

Medieval 2

Scheffeln Sie erst reichlich Geld,
schhippern Sie zur Neuen Welt!

Dort Azteken unterjochen,
freut den Papst, den alten Knochen.

Medieval 2 heißt: Kriege,
Ritter, Heere, große Siege.

Denn es bietet, schön wie nie,
Mittelalter-Strategie.

INHALT

Mega-Preview	28
Wo ist die Strategiekarte?	29
Die kampfstarken Vier	31
In GameStar 06/2000...	33
Weltreise im Wappenrock	34



DVD:
Total War
Video-Historie



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK B14



Gepanzerte Gotische Ritter stürmen eine **Katapultstellung**. Die Schwertkämpfer, die das Lager sichern, haben keine Chance gegen die Reiter, denn gegen Pferde helfen nur Speere.

Es ist ein Kreuz mit diesem Papst. Also dem von damals. Erst bläst er zum Kreuzzug gegen das Aztekenreich, dann hetzt er die Inquisition auf jene, die dem Ruf nicht folgen. Doch die Europäer haben's satt: Ein französischer Attentäter ist auf dem Weg nach Rom, und an der Grenze zum Kirchenstaat sammelt sich ein spanisches Heer, um die päpstliche Garde zu überfallen. Wollen Sie wissen, wie dieser Schlamassel ausgeht? Dann sollten Sie kein Geschichtsbuch lesen, sondern **Medieval 2** spielen: Creative Assembly, die Macher des epocha-

len Strategie-Hits **Rome**, lassen Sie die Geschichte des Mittelalters umschreiben. Im Gegensatz zum ersten **Medieval** von 2002 wird der Heilige Vater diesmal eine stärkere Rolle spielen – nicht nur in Europa, sondern auch in Amerika.

Spektakel mit Anspruch

Als vierter Teil der **Total War**-Reihe (**Shogun**, **Medieval**, **Rome**) wird **Medieval 2** wie seine Vorgänger rundenbasierte Reichsverwaltung mit Echtzeit-Gefechten verbinden: Auf einer Strategiekarte rekrutieren Sie Einheiten, errichten Gebäude

und verschieben Heere. Wenn Ihre Armee auf den Feind trifft, schlagen Sie die Schlacht in einer 3D-Nahansicht mit bis zu 10.000 Soldaten gleichzeitig. Wie dieser Mix in den anderen Teilen der Serie aussah, zeigt unser Historien-Video auf DVD.

Ebenfalls eine **Total War**-Tradition: Trotz der eindrucksvollen Massengefechte darf der taktische Anspruch nicht zu

kurz kommen. Aufstellung sowie Moral der Truppen spielen eine Rolle, zudem hat jeder Trupp individuelle Vor- und Nachteile. Pikeniere etwa stochn jeden Ritter vom Pferd, haben aber keine Chance gegen Bogenschützen – die sich vor Kavallerie hüten müssen. Das Glanzlicht von **Medieval 2** sollen aber die Belagerungen werden. Wie im Vorgänger stürmen Ihre

WO IST DIE STRATEGIEKARTE?



In den Spielen der **Total War**-Reihe gibt es immer eine Strategiekarte, auf der Sie rundenweise Ihr Reich verwalten. Weil die Karte von **Medieval 2** aber noch nicht fertig ist, wollte uns Entwickler Creative Assembly keine Bilder davon schicken. Wir vermuten aber, dass die Karte ähnlich aussieht wie die des letzten **Total War**-Teils **Rome** (Bild).





Türkische Fußtruppen rücken auf eine europäische Stadt vor.



Alle Ritter beherrschen mehrere Angriffe, hier tritt das Pferd zu.

Mannen Zwingfesten und zerbröseln Wälle mit Kanonen. Die Schlachtfelder sollen mehr Abwechslung bieten, unter anderem thronen Burgen nun auf Hügeln. Es kann also sein, dass sich Ihr Kreuzfahrer-Heer im Pfeilhagel der Verteidiger zu einer türkischen Bergfestung hinaufkämpfen muss – da kommen selbst Profis ins Schwitzen.

Damit die Schlachten noch schöner toben, feilt Creative Assembly außerdem an der Grafikengine. So gibt's nun mehr Soldatengesichter als in **Rome**, dessen Klon-Heere damit passé sind. Passend dazu basteln die

Britten massig Varianten für Schilde, Pferde und Wappen – die Einheiten sollen vielfältiger und realistischer wirken als zuvor. Alle Krieger werden zudem mit flüssigen Animationen glänzen und Schlagkombinationen beherrschen. Ein Schwertkämpfer etwa haut erstmal mit der Klinge zu und wirft seinen Gegner dann zu Boden, um ihm den finalen Stoß zu versetzen.

Neue Ufer,...

Weil das Mittelalter nicht nur aus Schlachten besteht, erweitert Creative Assembly auch den Strategiemodus. Die Kam-

pagne dauert nun von 1080 bis 1530 und umfasst neben dem Gerangel der Europäer (England, Spanien, etc.) auch die Entdeckung Amerikas: Jede Fraktion darf im späteren Spielverlauf Schiffe gegen die Neue Welt entsenden. Das bringt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch handfeste Vorteile: In Amerika lagern wertvolle Rohstoffe, darunter Gold, Schokolade und Tabak. Die bringen dem Eroberer reichlich Geld ins Steuersäckel.

Doch halt, Amerika gehört schon jemandem: den Azteken. Und weil die sich ungern von ihrem Kontinent trennen, gibt's

mal wieder Krieg. So verschiffen Sie Soldaten nach Übersee und brennen aztekische Städte nieder. Das ist aber gar nicht so einfach. Die Azteken sind den Europäern zwar technologisch unterlegen, haben kein Schießpulver und folglich keine Kanonen – aber Ihre in Felle gekleideten Jaguar-Krieger sind leidenschaftliche Kämpfer und noch dazu in der Überzahl. Und während sich Ihre Kolonialtruppen in Amerika Gefechte mit wütenden Eingeborenen liefern, wütet in Rom der Papst: Er eifert gegen die ungläubigen Azteken und verlangt, dass Sie ihnen das Christentum aufzwingen.

...alte Männer

Wie kann der Papst nur so etwas fordern? Ganz einfach: **Medieval 2** übernimmt das Missionssystem aus **Rome**. In regelmäßigen Abständen erteilt Ihnen der Heilige Vater Aufträge à la »Führe einen Kreuzzug gegen die Türken« oder »Unterjoch die ungläubigen Ungarn«. Wer alle Aufträge ausführt, steigt im Ansehen der Kirche und bekommt Geldspritzen

Burgen können nun auch auf Hügeln liegen. Zu dieser Bergfestung muss sich der Angreifer erst hinaufkämpfen.





Die aztekischen Jaguar-Krieger wehren sich tapfer gegen die europäischen Invasoren, sind aber technologisch unterlegen.

vom päpstlichen Schatzmeister. Wer sich jedoch gegen den Heiligen Stuhl auflehnt, riskiert Sanktionen. Wenn der Papst sauer wird, weist er Ihnen fast unlösliche Missionen zu; zum Beispiel sollen Sie den schwer bewachten Sultan von Ägypten meucheln. Im nächsten Schritt dreht der Papst den Geldhahn zu und sendet Inquisitoren aus, die einzelne Generäle der Ketzerei anklagen und auf den Scheiterhaufen werfen. Im Extremfall exkommuniziert Sie der Vatikan gar und erlaubt damit anderen Königen, Sie anzugreifen.

Und was macht man, wenn der Papst nervt? Sich mit dem alten Herrn versöhnen, indem

man seine Aufträge erfüllt. Oder ihn einfach beseitigen. Hierzu schicken Sie einen Attentäter nach Rom, dessen Erfolg in einer von mehreren Videosequenzen gezeigt wird. So kann es sein, dass der Mörder den Papst in einer Kathedrale erwischt oder in einer Taverne. Oder die Wachen des Vatikans sind schneller und töten den Auftragsmörder. Falls der Knaube jedoch Erfolg hat, entsteht ein Machtvakuum: Wer wird der neue Papst? Darüber entscheiden die Kardinäle in Rom – unter denen sich womöglich auch Angehörige Ihres Volkes befinden. Durch Bestechung oder weitere Morde können Sie

Ihrem Wunschkandidaten zum Sieg verhelfen und so einen Marionettenpapst einsetzen, dem Sie das Ziel für den nächsten Kreuzzug einflüstern dürfen.

Und was passiert, wenn der Mordversuch scheitert? Dann haben Sie ein Problem mit der Kirche – bekommen allerdings weiterhin Aufträge. Denn neben dem Heiligen Stuhl fordert auch der »Rat der Adligen« Ihre Aufmerksamkeit. Der Verein von Blaublütern gibt Ihnen die Marschrichtung für die Kampagne vor und befiehlt, welche Provinz Sie als nächstes erobern. Das ähnelt den Senatsmissionen aus **Rome** und soll bei der Orientierung helfen.

Venezianische Intrigen

Wie Sie die Kampagne spielen, hängt davon ab, welche Nation Sie wählen. Die Franzosen etwa beackern fruchtbare Felder, die für hohe Steuereinnahmen sorgen. Dafür ist das französische



Wie im Vorgänger führt ein **General** (rechts) Ihre Armee an, der besondere Fähigkeiten besitzt.

DIE KAMPFSTARKEN VIER



Bombarde: Als erste Schießpulver-Einheiten sind Bombarden zu ungenau für Schlachten auf offenem Feld, leisten bei Belagerungen aber wertvolle Dienste. Bombarden dürfen von allen Fraktionen in Städten sowie Burgen gebaut werden.



Ritter: Diese klassischen Reiter stehen den meisten Fraktionen zur Verfügung. Die Ritter sind mit Schwert und Lanze bewaffnet und räumen mit ihrem Sturmangriff Infanteristen aus dem Weg. Ritter dürfen nur in Burgen rekrutiert werden.



Gotische Ritter: Die Gotischen Ritter sind die zähe Spezialeinheit des Heiligen Römischen Reiches: Nicht nur die Reiter, auch die Pferde tragen Plattenrüstungen. Allerdings brauchen Sie eine voll ausgebaute Burg, um die Einheit anzuwerben.



Sipahi: Sipahi-Lanzenreiter, die türkischen Wüstenkämpfer, sind anfangs leicht gepanzert, lassen sich aber aufrüsten. Dann kann sich die Panzerung der Reiter mit europäischen Rittern messen. Sipahi dürfen Sie nur in großen Burgen ausbilden.



Im **Sturmangriff** senken Ritter die Lanze und reiten feindliche Infanteristen einfach nieder.



Wandel der Technik: Anfangs schießen **Katapulte**, später Kanonen.



Es gibt mehr **Gesichter** als in Rome, die Kämpfer wirken nicht mehr wie Klone. Details, Details: Der **Ritter** haut flüssig animiert zu, seine Kollegen sitzen auf unterscheidbaren Pferden.

Heer schwach auf der Brust, abgesehen von starken Adelsreitern. Die Engländer wiederum nehmen anfangs kaum Geld ein, könnten sich dank Ihrer mächtigen Langbogenschützen aber rasch ausbreiten. Dafür müssen sie sich mit einer der neuen spielbaren Fraktionen herumschlagen: den Schotten. Die harten Hochländer sitzen zwar zunächst im unfruchtbaren Norden fest, können den Engländern aber schnell gefähr-

lich werden. Zudem dürfen Sie in **Medieval 2** den Stadtstaat Venedig übernehmen. Der führt zwar keine sonderlich mächtige Heer ins Feld, hat aber viel Geld. So kaufen Sie feindliche Provinzen, meucheln unliebsame Könige und bestechen Armeen, damit sie sich auflösen.

Klar, Geld, Intrigen und Diplomatie spielen in **Medieval 2** wieder eine große Rolle. So versenden Sie neben den aus dem Vorgänger bekannten Diplomaten,

Attentätern und Prinzessinnen (vermählen sich mit Feinden, um Allianzen zu schließen) auch Händler und Priester. Erstere eröffnen lukrative Handelsrouten zu fremden Völkern, letztere verbreiten Ihren Glauben im heidnischen Ausland und erfreuen so den Heiligen Stuhl. Priester können zu Kardinälen aufsteigen und schließlich zum Papst gewählt werden.

Mit Burg keine Kirche

Wo kommen die Priester her? Um einen Gottesdiener rekrutieren zu können, bauen Sie in einer Ihrer Städte eine Kirche oder eine Moschee. Die verbreitet den jeweiligen Glauben im Umland der Siedlung. Wie die meisten Gebäude sollen auch die Gotteshäuser erweiterbar sein: Wer die Kirche zur prächtigen

gen Kathedrale ausbaut, macht dem Heiligen Vater gute Laune.

Auch die neuen Gilden sollen sich erweitern lassen. Pro Stadt dürfen Sie eine Gildenhalle für eine bestimmte Zunft errichten; wer etwa den zwielichtigen Assassinen Unterschlupf gewährt, stärkt die in der Stadt rekrutierten Attentäter. Wenn Sie die Gildenhalle aufwerten, entsteht eine Meistergilde, deren Boni sich auf das gesamte Reich auswirken. Eine weitere Aufwertung führt schließlich zur Großmeister-Gilde, dem Zunft-Hauptquartier, das auf der ganzen Welt nur einmal existieren darf und wertvolle Vorteile bringt – ähnlich wie die Weltwunder in **Civilization 4**. Doch um eine Gilde bauen zu können, müssen Sie den Ort erst zur zivilen Siedlung erklären.

Für die Kirche! **Kreuzritter** überfallen türkische Infanteristen. In solchen Massenschlachten sollen bis zu 10.000 Soldaten gleichzeitig kämpfen!



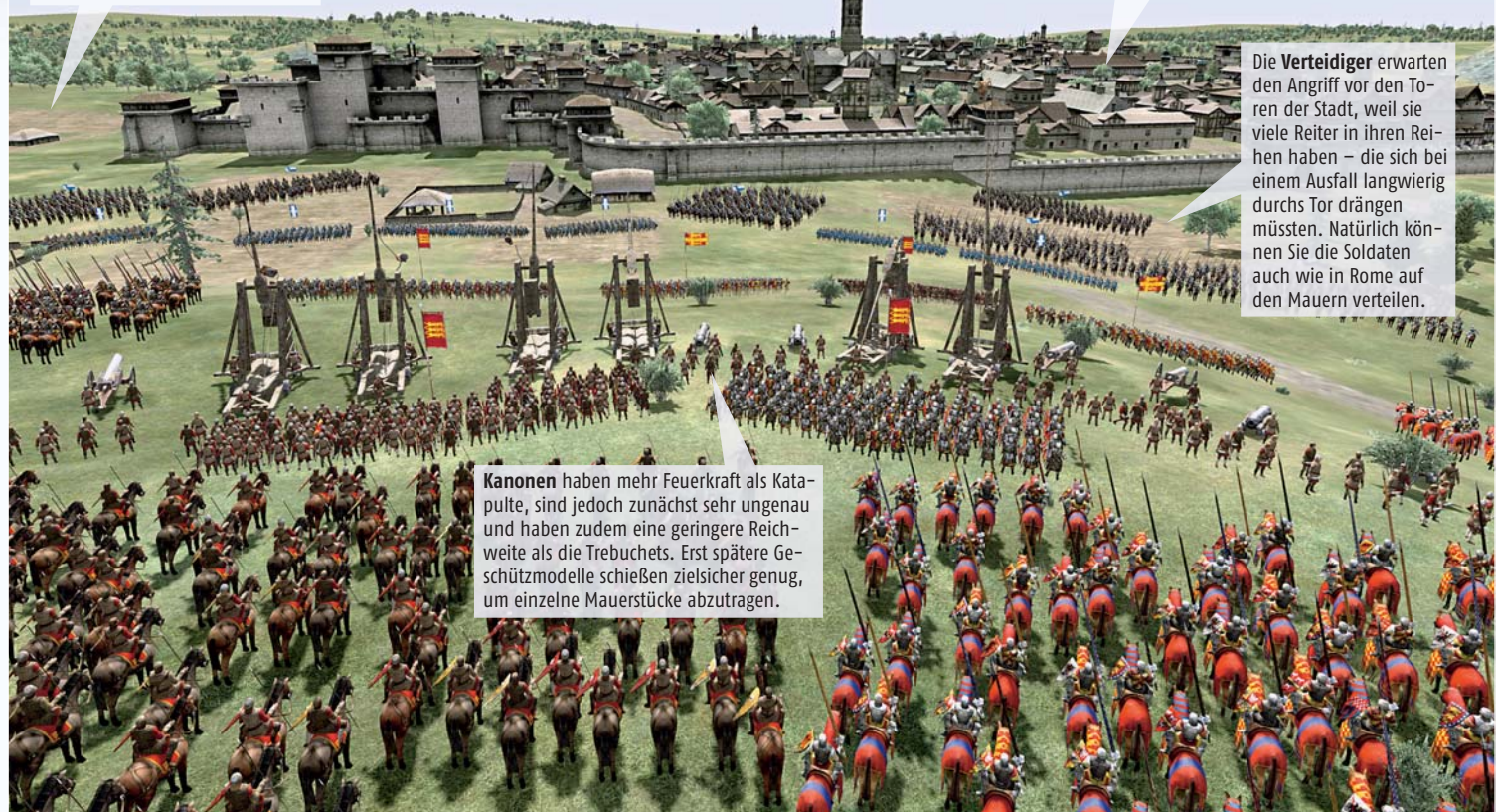
Die **Schlachtfelder** sollen lebendiger und realistischer wirken als zuvor. Außerhalb der Stadtmauern stehen beispielsweise Bauernhöfe – eben wie im echten Mittelalter.

In der 3D-Nahansicht sehen Sie jedes **Gebäude**, das in der rundenbasierten Kampagne gebaut wurde. Diese Kathedrale hier kann der Angreifer mit Katapulten kaputt schießen, um sie für den Verteidiger auch im Strategiemo-
dus nutzlos zu machen. Denn in der Schlacht beschädigte Gebäude müssen zunächst repariert werden.

In Medieval 2 dürfen Sie eine **Siedlung** zur Stadt oder zur Burg ausbauen. Städte sorgen für höhere Steuereinnahmen, in Burgen rekrutieren Sie bessere Militäreinheiten. Dieser Ort hier ist eine Stadt – was Sie an der Kathedrale und den vielen Wohnhäusern erkennen. Burgen sind für gewöhnlich stärker befestigt und haben höhere Mauern.

Die **Verteidiger** erwarten den Angriff vor den Toren der Stadt, weil sie viele Reiter in ihren Reihen haben – die sich bei einem Ausfall langwierig durchs Tor drängen müssten. Natürlich können Sie die Soldaten auch wie in Rome auf den Mauern verteilen.

Kanonen haben mehr Feuerkraft als Katapulte, sind jedoch zunächst sehr ungenau und haben zudem eine geringere Reichweite als die Trebuchets. Erst spätere Geschützmodelle schießen zielsicher genug, um einzelne Mauerstücke abzutragen.



Die **Belagerungen** zählen zu den Highlights des Spiels. Wer jedoch ohne gut gemischte Armeen aus Katapulten, Reiterei und Fußsoldaten angreift, hat in den Schlachten keine Chance.

Augenblick: Ist nicht jeder Ort eine zivile Siedlung? Denkste, hier kommt eine der wesentlichen Neuerungen von **Medieval 2** zum Tragen: Sie entscheiden, ob sich eine Niederlassung zur Stadt oder zur Burg entwickelt. Städte sind Wirtschaftszentren mit Kirchen, Händlern und Bauernhöfen. In befestigten Burgen gibt's hingegen kaum zivile Gebäude, sondern Kasernen, Ställe und Schmieden. Nur hier dürfen Sie die stärksten Truppentypen anwerben, darunter die wichtigen Lanzenreiter. Wer viele Städte

baut, scheffelt also Steuergelder, muss aber auf die mächtigsten Einheiten verzichten und Söldner anheuern. Wer hingegen Burgen hochzieht, stärkt das eigene Militär, verdient aber kaum Geld. Im Spielverlauf sollen die zivilen Städte wichtiger werden, weil Sie gegen Ende einer Partie viel Gold brauchen – Schiffe nach Amerika gibt's schließlich nicht umsonst. Wer seine Burgen dann in Städte umwandeln will, steht vor einem Problem: Der Übergang ist unverschämte teuer. Daher müssen Sie vorausschauend planen

und genau überlegen, wie viele Siedlungen Sie zu Burgen oder zu zivilen Städten erklären.

Attacke mit Kumpels

Eines haben Städte und Burgen gemeinsam: Es macht Spaß, sie einzureißen – am besten gegen menschliche Gegner. Deshalb dürfen Sie in **Medieval 2** wieder Echtzeit-Schlachten gegen Ihre Freunde schlagen. Zudem soll es Mehrspieler-Kampagnen geben: Einzelmissionen, die aufeinander folgen. Zum Beispiel erobern Sie zunächst eine Brücke, kämpfen dann um einen

Bergpass und stürmen schließlich eine Festung. Die rundenbasierte Kampagne dürfen Sie jedoch nicht mit Freunden zusammen bestreiten. Project Director Bob Smith sagt dazu: »Es würde ewig dauern, die Kampagne im Mehrspieler-Modus durchzuspielen. Das würde wenigen Fans gefallen. Wir denken uns lieber Inhalte aus, die bei allen Spielern gut ankommen.« Dem Papst werden Sie im Multiplayer-Modus also nicht begegnen. Vielleicht auch besser so – ist eh ein Kreuz mit dem Kerl. Also dem von damals.

GR

IN GAMESTAR 06/2000...

...testete Gunnar Lott (heute Chefredakteur, damals Strategiespiel-Experte) den ersten Teil der **Total-War**-Serie: das Strategiespiel **Shogun**. Gunnars Kommentar damals: »Ich werde nicht ruhen, ehe ganz Japan mein ist!« Seitdem hat er das Reich der aufgehenden Sonne bereits viermal erobert. Gut gemacht, Gunnar. Omedeto gozaimasu!



MEDIEVAL 2

Genre: Strategiespiel
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Sega / Creative Assembly
Status: zu 40% fertig

Michael Graf: »Als ich die ersten Bilder von Medieval 2 sah, war ich skeptisch: Wird's nur ein grafisch aufpolierter Aufguss des (exzellenten) ersten Teils? Von wegen! Mit der Eroberung Amerikas, den Missionen, dem gestärkten Papst und der komplexeren Reichsverwaltung (baue ich Städte oder Burgen?) stecken genügend gute Ideen im Programm, um es vom Vorgänger abzuheben – und auch alte Fans erneut ins Mittelalter zu locken. Dass Medieval 2 ein hervorragendes Spiel wird, bezweifle ich eh nicht: Creative Assembly steht für Qualität.«

WELTREISE IM WAPPENROCK

Der spätmittelalterliche Globus ist in Medieval 2 ein heißes Pflaster: Im neu entdeckten Mittelamerika lauern Azteken, im Nahen Osten mächtige Muslime und in Rom der machthungrige Kirchenvater.

AMERIKA

Zu Beginn eines Spiels ist die Neue Welt noch unsichtbar, erst im späteren Spielverlauf erscheint Mittelamerika auf der Kampagnenkarte. Dann beginnt das Wettrennen der Europäer: Wer segelt zuerst nach Übersee? Die Kolonialtruppen des Entdeckers müssen sich nach der Landung mit Horden technologisch rückständiger Azteken auseinander setzen, die leidenschaftlich um ihre Heimat kämpfen. Wenn Sie den Krieg verlieren, müssen Sie Amerika Ihren Rivalen überlassen. Wer jedoch gewinnt, verdient massig Gold und kann damit seine Armeen stärken – um die europäischen Feinde ein für allemal zu vernichten. Zudem verbessern Sie Ihre Beziehung zum Papst, wenn Sie die heidnischen Azteken zum Christentum bekehren.



Die Jaguarkrieger der Azteken tragen keine Rüstungen; im Kampf benutzen sie mit Obsidiansplintern besetzte Holzscheren (so genannte Maquahuitl).



Kojoten-Priester sind eine weitere Spezialeinheit der Azteken.



WOHER KOMMT DIE KARTE?

Die Karte, die Sie auf diesen Seiten sehen, stammt aus der Renaissance, genauer gesagt aus dem Jahr 1660. »Echte« mittelalterliche Karten aus der Zeit um 1400 bestehen aus einem Kreis mit Jerusalem als Mittelpunkt; zudem verzeichnen sie neben nur grob umrissenen Kontinenten auch noch religiöse Sinnbilder wie Himmel oder Fegefeuer. Das sieht aus wie ein von oben fotografierter Topf Buchstabensuppe, in dem Bibelbilder schwimmen. Damit Sie auf der Karte etwas erkennen, haben wir uns für die Renaissance-Variante entschieden. **GR**

PORTUGAL

Neben den aus dem ersten Medieval bekannten Fraktionen wie England und Frankreich dürfen Sie in der Fortsetzung auch neue Parteien übernehmen, darunter Venedig, Schottland und Portugal. Die Portugiesen starten direkt neben ihrem mächtigsten Feind – den Spaniern – und müssen sich daher zu Beginn einer Partie unauffällig verhalten: keine Kriege anfangen, keine Morde begehen, keine Allianzen mit Feinden der Spanier schließen, so lautet die Devise. Im späteren Spielverlauf kann Portugal aber zur mächtigen Seefahrer-Nation werden, die schließlich sogar ein Wörtchen bei der Aufteilung Amerikas mitzureden hat. Denn weil die Spanier auf ihren historischen Helden verzichten müssen (Christoph Kolumbus wird im Spiel nicht auftauchen) kann jede Fraktion Amerika entdecken. Voraussetzung hierfür sind allerdings moderne Werften und hochseetaugliche Schiffe, die extrem teuer sind.

ENGLAND

Die Engländer müssen schnell aus den Puschen kommen, denn im Norden des Eilands lauern die kampfstarke Schotten. Wenn die Hochländer nicht gleich zu Beginn einer Partie unterdrückt werden, können sie England überfallen. Nur wenige Hundert Meilen südlich sieht die Lage ganz anders aus: Das papsttreue Frankreich muss anfangs keine Angriffe fürchten, weil die Nachbarn ebenfalls katholisch sind – und bei einer Attacke auf die Franzosen den Zorn des Papstes auf sich ziehen würden. Medieval 2 setzt damit auf eine der größten Stärken der Total War-Serie: Jede Partei stellt Sie vor andere Herausforderungen, diplomatisch wie militärisch. Das Heilige Römische Reich etwa führt schwer gepanzerte, aber teure Reiter ins Feld; die Engländer setzen auf ihre vorzüglichen Bogenschützen.



Die europäischen Fraktionen setzen auf klassische Ritter.

DER NAHE OSTEN UND DER ISLAM

Am Osten und Süden der mittelalterlichen Welt regiert der Islam: Türken, Mauren und Ägypter ziehen unter dem Halbmond-Banner in den Kampf gegen europäische Kreuzritter. Welche dieser Fraktionen in der Kampagne spielbar sein werden, will Creative Assembly noch nicht verraten. Fest steht aber, dass Sie mindestens eine der Parteien übernehmen und in ihren Städten Moscheen bauen dürfen, um den Islam zu verbreiten.



Islamische Kämpfer schwingen Krummsäbel.

ROM

Im Zentrum der christlichen Welt residiert der Papst samt seiner Kardinäle. Deren Daseinszweck ist allerdings nicht spirituelle Erleuchtung, sondern skrupellose Machtpolitik: Der Vatikan versucht mit allen Mitteln, den Einfluss des Christentums zu erweitern, sei es durch Kreuzzüge oder durch die Inquisition, die unliebsame Personen gezielt aus dem Weg schafft. Und weil der Heilige Stuhl so viel Macht besitzt, spielt die Beziehung zur Kirche in Medieval 2 eine große Rolle: Wer den Anweisungen des Papstes folgt, bekommt Finanzspritzen, muss seine Soldaten aber in verlustreichen Kreuzzügen verheizen. Wer sich gegen den Vatikan stellt, läuft Gefahr, exkommuniziert zu werden, und kämpft fortan gegen die anderen katholischen Nationen. Wenn Sie den Papst erledigen wollen, können Sie Rom angreifen, müssen sich dann aber mit der mächtigen Armee des Kirchenstaates messen. Eleganter ist es, den Heiligen Vater durch ein Attentat aus dem Weg zu schaffen, um einen Marionetten-Papst wählen zu lassen.



Katholiken kämpfen gegen Glaubensbrüder? Das erzürnt den Papst, der den Angreifer mit einem Kirchenbann belegt.



In der Wüste reiten Ritter langsamer – die Hitze und das Gewicht der Rüstung machen den Pferden zu schaffen.