Kingdoms

Medieval 2 Addon

Creative Assembly schnürt ein königlich dickes Addon-Paket – dem jedoch aufgrund diverser Detailmacken der höchste Wertungsadel verwehrt bleibt.

Die **griechischen Feuerwerfer** der Byzantiner senken die Moral der Feindsoldaten.

Mit dem Deutschen Orden belagern wir **Posen** und ordern Nachschub in Marienburg.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4100
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: F25

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Das ist neu

- 4 Kampagnen
- 13 Völker
- 110 Einheiten
- 50 Gebäude
- 3 Stadttypen
- 12 Festungstypen
- 20 Schlachtfelder
- 9 Mehrspieler-Szenarien
- Hotseat-Modus

Neben Ihnen sitzt der neuspanische Vizekönig, der das Volk der Azteken unterjochen möchte. Was tun Sie? a) nach Hilfe rufen, b) den Monarchen umstimmen, c) die Indianer befehligen und dem blasierten Europäer zeigen, wo das Maquahuitl hängt. Die richtige Antwort lautet c), zumindest im **Medieval 2**-Addon **Kingdoms**: Eine von dessen vier Kampagnen spielt in Mittelamerika, wo Sie nun auch ein eingeborenes Volk anführen dürfen. Zudem bringt **Kingdoms** einen Hotseat-Modus für die Feldzüge, sodass Sie fortan Seite an Seite mit dem neuspanischen Vizekönig oder dem türkischen Sultan ums Mittelalter ringen können.

Spanier oder Indianer

Neben Mittelamerika führen Sie die **Kingdoms**-Kampagnen nach Osteuropa, in den Nahen Osten und auf die britischen Inseln; Details finden Sie im Kasten »Die Kampagnen«. In jedem Szenario regieren Sie eine von bis zu sieben Fraktionen, die Sie wie im Hauptprogramm jeweils vor eigene Herausforderungen stellen. In Amerika etwa führen die eingeborenen Völker anfangs Kriege gegeneinander und opfern Gefangene den Göttern, um ihre Bürger zu beglücken. So schwächen sie sich jedoch gegenseitig – zum Vorteil der Spanier. Die sind zwar dank Schusswaffen und Kavallerie technologisch überlegen, aber in der Unterzahl. Also zetteln sie zunächst keine Konflikte an und heuern eingeborene Söldner an. Erst durch erfüllte Missionen steigt der spanische Vizekönig im Adelsrang auf und schaltet starke Einheiten wie Kanonen frei. Dann kann die Kolonialmacht zum Sturmangriff blasen. Für **Medieval 2**-Veteranen sind die Feldzüge jedoch selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu einfach, denn Sie verdienen massig Geld.

Barone oder Helden

Historische Ereignisse peppen die Kampagnen auf. Während etwa Kreuzritter und Muslime um den Nahen Osten ringen, fallen ihnen die Mongolen und die Venezianer in den Rücken. In Osteuropa wiederum entsteht im Verlauf der Kampagne die Hanse. Wer alle Mitgliedsstädte dieses Handelsbündnisses erobert, sichert sich ein Zusatzeinkommen. Und in Britannien sagt sich die »Allianz der Barone« von der englischen Großmacht los. Das wirkt sich aber kaum aus, weil die Adeligen oft nur eine Stadt besitzen.

Zudem bietet jedes Szenario spielerische Neuerungen. Auf der britischen Karte etwa stehen Festungen, die Sie erobern können. Um diese Burgen ziehen sich erstmals sogar Wassergräben. Im Nahen Osten kämpft für jede Partei ein Heldengeneral, der in der Schlacht ein mächtiges Spezialtalent einsetzen darf. Der Türke Nur-ad Din etwa erhöht kurzfristig das Tempo und die Moral seiner Soldaten. Zudem können Sie auf den Kreuzzügen Relikte finden. Zum Beispiel erbt der Heerführer, der Jerusalem einnimmt, das »Siegel Salomons« – ein Artefakt, das sein Heer stärkt. In

Die Kampagnen

Mit einem Indianervolk oder den Spaniern ringen Sie um Mittelamerika.

- **Zeit:** 1521 bis 1721 (200 Runden)
- **Spielbare Völker:** Neuspanien, Azteken, Mayas, Apachen, Tlaxcalteken. Freischaltbar: Chichimeken, Tarasken

Fazit: Die Indianer heben sich angenehm von den Völkern des Hauptprogramms ab. Auch das erst vorsichtige, später aber umso brutalere Spanien spielt sich interessant. Nur der Feldzug der Apachen verläuft anfangs monoton.

Wertung: ★★★★★

Christen und Muslime kämpfen um Nahost. Wer Byzanz spielt, wählt eine Seite.

- **Zeit:** 1174 bis 1574 (200 Runden)
- **Spielbare Völker:** Königreich Jerusalem, Fürstentum Antiochia, Byzanz, Ägypten, Türkei

Fazit: Beim Kampf um Nahost sorgen insbesondere die historischen Ereignisse für Abwechslung, etwa der venezianische Angriff auf Byzanz. Die Neuerungen sind allesamt sinnvoll, Relikte und Helden peppen den Feldzug auf.

Wertung: ★★★★½

Der Deutsche Orden will Osteuropa erobern, Sie helfen ihm – oder halten ihn auf.

- **Zeit:** 1250 bis 1550 (300 Runden)
- **Spielbare Völker:** Deutscher Orden, Litauen, Dänemark, Nowgorod, Polen Freischaltbar: Hl. Römisches Reich

Fazit: Die Religionen spielen endlich auch eine Rolle beim Truppenbau, die besten Krieger dürfen Sie nur in Gebieten mit passendem Glauben ausheben. Schade nur, dass der Papst fehlt. Die Völker ähneln denen des Hauptprogramms.

Wertung: ★★★½½

England ist groß, aber verwundbar. Sie überrennen oder verteidigen das Land.

- **Zeit:** 1258 bis 1530 (272 Runden)
- **Spielbare Völker:** Königreich England, Wales, Schottland, Irland, norwegische Wikinger

Fazit: Eigentlich eine spannende Ausgangssituation: Das mächtig-träge England spielt sich ganz anders als seine kleineren Rivalen. Im Spielverlauf lässt die Spannung jedoch nach, weil zu wenige Überraschungen passieren.

Wertung: ★★★½½

Fehlerhafte Feldzüge

Beim Test von **Kingdoms** sind uns einige Bugs und Probleme aufgefallen:

- Die KI-Gegner haben teilweise immer noch schlimme Aussetzer. Deshalb verringern wir die KI-Wertung um einen Punkt auf 7.
- Bevor eine Einheit Ihres KI-Gegners aus der Schlacht flüchtet, bleibt sie manchmal ein bis zwei Sekunden lang regungslos stehen.
- Hin und wieder feuern Katapulte und Kanonen nicht, obwohl ihre Schussbahn frei ist.
- Einige Texte sind unvollständig übersetzt.
- Selten stürzt Kingdoms komplett ab.

In **Mittelamerika** bekriegen sich die Azteken und die Tlaxcalteken. Unsere Spanier nutzen den Tumult zur Invasion.

Osteuropa darf der Deutsche Orden seine besten Kämpfer nur in katholischen Siedlungen ausheben und muss die heidnischen Litauer daher konvertieren. Alle Fortschritte kommen jedoch nur im jeweiligen Feldzug vor – hier verschenkt **Kingdoms** Chancen.

Feinde oder Menschen

Von einer Neuerung profitieren immerhin alle **Kingdoms**-Kampagnen: Wenn Sie auf der Karte mit mehreren Armeen angreifen, steuern Sie im Echtzeit-Gefecht wie gehabt ein Heer selbst und überlassen die anderen Verbände KI-Generälen. Denen dürfen Sie nun rudimentäre Verhaltensbefehle erteilen. So stellen Sie das Heer aggressiv, defensiv oder auf Fernkampf ein – was sich auch auswirkt. Die KI-Rivalen wiederum profitieren von den Verbesserungen des aktuellen **Medieval 2**-Updates 1.2. So ziehen sie vor dem Angriff ihre Truppen zusammen und halten Bündnisse meist ein. Trotzdem leiden sie immer noch teils unter Aussetzern. Zum Beispiel schicken sie ihren Anführer ohne Eskorte über die Karte.

Wer sich nicht über die KI ärgern will, kann den rundenbasierten Feldzug auch im neuen Hotseat-Modus bestreiten – das soll mit den **Kingdoms**-Szenarien und mit der Kampagne des Hauptprogramms klappen. Letztere funktionierte in unserer Testversion noch nicht, die neuen Kampagnen konnten wir aber bereits mit mehreren Teilnehmern testen. Jedes spielbare Volk darf von einem menschlichen König angeführt werden. Die Rivalen ziehen nacheinander, Schlachten werden ausgewürfelt. Spielstände dürfen Sie mit Passwörtern sichern und per E-Mail verschicken. Zwischen den Zügen sehen Sie jedoch nicht, was die Gegner treiben. Da kann es vorkommen, dass eine Ihrer Armeen erledigt wird – und Sie merken dies erst hinterher. Eine Wiederholungsansicht wäre hier Gold wert. Weil selbst die kurzen **Kingdoms**-Feldzüge bis zu 40 Stunden dauern können, eignen sich die Partien sowieso nur für geduldige Fans. Und weil Sie im Hotseat-Modus nicht nur Krieg führen, sondern auch Diplomatie betreiben, hätten wir am Artikelanfang auch die Antworten a) und b) akzeptiert. GR

Vergnüglicher Vierling

micha@gamestar.de

Michael Graf: Creative Assembly hat sich bemüht, möglichst viel Abwechslung in die vier Feldzüge zu pumpen. Mit Erfolg: Ich gebe nicht auf, bevor ich die grundverschiedenen Völker allesamt zum Sieg geführt habe – zumal der brillant-bewährte Runden-Echtzeit-Mix nach wie vor süchtig macht. Zwar versprühen die Kleinkampagnen weit weniger Welteroberungs-Flair als der große Feldzug des Hauptprogramms. Wer wie ich Medieval 2 liebt, wird vom mittelalterlichen Vierling aber wochenlang prächtig unterhalten.

MEDIEVAL 2: KINGDOMS STRATEGIESPIEL-ADDON

ENTWICKLER	Creative Assembly (Medieval 2, GS 12/06: 91 Punkte)		
PUBLISHER	Vivendi	TERMIN (D)	31.8.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 8,1 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 11,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 11,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON: EAX, Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 | KOPIERSCHUTZ: k. Angabe

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN:
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Kampagne (17), Feldschlacht (8), Belagerung (8), Szenario (4)		
SPIELTYPEN	Hotseat, Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	intern, Gamespy
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	40 Stunden
FAZIT	Der Hotseat-Modus ist nett, aber extrem zeitaufwändig. Für Fans.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Truppen ⊕ vielfältige Animationen ⊕ schöne Kampagnenkarte ⊕ gute Effekte ⊖ teils langweilige Schlachtfelder	9 /10
SOUND	⊕ für jedes Szenario passende Musik ⊕ wuchtige 7.1-Kampfkulisse ⊕ Einheiten sprechen mit Akzent ⊕ unterhaltsame Generalsreden	10 /10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ ordentliche Einheitenbalance ⊕ hilfreiche Ratgeber ⊖ für Veteranen häufig viel zu einfach	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakulär-knallige Massenschlachten ⊕ historische Ereignisse ... ⊖ ... allerdings oft nur als Text ⊖ der Papst fehlt	8 /10
BEDIENUNG	⊕ viele nützliche Komfortfunktionen ⊕ hilfreiche Tooltipps ⊖ umständliche Kamerasteuerung in Schlachten ⊖ sperrige Menüs	7 /10
UMFANG	⊕ vier umfangreiche Kampagnen ... ⊕ ... samt neuer Spielideen ⊕ 23 spielbare Völker ⊕ Hotseat-Funktion für den Rundenmodus	10 /10
STARTPOSITIONEN	⊕ motivierende Missionen ⊕ jede Fraktion stellt Sie vor andere Aufgaben ⊖ einige unoriginelle oder langweilige Parteien	8 /10
KI	⊕ Gegner versammeln vor dem Angriff ihr Heer ... ⊕ ... und verhalten sich generell schlauer als im Hauptprogramm ⊖ teils Aussetzer	7 /10
EINHEITEN	⊕ individuelle Truppen für alle neuen Parteien ⊕ Helden-Talente ... ⊖ ... die wie viele Neuerungen nur in einer Kampagne vorkommen	9 /10
KAMPAGNEN	⊕ ausgefeilte, detaillierte Feldzüge ⊕ hoher Wiederspielwert dank grundverschiedener Parteien ⊖ keine »große« Kampagne mehr	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Vier spaßige, ausgefeilte Klein-Kampagnen.

Klingt harmlos? Denkste, ein geübter Krieger konnte mit dem Maquahuitl sogar einem Pferd den Kopf abschlagen.