



Feldherren-Feeling im Mittelalter

Medieval

Für Rundenstrategen und Echtzeit-Taktiker: Erst verheiraten Sie Prinzessinnen und meucheln Unterhändler. Dann zerlegen Sie in gewaltigen Massenschlachten und Belagerungen Tausende von Ritterrüstungen.



Auf DVD:
• Spielbare Demo
• Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Rund 800 Jahre nach Dschingis Khan macht sich erneut jemand auf, ganz Europa zu erobern – und zwar Sie. Ihr Vorteil gegenüber dem Mongolenherrscher: In **Medieval** führen Sie Ihre Nation als Feldherr an vorderster Front in kolossale 3D-Schlachten, müssen sich aber auch ums Päkteschmieden und Provinz-Ausbauen kümmern – auf einer Europa-Karte. Bereits im Vorgänger **Shogun** beeindruckte der Mix aus globaler Rundenstrategie und Echtzeit-Taktik mit enormer Spieltiefe. Michael de Plater vom Entwickler Creative Assembly zeigte uns mit einer fast fertigen Version, was sein Team außer dem Szenario-Umzug von Japan nach Europa noch alles verändert hat.

Notre Dame oder Jihad

Als einer von zwölf Herrschern in Europa und Umgebung führen Sie Ihr Volk in drei dynamischen Kampagnen vom ersten Kreuzzug (anno 1095) bis zum Fall Konstantinopels im Jahre 1453. Ob Sie sich dabei für Ägypter, Türken, Deutsche oder Engländer entscheiden, hat schwerwiegende Auswirkungen auf den Spielverlauf. Während ein deutscher Kaiser bereits zu Spielbeginn ein großes Reich beherrscht, muss der spanische König erst mal zusehen, wie er die Mauren wieder aus seinem Land verjagt. Jedes Volk hat außerdem während der Kampagnen andere Aufgaben zu erfüllen: Die Franzosen ste-

cken alle Steuereinnahmen in den Bau von Notre Dame. Ein ägyptischer Herrscher investiert dieses Geld lieber in seine Armee, um ausreichend für den Jihad (Heiliger Krieg) gerüstet zu sein. Auch nach zig Partien werden Sie deshalb noch neue Herausforderungen erleben.

Mehr Macht für die Maus

Wie im Vorgänger **Shogun** verwalten Sie Ihr Reich rundenweise auf einer Brettspielartigen Karte. Nur gibt Ihnen Creative Assembly jetzt noch wesentlich mehr Machtinstrumente an die Maus. Über hundert Gebäude verbessern die Provinzen. Sie erheben Steuern, arrangieren politische Heiraten, bilden Soldaten aus und schicken Ihre Ar-

meen ins Feindesland. Mit Erfolgen auf dem Schlachtfeld oder bei der Provinzverwaltung verbessern sich die Charakterwerte Ihrer Generäle, darunter Scharfsinn oder Loyalität. Durch die Vergabe von Adelstiteln dürfen Sie der Karriere etwas nachhelfen. Wem das alles zu viel Arbeit ist, wälzt Teile der Reichsverwaltung auf den Computer ab.

Neutrale Parteien bringen zusätzliche Spannung ins europäische Machtgefüge. So ist der Papst stets um politische Balance bemüht und exkommuniziert schon mal unverbesserliche Streithähne. Wenn Mitte des 13. Jahrhunderts die Mongolen in Europa einfallen, sind jedoch auch die Friedensappelle des Kirchenoberhaupts nutzlos.



Auf der **Strategiekarte** kümmern Sie sich um Verwaltung und Ausbau Ihrer Provinzen.



Moral spielt eine wichtige Rolle: Vor den byzantinischen Rittern fliehen die Fußsoldaten feige.



Gewaltige Schlacht um eine französische Burg: Unsere **englische Armee** wartet mit dem Angriff, bis die Belagerungswaffen ausreichend Breschen in Feinde und Mauern geschlagen haben.

Kanonenkegeln

Sollte Ihnen ein Herrscher-Kollege auf den königlichen Pelz rücken, müssen Sie ihn in gewaltigen 3D-Echtzeitschlachten von Ihrem Standpunkt überzeugen. Wie schon in **Shogun** prallen Hunderte, ja Tausende von Soldaten aufeinander. Formation, Moral, Erfahrung, 3D-Terrain und das altbekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip entscheiden über den Ausgang. So schlagen dicht gestaffelte, hangabwärts kämpfende Speerkämpfer Kavallerie mühelos zurück – selbst wenn diese in Keilformation anstürmt. Den Realismus der Gefechte will Creative Assembly noch weiter ausbauen. Eine Physik-Engine sorgt dafür, dass Kanonenkugeln Abhänge hinabrollen und feindliche Truppen gepflegt auseinander kegeln. Natürlich macht es auch einen Unterschied, wo Feldherren ihre Meinungsverschiedenheiten austragen. Kamelreiter fühlen sich schließlich in der nordafrikanischen Wüste wesentlich wohler als im schottischen Hochland. Apropos Kamel: »Für die Soundeffekte der ägyptischen Kavallerie haben wir Original-Kamelgrunzen aufgenommen!«, erzählt Michael de Plater.

Mittelalter-Steinbruch

Wo es mittelalterliche Schlachten gibt, dürfen Belagerungen na-

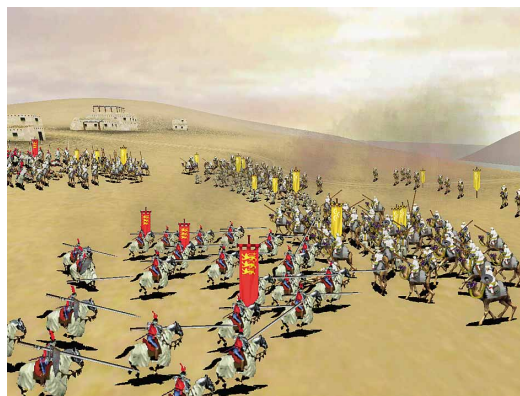
türlich nicht fehlen. Mit zehn Artillerie-Maschinen wie Katapulten, Trébuchets und später auch Kanonen nehmen Sie feindliche Festungen Stück für Stück auseinander. Dank realistischer Ballistik soll jedes Geschoss mit der korrekten Flugkurve auf Mauern oder Gegner treffen. Zerstörte Türme fallen in sich zusammen und begraben nahe stehende Einheiten unter sich.

Viele neue Komfortfunktionen sollen dafür sorgen, dass

Vielfältige Schlachtfelder

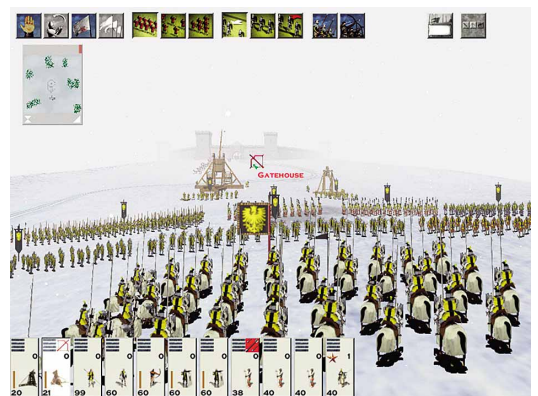
Dank der geografischen Vielfalt Europas bietet **Medieval** deutlich mehr optische Abwechslung als **Shogun**. Ihre Soldaten bestehen aber immer noch aus Bitmaps statt Polygonen und können deshalb nur in acht Richtungen schauen; immerhin sind sie deutlich detaillierter geworden. Der stimmungsvolle Soundtrack passt sich dynamisch der Situation an.

Creative Assembly will eine Extraportion Strategie auf die CDs pressen. So planen die Engländer neben den drei Kampagnen auch sechs historisch authentische Feldzüge, in denen Sie in drei bis vier linearen Gefechten zum Beispiel den hundertjährigen Krieg, nachspielen. Multiplayer-Feldherren werden sowohl im Netzwerk als auch online per Gamespy in die Schlacht ziehen dürfen – allerdings nicht im Strategie-Modus. **HK**



Die Geographie hat entscheidende Auswirkung auf die Schlacht: In der Wüste sind **Kamelreiter** selbst stark gepanzerten Rittern weit überlegen.

Feldherren trotz aller Komplexität und 3D-Grafik jederzeit die Übersicht auf dem Schlachtfeld behalten. Größter Gewinn sind die neuen Informationstexte: Wann immer Sie mit dem Mauszeiger einen eigenen Trupp berühren, erscheinen Tipps wie »Schlechte Moral wegen ungedeckter Flanke«.



Winter und Schneefall erschweren die **Belagerungsarbeit** erheblich. Vor allem die Zielgenauigkeit der Trébuchets (hinten) leidet im Nebel.

Medieval

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Creative Assembly
Termin: 29. August 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »In der Verknüpfung von Taktik und Strategie war schon Shogun einzigartig. Medieval erweitert konsequent das bewährte System und fügt viele gute neue Ideen hinzu. Wenn Creative Assembly trotz der zahlreichen Parteien und Truppentypen die KI richtig hinkriegt, wird Medieval ein Fest für Strategie-Profis.«