samt Scheiterhaufen, Stadtmauer und gotischer Kathedrale – und bekämpfen Schweinepest, verheerende Hungersnöte sowie brandschatzende Barbaren.

Die Kampagne von **Medieval Lords** besteht aus acht Missio-

nen. Als Königssohn vertreiben Sie Barbaren aus Vatis Reich. Durch erledigte Einsätze schalten Sie weitere Levels frei, den jeweils nächsten wählen Sie auf einer Übersichtskarte. Schnöde Textbriefings erzählen die rudimentäre Handlung: Zwischensequenzen fehlen ebenso wie Identifikationsfiguren. Per Editor basteln Sie eigene Landschaften, die Sie im Endlos-Modus spielen können – allerdings ohne Gegner. Ganz klar, hier dürfen sich vor allem **Sim City**-Fans angesprochen fühlen!

Stilvolles Stadtleben

Grafisch macht **Medieval Lords** eine gute Figur. Gebäude protzen mit Details wie Wasserfässern sowie goldenen Statuen. Ochsenkarren, Passanten und Stadtwachen mit Schwert und Schild beleben die Straßen. Viele Bauten zeigen kleine Animationen. Vor Bärenzwingern etwa sammeln sich Schaulustige. Wermutstropfen: Bewohner und Soldaten sind grob animiert



und arg pixelig. Dafür passt die mittelalterliche Musik gut ins Szenario. Die dünne Soundkulisse erklingt in Stereo.

Nützlich: Die Spielansicht bietet diverse Anzeigemodi und färbt beispielsweise auf Wunsch fruchtbare Böden grün – was das Anlegen von Äckern erleichtert. Der Bau von Mauern und Feldern geht flott von der Hand: Sie legen deren Eckpunkte komfortabel per Mausklick fest. Bauoptionen wählen Sie über eine kleinteilige Iconleiste. Die Steuerung der zoom- und drehbaren 3D-Kamera per Maus oder Tastatur funktioniert gut.

Gute Gebäude-Balance

Dank großer Karten benötigen Sie pro Auftrag rund drei Stunden. Die Einsatzziele versprechen Abwechslung: Unter anderem sollen Sie eine Barbarenfestung ausräuchern. Dennoch laufen alle Missionen nach demselben Muster ab. Zunächst wählen Sie einen Startpunkt in neutralem Gebiet und bauen eine Heimatstadt, um danach angrenzende Siedlungen zu erobern. Schwach: Mit Nachbarstädten können Sie weder Handel noch Diplomatie betreiben, sondern lediglich Kriege führen.



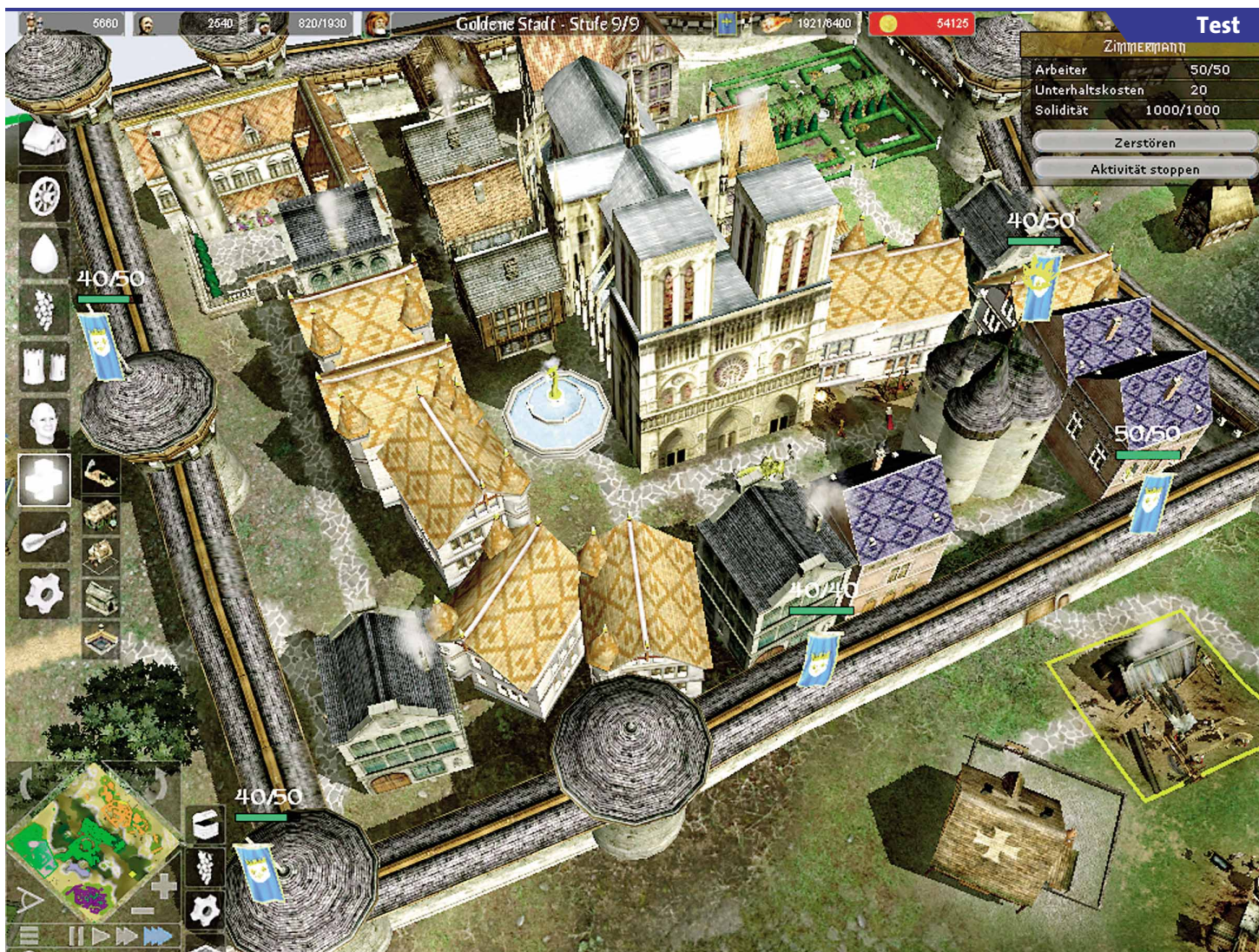
Unsere Infanteristen im Turm verteidigen eine Brücke.



In der höchsten Zoomstufe sehen Sie Ihren pixeligen Bürgern beim Alltagsgeschäft zu.



Zwei Klassen-Gesellschaft: Vor den Stadtmauern vegetieren arme Bauern in Hütten.



Blühende Großstädte protzen mit Villen, Kathedralen und überdachten Mauern. Auf Türmen und Wehrgängen haben wir Truppen stationiert (blaue Flaggen).

Die Lernkurve steigt sanft: In jedem Auftrag lernen Sie einige der insgesamt 51 Gebäude kennen. Mit Palisaden wehren Sie beispielsweise Hunnen-Reiter ab. Die Balance stimmt: Alle Gebäude sind spielerisch sinnvoll.

Den Schwierigkeitsgrad wählen Sie aus drei Voreinstellungen oder bestimmen ihn anhand diverser Schieberegler selbst. Unter anderem legen Sie fest, ob Ihr Vater bei Geldproblemen aushilft und wie aggressiv die Feinde vorgehen. So schneiden Sie die Herausforderung auf Ihre Fähigkeiten zu.

Gelassene Steuerzähler

Die Bewohner jedes Hauses haben sechs Bedürfnisse. Diese müssen Sie befriedigen, um neue Bürger in die Stadt zu locken. Zur Nahrungsversorgung legen Sie unter anderem Weizenfelder und Gemüsegärten an. Brunnen liefern Trinkwasser, Ärzte und Friedhöfe verbessern

die Gesundheitslage. Minnesänger und Co. erhöhen die Muße der Einwohner, Stadtmauern und Galgen das Sicherheitsgefühl. Weil Hinrichtungen aufs Gemüt drücken, erhöhen Sie mit

Kirchen und Parks die »Gelassenheit« der Bevölkerung.

Innerhalb der Stadtmauern residieren zufriedene Bürger in Villen, umgeben von Parks, Kirchen und goldenen Statuen. Auf dem

Land hausen Bauern in schäbigen Hütten zwischen Hühnerställen und Obstgärten. Das liegt daran, dass landwirtschaftliche Betriebe die Gelassenheit der Anwohner stark verringern und

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Je höher die Auflösung, desto mehr behalten Sie bei Medieval Lords den Überblick. Erst ab 1024x768, besser noch 1280x1024 macht das Regieren Spaß. Als Farbtiefe ist nur 32 Bit möglich.

RAM/FESTPLATTE

Medieval Lords braucht mindestens 256 MByte Speicher. Die sinnvolle Grenze sind 512 MByte, denn selbst mit 1 GByte Speicher werden die langen Ladezeiten nicht kürzer. Der Titel belegt auf der Festplatte 960 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Den höchsten Leistungszuwachs erzielen Sie durch das Abschalten der Schatten. Ein Plus von 30 %.
- 2 Reduzieren Sie die Auflösung. Pro Stufe läuft Medieval Lords um bis zu 25 % schneller.
- 3 Lassen Sie die Bildqualität auf »Hoch«. Einen spürbaren Leistungsunterschied zu »Mittel« bemerken Sie nur auf schwächeren Grafikkarten.
- 4 Medieval Lords benötigt viel Prozessorleistung. Schalten Sie deshalb alle parallel laufenden Programme aus, etwa Virens Scanner.

AK

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.600 MHz	800x600x32 (min. Details)										
	1024x768x32										
2.000 MHz	1024x768x32										
	1280x960x32										
2.400 MHz	1280x960x32										
	1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Der Einflussbereich der Bärenzwinger-Attraktion ist lila eingefärbt.

Sie die Nahrungsversorgung deshalb tunlichst auslagern sollten. Der niedrigste Einzelwert unter den Bedürfnissen ist gleichzeitig der Moralwert eines Wohnhauses. Erst wenn dieser eine bestimmte Höhe erreicht, steigt das Gebäude eine von neun Stufen auf und bietet mehr Steuerzahlern Platz.

Gold und Schweine

Die einzigen Rohstoffe von **Medieval Lords** sind Steuergelder und Nahrung. Mit Geld bezahlen Sie Bauaufträge und Unterhaltskosten; Nahrungsvorräte verhindern Hungersnöte. Warenketten à la **Stronghold** fehlen: Geernteter Weizen etwa

dient direkt als Lebensmittel und muss nicht erst zu Mehl oder Brot verarbeitet werden. Trotz dieses simplen Wirtschaftssystems gibt's kaum Leerlauf. Denn wenn die Entwicklung der Stadt zu lange stagniert, weigern sich die Bürger, Steuern zu zahlen. Dann müssen Sie den Moralwert der Protestler schleunigst anheben.

Feldfrüchte wie Weizen werfen einmal pro Jahr hohe Nahrungsmengen ab, Tiere (Schweine, Rinder etc.) geringe monatliche Erträge. Also müssen Sie Tierzucht und Fruchtanbau mischen – damit die Bevölkerung nicht hungert, wenn zwischen den Erntezeiten die Vorräte zur Neige gehen. Naturkatastrophen beeinflussen die Nahrungsproduktion: In Trockenzeiten etwa sinkt der Weizenantrag – wer nur Getreide anbaut, riskiert fatale Ernteausfälle.

Lasche Schlachten

Das Militär ist der große Schwachpunkt von **Medieval Lords**: In Schlachten dürfen Sie nicht eingreifen, Taktik spielt keine Rolle. Mit Infanteristen und Rittern gibt's magere zwei Einheitentypen, die Sie in Trupps zu je 50 Mann steuern. Fußsoldaten können Sie auf Türmen und Wehrgängen stationieren, Ritter knöpfen sich bei Ausfällen feindliche Belagerungswaffen vor. Im freien Feld errichten die Truppen Lager und beschießen Feinde mit Pfeilen. Schlau: KI-Barbaren umgehen Camps und Mauern.

Um ein Dorf anzugreifen, verlegen Sie Ihre Truppen in dessen Gebiet. Dann beginnt ein einmütiger Waffenstillstand, wäh-

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Mist, die Nahrungsvorräte gehen zur Neige. Na schön, baue ich eben Schweineställe. Die machen allerdings die Anwohner unglücklich. Also stelle ich eine Kirche daneben. Doch da das Gotteshaus massig Unterhalt kostet, leert sich die Stadtkasse... Sie sehen, trotz des simplen Wirtschaftssystems mit zwei Ressourcen fesselt mich **Medieval Lords** an den Bildschirm: Jede meiner Entscheidung wirkt sich auf das Wohl der Stadt aus.

Enttäuscht bin ich vom öden Kampfsystem: Zwei Einheiten und vier Belagerungswaffen sind zu wenig. Zudem ist Taktik völlig unwichtig – nur die Größe meiner Armee zählt. **Stronghold** fordert deutlich mehr militärisches Geschick. **Medieval Lords** lebt eher vom Sandkasten-Prinzip: Sim-City-Fans, die ihrer schmucken Siedlung gerne beim Wachsen zusehen, können zugreifen.

»Tipp für Aufbau-Fans«



HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Klar, es ist Pech für dieses Spiel, dass ich kurz vorher ausführlich **Stronghold 2** begutachten konnte. Aber **Medieval Lords** übertreibt's einfach mit der Beschaulichkeit! Ein Häuslein hier, ein Feldchen da – da will bei mir kein Funke überspringen. Wenn man schon die Kämpfe auf ein Minimum reduziert, dann muss sich wenigstens der Aufbauteil spannend spielen.

Warenketten fehlen ebenso wie Handel oder Diplomatie, in den Missionen spule ich stets die gleichen Standardaufgaben ab. Schade um die nette Grafik, aber für mich sind die **Medieval Lords** Geschichte.

»Müdes Mittelalter«



rend dem Sie im grenznahen Feindesland stationäre Kriegsgeschütze (Ballisten, Katapulte, Trébuchets, Kanonen) errichten

dürfen. Nach Ablauf des Countdowns stürmen Ihre Truppen dem Feind entgegen.

► HOTLINE: (01805) 554 935 01,2 €/MIN.

MEDIEVAL LORDS AUFBAUSPIEL

PUBLISHER Pointsoft RELEASE (D) 26.8.2004
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten USA ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI

VERGLEICHBAR MIT: **Stronghold** (82, GS 11/01) Ausgeklügelte Warenkreisläufe, spannende Belagerungen. **Castle Strike** (81, GS 02/04) Flotte Echtzeit-Belagerungen ohne Wirtschaft.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,2 GHz AMD	1,6 GHz AMD	AMD 2200+
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	960 MByte Festpl.	960 MByte Festpl.	960 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER		Stereo		
		☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1	☐ 6.1

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

BEWERTUNG

GRAFIK	→ detaillierte Gebäude → grob animierte Figuren	6 / 10
SOUND	→ passende Musik → mäßige Soundkulisse	7 / 10
BALANCE	→ konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad → sanfter Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHERE	→ lebendige Städte → keine Identifikationsfigur	7 / 10
BEDIENUNG	→ nützliche Anzeigemodi → zu kleine Icons	7 / 10
UMFANG	→ lange Missionen → Endlosspiel ohne Gegner	7 / 10
MISSIONSDSIGN	→ große Levels → immer gleiches Schema	5 / 10
KI	→ Feinde umgehen Wachposten... → ...eigene Soldaten nicht	5 / 10
EINHEITEN	→ alle Gebäude sinnvoll → nur zwei Militäreinheiten	6 / 10
KAMPAGNE	→ lange Aufträge → Missionswahl auf Karte → öde Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPAB 20 Stunden MULTIPLAYER-SPAB —

FAZIT: GUTER MITTELALTER-STÄDTEBAU MIT ÖDEN KÄMPFEN.



SO FUNKTIONIEREN SCHLACHTEN



Zunächst errichten Sie Feldlager und Belagerungswaffen wie Katapulte im feindlichen Grenzgebiet.



Nach Ende des einmütigen Waffenstillstandes stürmen Ihre Truppen automatisch ins Abwehrfeuer.