

Zum Papste drängt, am Papste hängt doch alles

MEDIEVAL 2

Was ist tödlicher: eine aztekische Armee oder ein erboster Kirchenvater? Das finden Sie als mittelalterlicher Strategie selbst heraus, denn Sie bekommen es mit beidem zu tun.

Ältere Menschen können sehr unangenehm sein. Rund um die Uhr maulen sie über Wetter, Essen, Jugend, Politik und alles, was es sonst noch gibt. Im Strategiespiel **Medieval 2** wären Sie allerdings froh, wenn Ihr alter Herr nur maulen würde – stattdessen droht er gleich mit Krieg. Denn der Graukopf logiert in Rom, steht an der Spitze der katholischen Kirche und ist somit: Papst. Als mittelalterlicher Monarch feilen Sie von 1080 bis 1530 an Ihrer Beziehung zum Kirchenoberhaupt,

führen Kriege und verwalten Ihr Reich. Als neuester Spross der **Total War-Serie (Shogun, Medieval, Rome)** vermischt **Medieval 2** hierzu Strategie und Taktik: Auf der Übersichtskarte bauen Sie Städte aus, verhandeln mit anderen Völkern und verschieben Heere; im Krieg schlagen Sie taktisch anspruchsvolle Schlachten in der 3D-Nahansicht. Jede Entscheidung wirkt sich dabei auf die Stimmung des Heiligen Vaters aus. Wir wollten wissen, wie – und haben **Medieval 2** deshalb erstmals angespielt.

Bekehrung für Rom!

Die Meinung des Papstes lesen Sie in **Medieval 2** an einer simplen Anzeige ab: Je mehr Kreuze sich über Ihrem Landeswappen stapeln, desto zufriedener ist das Kirchenoberhaupt. Und es gibt viele Möglichkeiten, den Pontifex fröhlich zu stimmen. Etwa, indem Sie Bündnisse mit anderen katholischen Monarchen schließen. Oder Ihre Städte mit Kirchen verzieren, was zudem den Anteil von Katholiken im Volk erhöht. Denn in je-

der Siedlung lebt eine gewisse Anzahl Christen, Heiden und Muslime. Dem Kirchenvater sind vollchristliche Städte natürlich am liebsten, also sollten Sie Ihre Bürger bekehren. Das klappt am besten mit Priestern, einer Spezialeinheit, die Sie in allen Städten mit Kirche anwerben dürfen. Diese Kleriker erhöhen dann den Christenanteil in der Provinz, in der sie sich gerade befinden, sowie in allen umliegenden. Zudem führen die Priester Hexen und Ketzer dem Scheiterhaufen zu. Hexen tau-





Die Venezianer, eines der neuen Völker, belagern eine **Festung**. Die hat mehrere Mauerringe, die der Angreifer überwinden muss.

chen zufällig auf der Hauptkarte auf, Ketzer entstehen aus Priestern, die sich von Rom abwenden. Wer die Kirchenfeinde beseitigt, erfreut den Papst zusätzlich. Durch erfolgreiche Gewalt- und Bekehrungsakte steigern die Priester ihren Frömmigkeitswert und katholisieren künftig effektiver. Extragläubige Glaubensmänner können sogar zum Kardinal berufen werden. Doch davon später mehr.

Zieht alle mit!

Apropos Gewalt: Der beste Weg zum fröhlichen Papst ist die

Teilnahme an einem Kreuzzug. Denn Seine Heiligkeit bläst regelmäßig zum Angriff auf muslimische oder heidnische Städte. Dem Kreuzzug können Sie dann beliebig viele Generäle samt ihrer Truppen zuweisen. Das erhöht die Bewegungsreichweite der Armeen, zudem darf der jeweilige General besonders starke Söldner anwerben, etwa Kreuzritter – die sich jedoch weigern, gegen andere Katholiken zu kämpfen. Zudem besteht die Gefahr, dass Einheiten während des Kreuzzugs desertieren und alleine weiterziehen. So gehen schon mal ganze Truppenmassen flöten, was Ihr Reich empfindlich schwächt. Dafür dürfen Sie während des Kreuzzugs eroberte Städte behalten. Und das ist gut so, denn eines der Ziele der Solokampagne ist Jerusalem. Ohne Unterstützung durch andere katholische Völker können Sie die Heilige Stadt nur schwer erobern.

Gehorsam oder Krieg!

Neben Kreuzzügen fordert Ihnen der Papst ab und zu auch einfachere Aufgaben à la »Blockieren Sie diesen Hafen« ab, deren Erfüllung er mit etwas Gold belohnt. Doch dieses Taschengeld ist nicht der Hauptgrund, sich mit der Kirche anzufreunden. Wichtiger ist der Umkehrschluss: Wer sich nicht einschleimt, hat den Pontifex

schnell zum Feind – was unangenehm werden kann. Widerständigen Königen hetzt der Vatikan Inquisitoren auf den Hals, die aufs Geratewohl Generäle auf den Scheiterhaufen werfen. Das schwächt nicht nur Ihre Streitmächte, sondern auch Ihre Familie. Denn wie in **Rome** sind alle Heerführer Teil des königlichen Stammbaumes und damit auch potenzielle Thronfolger. Wenn kein Nachfolger mehr übrig ist, endet das Spiel. Falls die Inquisition versagt, exkommuniziert Sie der Papst und erlaubt damit den anderen katholischen Völkern, Sie anzugreifen. Das resultiert meistens in einem verlustreichen Mehrfronten-Krieg, den Sie tunlichst vermeiden sollten.

Der Papst muss weg

Neben Ungehorsam gibt es noch weitere Wege, den Papst zu verärgern. Allianzen mit nicht-katholischen Fraktionen etwa oder Attentate auf Geistliche. So können Sie sich absichtlich mit Rom anlegen, um das Vertrauen der muslimischen Völker zu gewinnen. Denn die geben starke Verbündete ab. Wer den Heiligen Vater gegen sich aufbringt, kann sich auch direkt rächen. Etwa, indem Sie einen Attentäter nach Rom schicken, der den Pontifex meuchelt. Oder Sie stürmen die schwer bewachte Stadt mit Ihrer Armee. Falls der Kir-



Dieses Menü informiert Sie über die Stimmung im Vatikan. Hier sehen Sie die **Kardinäle** ① samt ihrem Frömmigkeitswert. Die gläubigsten Gottesdiener können zum neuen Papst gewählt werden. Mit den Stimmen Ihrer Landsleute beeinflussen Sie die Wahl. Zudem listet das Menü den aktuellen **Papst** ② auf, mit dem Icon links neben seinem Portrait flüstern Sie ihm Ziele für Kreuzzüge ein – aber nur, wenn Ihr Reich sehr beliebt bei der Kirche ist. Diese **Beliebt-heit** lesen Sie bei ③ ab: Je mehr Kreuze über Ihrem Wappen erscheinen, desto zufriedener ist der Papst. Unliebsame Könige exkommuniziert er einfach.



Schlachten-Panorama: Englische Kreuzfahrer prügeln sich mit dem ägyptischen Heer.

chenvater stirbt, wird ein Neuer gewählt – von den Kardinälen, unter denen auch Priester aus Ihrem Reich sein können. Dann bestimmen Sie, für welchen Papst die Landsleute stimmen. Wenn der an die Macht kommt, steigt Ihr Einfluss am päpstlichen Hof deutlich. So dürfen Sie dem Heiligen Vater vielleicht sogar das Ziel für den nächsten Kreuzzug einflüstern.

Bei unserem Probespiel kam es nach der Papstwahl zu einer kuriosen Szene: Unser französischer Kardinal half, den dänischen Kollegen auf den Heiligen Stuhl zu heben. Das brachte unsere Beziehungen zu Dänemark und zum Kirchenstaat auf

ein neues Rekordhoch. In der nächsten Runde wandte sich der Kardinal jedoch vom Christentum ab und wanderte fortan als Ketzer durch Frankreich. Wir jagten ihn mit Priestern, doch er war bereits zu mächtig. Die Beziehung zum Vatikan kühlte ab und war am Ende gar deutlich schlechter als vor der Wahl. Vielen Dank, Monsieur Kardinal.

Angriff mit Vielfalt

In **Medieval 2** schlagen Sie sich aber nicht nur mit der Kirche herum, sondern auch mit Feinden auf dem Schlachtfeld. Die Gefechte sind taktisch fordernd, unter anderem müssen Sie Moral sowie Ermüdung der Truppen beachten und Feinden mit Kavallerie in die Flanke fallen. Dank vieler Details sehen die Kämpfe besser aus als in **Rome**. So gibt's mehr Varianten für Gesichter, Kleider und Rüstungen. Außerdem sind die Einheiten aufwändig animiert und beherrschen zum Beispiel mehrere Schlagvarianten. In manchen Schlachten machen Sie nun Gefangene, die Sie (auf Wunsch gegen Lösegeld) freilassen oder exekutieren können. Diese Entscheidung wirkt sich auf das Ansehen Ihres Generals aus: Mörder schlagen Feinde fortan in die Flucht; gnädige Feldherren senken die feindliche Moral.

Am spektakulärsten sind nach wie vor die Belagerungen: Wenn 2.000 Mann auf eine Mauer zustürmen, während flammende Katapultgeschosse über Ihre Köpfe zischen, kommt die perfekte Mittelalter-Schlachtenstimmung auf. Burgen haben nun mehrere Verteidigungsringe, die Ihre Armee durchbre-



Die Engländer müssen sich an Ihrer Nordgrenze nun mit den kampfstarke **Schotten** messen.

chen muss. Zum Beispiel zerpulvern Sie zunächst mit Katapulten und Kanonen den äußeren Wall, um dann mit Leitern den inneren zu erklettern. Um zivile Städte herum zieht sich hingegen nur eine dünne Mauer.

Aber Moment: Was ist der Unterschied zwischen Burgen und Städten? In **Medieval 2** bestimmen Sie, ob sich eine Ortschaft zur friedlichen Siedlung oder zur Militärfestung entwickelt – samt entsprechender Gebäude wie Kirchen oder Kasernen. Diese Entscheidung hat spielerisch Sinn, Städte etwa werfen ein höheres Handelseinkommen ab. Aber nur in Burgen dürfen Sie die stärksten Truppentypen anwerben. Außerdem stellen Sie hier bis zu vier Einheiten in einer Runde auf – so lange der Vorrat reicht. Denn die Burg muss nach dem Einheitenkauf erst einige Runden lang neue Rekruten heranzüchten. Wie lange das dauert, steht aber nirgends. Einzelheiten über die Bürger (Religionszugehörigkeit, Gründe für Unruhe etc.) müssen Sie wie in **Rome** umständlich über Untermenüs abrufen.

Auf nach Übersee

Wenn Sie viele zivile Städte besitzen, verdienen Sie auch viel Geld. Das brauchen Sie, um dem Pontifex einen letzten Gefallen zu tun. Denn wer besonders teure Hochsee-Pötte baut, darf nach Mittelamerika segeln und dort die Azteken bekriegen. So kommen Sie zum einen an wertvolle Ressourcen wie Gold, die Sie mit dem Händler (einer neuen Spezialeinheit) besetzen und ausbeuten. Und der Vatikan freut sich, wenn Sie den heidnischen Azteken das Christentum aufzwingen. Beides ist aber gar nicht so einfach. Denn die Amerikaner stellen zwar nur primitive Keulenschwinger auf, sind aber meist in der Überzahl und kämpfen verbissen um ihre Heimat. Die Europäer verfügen dafür über Kanonen sowie gepanzerte Elitetruppen wie die spanischen Konquistadoren. Eine Niederlage in Mittelamerika sollten Sie daher tunlichst vermeiden, sonst zürnt der Papst. Und Sie wissen ja: Ältere Menschen können sehr unangenehm sein. **GR**

STÄDTE UND BURGEN



In **Burgen** wie Toulouse bauen Sie militärische Gebäude und rekrutieren die stärksten Truppentypen.



Städte (hier Paris) werfen dank Märkten viel Geld ab, stellen allerdings nur schwache Truppen auf.

MEDIEVAL 2

micha@gamestar.de

Genre: Strategiespiel
Termin: November 2006

Entwickler: Creative Assembly / Sega
Status: zu 70% fertig

Michael Graf: »Eins ist so sicher wie das Amen im Petersdom: Falls die Bug-Pest Medieval 2 verschont (und davon gehe ich aus), wird es der bis dato beste Teil der Total-War-Reihe. Das liegt aber nicht an der schicken Präsentation, sondern an den spielerischen Neuerungen: Der wichtigere Papst, die zweigleisige Stadtentwicklung, die Eroberung Amerikas – all das erweitert den eh schon brillanten Runden-Echtzeit-Mix logisch und sinnvoll. Nur die Menüführung könnte noch Feinschliff vertragen. Aber sei's drum, Medieval 2 wird mir wieder schlaflose Nächte bescheren. Weil das Spielprinzip einfach genial ist.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD: Mega-Preview



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **H41**

