



Die Ritter der Runde

MEDIEVAL 2

Mittelalterlicher Kirchenvater sucht Gefolge für gemeinsame Kreuzzüge, nun auch nach Amerika. Möchten Sie Reiche errichten, Intrigen spinnen, Burgen sprengen? Dann bewerben Sie sich fix in diesem Strategiehit.

Deutsche Politiker jammern gerne und viel. Über Gesundheitsreform, Gammelfleisch und alles andere auch. Ihr mittelalterlicher Vorgänger, der deutsche Kaiser, kann darüber nur müde lächeln. Ihn plagen schlimmere Sorgen: In Italien grassiert die Pest, in Frankfurt randalieren Rebellen. Ungarn droht mit Krieg, dänische Attentäter meucheln deutsche Feldherren. Und just dann steigt auch noch ein venezianischer Kardinal zum Kirchenvater auf. Pech, der Glaubensmann hasst den Kaiser, seit der, äh, Venedig niedergebrannt hat. Die Folgen: Kirchenbann, Überfall der Ungarn, Krieg. Doch das ist kein Grund zum Jammern, der Spaß geht erst los – für Sie: Als Monarch schreiben Sie in **Medieval 2** die Geschichte des Mittelalters neu, stür-

men Burgen, ermorden Päpste. Und merken gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.

Über kurz oder lang siegreich

In **Medieval 2** regieren Sie eine von 17 Parteien, darunter die Schotten und die muslimischen Ägypter. Beim ersten Spielstart stehen nur fünf Mächte zur Wahl: das Heilige Römische Reich (also die Deutschen), Frankreich, England, Spanien und Venedig. Die übrigen Fraktionen schalten Sie frei, indem Sie die Rivalen besiegen oder die Kampagne gewinnen. Letztere gibt's in zwei Varianten: lang und kurz. Der lange Feldzug dauert rund 100 Stunden, Sie müssen 45 Provinzen halten sowie Rom oder Jerusalem erobern. Die kurze Kampagne gewinnen Sie nach rund 15 Stunden, weil Sie wenige Landstriche erobern und ein bis zwei Feinde besiegen sollen – ideal, um Fraktionen freizuschalten.

Als neuer Teil der **Total War-Reihe (Shogun, Medieval, Rome)** verbindet **Medieval 2** hierbei Strategie und Taktik. Auf der Hauptkarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich, bauen Städte aus, rekrutieren Einheiten und verschieben Heere. Wenn Ihre Soldaten auf Gegner treffen, schlagen Sie Echtzeit-Schlachten. Letztere können Sie auswürfeln lassen, gewinnen dann aber nur mit überlegenen Armeen. Seegefechte berechnet immer der Computer. Um Kriege zu verhindern, handeln Sie mit anderen Völkern, schmieden Allianzen oder hetzen Kontrahenten gegen Dritte auf. Dabei müssen Sie geschickt verhandeln; wer sich mit Gott

VERGLEICH MIT ROME

- + mehr Varianten für Soldaten, keine Klon-Heere
- + Papst und Glauben als wichtiges Element
- + mehr Missionen von Päpsten und Gilden
- + Feinde wehren sich nun bei Beschuss
- immer noch sterile Schlachtfelder ohne Zivilisten



Wenn Ihr General das entsprechende Talent besitzt, kämpfen seine Truppen bei Nacht besser.

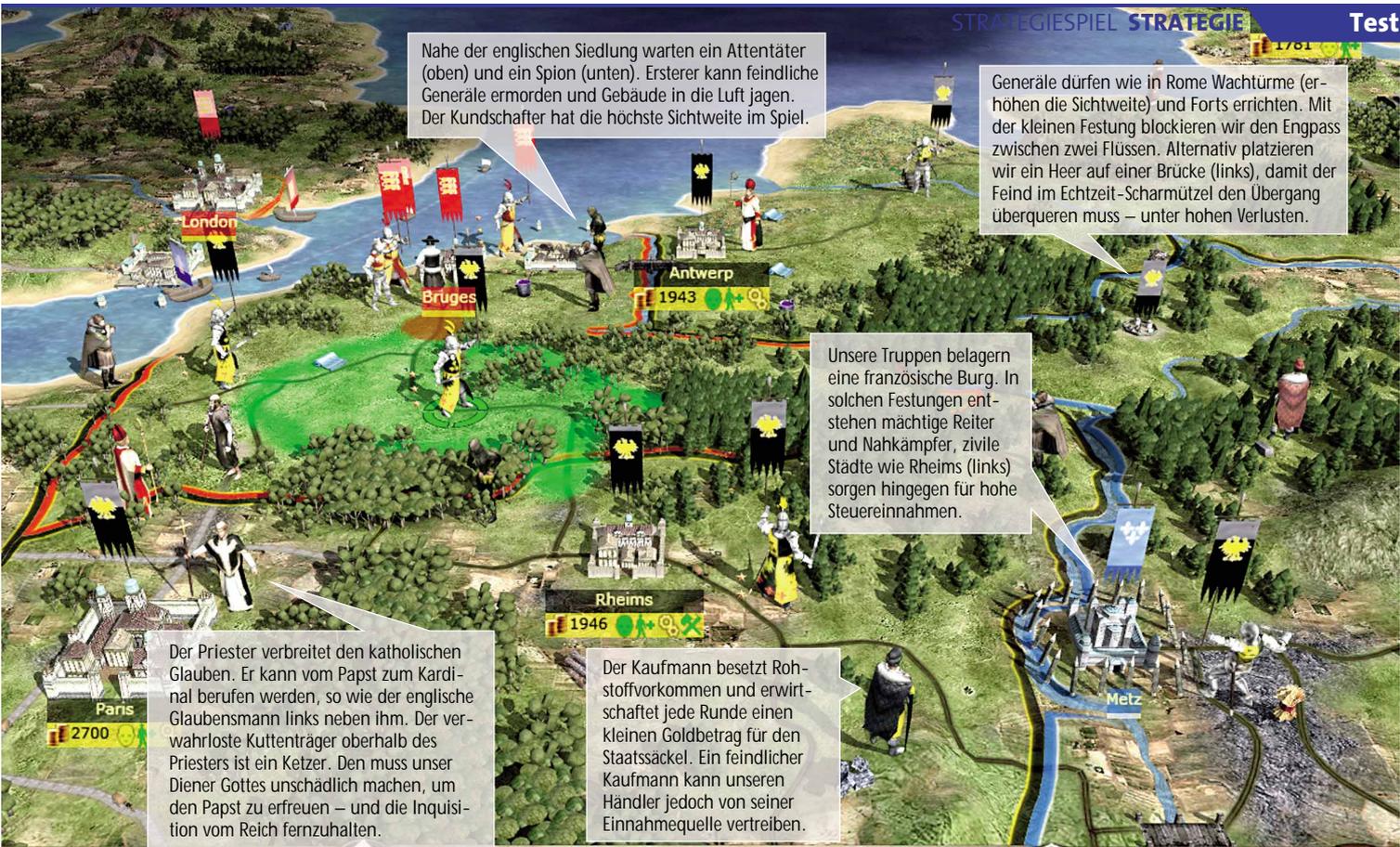
Nah der englischen Siedlung warten ein Attentäter (oben) und ein Spion (unten). Ersterer kann feindliche Generäle ermorden und Gebäude in die Luft jagen. Der Kundschafter hat die höchste Sichtweite im Spiel.

Generäle dürfen wie in Rome Wachtürme (erhöhen die Sichtweite) und Forts errichten. Mit der kleinen Festung blockieren wir den Engpass zwischen zwei Flüssen. Alternativ platzieren wir ein Heer auf einer Brücke (links), damit der Feind im Echtszeit-Scharmützel den Übergang überqueren muss – unter hohen Verlusten.

Unsere Truppen belagern eine französische Burg. In solchen Festungen entstehen mächtige Reiter und Nahkämpfer, zivile Städte wie Rheims (links) sorgen hingegen für hohe Steuereinnahmen.

Der Priester verbreitet den katholischen Glauben. Er kann vom Papst zum Kardinal berufen werden, so wie der englische Glaubensmann links neben ihm. Der verwahrloste Kuttenträger oberhalb des Priesters ist ein Ketzer. Den muss unser Diener Gottes unschädlich machen, um den Papst zu erfreuen – und die Inquisition vom Reich fernzuhalten.

Der Kaufmann besetzt Rohstoffvorkommen und erwirtschaftet jede Runde einen kleinen Goldbetrag für den Staatssäckel. Ein feindlicher Kaufmann kann unseren Händler jedoch von seiner Einnahmequelle vertreiben.



Die Engländer landen an der Küste und bedrohen unser Heiliges Römisches Reich. Wir beordern Heere an die Front. In den Wäldern können wir die Truppen verstecken und Hinterhalte legen.

und der Welt anlegt, stolpert schnell in einen verlustreichen Mehrfrontenkrieg.

Nicht ärgern, glauben!

Apropos Gott: Religion spielt in **Medieval 2** eine wichtige Rolle. In Rom residiert der Papst, den Sie gnädig stimmen müssen. Hierzu bilden Sie Priester aus, die den katholischen Glauben

verbreiten und Ketzern sowie Hexen jagen. Zudem bauen Sie Kathedralen und schicken Heere auf Kreuzzüge. Gute Beziehungen zum Heiligen Stuhl sind nicht reiner Selbstzweck, sondern ersparen Ihnen Ärger: Erboste Päpste schicken gerne Inquisitoren vorbei, die Ihre Generäle auf den Scheiterhaufen werfen. Wenn Sie Kriege gegen

andere Katholiken führen, kann Sie der Pontifex gar exkommunizieren – und erlaubt damit Ihren Rivalen, Sie anzugreifen. Die Stimmung des Papstes hängt auch von dessen Herkunft ab. Wenn ein Verbündeter Ihres Erzfeindes gewählt wird, weht ein eisiger Wind aus Rom. Umso erfreulicher, dass Sie bei der Papstwahl selbst entscheiden,

für wen Ihre Kardinäle stimmen. Falls einer Ihrer Landsleute den Heiligen Stuhl erklimmt, dürfen Sie ihm Ziele für Kreuzzüge einflüstern. Muslimische Völker ignorieren den Papst, ziehen aber in Heilige Kriege und verbreiten den Islam mit Imamen. Denn die Einheitsreligion verhindert, dass in Städten Revolten ausbrechen.



Das Papstmenü informiert über die Laune des Kirchenvaters.



Die Königsfamilie behalten Sie dank des Stammbaums im Auge.

FÜRSTLICHE FEHLER



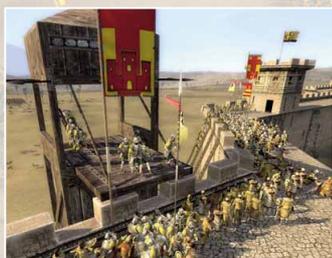
- Beim Test von Medieval 2 sind uns einige Bugs und Fehler aufgefallen.
- Obwohl in unserer Königsfamilie viele Kinder geboren wurden, brachte unser Volk während der gesamten Kampagne keine einzige Prinzessin hervor.
- Feinde nahmen Nichtangriffspakte nicht an, selbst wenn wir die fast besiehten Gegner mit übermächtigen Heeren angriffen.
- Soldaten und Reiter verhakten sich ab und zu oder stauten sich an Mauern und Engpässen.
- Kavallerie führte Angriffsbefehle auf flüchtende Truppen manchmal nicht sofort aus. So ritten die Jungs vor der Attacke mehrere Sekunden lang parallel zum Gegner.



Die Verteidiger ziehen sich zum Bergfried zurück, die Spanier müssen hinterher.



Trebuchets und Kanonen sprengen den Wall. Die Kanonen müssen in die Stadt rollen, um weitere Tore aufzusprengen.



Mit Belagerungstürmen und Leitern stürmen die Spanier die äußere Mauer.



Die Spanier belagern eine ägyptische Burg. Die voll ausgebaute Festung hat mehrere Mauerringe, durch die sich die Angreifer kämpfen müssen – unter hohen Verlusten.

Die Heimatfront

Bei allem Theater um den Kirchenvater dürfen Sie Ihr Reich nicht vernachlässigen, eine starke Wirtschaft ist der Schlüssel zum Sieg. Siedlungen entwickeln Sie zu zivilen Städten oder zu Festungen. Erstere werfen höhere Steuereinnahmen ab, dank Marktplätzen und Banken. Hier rekrutieren Sie außerdem Kaufleute, die auf der Karte Roh-

stoffe besetzen und so Gold in die Staatskasse bringen. Später im Spiel stellen die Städte Fernkämpfer wie Musketiere auf. Allerdings neigen die Bürger zu Aufständen, Sie müssen die Massen mit kostspieligen Kathedralen besänftigen. In Burgen errichten Sie militärische Bauten wie Kasernen, wo Sie mächtige Nahkämpfer und Reiter rekrutieren. In beiden Siedlungstypen erwerben Sie Spezialeinheiten: Diplomaten verhandeln mit dem Gegner, Spione spähnen Städte aus, Attentäter meucheln Könige. Wie in **Shogun** zeigen Videoschnipsel, ob Ihre Mörder Erfolg haben.

Auch die schlaun Computergegner verüben oft Attentate auf Ihre Familienmitglieder. Halt: Familie? Wie in **Rome** setzen Sie die Verwandten Ihres Monarchen als Generäle und Statthalter ein. Jeder Charakter hat Fähigkeiten, die sich im Verlauf der Kampagne an seine Lebensweise anpassen. Siegreiche

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Bei schlechter Performance sollten Sie die Anzahl der Soldaten pro Einheit reduzieren. Unter »Optionen/Spieleinstellungen/Sonstiges/Einheitenzahl« regeln Sie die Größe der Heere.
- Niedrige »Vegetations«- und »Grasdetails« entlasten die CPU.

► Mit Shader 2.0 läuft das Spiel spürbar langsamer. Shader 1.0 ist meist die bessere Wahl.

CHECKLISTE

- 7,5 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT MEDIEVAL 2 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT				
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X1000	X3000	X6000 Pro	X7000 Pro	X800 XL	X850 XT		
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT 7900 GTX 7950 G2	
	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+				
		Pentium 4	2.0 GHz	2.4 GHz	3.0 GHz	3,8 GHz			
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57	
		Pentium D			915	950		965 XE	
		Athlon 64 X2			3800+	4400+		5000+ FX-62	
	Core 2 Duo						E6300 E6600 X6800		
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrige Details. Shader Version: 1. Aus: Grasdetails, Leuchten, Reflexionen. Niedrige Einheitsgröße.	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details. Niedrige Vegetationsdetails. Mittlere Einheitsgröße.	läuft so flüssig: 1600x1200, hohe Details. Hohe Vegetationsdetails. Mittlere Einheitsgröße.
		ruckelt stark			



AUF NACH ÜBERSEE!
 Endlich in Amerika: Unsere Invasionsarmee ① stößt zur aztekischen Stadt Cholula ② vor. Schiffe ③ bringen Verstärkung ins belagerte Tlaxcala ④. Ein Priester ⑤ verbreitet den katholischen Glauben. Der Diplomat ⑥ besticht Armeen, der Spion ⑦ erkundet den Dschungel.



Aztekische Mauern sind dünn, zudem besitzen die Mittelamerikaner keine weit reichenden Schusswaffen. Optimal, so schießen wir ihre Städte gefahrlos aus der Distanz mit Kanonen kaputt, bevor wir mit dem Gros der Truppen gegen die dezimierten Verteidiger vorrücken.



Die Kanonen haben keine Munition mehr. Durch Breschen in der Mauer stürmen Reiter und Nahkämpfer in die Stadt. Jetzt wird's knifflig: Die eingeborenen Krieger sind stark und zahlenmäßig überlegen.

Heerführer kämpfen fortan noch besser, faule Verwalter erliegen dem Fusel. Prinzessinnen ziehen durchs Ausland und heiraten Generäle, die daraufhin die Seiten wechseln. Die Talente der Charaktere müssen Sie jedoch umständlich aus Texten herauslesen, ein Beispiel für die teils sperrigen Menüs.

Durch Breschen stechen

Der Glanzpunkt von **Medieval 2** sind die taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Schlachten. So müssen Sie unter anderem Moral, Ermüdung und Formation Ihrer Einheiten beachten. Mit Kavallerie fallen Sie den Feinden in die Flanke, in Wäldern verstecken Sie Truppen. Jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen, Pikeniere etwa stochern Reiter vom Pferd, haben aber keine Chance gegen Bogenschützen – die von Kavallerie aufgerieben werden. Besonders knifflig sind Belagerungen. Soldaten schieben im Pfeilhagel Belagerungstürme zur Mauer, Katapulte und Kanonen sprengen Breschen in den Wall. Was bei den schwach befestigten Städten noch vergleichsweise einfach ist, gerät bei Burgen zur Schwerstarbeit: Die Festungen haben mehrere Mauerringe, der Angreifer muss sich unter hohen Verlusten zum Bergfried emporkämpfen.

Die Gefechte sind nicht nur mörderisch spannend, sondern auch spektakulär. Flüssig animierte Trebuchets schleudern Flammenkugeln; die detaillierten Soldaten beherrschen diverse Schlagvarianten, die fließend ineinander übergehen. Zum Beispiel wehren sie eine Attacke per Schild ab und stechen dann mit dem Schwert zu. Pro Schlacht kämpfen bis zu 10.000 Krieger; Varianten für Gesichter, Rüstungen und Pferde sorgen für optische Vielfalt. Dank 6.1-Sound stampfen und brüllen die Soldaten effektiv. Der General beleidigt die Gegner vor dem Gemetzel in einer witzigen Motivationsrede. Wie alle Truppen spricht er Deutsch mit Akzent. Trotz der sterilen Umgebungen (Zivilisten fehlen) und der störrischen 3D-Kamera faszinieren die Schlachten stets

aufs Neue, die Mittelalter-Stimmung kommt perfekt rüber.

Alleine erobern

Stimmungsvolle Schlachten schlagen Sie auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu acht Generäle via LAN oder Internet. Im Vergleich zu Rome gibt's eine wichtige Neuerung: die neun Szenarios. So müssen Sie etwa mit einer dänischen Armee gegen drei Spieler bestehen, bis deutsche Verstärkungen eintreffen. Die sieben historischen Schlachten gibt's ebenso wie die Strategiekarte nur für Solisten. Weil sich die Gefechte oft in die Länge ziehen, eignen sie sich nur für **Total War**-Fans.

Das Hauptaugenmerk von **Medieval 2** liegt also auf der Einzelspieler-Kampagne, die Sie sogar nach Übersee führt: Gegen Spielende segeln Sie nach Amerika und kämpfen gegen die Azteken. Die besitzen wertvolle Rohstoffe wie Gold und Tabak. Zudem freut sich der Papst, wenn Sie den Heiden das Christentum aufzwingen. Das ist allerdings gar nicht so einfach: Die Azteken kennen weder Feuerwaffen noch Rüstungen, sind aber in der Überzahl und stellen gute Nahkämpfer sowie Bogenschützen auf. Das Wettrennen nach Übersee motiviert unheimlich, Sie wollen sich gegen die anderen Europäer durchsetzen.

Spiel's noch mal

Und was tun Sie, wenn Amerika unterjocht, Europa befriedet ist? Neu starten, mit einer anderen Fraktion! Der Wiederspielwert der Kampagne ist enorm, weil Sie jedes Volk vor andere Herausforderungen stellt – auf

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

So, 2006 ist für mich vorbei. Besseres Strategiefutter hatten wir dieses Jahr noch nicht, werden wir auch nicht mehr bekommen. Trotz Anno 1701, Company of Heroes, Paraworld: Ich persönlich lasse kein anderes Strategiespiel so tief in mein Herz und so lange auf meiner Festplatte wie Medieval 2. Die Mischung stimmt einfach: Ob ich nun Taktiker oder Strategie, Landesvater oder Diplomat sein will - alles geht, alles passt. Definitiv ein Hit. Meine wärmste Empfehlung für den Winter!

»Grandios!«





Die Mongolen attackieren Europa. Im Winter bewegen sich Heere langsamer.

der Karte und in den Schlachten. Venedig etwa hat wenige Truppen, aber viel Geld. So werben die Venezianer unzuverlässige Söldner an, die gegen Bezahlung zum Feind überlaufen können. Die berittenen Bogenschützen der Türken decken Feinde mit Pfeilhageln ein, müssen sich aber spät im Spiel mit den Reiterhorden der Timuriden messen. Historische Ereignisse wie die Invasion der Mongolen lockern den Feldzug auf. Viele Geschehnisse gibt's aber nur als Textmeldung. Dafür bekommen Sie Missionen vom Papst, vom Rat der Adligen und von Gilden – zum Beispiel sollen Sie Städte erobern oder Händler ermorden. So haben Sie stets etwas zu tun und verdienen sich zudem einige Goldstücke oder Einheiten dazu.

Auch die klugen Gegner motivieren. Feinde ziehen auf der Strategiekarte vor Kriegsbeginn Truppen zusammen oder fallen Ihre Echtzeit-Soldaten mit Reitern in den Rücken. Die Rivalen haben jedoch auch Aussetzer. Zum Beispiel lehnen sie Nichtangriffspakte ab, obwohl sie fast besiegt sind. Für Einsteiger ist **Medieval 2** aber zu schwer, trotz Tutorial, Ratgebern und vier Schwierigkeitsgraden. Fortgeschrittene und Profis finden im Mittelalter ihr Eldorado, weil sie dank der Vielfalt unzählige Strategien ausprobieren können. Das macht mehr Spaß, als tagein, tagaus über Gammelfleisch, Gesundheitsreform und alles andere zu reden. Kein Wunder, dass die deutschen Politiker so gerne jammern. **GR**

www.gamestar.de/quicklink/F25

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Zu Medieval 2 habe ich keine Meinung, sondern nur Gefühle. Freude, wenn meine Flotte endlich Amerika sieht. Kummer, wenn die Pest meinen Kaiser dahinfliegt. Entsetzen, wenn die Mongolen meine Armee niederreiten. Sorge, wenn der Kardinal meines Erzfeindes zum Papst aufsteigt. Größenwahn, wenn ich den Kirchenvater ermorde und einen Landsmann auf seinen Thron hieve. In Medieval 2 stecken mehr denkwürdige Momente als Äste in einem Scheiterhaufen.

DENKEN UND SIEGEN

Mit Gefühl alleine ist's nicht getan, der spielerische Anspruch geht ebenfalls in Ordnung. In den spektakulären Schlachten grüble ich über Moral und Formationen, auf der Weltkarte über Intrigen und Allianzen. Beide Ebenen verknüpft Medieval 2 nahezu perfekt. Wenn ich der Armee im Rundenmodus den richtigen General zuweise, kämpfen die Echtzeit-Soldaten besser. Wenn ich nur die zivilen Städte erweitere, fehlen mir im Gefecht die besten Ritter. Ich muss zugleich fähiger Feldherr und weiser Kaiser sein.

GOLDENES ZEITALTER

Medieval 2 übertrifft selbst das erstklassige Rome. Die Vielfalt macht's: Päpste und Prinzessinnen, Gilden und Händler, Burgen und Städte, mehr Missionen und Azteken. Dem Schwergewicht verzeihe ich sogar die KI-Fehler, die verschachtelten Menüs, die kleinen Bugs. Daher habe ich doch eine Meinung zu Medieval 2. Wer gerne intrigiert, taktiert und erobert, kommt am Mittelalter nicht vorbei.

»Königlich!«



Wer mit den Türken spielen möchte, muss sie in der Kampagne besiegen.

MEDIEVAL 2 STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Creative Assembly (Rome, GS 11/04, 88 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 70 S.Handbuch

TERMIN (D) 10.11.2006
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 12 Jahre



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 200 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO realistisch fiktiv

MAßSTAB lokal global

SPIELSTIL Aufbau Kampf

EINHEITEN Individuen Masse

HANDLUNG einfach komplex

Durchgehend motivierend, dank großer Vielfalt

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
			<input type="checkbox"/> Geduld
			<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

HILFEN Tutorial, Ratgeber, vier Schwierigkeitsgrade
 SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, im Gefecht keine Speicherfunktion

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT
XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	64/3500+ AMD	<input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	<input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
7,2 GB Festplatte	7,2 GB Festplatte	7,2 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT
			<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON EAX, Dual-Core-Prozessoren
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ keine Ang.
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Szenario (6)
 SPIELTYPEN LAN, Internet
 SERVERSUCHE Serversuche Gamespy
 DEDICATED SERVER Nein
 MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
 FAZIT Taktisch fordernde, aber teils zähe Schlachten – für Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Truppen + keine Klon-Heere mehr + Animationen + schöne Karte + teils ode Schlachtfelder	9/10
SOUND	+ passende Musik + brillante Kampfkulisse in 6.1-Surround + Einheiten sprechen mit Akzent + witzige Generalsreden	10/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsstufen + sehr gute Einheitenbalance + Tutorial - schon auf »leicht« recht knifflig	8/10
ATMOSPHERE	+ spektakuläre Schlachten + Papst als Freund oder Fiesling + historische Ereignisse... + ...meist nur als Text	9/10
BEDIENUNG	+ viele Komfortfunktionen und Tooltips + umständliche Kamerasteuerung in Schlachten + sperrige Menüs	7/10
UMFANG	+ die ganze mittelalterliche Welt samt Papst, Mongolen... + ...und der Entdeckung Amerikas + 21 Parteien	10/10
STARTPOSITIONEN	+ Gilden, Adelige und der Papst erteilen Ihnen Missionen + je nach fraktion andere Herausforderungen	10/10
KI	+ Gegner ziehen vor dem Angriff ihre Armeen zusammen... + ...und gehen im Gefecht schlau vor + teils Aussetzer	8/10
EINHEITEN	+ individuelle Truppen für jedes Volk + sinnvolle Spezialtalente + Moral und Formation spielen eine große Rolle	10/10
KAMPAGNE	+ viele strategische Möglichkeiten, etwa Hochzeiten und Morde + hoher Wiederspielwert + zweigleisige Stadtentwicklung	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: MEISTERLICHER RUNDEN-ECHEITZEIT-MIX.



DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

[QUICKLINK 2952](#)