

Medieval

Mittelalterliche Machtspiele sind höchst komplex, doch mit unseren Profi-Tipps kein Problem für Sie. Alle Taktiken sind garantiert praxistauglich!

Zum famosen Strategie-Taktik-Mix von Creative Assembly finden Sie hier nützliche Tipps von Medieval-Veteran Jörg Langer. Die ersten zehn Tipps behandeln den umfangreichen Strategiemodus, die restlichen die Echtzeit-Schlachten.

Strategien für Staatenlenker

Der erste Zug: Gouverneure

TIPP 1: Im ersten Zug sollten Sie auf alle Gouverneurs-Stellen Generäle mit hohem Acumen, also Geschäftstüchtigkeit, setzen (drei oder vier Federn). Die Generäle brauchen dazu nicht in der zugehörigen Provinz zu stehen! Klar, dass diejenigen Provinzen die besseren Gouverneure bekommen, die mehr Steuereinnahmen bringen. Den wichtigsten Gouverneuren verleihen Sie, sofern vorhanden, Acumen-steigern-de Zusatztitel wie »Kanzler«.

Heerführer mit Adelstitel

TIPP 2: Jetzt suchen Sie Generäle mit einem Kommando-Wert von mindestens 3, die weder Thronfolger noch der König selbst sind. Diesen vergeben Sie diejenigen Titel (etwa »Constable of France«), die den Kommando-Wert steigern. Die Regel ist: Lieber wenige Generäle mit sehr hohem Wert als viele mittelmäßige. Denn jeweils zwei Kommando-Sterne steigern die Erfahrung der befehligten Einheiten um 1.

Wie der Herr, so's Gescherr

TIPP 3: Jedes Mal, wenn Sie eine neue Einheit erschaffen, bekommen Sie auch einen General dazu. Dessen Werte hängen von denen Ihres Königs ab. Wer also einen begnadeten Geschäftemacher als Herrscher hat, erhält eher Acumen-starke Generäle und so weiter. Wie oft solche »guten« Generäle auftauchen, bestimmt der Einfluss (Influence) Ihres Obermackers.

Wer wird der Herrscher?

TIPP 4: Wenn sich Ihr König altersmäßig der »50« nähert, steigt die Chance seines natürlichen Ablebens beträchtlich. Nachfolger wird immer der älteste Prinz (sofern er mindestens 15 Jahre alt ist). Doch das kann durchaus mal ein »kompletter Irrer« sein. Hier hilft ein beizeiten eingesetzter, erfahrener Meuchelmörder! Oder Sie schicken den unliebsamen Erben in die eine oder andere Selbstmord-Schlacht. Sollten Sie gar keine Erben bekommen, so ist Ihr König wohl noch unverheiratet...

Brauche ich Prinzessinnen?

TIPP 5: Bereits im ersten Zug sollten Sie Ihre Prinzessinnen und Diplomaten zu den mächtigsten Anrainer-Staaten ausschicken. Merke: Greife nie mit einem starken Neutralen im Rücken ein anderes Reich an. Prinzessinnen haben eine größere Erfolgchance als Diplomaten und sind schwieri-

ger zu töten. Außerdem brechen die KI-Herrscher durch Heirat besiegelte Allianzen seltener. Sollten der König und alle Prinzen einer Fraktion schon verheiratet sein, fungieren Ihre Töchter immer noch als normale Diplomaten. Wenn Ihnen ein Bündnis wirklich wichtig ist, dann setzen Sie gleich mehrere Prinzessinnen fürs Umgarnen des Bräutigams ein.

Provinzausbau für Fortgeschrittene

TIPP 6: Allzweck-Ländereien bringen wenig, da jede Provinz immer nur eine Kampfeinheit gleichzeitig rekrutieren kann. Spezialisieren Sie Ihre Gebiete: Spione und Assassinen in dem einen, Schiffe im nächsten, Kanonen im dritten und so weiter. Achten Sie auf die Boni, die viele Provinzen einem bestimmten Truppentyp schenken. Errichten Sie dort genau die Ausbauten, die zum bevorzugten Truppentyp führen. In abgelegenen, schlecht ausgebauten Provinzen brauchen Sie keine großen Burgen. Rekrutieren Sie dort Standardkämpfer wie Speerträger, und optimieren Sie die Einkünfte. In jeder Region sollten immer mindestens 100 Mann (etwa ein Bauernregiment) und ein Holzfort stehen, um Banditen abzuschrecken.

Den Papst ernst nehmen?

TIPP 7: Wenn Sie als Katholik Krieg gegen einen katholischen König führen, wird Sie



Tipp 1: Der Gouverneur von Anjou erhöht dank »Chamberlain«-Titel kräftig die Einnahmen seiner Provinz, muss sich dazu aber gar nicht in ihr aufhalten.



Tipp 6: Fantastisch, diese Vielfalt möglicher Truppentypen in einer Provinz! Schade nur, dass Sie immer nur einen davon gleichzeitig rekrutieren dürfen...

irgendwann der Papst zum Rückzug auffordern. Das gilt aber nur für Regionen, in denen noch gegnerische Burgen stehen. Als mächtiges Reich (Deutschland) oder weit entferntes (Spanien) können Sie den Papst ruhig ignorieren, sofern Sie mit Ihren Nachbarn alliiert sind. Allerdings gibt's für Exkommunizierte keine Kreuzzüge mehr, und auch die sporadischen Geldgeschenke der Kurie bleiben aus. Wer die Bevormundung satt hat, erobert die (gut geschützten) Päpstlichen Staaten – und verliert so den Status »exkommuniziert«! Wenn dann einige Jahrzehnte später die Päpstliche Fraktion neu entsteht, hat sie jeglichen Groll gegen Sie vergessen, sofern Sie nicht mehr ihre Gebiete besetzt halten.

Was bringen eigentlich Kreuzzüge?

TIPP 8: Kreuzzüge stellen den Papst zufrieden und helfen, Trutzburgen »fremdgläubiger« Fraktionen zu erobern. Das kostet Sie 500 Gold für das »Bauen« der Kreuzzug-Armee und dann noch mal zwischen 500 und 5.000 Gold für die Unterstützung des Papstes. Erschaffen Sie den Kreuzzug in einer Provinz, in der nur wenige, billige eigene Truppen stehen! Die Spezialarmee können Sie fortan Richtung Ziel bewegen, die dazwischen liegenden Länder steuern wohl oder übel einige eigene Soldaten bei – eine schöne Möglichkeit, um feindliche Glaubensbrüder zu schwächen. Übrigens: Auch Muslime haben ihren Kreuzzug, Jihad genannt.

Friede dank Besatzungstruppen

TIPP 9: Auch wenn sich Medieval viel Mühe mit zig Faktoren gibt, die alle die Ergebnisse ihrer Bevölkerung betreffen, so reichen für den Erfolg in der Regel zwei Dinge: Lassen Sie möglichst nie die Loyalität unter 100 % sinken, da sonst eine kostspielige Rebellion droht. Zweitens: Stationieren Sie genug Besatzungstruppen in

den Provinzen – notfalls halten Sie lieber mit sechs Bauern-Hundertschaften die Leute friedlich, bevor Sie langwierig versuchen, Ihre persönliche Religion zu etablieren.

Wozu brauche ich Schiffe?

TIPP 10: Schiffe sind für vier Dinge gut: als maritime Aufklärer der umliegenden Küstenprovinzen. Als Handels-Verbindung zwischen eigenen Häfen (mit Handelsposten) und fremden. Drittens zum Ausschalten gegnerischer Pötte. Fassen Sie dabei in jeder Provinz Ihre Kähne zusammen, um einzelne Feindboote zu attackieren – alle Angriffe werden getrennt berechnet. Viertes und wichtigster Zweck: das Verschiffen von Truppen. Dazu muss vom Start bis zum Ziel eine Kette aus Meeresregionen existieren, in denen nur eigene oder alliierte Schiffe schippern. Zwar dürfen Ihre Mannen in jeder so erreichbaren Zielregion anlanden, doch das Wiedereinschiffen ist nur in Provinzen mit von Ihnen kontrollierten Häfen erlaubt.

Taktiken für Heerführer

Der Truppen-Mix macht's

TIPP 11: Als Faustregel sollte auf je zwei Einheiten Nahkämpfer eine Schützen- und eine »halbe« Kavallerie-Einheit kommen. Reiter vertreiben (wenn sie gepanzert sind) feindliche Schützen und dienen vor allem zum Niederreiten Flüchtender. Außerdem sollten Sie in jeder Armee ein oder zwei gute Verbände haben, die Sie zunächst zurückhalten – wenn eine Einheit erst mal im Nahkampf verkeilt ist, lässt sie sich nicht mehr vernünftig steuern. Prinzipiell sind wenige gute Trupps besser als viele miese: Da immer nur 16 Verbände gleichzeitig aktiv sein können, bringen Ihnen 5.000 Bauern weit weniger als 250 Hellebardiere. Natürlich halten Sie das Regiment, das Ihren Feldherrn ent-

hält, aus dem Größten heraus. Wer aber seine Generäle nie in den Nahkampf schickt, verschafft ihnen damit Untugenden wie »Zauderer«.

Moral ist das Wichtigste

TIPP 12: Unter allen Kampffaktoren ist die Moral der entscheidende. Medieval zeigt freundlicherweise über jeder angewählten Einheit an, was deren Stimmung gerade beeinflusst. Auf der positiven Seite können das ein guter General, eine Hügel-Position oder auch eine fehlende Rückzugsmöglichkeit (!) sein. Auf der negativen fallen Untugenden des Generals, nicht gedeckte Flanken und hohe eigene Verluste ins Gewicht. Auch manche Truppentypen (Naptha Throwers) und die meisten Geschütze verursachen Panik. Achten Sie vor allem auf Kettenreaktionen: Wenn Sie drei oder vier Bauernverbände als Kanonenfutter opfern wollen, die aber lieber fliehen, reißen die Feiglinge manchmal das ganze Heer mit. Besonders der Verlust Ihres Generals ist tödlich für die Stimmung – umgekehrt wissen Sie, welcher Gegnerverband immer Ihr Hauptziel sein sollte.

Formationen: Lieber von Hand!

TIPP 13: Obwohl Medieval funktionierende, sinnvolle Gruppierungsbefehle wie »Doppellinie« enthält, vertrauen Kenner lieber der eigenen Maushand. Ziehen Sie Regimenter oder Gruppen genau so weit auf, dass Position, Ausrichtung und Reihentiefe passen. Halten Sie währenddessen die Leertaste gedrückt, um mittels Umriss zu sehen, wo andere Regimenter bereits hinbeordert wurden. Bei gedrückter **ALT**-Taste lösen Sie immer ein »Gehe zu« aus, auch wenn an der Stelle gerade ein anderer Verband hockt. Bogenschützen sollten immer auf Hügeln platziert werden und eine möglichst breite Front haben – es schießen immer nur die vorderen Soldaten! Auch



Tipp 9: Ein Druck auf die **SHIFT**-Taste färbt Ihre Ländereien ein. Das verrät auch Problemprovinzen (Gelb) oder bevorstehende Rebellionen (Rot).



Tipp 11: Moral ist der wichtigste Einzelfaktor in den Schlachten. Rennen Soldaten erst mal, werden sie von Kavallerieverfolgern einfach niedergehackt.

beim Nahkampf gilt diese Regel, solange sich noch nicht alles in Einzelduelle aufgelöst hat (Letzteres können Sie per »Formation halten« beeinflussen). Ausnahme bilden die Speerträger, bei denen dank langer Speiße die beiden vorderen Reihen kämpfen. Generell staffelt man Einheiten mit Speeren oder Hellebarden tiefer, zieht sie also eher in eine quadratische Form. Angriffe gegen solche Stellungen möglichst von zwei Seiten gleichzeitig führen, und zwar in Keil-Formation. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen haben die Pfeile und Bolzen in Medieval keine eingebaute Freund-Feind-Erkennung – vermeiden Sie deshalb Salven (vor allem mit Geschützen!) mitten in Nahkämpfe hinein.

Flucht taktisch nutzen

TIPP 14: Bei drohender Niederlage befahlen Sie Ihrem Feldherrn-Regiment rechtzeitig die Flucht. Wenn Sie zugleich den nachsetzenden Gegnern andere Verbände entgegenwerfen, kommt ihr General meist nach einigen hundert Metern wieder zur Besinnung. Die Flucht eines Verbandes kann auch den Gegner à la Cannae in einen Hinterhalt (etwa zwischen zwei Waldstücken mit versteckten Truppen) locken. Die häufigste Verwendung findet der Flucht-Button in größeren Schlachten, um dezimierte Regimenter gegen frische auszutauschen. Sie sollten dabei die Auswechsellkandidaten per Bewegungsbefehl an den Schlachtfeldrand bugsieren und erst dann die Flucht anordnen, sonst sammeln sie sich immer wieder.

Große Schlachten erfolgreich führen

TIPP 15: Bei mehr als 16 Verbänden bleiben die überzähligen in Reserve. Setzen Sie zu Beginn tendenziell langsamere, kampfstärke Einheiten sowie Schützen ein. Das Gros Ihrer Kavallerie darf ruhig erst später das Schlachtfeld betreten: Erstens fühlen

sich Ritter & Co. wohler, wenn sie mehr Platz zum Manövrieren haben (viele Infanterietypen sind für Kavallerie tödlich). Zweitens erreichen sie schneller die Frontlinie. Und drittens kommt der größte Moment der Reiterei sowieso erst, wenn der Gegner flieht. Für frei gewordene Regiment-Plätze immer gleich Verstärkung anfordern. Steht Ihre Armee allerdings kurz vor der Massenflucht, rettet folgende Strategie oft den Tag: Lassen Sie einige standhafte Verbände zurück, um die Gegner zu beschäftigen, und sammeln Sie die wankenden und einige fliehende Verbände in der Nähe »Ihres« Schlachtfeld-Randes. Warten Sie, bis Sie mindestens fünf freie Plätze haben, und ordern Sie dann auf einen Schlag fünf Reserve-Einheiten herbei. Kurz danach sehen sich die Verfolger (die Kavallerie meist einsam vorweg...) einer wieder erstarkten Front gegenüber, die das Schlachtenglück wendet.

Erfahrene Einheiten züchten

TIPP 16: Erfahrung gewinnen Ihre Kämpen durch viele getötete gute Gegner sowie eigene Verluste. Um trotzdem Veteranen-Regimenter in Sollstärke zu erhalten, vergessen Sie weder den rechtzeitigen Rückzug Ihrer besseren Soldaten (gerade vor Pfeilhageln), noch deren häufigen Einsatz auch in leichten Schlachten. Auf der Strategiekarte schicken Sie dezimierte Verbände möglichst zur immer gleichen Sammelprovinz, wo Sie identische Truppentypen wieder zu größeren Verbänden vereinen. Zwar entsteht durch Mischen von 40 Stufe-2-Soldaten mit 20 Stufe-3-Kollegen offiziell ein »Stufe 2,33«-Verband, doch intern handelt es sich um »Stufe 2,33«; die Erfahrung geht also nicht verloren. Im Gegensatz dazu bleiben bessere Waffen oder Rüstungen immer an den ursprünglichen Verband gekoppelt. Haben Sie also einen einzigen Soldaten mit Erfahrung 1 und Super-

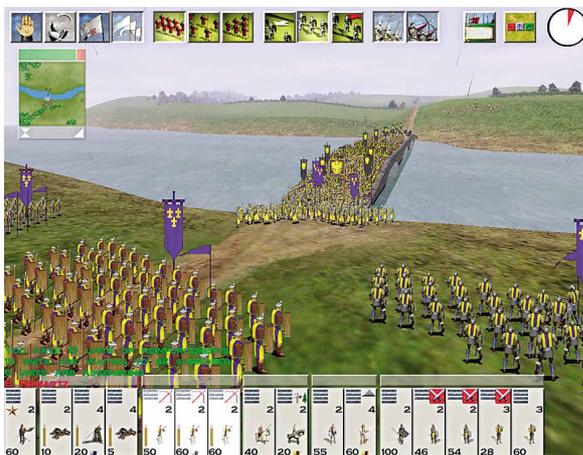
waffen, so fügen Sie ihm (im Idealfall) 99 Stufe-6-Veteranen zu – sie erhalten dadurch 100 Stufe-6-Killer mit Angriffsbonus. Zu beachten ist dabei natürlich noch der Heerführer, denn auch der bleibt einem Regiment »bis zum Ende« erhalten und ersetzt beim Mischen nicht etwa den schlechteren des Zielverbands.

Der Bauern-Trick

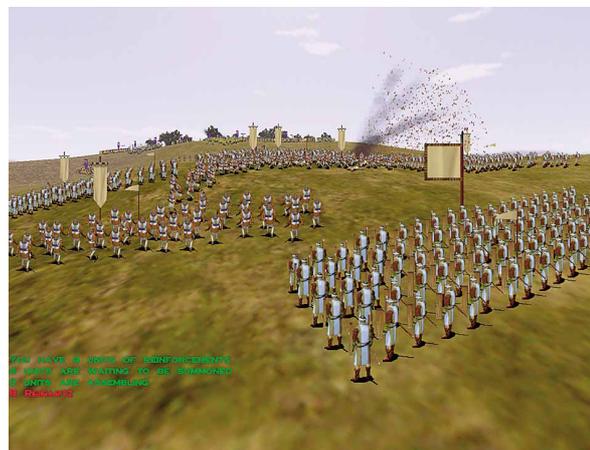
TIPP 17: Obwohl die KI gut spielt, unterscheidet sie nicht zwischen Lockvögeln und echten Attacken. Deshalb können Sie mit einsam vorgeschickten, immer wieder zurückweichenden Bauern (in loser Formation!) wunderbar die gegnerischen Munitionsvorräte reduzieren. Das hilft vor allem bei Angriffen, die Sie über Brücken oder bergauf führen müssen. Ihrerseits schießen Sie nur auf die stärksten Verbände, gerade Ritter geben ein dankbares Ziel ab. Mit Bauern locken Sie außerdem Antagonisten in Hinterhalte oder beschäftigen feindliche Artillerie.

Geschütze sind zu allem gut

TIPP 18: Um bei Belagerungen nicht umständlich die einzelnen Tore aufhacken zu müssen, sind Geschütze unerlässlich. Vor allem beseitigen sie die lästigen, automatisch feuernenden Wachtürme. Doch auch in Feldschlachten machen sich Kriegsmaschinen bezahlt. Gerade in der Verteidigung von Engstellen wie Brücken oder Schneisen richten sie ungeheure Verluste an. Sogar als Angreifer sollten Sie ab und zu Geschütze mitführen: Weit vorne platziert und von erfahrenen Truppen gesichert, vertreiben sie manches Mal Ihren Kontrahenten aus guten Stellungen. Attackiert dieser aber gezielt Ihre Artillerie, so kommandieren Sie deren Mannschaften ab. Später kehren sie einfach zu ihren Geschützen zurück – die lassen sich nämlich nur durch andere Artillerie zerstören. **LA**



Tipp 17: Brücken sind ein echter Albtraum für den Angreifer. Schicken Sie zunächst Bauern-Einheiten vor, die so den Munitionsvorrat der Verteidiger reduzieren.



Tipp 18: Geschütze treffen selten ihr Ziel, doch das ist bei solchen Gegnermassen egal, zumal die Geschosse nach dem Aufprall noch weiterkullern.