

Von Burgen und Schwertschwingern

Das Mittelalter zum Nachspielen

Das Zeitalter von Minnesang und Plattenrüstung, Pest und Kirchenspaltung begeistert Spieler aller Genre - und treibt die seltsamsten Blüten. Von Jochen Redinger

Game of Thrones schlägt alle Rekorde, das Warten auf The Witcher 3 grenzt an Folter, und gleichzeitig wünschen sich Strategiefans seit Jahren das gute alte Age of Empires 2 zurück. Mit der Behauptung, dass das Mittelalter-Setting zu den Fan-Favoriten gehört,

lehnen wir uns also nicht allzu weit aus dem Fenster. Als General von oben, Pfeffersack über den Rechnungsbüchern oder mitten im blutigen Nahkampf, die Liste der möglichen Beschäftigungen und Genres ist so lang wie Kaiser Barbarossas Bart.

Obwohl keines der Spiele aus unserer folgenden, rein subjektiv zusammengestellten Liste wirklich hundertprozentig historisch

korrekt ist, haben wir uns entschieden, offensichtliche Fantasy-Szenarien nicht zu berücksichtigen, selbst wenn sie gefühlt im tiefsten Mittelalter angesiedelt sind und sich eigentlich nur die üblichen Greife, Trolle und Zauberzausel dazu addieren. Dafür haben wir allerhand Kuriositäten im Gepäck, vom Ritterhäcksler über Aufbau-Klassiker bis zum Burgherren-Minecraft. **JR**

TITELSTORY

Knights & Merchants (1998)

Alt, gut und deshalb noch nicht vergessen, das wäre die Kategorie, in die wir Knights & Merchants einordnen. Das Aufbauspiel kombiniert die Knudelohtik und die komplexen Wirtschaftskreisläufe der Siedler-Reihe mit einem umfangreichen Militärpart und schafft sich so eine treue Fangemeinde, die Knights & Merchants auch nach fast zwei Jahrzehnten noch leidenschaftlich spielt.



Age of Empires 2 (1999)

Sollte es sich bewahrheiten, dass Microsoft an einem weiteren Teil der Serie arbeitet, werfen die Entwickler hoffentlich allen neomodischen Kram über Bord und besinnen sich wieder ganz auf die Stärken des zweiten Serienteils. Der bietet auch nach über 15 Jahren noch alles, was das Strategenherz begehrt: etliche Völker mit unterschiedlichen Spezialeinheiten, Basisbau, coole Kampagnen und den einzigartigen Moment der Schadenfreude, wenn der Gegner mit dem letzten flüchtenden Bauern gleich unser komplettes Heer mit in seine Burg lässt. Der Klassiker läuft in der HD-Edition zudem auch auf modernen Rechnern problemlos. Unser Traum: Mittelalterszenario und die optisch und spielerisch ausbaubare Hauptstadt aus dem dritten Teil verbinden, ein paar unterschiedliche Einheitenmodelle mehr und schon hat Age of Empires 2 einen würdigen Erben.



Die Gilde 2 (2006)

Während wir in Banished über ein ganzes Dorf wachen, läuft's in Die Gilde 2 wesentlich egoistischer: Wir kümmern uns zuallererst um den Erfolg der eigenen Brieftasche. Wie wir zum obersten Bürger unserer Stadt aufsteigen, bleibt uns überlassen und lässt sich auf jedem der verschiedenen Karrierepfade erreichen. Ehrliche Charaktere arbeiten sich mit Handel und Wohltaten nach oben, zwielichtige Gesellen booten ihre Widersacher mit schmutzigen Tricks aus und stehlen sich ihren Reichtum zusammen. Das macht umso mehr Spaß, wenn sich verschiedene Spielstile im Multiplayer begegnen.



Stronghold (2001)

»Es ist schon spät, Mylord, Ihr müsst müde sein.« Wenn selbst der Ingame-Berater eine Mütze Schlaf empfiehlt, hat ein Spiel so ziemlich alles richtig gemacht. Der Mix aus Wirtschafts- und Militärwesen, Aufbau und Abriss katapultiert Stronghold direkt in die Spielerherzen. Gerade im Multiplayer macht der Burgbauwettbewerb großen Spaß und sei es nur, weil die Transportochsen des Gegners nicht weit genug vom eigenen Ballistaturm entfernt verläuft. Schade, dass die Serie bis auf den direkten Nachfolger, Crusader (2002), nicht mehr an den Erfolg und den Spielspaß des Erstlings anknüpfen kann.



Assassin's Creed (2008)

Auch wenn sich die Serie mit Unity aktuell schon mehr als 500 Jahre vom Mittelalter entfernt hat, beginnt Assassin's Creed im Zeitalter der Kreuzzüge – denen wir nach und nach das gesamte Führungspersonal, real oder fiktiv, christlich oder arabisch, wegmeucheln. Die beeindruckende Grafik und die Parkour-Freiheit in den historischen Städten täuschen über die vielen Wiederholungen in der Spielmechanik hinweg, denn von der Informationsbeschaffung bis zum eigentlichen Attentat spulen wir als Assassine Altair zumindest im Original immer das gleiche Programm ab. Dem Serienerfolg tut das keinen Abbruch, die jährliche Assassin's-Creed-Dosis – zuletzt im Paris der französischen Revolution – kommt nach wie vor gut an.

Mount & Blade (2008)

Keine Handlung, Textkästen, dazu ein maximal zweckdienliches Grafikgerüst – Mount & Blade besticht nicht auf den ersten Blick. Der zweite oder dritte lohnt sich jedoch, schließlich steckt hinter dem altbackenen Äußeren ein enorm vielseitiger Mittelalter-Sandkasten. Der einzige Fixpunkt im Spiel ist der Start als Abenteurer-Frischling, was danach kommt, entscheiden wir komplett selbst. Ein Leben als Bandit ist genauso möglich wie eine Karriere als Händler oder Kriegsfürst. Ehrgeizige Spieler können sogar ein eigenes Königreich hochziehen, Ämter vergeben und Steuern regeln. Dank Modding-Community wird's auch nach etlichen Stunden nicht langweilig: Unser Liebling ist die Westeros-Mod A Clash of Kings. Ohne Eigenmotivation klappt's aber damit auch nicht. Der Nachfolger, Bannerlord, soll noch 2015 erscheinen und den Spieler in die Zeit vor den großen Kämpfen um die fiktive Spielwelt Calradias versetzen. Der Sandkastenfaktor und das Schmieden des eigenen Schicksals bleibt jedoch erhalten.



Total War: Medieval 2 (2006)

Dass das Erfolgsrezept der Total-War-Reihe – Reichsverwaltung als Rundenstrategie, Kriegsführung in Echtzeit – perfekt zum Mittelalterszenario passt, beweisen die beiden Medieval-Serienteile von 2002 und 2006. Brillant sind aber nicht nur die clever miteinander verzahnten Mechaniken, sondern auch die Möglichkeiten, mit historisch einigermaßen akkuraten Mitteln die komplette Geschichte Europas zu verändern. Der vierte Kreuzzug kann nur schwer stattfinden, wenn Venedig bereits 1198 in Trümmern liegt. Dank umfangreicher Modding-Aktivitäten ist Medieval 2 auch heute noch einen Blick wert. Unsere Tipps: Stainless Steel oder Deus lo vult. Beide Mods verändern das Spielerlebnis grundlegend, bieten echte Herausforderungen und wetzen viele Schwächen des Originals aus.

War of the Roses (2012)

In Fatsharks Multiplayer-Schwertkloppereien schlagen wir uns als Anhänger der Häuser York oder Lancaster um die englische Krone. Über den Sieg entscheidet dabei vor allem, mit welcher Waffe wir dem Feind zu Leibe rücken. Pfeile etwa verwunden leicht gepanzerte Krieger, Mordäxte zerschmettern dicke Ritterrüstungen. Mit der Maus bestimmen wir Schlagstärke und -richtung – genau wie in Mount & Blade. Wer sich als Neuling ins Getümmel stürzt, sollte allerdings ein dickes Fell haben, die alten Hasen kennen keine Gnade, dafür aber jede Waffenkombination und Schwachstelle in der gegnerischen Rüstung auswendig.



Chivalry: Medieval Warfare (2012)

Von der Mod (Age of Chivalry) zum Multiplayer-Hit: Chivalry streitet sich seit Release mit War of the Roses um den Mittelalter-Multiplayer-Thron – wer gewinnt, ist Geschmackssache. Bei der Schlachteninszenierung liegt Medieval Warfare jedoch ganz klar vorne, weil wir nicht nur kämpfen, sondern im Team Ziele erfüllen müssen. Während die eine Seite beispielsweise versucht, in ein Schloss einzubrechen und den König zu ermorden, muss die andere das logischerweise verhindern. Nach ein bisschen Einarbeitungszeit geht das alles recht intuitiv von der Hand, für die ersten Partien ist eine gewisse Frustration aber definitiv noch wichtiger als Schild und Schwert.



Life is Feudal (2014)

Ein bisschen DayZ, ein bisschen Mount & Blade, ein bisschen Minecraft: der Early-Access-Auftakt zum Mittelalter-MMO Life is Feudal will uns zeigen, wie hart das Leben sein kann, wenn hinter dem Bildschirm nicht nur KI-Feinde, sondern echte Menschen lauern. Der Traum vom beschaulichen Bauernleben geht eben schnell in Rauch auf, wenn sich der Nachbar lieber ein Schwert schmiedet, als sich ebenfalls um die Feldarbeit zu kümmern. Sich mit anderen Spielern zusammenschließen, erhöht den Spielspaß enorm – wie alle geplanten Inhalte ineinandergreifen und ob die Spieler mitziehen, zeigt sich Ende 2015 in der Finalfassung.

Banished (2014)

So wie eine kleine Gruppe von Flüchtlingen die Keimzelle einer neuen Zivilisation werden kann, kann ein einzelner Entwickler eine Wirtschaftssimulation auf die Beine stellen, die keine Angst vor der großen Konkurrenz haben muss. Was in Banished noch recht klassisch und einfach mit ein paar Jägern und Holzfällern beginnt, steckt auch nach Stunden noch voller spannender – und möglicherweise katastrophaler – Details. Jeder Winter kann unser letzter sein..



Bridge Constructor: Medieval (2014)



Der Bridge Constructor hat uns ganze Nächte geraubt und auch die Mittelalter-Fassung der Statik-Simulation setzt ganz auf den Reiz des geschickten Strebenziehens. Ausgestattet mit unterschiedlich belastungsfähigen Materialien überbrücken wir im Krieg gegen die Urks für den König allerhand Schwierigkeiten und tüfteln dabei an der perfekten Konstruktion für jedes Szenario. Bis die erst mal gefunden ist, schmieren im Testmodus jedoch reihenweise Ritter und Versorgungskarren ab.



Kingdom Come: Deliverance (2015)

Weil kein Publisher ein realistisches Rollenspiel haben will, wenden sich das tschechische Entwicklerstudio Warhorse von Kingdom Come: Deliverance Anfang 2014 direkt an die Spieler. Der Erfolg der Kickstarterkampagne soll einem privaten Investor beweisen, dass es sich eben doch lohnt, Spiel und Geschichte miteinander zu verbinden. Siehe da: Über eine Million Euro Unterstützung beweist, wie falsch Publisher liegen können. Wenn der erste Akt des auf Episoden ausgelegten Titels Ende 2015 erscheint, spielen wir keinen Weltenretter, sondern einen einfachen Mann, der in den Kampf zweier königlicher Brüder hineingezogen wird. Der Rachezug tobte durch eine komplett offene, glaubwürdige Spielwelt – warum ist das Jahresende nur so weit weg?

Crusader Kings 2 (2012)

Wer die Total-War-Reihe nicht komplex genug und Echtzeitschlachten zu hektisch findet, wird in Crusader Kings 2 seinen spielgewordenen Mittelaltertraum erleben. Als Herr über eine der zahlreichen Fraktionen können wir jedes Detail regeln, von der Diplomatie bis zur Titelvergabe an unruhige Adlige, die untereinander Intrigen spinnen und nicht immer die gleichen Ziele wie ihr König verfolgen. DLCs erweitern das Hauptspiel um neue Nationen oder interessante Szenarien. Was wäre zum Beispiel, wenn wir am Ende des Mittelalters nicht Amerika entdeckten, sondern die Azteken eine groß angelegte Invasion Europas gestartet hätten? Wie Medieval 2 ist auch Crusader Kings 2 ein heißer Modding-Kandidat. Mit der Mod A Game of Thrones etwa verabschieden wir uns von jeder Geschichtstreue und entscheiden den Krieg um den eisernen Thron von Westeros in unserem Sinne.



Medieval Engineers (2015, Early Access)



Und noch ein Mittelalter-Minecraft-Sandkasten. Die eigene Burg hochzuziehen, dürfte in Medieval Engineers aber gar nicht so einfach sein, weil die Statik der Gemäuer eine große Rolle spielen soll. Schwebende Häuser à la Minecraft gibt's also nicht, eher einstürzende Türme und selbst verschuldete Ruinen. Und wenn der Architekt nicht willig ist, findet sich bestimmt ein anderer Spieler, der mit dem Katapult beim Umbau hilft.

Besiege (2015, Early Access)

Jeder mittelalterliche Burgherr fürchtet ihn, den berüchtigten dreistöckigen Belagerungswagen mit Kreissägen und Flammenwerfern. Nein? Gut, wir haben das Gerät erfunden – oder genauer gesagt, selbst entworfen. Die Physikspielerei Besiege gibt uns nur Bauteile und ein Spielziel vor, wie wir es erreichen, entscheiden wir selbst, entweder mit real existierenden Belagerungswaffen oder kruden Eigenkonstruktionen. Egal wie, die 15 bisher verfügbaren Level in Schutt und Asche zu legen, macht jetzt schon jede Menge Spaß, zumal die Möglichkeiten mit jedem Update wachsen. Mehr dazu auf Seite 12.



Grand Ages Medieval (2015)

Caesar ist tot, es lebe der Kaiser! Also wir, wenn alles so läuft, wie wir das geplant haben. Die Kaiserkrone ist das ultimative Ziel, selbst wenn wir anfangs kaum mehr als ein unbedeutender Provinzbürgermeister sind. Von da an geht es allerdings nur noch bergauf, wir besiedeln das historische Europa – und schreiben so unsere eigene Geschichte. Ob wir uns auf militärischem oder diplomatischem Weg ausbreiten, bleibt uns überlassen, der Schlüssel zum Erfolg ist jedoch in beiden Fällen der geschickte Ausbau unserer Siedlungen und Handelsnetze. Das nur der Vollständigkeit halber hier, mehr über Grand Ages Medieval haben Sie sicher schon in unserer Titelstory gelesen.

