

Die Rückkehr der Ritter

MEDIEVAL 2 KINGDOMS

Ein Königreich für ein Addon? Denkste, Creative Assembly setzt den Strategie-Hit an gleich vier mittelalterlichen Schauplätzen fort – und würzt ihn zudem mit sinnvollen spielerischen Neuerungen.

Schluss mit den Invasionen! Nach **Mongol Invasion** für **Shogun**, **Viking Invasion** für **Medieval** sowie **Barbarian Invasion** für **Rome** trägt das Addon zum neusten Teil der **Total War**-Reihe endlich einen anderen Titel: **Medieval 2: Kingdoms** führt Sie im Sommer 2007 zurück ins Mittelalter. Trotz der Namensänderung geht's darin aber keinesfalls friedlich zu, wie gehabt verwalten und erobern Sie rundenweise ganze Königreiche. Wenn Ihr Heer auf Feinde trifft, schlagen Sie taktisch fordernde Echtzeit-Scharmützel. Hierzu wird **Kingdoms** reichlich Gelegenheit bieten: Statt wie die Vorgänger nur eine Kampagne bietet die Erweiterung gleich vier, gespickt mit spielerischen Neuerungen. Der neue Name ist also nicht die einzige **Total War**-Premiere.

Inselkampf und Kreuzzug

Die **Kingdoms**-Kampagnen schicken Sie auf eine kriegsreiche Weltreise: Sie kämpfen um Britannien, stürzen sich in die Kreuzzüge, schlagen sich

in Osteuropa mit dem Deutschen Orden oder unterjochen Amerika. Jeder Feldzug bietet historische Ereignisse, während der Kreuzzüge etwa greifen auch noch Mongolen an. Hinzu kommen frische Fraktionen mit insgesamt über 150 neuen Einheiten. Und wie gehabt wird Sie jedes Volk vor individuelle Herausforderungen stellen.

Um Britannien ringen Sie mit England, Schottland, Irland, Wales oder Norwegen. Die Engländer herrschen über ein Riesenreich, das hohe Steuereinnahmen, aber auch Probleme bringt: Im Kernland brodeln Aufstände, die Grenztruppen sind weit verstreut. England muss seine Vormachtstellung daher festigen, die Bevölkerung besänftigen und Truppen ausheben. Waliser, Iren und Schotten greifen hingegen aggressiv an und erobern schnell Grenzstädte, bevor die Supermacht erstarkt. Und die norwegischen Wikinger suchen Britannien mit Beutezügen heim – zum Schrecken der anderen Völker.

In der Kreuzzugs-Kampagne kämpfen zwei Allianzen: Mit Jerusalem und Antiochia belagern Sie nahöstliche Städte, die Sie auf Seiten der Türken, Ägypter oder Byzantiner verteidigen. Wer Religionszentren wie Jerusalem unterjocht, darf Eliteeinheiten anwerben und bekommt regelmäßig kostenlosen Nachschub. In eroberten Siedlungen oder nach siegreichen Schlachten können Sie zudem heilige Relikte finden. Jedes dieser Artefakte weisen Sie einem Ihrer Generäle zu, um die Kampfkraft seiner Truppen zu erhöhen. Nach seinem Tod vererbt der Befehlshaber das Relikt seinem Sohn – falls der Feind es nicht zuvor im Kampf zurückerobert.

Glaubenskrieg

Die Kriege des Deutschen Ordens führen Sie mit dem Ritterbund selbst, dem Heiligen Römischen Reich, Polen, Litauen, Dänemark oder Nowgorod. Der Orden überrennt Osteuropa mit kampfstarken Rittern, die er jedoch nur in katholischen Provinzen anwerben darf. Also müssen Sie heidnische Siedlungen schnellstens bekehren, indem Sie teure Kirchen bauen

und Priester ausbilden. Mit Polen, Litauen und Nowgorod verteidigen Sie sich gegen den Orden, können allerdings auch selbst zum katholischen Glauben übertreten. So riskieren Sie Aufstände, schalten aber fortschrittliche Einheiten wie Musketiere und Kanonen frei. Das Dilemma: Die Truppen können Sie gut gebrauchen, doch die rebellischen Bürger schwächen Ihr Reich. Falls der Orden eine katholisierete Stadt erobert, darf er dort zudem sofort Elitetruppen ausheben. Die Dänen verfolgen indes andere Ziele: Wenn sie Skandinavien vereinigen, dürfen sie zähe norwegische Kämpfer anwerben. Und das Heilige Römische Reich versucht, osteuropäische Häfen in den Hanse-Verbund einzugliedern, um den lukrativen Seehandel zu kontrollieren.

Indianer!

Die vierte Kampagne spielt in Amerika. Hier übernehmen Sie die spanischen Kolonisten oder eines der Eingeborenenvölker Azteken, Maya, Apachen, Tarasken, Chichimeken oder Tlaxkalteken. Auf europäischer Seite befehlen Sie anfangs nur ei-



Walisische Axtkämpfer stürzen sich auf die norwegische Armee.



In der **amerikanischen Kampagne** tobt ein Krieg zwischen den Tlaxcalteken (orange) und den Azteken (blau). Beide Eingeborenenvölker dürfen Sie auch selbst anführen.

nen kleinen Elitetrupp unter General Hernán Cortés und sind daher auf Nachschub aus dem Mutterland angewiesen. Dafür sammeln Sie mit Siegen, lukrativen Handelsrouten oder erfüllten Missionen à la »Erobern Sie einen Hafen« Prestigepunkte, und steigen so in fünf Stufen vom Adligen zum Marquis auf. Für jeden Rang gibt's eine

Geldprämie, zudem schalten Sie neue Truppentypen frei. Durch Niederlagen können Sie jedoch auch Prestige und Ränge einbüßen. Um Ihre Truppen zu stärken, schmieden Sie Allianzen mit den Eingeborenen und werben indianische Söldner an. Besonders wichtig ist das im späteren Verlauf des Feldzugs, wenn englische und französi-

sche Expeditionstruppen ein treffen. Die müssen Sie um jeden Preis zurückschlagen.

Die Eingeborenen verteidigen ihre Heimat, können sich aber auch mit den Spaniern verbünden. So gelangen sie an fortschrittliche Einheiten, darunter Musketiere – die sie später gegen die Invasoren einsetzen können. In der Schlacht erhöhen

Azteken & Co. den Moralwert ihrer Soldaten mit Hohepriestern. Barbarisch, aber effektiv: Gefangene Truppen opfern sie den Göttern, das beglückt die Bevölkerung und verhindert Revolten. Das größte Problem der indianischen Völker ist ihre Rivalität untereinander: Mit Kriegen schwächen sie sich gegenseitig zum Vorteil der Spanier.



Die Indianer bringen neue Einheiten, darunter **aztekische Keulenträger**.



Speerträger aus **Nowgorod** verteidigen sich gegen den Deutschen Orden.

Heere Helden

Alle vier Kampagnen profitieren zudem von spielerischen Neuerungen. Hernán Cortés zählt zu den neuen historischen Helden, die mächtige Spezialfähigkeiten haben. Während der Kreuzzüge treffen Sie etwa auf Richard Löwenherz. Der kann in der Schlacht mit seinem Talent »Das Herz des Löwen« (einfallsreicher Name) alle fliehenden Einheiten wieder zu den Waffen rufen. Auf Seiten der Byzantiner kämpft Kaiser Manuel, der Gegner mit »Byzantinischer Politik« verwirrt: In jedem Gefecht besteht die Chance, dass sich gegnerische Divisionen plötzlich gegenseitig kloppen. Dabei löst sich die Formation der Feinde auf, und Sie können mit Reiterei durch die Lücken preschen.

Wenn Sie im Rundenmodus ein Ziel mit mehreren Heeren gleichzeitig angreifen, dürfen Sie in der Echtzeit-Schlacht nun alle selbst befehlen. So führen Sie auf Kreuzzügen oft mehrere zehntausend Mann ins Gefecht – faszinierend. Im Hauptprogramm müssen Sie aber weiter-



In der Kreuzzugs-Kampagne bekriegen sich **zwei Allianzen**: Byzantiner ① und Ägypter ② verteidigen diese belagerte Nahost-Stadt gegen das Königreich Jerusalem ③ und das Fürstentum Antiochia ④. Später mischen sich auch noch die Venezianer ein.

hin alle Reserveheere einem KI-Gegner überlassen. Auch von den neuen Forts profitieren nur die **Kingdoms**-Kampagnen: Engpässe wie Täler blockieren Sie mit Festungen, um die sich erstmals sogar Burggräben ziehen. Feindliche Kastelle können Sie erobern und als Vorposten nutzen. In **Medieval 2** werden die kleineren Feldlager hingegen bei der Einnahme zerstört.

Auftrag vom Fanatiker

Wie im Hauptprogramm verdienen Sie auch in **Kingdoms** mit erfüllten Missionen Geld oder Einheiten. Zu den bekannten Zielen wie »Erobre die Stadt XY« stoßen zudem neue. Mit dem Deutschen Orden etwa treffen Sie hin und wieder auf adelige Kreuzritter, die dem Papst zuliebe nach Osteuropa pilgern, Heiden bekriegen – und um Ihre Hilfe bitten. So stehen Sie den fanatischen Gotteskrieger in der Schlacht bei. Bei Erfolg bedanken sich die Kreuzritter mit Geldspenden, deren Höhe unter anderem davon abhängt, wie viele Feinde Sie erledigt haben. Falls der Adelige stirbt, gehen Sie aber leer aus.

Ebenfalls originell: Im Britanien-Szenario können sich Wa-

liser, Schotten und Iren mit abtrünnigen englischen Fürsten verbünden. Diese Verräter fordern, dass Sie eine englische Stadt erobern und an sie ausliefern. So rufen Sie eine neue, anti-englische Partei ins Leben: die Allianz der Barone. Alternativ behalten Sie die Siedlung für sich, verschmerzen es sich dann allerdings mit den Adligen.

Gemeinsam süchtig?

Die einzige Neuerung, von der auch das Hauptprogramm profitiert, gibt's im Mehrspieler-Modus: Die Original-Kampagne und die vier **Kingdoms**-Feldzüge dürfen Sie künftig via Hotseat bestreiten. Das heißt, dass alle Teilnehmer nacheinander am selben PC zum Zug kommen,

die Schlachten werden ausgewürfelt. Die Hotseat-Funktion für **Medieval 2** will Creative Assembly sogar schon Ende März per Patch veröffentlichen, Modi für Netzwerk und Internet sind derzeit nicht geplant. Weil eine Partie Tage dauern kann, eignet sich der Hotseat-Modus zudem nur für geduldige Fans. Auch **Kingdoms** wendet sich somit in erster Linie an Solisten, zumal das Addon den **Medieval 2**-Suchtfaktor erbt: Der Echtzeit-Runden-Mix motiviert unheimlich, bis zur nächsten eroberten Provinz, zur nächsten neuen Einheit, zur nächsten besiegten Fraktion. Bei aller Innovation bleibt sich die **Total War**-Serie treu, und daran ändert auch der neue Addon-Name nichts. **GR**

GLAUBENSKRIEG

Bevor der Deutsche Orden seine stärksten Einheiten anwerben darf, muss er eroberte Siedlungen mühsam zum katholischen Glauben bekehren.



Die lanzenbewehrten **Ordensritter** galoppieren feindliche Fußsoldaten problemlos nieder.



Die Markenzeichen der **Schwertkämpfer** des Ordens: dicke Kettenrüstungen und gehörnte Helme.

MEDIEVAL 2: KINGDOMS

Genre: Strategiespiel-Addon
Termin: 2. Quartal 2007

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

Michael Graf: »Für sich betrachtet mag jede der vier Kampagnen kurz wirken, im Paket werden mich die Feldzüge aber monatelang beschäftigen: Ich gebe nicht auf, bevor ich alle Herausforderungen gemeistert habe. Erfreulich, dass Creative Assembly zudem sinnvolle Neuerungen wie die Helden-Talente liefert – obwohl ich mir die auch fürs Hauptprogramm gewünscht hätte. Nur der Hotseat-Modus wirkt halbherzig. Wieso darf ich die Völkerschlacht nicht im LAN oder Internet ausfechten? Dann könnten die Entwickler auch einen simultanen Zugmodus einbauen, damit die Partien nicht so lange dauern. Sei's drum, dank der feinen Feldzüge hat Kingdoms das Zeug zum Einzelspieler-Eldorado.«