

Mehr Game of Thrones!

Epische Massenschlachten im Mittelalter, spannende Zweikämpfe im Mittelalter, Auf- und Burgbau im Mittelalter – fast jeden Traum meiner Kollegen auf dieser Seite könnte ich unterschreiben. Aber ich wünsche mir auch mehr von einer Seite des Mittelalters, die wir heutzutage bizarrerweise vor allem in der Fantasy sehen: Die hinterhältigen Hofintrigen eines Game of Thrones! Als Adelsfürst meinen Status behaupten, Rivalen diskreditieren, Spione und Attentäter entsenden. Mit Grafen, Bischöfen und Königen das nervenaufreibende Spiel der Macht spielen. Vielleicht sogar wie der Meisterdetektiv in Sherlock Holmes: Crimes and Punishments das Netz aus gegnerischen Plänen entwirren! Und ja, ich weiß, es gab schon eine ganze Reihe von Spielen zu Game of Thrones. Nur: Keines davon war wirklich gut. Alle hatten sie interessante Ansätze, aber meinen inneren diabolischen Adelsmann durfte ich noch nie so richtig nach Herzenslust ausleben.

Maurice Weber @Froody42



DAS MITTELALTER UNSERER TRÄUME

Warhorse würde mir an die Gurgel gehen

Mein Mittelalterspiel der Träume hätte die Welt eines Kingdom Come, nur mit mehr Skyrim. Ärgerlich für Warhorse, denn die Prager Entwickler wollen sich mit dem Slogan »Dungeons, no Dragons« ja gerade von Fantasy-Rollenspielen distanzieren. Aber ich wünsche mir ja auch keine Drachen, sondern lediglich die völlige Sandbox-Freiheit eines Skyrim. In Kingdom Come: Deliverance bin ich immer der Schmiedesohn Henry und durch die Story in meinen Pfaden irgendwo eingeschränkt. Doch seit meiner Teenie-Zeit will ich unbedingt mal eine richtige Mittelalter-Simulation, bei der ich selbst entscheide, ob ich Adliger, Bauer, Kleriker, Bandit, Gaukler oder Kaufmann sein will. Wenn man diese Freiheit mit der famosen, historisch akkuraten Open World von Kingdom Come verbinden würde ... ein Träumchen. Okay, wenn ich so darüber nachdenke, klingt das alles wie ein hypothetisches Remake des DOS-Klassikers Darklands. Nur mit der Ego- oder Third-Person-Ansicht moderner Rollenspiele. Und idealerweise dem Kampfsystem von Kingdom Come oder Chivalry: Medieval Warfare. Gibt's eigentlich noch dieses Kickstarter?

Dimitry Halley @dimihalley



Call of Duty: Medieval Warfare

Haufensweise Strategie- und Rollenspiele mit Mittelalter-Szenario! Aber was ist eigentlich mit den Shootern, den Actionspielen? Richtig, fast nix. Dabei eignen sich doch gerade die groß angelegten Gefechte von Total War, Stronghold, Age of Empires und Co. nicht nur für die Draufsicht, sondern für ein lineares Action-Spektakel aus der Sicht eines einzelnen Soldaten! Belagerungen oder große Feldschlachten hautnah aus der Ego-Perspektive miterleben, dramatische Skriptsequenzen und blutige Nahkämpfe wechseln sich ab mit ruhigen Szenen in Feldlagern oder Burgen! Und natürlich geht es irgendwie um Kameradschaft, Ehre und Eroberung. Echte ritterliche Werte und auch typisch Call of Duty. Unnötiger Ballast oder Talentbäume haben hier keinen Platz, dafür sorgen verschiedene Schauplätze von Mitteleuropa bis Jerusalem und diverse Rollen vom Bogenschützen über den berittenen Krieger bis hin zum Speerträger für Abwechslung.

Philipp Elsner @GameStar_de



Feudalwappen-Simulator 1417

Wer war die Geißel des Mittelalters? Die Pest natürlich! Die könnte ich in einer Art mittelalterlichem Plague Inc. spielen ... aber gut, das gibt's ja schon. Noch cooler wäre deshalb ein virtueller Ahnensimulator. Wie Kingdom Come, nur mit meinen Vorfahren in der Hauptrolle; ich wüsste gerne, wie die gelebt haben. Dafür müsste ein Spiel einfach meine Gene auslesen, so wie bei Desmond Miles in Assassin's Creed, nur dass mein mittelalterlicher Urahn mütterlicherseits (vermutlich) kein fassadenkletternder Killer war, sondern ein Sesselträger aus Florenz. Kein Witz: Der Mann hat reiche Feudalwappen in der Sänfte durch die Gassen geschleppt, bestimmt die Stadtfürsten der Medici-Sippe. Als Herausforderung wäre das eher überschaubar. Spannend wäre dieser Einblick in die eigenen Ursprünge aber allemal. Und hey, immerhin hat der Mann es über die Alpen geschafft – er war ja gut zu Fuß! Wenn ich keine Lust auf Sesseltragen und Bergwandern habe, kann ich auf den leichten Schwierigkeitsgrad schalten, die Medici aus der Sänfte kippen und mich selber herumtragen lassen. Feudalwappen-Simulator 1417. Perfekt.

Michael Graf @Greu_Lich



Ritter in strahlenden Rüstungen, trutzige Burgen – oder Straßen voller Fäkalien, durch die sich ungewaschene Menschen schleppen. Wenn wir ans Mittelalter denken, hat jeder von uns eine andere Vorstellung. Und so hat auch jeder von uns seine eigene Idee vom perfekten Mittelalterspiel. Es muss ja nicht immer das pompöse Strategiespektakel sein, nicht wahr?

Wir treffen uns an den Hörnern von Hattin

Ich habe lange hin und her überlegt, bis mir schließlich einfiel: Das Mittelalterspiel meiner Träume existiert eigentlich schon! Nun ja, zumindest in signifikant wichtigen Teilen. Nämlich in Form des ersten Assassin's Creed. Das Szenario, die Orte, die Tempelritter, das ganze Kreuzzugzeug – das war alles so toll damals, ich bin innerlich im Sechseck gesprungen vor Freude. Nur das Missionsdesign wurde halt schnell brutalst möglich öde. Vor allem, wenn man Altairs Abenteuer zweimal auf der Xbox 360 und einmal auf dem PC gespielt hat. Was ich blöderweise getan habe, kein Scherz. Mein perfektes Mittelalterspiel wäre folglich eine Neuauflage des ersten Assassin's Creed. Mit der Abwechslung von Origins, abzüglich des ganzen, in meinen Augen unnötigen Rollenspiel-Klimbims. Und ohne Lootbox-Blödsinn, aber das versteht sich ja von selbst. Und cool wäre, wenn Ubisoft die Schlacht bei Hattin (bitte selbst googeln und staunen!) irgendwie einbauen könnte. Das wäre mein absolutes Trümsche!

Petra Schmitz @flausensieb



LWS 1018

Moderne Traktoren haben GPS, Ackerfurchen-Spurassistenten, Sitzheizung, Bluetooth-Lautsprecher und vermutlich auch eine Espressomaschine eingebaut. Wo bleibt da die Herausforderung für den Landwirt? Im Mittelalter war das ganz anders, da war das Dasein eines Agrarökonomens noch richtig hart – und genau das zeigt der Landwirtschaftssimulator 1018. Zwar gibt es auch in diesem Spiel das langweilige Abfahren des Ackers mit einem Pflug, allerdings wird der diesmal von latent störrischen Ochsen gezogen, deren Ausdauer- und Gesundheitszustand wir im Auge behalten müssen. Überhaupt: Umsichtiges Vieh-Management ist Pflicht, schließlich soll uns die einzige Kuh und damit Milchquelle nicht wegsterben. Glyphosat & Co. gab es im Mittelalter auch noch nicht, wir kümmern uns im Kartoffelkäfer-Abklaub-Minispiel selber um die Schädlinge. Was, Kartoffeln kamen erst im 17. Jahrhundert nach Deutschland? Egal, solche Ungenauigkeiten nehme ich in Kauf. Und am Monatsende kommt der Eintreiber des Königs und verlangt seinen Anteil. Wenn ich ihn nicht mit der Mistgabel zum Teufel jage.

Markus Schwerdtel @kargbier



Ein echtes Schlachtenspektakel

Hätte ich eine Zeitmaschine, wäre ich Schlachtfeldtourist. Geschmacklos, aber es ist nun mal so, dass mich die Taktiken und Strategien hinter den Kämpfen extrem interessieren. Kein Wunder also, dass ich ein riesiger Fan der Total-War-Reihe bin. Das Mittelalterspiel meiner Träume wäre also ein neues Medieval: Total War – aber kein stinknormales. Natürlich bräuchte es eine möglichst realistische Grafik, die nicht nur gigantische Armeen sondern auch jeden einzelnen Kämpfer lebensecht auf meinen Bildschirm zaubert. Dann könnte ich die großen Truppenbewegungen genauso beobachten, wie die intensiven Nahkämpfe in der ersten Reihe. Und apropos Nahkämpfe: Wie wäre es, wenn man auch noch in die Haut der Kämpfer schlüpfen könnte? Vielleicht mit dem Kampfsystem von For Honor. So könnte man das Gedränge des Schildwalls hautnah erleben. Und Belagerungen! Es braucht unbedingt großartige Belagerungen mit den abwechslungsreichen Festungen eines Stronghold und der packenden Inszenierung eines Mittelalter: Schatten des Krieges. So einen Mix zu machen, kann doch nicht so schwer sein, oder?

Johannes Rohe @DasRehRohe



Stronghold neu erleben

Für mich als Aufbauspieler war das erste Stronghold schon verdammt nah dran am perfekten Mittelalterspiel. Denn was kann es Mittelalterlicheres geben, als eine gewaltige Burg zu bauen und diese in ebenso gewaltigen Belagerungsschlachten zu verteidigen? Eben! Gut, die Technik sollte halt nicht mehr ganz so altertümlich sein wie im 2001 erschienenen Strategieklassiker. Und wenn man schon eine potente 3D-Engine am Start hat, dann müsste die natürlich auch ermöglichen, dass ich meine selbstgebaute Burg aus der Egoperspektive erkunden kann. Also wie in Planet Coaster, nur mit Burgen statt Achterbahnen. Selbstverständlich möchte ich in den Schlachten dann auch wie seinerzeit in Rise & Fall selbst zur Waffe greifen, um die Belagerer von meinen Mauern zu fegen. Im Grunde genommen müssten sich also nur die Entwickler von Stronghold (Firefly), Planet Coaster (Frontier) sowie Mount & Blade (Taleworlds) für eine gemeinsame Burgherren-Simulation zusammentun. Sollte doch kein Problem sein!

Heiko Klinge @HeikosKlinge

