

Medieval



Herrscher und Feldherr in einer Person: Auf der Strategiekarte bewegen Sie Armeen und führen sie in realistische 3D-Schlachten gegen Christen, Orthodoxe und Muslime.



Unsere Allianz aus Dänen (weißes Wappen), Engländern (rotes) und Deutschen (schwarzes) greift eine muslimische Riesenfestung an. Beachten Sie die Truppenmassen im Hintergrund.



f CD/DVD:
deo-Special



www.gamestar.de:
sätzliche Bilder in
eenshot-Galerie



Tipps-Teil:
fi-Taktiken

Ach, als Franzosen-König hat man's schwer! Gerade wollen wir die letzten Provinzen Englands erobern, da erreicht

uns die päpstliche Forderung: »Rückzug und zehnjähriger Frieden!« Andernfalls droht uns die Exkommunikation –

ein schöner Angriffsvorwand für andere katholische Fraktionen wie das Heilige Römische Reich Deutscher Nation. Unsere Kreuzritter in Palästina fürchten derweil eine muslimische Gegenoffensive. Doch sizilianische Galeeren blockieren die Seeroute zurück nach Frankreich. Endlich, eine gute Nachricht: Der König von Dänemark hat eine unserer Töchter geheiratet – die daraus resultierende Allianz wird die Deutschen zur Vorsicht mahnen!

Strategie für Genießer

Medieval ist eines der seltenen Eroberungsspiele, die sowohl die strategische als auch die taktische Ebene ernst nehmen. Drei Kampagnen stehen zur

Wahl, die 1087 (kurz vor dem ersten Kreuzzug), 1205 sowie 1321 beginnen. Ein Dutzend Hauptparteien wie Engländer, Spanier, Türken und Ägypter, dazu diverse kleinere Fraktionen, bevölkern die Karte. Über die verschieben Sie Armeen im **Risiko**-Stil, schauen sich per Rechtsklick Provinzen an und geben Befehle. Erst wenn Sie sich um alle Bauaufträge, Gesandtschaften und Truppenbewegungen eines Jahres (= Zuges) gekümmert haben, zieht die KI – ein gewollter Nachteil für den Spieler. Nun kommen nacheinander die resultierenden Konflikte dran: Hunderte wuseliger Soldaten marschieren, in Regimenter unterteilt, über weiträumige 3D-Schlacht-



Die grün eingefärbten Provinzen stellen unser spanisches Herrschaftsgebiet dar; die gelben und roten Ländereien sind akut rebellionsgefährdet.

felder. Jede Fraktion befehligt maximal 16 Regimenter zu meist 100 Mann, der Rest wartet außerhalb des Schlachtfelds und rückt erst nach, wenn ein anderer Verband flieht.

Wer's realistisch mag, spielt mit Erschöpfungsregel, Munitionsverbrauch und beschränkter Kamera – Sie sehen dann nur so weit wie Ihre Regimenter. Dem Angreifer bleiben je nach Größe der Schlacht zwischen 20 und 60 Minuten, alle Gegner aufzureiben oder zu verjagen. Am besten klappt das, indem man den feindlichen Heerführer ausschaltet – das tut der Moral gar nicht gut! Gewinnt der Angreifer, wechselt die Provinz den Besitzer. Doch die neuen Untertanen gewöhnen sich nur langsam an den Eroberer. Deshalb reagieren Sie mit Besatzungstruppen, einem besonders fähigen Verwalter, niedriger Steuerrate oder Priestern (steigern die Anhängerschaft der eigenen Religion).

Tugendhafte Generäle

Die meisten Regimenter haben einen namentlich bekannten Heerführer. Der verfügt über die Grundwerte Loyalität (zu Ihnen), Gläubigkeit, Schrecken (fürchten sich Untertanen vor ihm?), Scharfsinn (wichtig für Verwalter) und Kommandofähigkeit. Der kommandostärkste Heerführer fungiert, sofern kein König oder Prinz anwesend ist, immer als Chef aller anderen Generäle in einer Provinz; er steigert die Kampfkraft der Truppen. Der Herrscher, seine

Prinzen und erfahrene Generäle verfügen noch über mehrere (Un-)Tugenden. So mag Ihr Thronfolger ein begnadeter Angriffsspezialist sein, gleichzeitig aber auch ein verkappter Irrer – das eine hebt die Effizienz seiner Truppen, das andere senkt ihre Moral. Die Tugenden erwerben sich Ihre Offiziere durch ihr Verhalten – wer ständig flieht, gilt etwa bald als »guter Läufer«. Das Programm merkt sich, ob ein General selbst an Nahkämpfen teilnimmt, ob er Gefangene eher schont oder tötet, und vieles mehr.

Jede kontrollierte Provinz hat einen Gouverneurs-Titel, den Sie einem General mit hohem Scharfsinn verleihen sollten. Durch teure Spezialgebäude wie Kanzleramt oder Admiralität erhalten Sie zusätzliche Titel. Schöner Nebeneffekt davon sind Boni auf Moral, Scharfsinn oder Kommandostärke. Eine Sonderrolle haben die Thronfolger inne. Da jede Kampagne über 100 Jahre dauert, wird irgendwann unweigerlich der Chefessel frei. Wenn Sie dann keinen überlebenden Prinzen haben, war's das für Ihre Fraktion. Dummerweise entscheidet über die Nachfolge statt der Qualität nur das Alter. So mancher Inzucht-Prinz findet sich deswegen einem Meuchelmörder gegenüber, wenn sich Papa dem Rentenalter nähert...

Erschöpfte Krieger kämpfen schlechter

In den 3D-Schlachten müssen Sie diverse Faktoren berücksichtigen.

Bergschlacht: Höhe bringt's!



Wir haben unsere **Spanier** samt Geschütz auf einen Berggrat gestellt (oben). Die **deutschen Angreifer** erklimmen mühsam die Anhöhe (Mitte links), werden aber vom **Flankenangriff** unserer Ritter überrascht (Mitte rechts). Unten: die Perspektive eines zurückblickenden **fliehenden Gegners**.

sichtigen. Reiterei, Infanteristen, Fernkämpfer gibt es in den unterschiedlichsten Varianten des Stein-Schere-Papier-Prinzips. Da Flankenangriffe effektiver als Frontalattacken sind,

werden Sie immer wieder die Schlachtaufstellung korrigieren. Wie mit einem Malprogramm »ziehen« Sie Ihre Regimenter in die richtige Form, wobei die Anzahl der Reihen mit zuneh-



König Alfonso XI bietet uns seine **Tochter** – links die aktuellen Allianzen und Kriege.



Unser Prinz Sancho soll ein **Kreuzfahrer-Heer** von Spanien nach Marokko führen.



Oben schlägt eine Kanonenkugel ein, unten kämpfen unsere gelben Ritter gegen die Engländer. Achtung: Ordenskämpfer nahen!

mender Länge der Front abnimmt. Auf diese Art staffeln Sie Lanzenträger in tiefe Reihen oder stellen Schützen hinter Nahkämpfer. Wem das zuviel Handarbeit ist, wählt eine Gruppe oder die ganze Armee an und klickt dann auf eine von zehn vorgefertigten Aufstellungen, etwa eine Doppelreihe. Jedes Regiment nimmt eine von drei Formen ein: Als Keil bohrt es sich besonders gut in Gegenlinien, in loser Aufstellung

erleidet es weniger Fernkampfverluste, die dritte ist ein Kompromiss aus beidem. Seltsam: In unserer Testversion benutzen die KI-Gegner nie den Keil.

Auch das Terrain spielt eine Rolle – bergauf läuft es sich schwerer, bergab schießt es sich weiter. Wälder verbergen Truppen, Flussübergänge bilden leicht zu verteidigende Nadelöhre. Büsche verlangsamen das Fortkommen, Gebäude wirken als Hindernisse. Ungeheuer

wichtig ist die Moral, die von unfähigen Generälen, schweren Verlusten sowie ungedeckten Flanken beeinträchtigt wird. Gewaltmärsche, Schnee oder schlicht die Hitze eines Wüsten-Schlachtfelds erhöhen die Erschöpfung der Truppen, bis sie kaum noch kämpfen können. All diese Faktoren ergeben quasi reale Schlachten. Denn die Lage kann sich schlagartig ändern, wenn die Munition ausgeht – oder der Gegner Ver-

stärkung bekommt. An den Gefechten nehmen nicht immer nur zwei Parteien teil, wenn Ihnen etwa ein Verbündeter Hilfe schickt. Theoretisch sind acht Fraktionen mit je 16 Regimenten aus 200 Mann möglich – 25.600 Soldaten!

Veteranen verspeisen Rekruten

Caesar hatte seine Zehnte Legion, Napoleon die Alte Garde, und Sie – vielleicht die Kaiserlichen Kataphrakten? Bei jeder Partei werden Sie einen Truppentyp besonders ins Herz schließen und in alle größeren Armeen stecken. Ihn bis zum Höhepunkt jeder Schlacht in Reserve halten. Und ihn dann in die Flanke der siegessicheren Gegner schicken, wo Ihre Elitekrieger das Ruder herumreißen. Es gibt kaum etwas Befriedigenderes in einem Computerspiel, als wenn Tausende vor Ihren Truppen Richtung Horizont fliehen. Kalt lächelnd schicken Sie Ihre Kavallerie hinterher, um die Gegner niederzureiten oder gefangen zu nehmen. Wenn hingegen erschöpfte Gardisten Salve um Salve kassieren, weil sie nicht an die Bogenschützen herankommen, knirscht man hilflos mit den Zähnen. Und wenn ein eigentlich unbesiegbarer Rittertrupp im dichten Wald von Nordmännern zusammengehauen wird, stammeln historisch Interessierte entsetzt »Varus-Schlacht«. Zwar können Sie den Einheiten keine eigenen Namen geben. Doch welcher General die tödlichen »Stufe-6-Pikeniere« mit »Gold«-Waffen und »Silber«-Rüstung befiehlt, merkt man sich natürlich trotzdem.

Spione, Mörder, Schiffe

Auf der strategischen Karte bewegen Sie nicht nur Armeen zum Einsatzort. Wo in vergleichbaren Spielen die Diplomatie per Extra-Menü abläuft, müssen Ihre Diplomaten in **Medieval** den fremden Herrscher erst mal finden! Das gibt feindlichen Meuchelmördern die Möglichkeit, Allianzbestrebungen zu sabotieren. Doch

Technik-Check

Auflösung

Ab einer 1,4-GHz-CPU und GeForce-1-Karte ist der Spielablauf in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln flüssig. Mit 2,4 GHz sind Sie selbst bei 1600x1200 jederzeit auf der sicheren Seite. Medieval braucht hauptsächlich einen schnellen Prozessor, die 3-D-Karte ist zweitrangig.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es schon 256 MByte sein. Medieval wird Ihnen jedes MByte an Speicher danken. Die Festplatte belagern 1,7 Gigabyte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Den größten Geschwindigkeitszuwachs erreichen Sie durch eine geringere Auflösung. Doch mit weniger als 1024x768 Pixeln wird's pixelig.

TIPP 2: Im Menüpunkt »Performance« gewinnen Sie durch Abschalten von Rauch- und Landschaftseffekten sowie Reduzierung der maximalen Truppengröße (Default reicht völlig!) wertvolle Frames.

TIPP 3: Schließen Sie alle Hintergrundprogramme, besonders Viren-Scanner, da diese Medieval massiv ausbremsen.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Beduinen haben in der Wüste Vorteile – und im Schnee Nordeuropas Probleme.



Unter dem Lilienbanner fallen unsere Franzosen-Ritter den Deutschen in die Flanke.

mit der Übung steigen die Diplomaten im Erfahrungslevel, sodass Anschläge schwieriger werden. Während Diplomaten auch als Aufklärer fungieren, eigene Generäle degradieren oder

fremde bestechen, wollen Prinzessinnen nur geheiratet werden. Das zieht automatisch eine Allianz nach sich, und die Erfolgchance ist größer als bei einem normalen Bündnisange-



Eine Vielzahl von historischen und dynamischen Ereignissen sorgt für Abwechslung – so kommen weitere oder schon besiegte Fraktionen neu ins Spiel (Mitte oben).

bot. Außerdem droht größerer Ehrverlust, wenn man irgendwann doch das Heimatland der Frau Gemahlin attackiert. Spione öffnen die Tore belagerter Festungen oder finden die versteckten Schwächen von Generälen heraus. Bischöfe und Priester steigern den Einfluss ihrer jeweiligen Religion (katholische und orthodoxe Christen, Juden, Muslime, Heiden, und Ketzler). Mit einem Inquisitor klagen Sie unliebsame Heerführer der Ketzerei an – nur Generäle mit großer Gläubigkeit kommen davon.

Mit anderen Worten: Selbst ohne 3D-Modus wäre der Strategie-Part von **Medieval** bereits für ein ausgefuchstes Brettspiel gut. Die Diplomatie beschränkt sich zwar auf Feindschaft, Neutralität und Bündnis, doch gerade die Beziehungsgeflechte zwischen den 18 Parteien sorgen für Spannung: Bleiben die Russen uns treu, oder laufen sie zu den Italienern über? Im Gegensatz zu **Shogun** existieren nun auch Seeprovinzen und Schiffe. Sofern Ihre Pötte zu Beginn einer Runde von einer Hafenprovinz aus eine durchgängige, feindfreie Linie zu einer anderen Provinz bilden, dürfen Sie beliebig viele Truppen übersetzen. Gerade in Nordeuropa und im ganzen Mittelmeerraum sind deshalb Invasionen an der Tagesordnung. Seeschlachten werden übrigens nur ausgewürfelt.

Burgen bauen, Burgen einreißen

Jede Provinz kann gleichzeitig eine Kampf Einheit und ein Bauwerk ausbilden, das dauert meist zwischen ein und drei (Truppen) sowie zwei bis zwölf Runden (Bauten). Typische Bauwerke sind Minen, Truppen produzierende Gebäude oder Bonus-Lieferanten. Das wichtigste ist die Burg, die sich zigmal erweitern oder aufwerten lässt. Festungen dienen der Provinzbefriedung und als Rückzugsmöglichkeit: Verliert der Verteidiger eine Provinz, finden seine Truppen Zuflucht. Der Angreifer muss sich nun entscheiden: Belagert er die Burg

Heiko Klinge



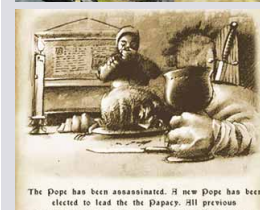
Spiele und lernen

Hui, von **Medievals** Schlag mit der Komplexitäts-Keule klingt erst mal mein Helm! Doch auf den ersten Schock folgte schnell die Faszination: Dank vorbildlicher

Tutorials und unzähliger Komfortfunktionen kam ich wesentlich schneller als ursprünglich erwartet zu ersten Erfolgen auf den mittelalterlichen Schlachtfeldern. Die schier unendliche Spieltiefe hat außerdem einen entscheidenden Vorteil: Selbst nach Wochen gibt es noch neue Strategien für meine teutonischen Ritter zu entdecken. Und irgendwie muss Jörgs dicht gestaffeltes Abwehrbollwerk aus Bogenschützen und Pikenieren doch zu knacken sein ...

mehrere Jahre an, bis die letzten Kämpfen darin verhungert sind? Das dauert umso länger, desto größer das Bollwerk ist. Oder stürmt er sie? Dann kommt's zu einer der seltenen epischen Belagerungsschlachten. Auf dem 3D-Feld erscheint eine vorgefertigte Festung, die ihrem momentanen Ausbaustand auf der Europakarte ent-

Wenn der Papst nervt



Der Papst ist in **Medieval** ein Herrscher wie jeder andere – aber er hat die Macht der **Exkommunikation** (oben). Wir behelfen uns, indem wir einen **Meuchelmörder** nach Rom schicken (Mitte). Dessen **Erfolg** wäscht unsere Katholiken-Weste wieder völlig rein...

Jörg Langer



Strategen-Gral

Schon Shogun hat mir sehr gefallen, aber Medieval setzt noch einen drauf: Kein anderes Strategiespiel bietet eine bessere Verquickung von Staatenlenker

und Feldmarschall. Das ist in der Historie fast immer schief gegangen, bringt hier aber Spiel Spaß-Wonnen. Denn in jeder Schlacht riskiere ich, was ich vorher aufgebaut habe. In keinem anderen Strategiespiel wirken die Schlachten so echt, lernt man mit der Zeit so viele Details zu lesen. Irgendwann habe ich einfach im Gefühl, ob meine Frontlinie halten oder brechen wird, ob die Reiterei schnell genug die Geschütze erreicht, ob ich eine Burg nehmen werde oder nicht. Vor allem das Moral-System sorgt für Gefühlswechselbäder. Manches Mal scheint ein Kampf schon verloren, meine Mannen fliehen kopflos. Doch dann sammelt sich ein Verband, stellt sich den Verfolgern entgegen, verschafft den Hasenfüßen eine Atempause. Die formieren sich neu – und alles ist wieder offen.

Schwächen erkannt, Gefahr gebannt

Natürlich gibt's kleine Schwächen. Obwohl ich die Grafik schön finde, stört mich, dass die Soldaten nur in acht Richtungen schauen und aus der Nähe arg verwaschen aussehen. Das Ein-Regiment-Limit beim Bauen ist hinderlich. Und, klar, im Laufe einer Partie gibt es auch viele minder interessante 08/15-Kämpfe; doch die lasse ich einfach auswürfeln. Aufgrund der Punktesieg-Aufgaben hält sich die Motivation bis zum Spielende. Und dann starte ich eine neue Partie, mit einer neuen Partei. Und noch eine. Mit dem Solomodus von Warcraft 3 bin ich inzwischen längst durch, Medieval wird mich noch sehr lange beschäftigen.

spricht. Wer kein Belagerungsgerät (wie Schleudern oder Kanonen) dabei hat, muss mühselig die Tore einreißen, während Schützen und Wehrtürme auf ihn hinabfeuern. Mit genügend



e 25 Runden wird abgerechnet: Wir bekommen hier Punk-fürs Verteidigen unserer angestammten Heimatprovinzen.



Provinzen mit Flüssen lassen sich besonders gut verteidigen, da der Angreifer immer über ein oder zwei enge Brücken kommen muss.

schwerem Gerät schießen Sie Mauern und Männer zusammen – es hat fatale Folgen, wenn ein Steinquader mitten in ein Regiment knallt und dann auch noch das nächste trifft. Darum sind Belagerungsgeräte auch in Feldschlachten nützlich, wenn auch eher für den Verteidiger: Einmal aufgestellt, bewegt sich die Artillerie nicht mehr.

nur solo bestreiten. Wer nach all den Eroberungen noch Lust auf mehr hat, greift zum beilie-

genden Editor. Mit dem dürfen Sie unter anderem beliebige Festungen erstellen. **LA**

Andere Spielmodi

Der Hauptteil von Medieval sind ganz klar die Kampagnen, die sich durch »Eroberer zwei Drittel aller Provinzen« oder aber Punktesammeln gewinnen lassen. Die Deutschen etwa sollen die Hanse erschaffen (Kontrolle des Handels in der Nordsee), die Franzosen Notre Dame bauen, die Spanier Palästina per Kreuzzug erobern. Alle 25 Jahre addieren sich die so gewonnenen Siegpunkte. Neben dem Kampagnenmodus gibt es Einzelschlachten und »Historische Kampagnen«, die zwei bis fünf Gefechte linear verketteten.

In Sachen Multiplayer glänzt Medieval mit schnell generierten Schlachten, die selten länger als eine halbe Stunde dauern. Die Kampagne lässt sich jedoch

Medieval – Total War

Strategiespiel



Publisher: Activision, (0190) 51 00 55
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Ausstattung: Eurobox, 2 CDs, 80 S., Poster

Release (D): 5.9.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 200 Stunden Multiplayer-Spaß: 40 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- sehr guter Strategiemodus
- starke KI
- realistische Schlachten
- vielfältige Einheiten
- vernetzte Faktoren

Kontra

- Pixel- statt Polygongrafik
- simple Diplomatie
- keine Multiplayer-Kampagne

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 MHz 256 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,8 MHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Shogun: Mongol Invasion (83%, 7/01)
Der Vorgänger spielt im mittelalterlichen Japan. Weniger Optionen, ähnlich gute Schlachten.

Warrior Kings (81%, 5/02)
Die 3D-Schlachten ähneln denen von Shogun, sind aber weniger realistisch. Kein Strategie-Part.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Genialer Mix aus Strategie und Taktik – mit vielen Rittern.

