



Auf CD/DVD:
Video-Special

Das Spätmittelalter: Europa wird geboren in den brutalen Machtkämpfen der Feudalherren. Der Schwarze Tod geht um in den Städten; Ketzer sterben schreiend unter den glühenden Zangen der Inquisition. Jerusalem, die Heilige Stadt von Christen und Moslems, ist Schauplatz gewaltiger Schlachten – und mittendrin sind Sie, absoluter Herrscher über Armeen, Provinzen und ein gan-



»Attacke!« Unsere Armee stürmt durch die **Breschen**, die die Artillerie vorher geschossen hat.

Von Schottland bis Jerusalem

Medieval

Als mittelalterlicher Herrscher führen Sie eine Nation durch 400 Jahre Geschichte – und viele blutige Schlachten.

zes Volk. In **Medieval: Total War** führen Sie Ihre Nation durch vier Jahrhunderte, von dem Ersten Kreuzzug (1095) bis zur Belagerung von Konstantinopel (1453).

Blut und Staatskunst

Ein Volk, ein König: Als Herrscher über eines von zwölf Völkern (darunter Engländer, Deutsche, Byzantiner, Franzosen und Türken) verwalten Sie Ihr Reich auf einer brettspielähnlichen Karte. Dort lassen sich Truppen verschieben, Gebäude (vom Hafen bis zur Kathedrale) errichten, Bündnisse schließen, Steuern festlegen und so manches mehr. Jedes Reich hat spezifische, abgestufte Siegbedingungen: Die Deutschen müssen etwa die Hanse gründen (bringt wenig Punkte) und das Heilige Römische Reich deutscher Nation trotz auseinanderstrebender Fürstentümer zusammenhalten (bringt massenhaft Punkte). Garant des Erfolges ist die Kriegskunst: Treffen

sich zwei Armeen in einer Provinz, wechselt das Spiel in eine 3D-Ansicht. Dort ist Echtzeit angesagt – die Engine kann epische Gefechte mit bis zu 10.000 Soldaten darstellen. Über 100 Truppentypen sollen im fertigen Spiel vorkommen; England führt etwa seine gefürchteten Langbogenschützen ins Feld. Stärker als im Vorgänger **Shogun** will Entwickler Creative Assembly auf Belagerungen setzen und baut Ballisten, Kanonen sowie Türme ein.

Dank flexibler 3D-Engine ist es möglich, gezielt Breschen in Mauern zu schießen. Wem die Hektik des Echtzeit-Getümmels zu viel ist, der lässt den Ausgang des Waffengangs berechnen, anhand von Truppenstärken, Geländemerkmale und Wetterlage. Letztere ist übrigens wichtig, denn wenn ein Feldherr nur Musketenschützen aufzubieten hat, sieht er im Dauerregen schlecht aus – da wird das Pulver feucht. Schnee verlangsamt Bewegungen, Sandstürme behindern die Sicht. Seeschlachten soll es auch geben, allerdings nur berechnet.

Ich, Löwenherz

Friedrich Barbarossa, Saladin, Richard Löwenherz – diese Herren und viele weitere historische Gestalten treten direkt im Spiel auf: als Herrscher, Gene-

räle und Gouverneure. Alle Helden haben vereinfachte Rollenspiel-Werte und Fertigkeiten,



Die **strategische Karte**: Wie in einem Brettspiel schieben Sie Ihre Armeen von Provinz zu Provinz.

die sich durch Ihre Entscheidungen ändern. Wenn Sie etwa Johanna von Orleans als Generalin immer in die vorderste Schlachtreihe stellen, steigt ihr Mut-Wert. Wird Vlad Dracul von Transsylvanien zu Untaten gegen seine eigene Provinz-Bevölkerung bewegt, verändern sich bei ihm »Angst einflößen« und »Gottesfürchtigkeit« – wobei ein schlechter Wert bei Letzterem zur Exkommunikation durch den Papst führen kann. Die religiöse Komponente ist auch sonst erheblich: Die Kreuzzüge sind zentraler Bestandteil des Spiels. Wer einen aufruft, darf seine Armee unangetastet durch Feindesland zur Zielprovinz bewegen – wobei es immer wieder Überläufer von den fremden Truppen gibt. **GUN**

Medieval: Total War

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Creative Assembly
Termin: 3. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Der Vorgänger Shogun gehört auch anderthalb Jahre nach Erscheinen immer noch zu meinen Favoriten – und Medieval bringt noch mehr spielerische Tiefe und epische Breite in den spannenden Mix. Definitiv mein Strategie-Geheimtipp für den Herbst 2002.«