



... ► Beurteilungen ► Strategie ► Medieval II: Total War II

Suche...

Medieval Total War



Genre
Strategie

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb Sega
Erscheinungsjahr 2006.11
Systeme PC
System im Test PC
Kurzbewertung Zeitaufwendiges aber auch
lehrreiches Strategiespiel im
mittelalterlichen Setting



Beschreibung des Spiels:

Das Spiel "Medieval II" der Fa. "Sega" versetzt den Spieler in die Zeitspanne des Mittelalters des 11ten bis zum 16ten Jahrhundert. Ziel des Spiels ist es ein Reich aufzubauen und – was sonst – über seine Konkurrenten zu siegen. "Medieval II" kommt jedoch nicht als reines Strategiespiel daher, sondern trägt durch die gut steuerbaren "Schlachten"-Szenen durchaus auch Action-Elemente in sich. Hierbei gibt sich die Gewaltdarstellung nachvollziehbar. Das Spiel ist sehr komplex und benötigt eine lange Einarbeitungszeit.



Gruppenleiter
Marco
Fileccia
Elsa-Brändström-
Gymnasium
Oberhausen

Spielbeurteilung:

Der Spieler hat die Qual der Wahl. Er muss direkt zu Beginn des Spiels aus 17 möglichen Parteien wählen und entscheiden, für welche er spielen möchte. Beim Erststart ist diese mannigfaltige Auswahl mit nur fünf Parteien jedoch anfangersfreundlich

eingeschränkt. Es stehen u.a. England und das Heilige Römische Reich zur Auswahl. Indem der Spieler die Kampagne (rund 100 Stunden Spielzeit pro Fraktion) abschließt, schaltet er die restlichen Fraktionen frei. Jede dieser Parteien hat einen eigenen Startpunkt und spezifische Spezialeinheiten, die jede Kampagne einzigartig machen. So beginnt z.B. der englische Feldzug von den britischen Inseln aus. Unter englischer Flagge kann der Spieler außerdem die,



Startseite

Spiele

Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber

★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff
Suchen

Spielesuche

Spieletitel
Suchen
[Erweiterte Suche](#)

besonders bei der Verteidigung sehr wirksamen, berühmten englischen Langbogenschützen einsetzen. Auf diese und andere Weisen erhält jede Kampagne schon durch die Auswahl der Partei eine ganz eigene Note.

Das Spielprinzip wird maßgeblich von der Idee mitgetragen, dass "Medieval II" einen inhaltlich gesehen zweigeteilten Charakter aufweist – In ihm stecken quasi zwei Spiele. So verschiebt der Spieler einerseits auf einer sehr hübsch gestalteten Strategiekarte seine Truppen, verwaltet seine Städte, sendet Agenten aus und tritt mit den anderen Fraktionen zwecks diplomatischer Absichten in Kontakt – eine sehr strategische, fast theoretische Angelegenheit. Treffen zwei Armeen auf einander oder wird eine Stadt angegriffen, kommt es zu einer Schlacht. Sollte der Spieler sich dafür entscheiden die Schlacht zu führen, kommt der zweite Teil des Spiels zum Einsatz: Echtzeit-Taktik mit einer guten Portion Action. In Szene gesetzt durch eine detaillierte, beinahe fotorealistische Grafik, stehen sich in den Massenschlachten nicht selten mehr als 2000 Soldaten gegenüber. Um das Befehligen derart imposanter Armeen überhaupt zu ermöglichen, wurde immer ein Trupp von Soldaten, zwischen 50 und 100 Mann, unter einem Banner zusammengefasst. Nun entscheidet Übersicht, Taktik, Strategie und Urteilsvermögen über Sieg und Niederlage.

Die Anforderungen an den Spieler sind vielfältig und komplex. Zwar gibt es eine Beraterfunktion, die neue Spieler unterstützt, doch vergehen vorerst mehrere Stunden, bis man Armeen, Kontrahenten und Finanzen unter Kontrolle hat. So erfordert es logisches und komplexes Denken, die Städte so auszubauen, dass sowohl Volks-, Staats-, als auch Glaubensinteressen vertreten werden. Es werden Krankenhäuser für die Opfer der Pest benötigt und Kasernen, um die Soldaten für die Kriege auszubilden. Außerdem erhalten Spieler, die eine Fraktion mit katholischen Glauben spielen, immer wieder Aufträge vom Papst höchst persönlich – Eine heikle Angelegenheit. Wenn sie die göttlichen Aufträge brav erfüllen, steigen sie in der Gunst der Kirche und kommen auf diese Weise zu Schutz durch Gottes-Stellvertreter und Glaubensbrüder. Sollten sie sich allerdings gegen den Papst und seine Weisungen stellen, droht ihnen die schlimmste Strafe, die einen Herrscher im Mittelalter ereilen konnte: die Exkommunikation. Die Folgen sind verheerend. Glaubensrebellanten werden aus der katholischen Gemeinschaft ausgeschlossen und sind fortan Freiwill für alle anderen Katholiken. Außerdem schickt ihnen den Papst seine Inquisitoren auf den Hals. Alles in allem scheint es keine gute Idee zu sein, sich gegen die Kirche zu stellen. Die Möglichkeit allerdings besteht in diesem Spiel.

Im Mittelalter war neben dem Christentum der Islam die vorherrschende Glaubensrichtung. Und da sich die Muslime einfach das Recht herausnehmen, das schöne Jerusalem zu besetzen und christlichen Pilgern die Einreise zu verwehren, musste der Papst etwas unternehmen: Die Geburtsstunde der Kreuzzüge. Wie auch in der damaligen Zeit, sind auch in der Spielgeschichte alle Herrscher dazu aufgerufen, mit einem Heer dem Ruf der Kirche nachzukommen und gen Osten zu ziehen. Ein General kann/muss sich im Spiel mit seiner Armee auf Knopfdruck dem Kreuzzug anschließen. Aber auch die Gegenseite wurde Berücksichtigt. Als Gegenstück zum Kreuzzug steht der Dschihad, ausgerufen durch einen Imam. Dabei kann jede Hauptstadt einer christlichen Nation zum Ziel genommen werden, sogar Rom.

Die Firma Sega hat den Mehrspielermodus gegenüber der ersten Version des Spiels deutlich vereinfacht. Die Grafik von "Medieval II" wirkt solide, detailreich und überzeugend. Soldaten, Mauern, Wiesen und auch alles andere wirken beinahe fotorealistisch. Auch die Musik und die Toneffekte sind gut eingesetzt. So donnert beim Kavallerieangriff im 5.1-Sound das Stampfen der Pferde und der pompöse Soundtrack aus den Boxen. Der Schüler Daniel (16) beschreibt es so: "Die Metropole Jerusalem nach 2 Stunden Kampf und hohen Verlusten einzunehmen ist ein sowohl erleichterndes, wie erhebendes Gefühl".

Die detailreiche Grafik hat aber auch ihren Preis. Die Mindestanforderungen sind zwar gerechtfertigt, doch muss für den richtigen Spielgenuss ein echter High-End-Rechner eingesetzt werden. Neben 3,0 GHz und 2,0 GB Ram, ist mindestens eine Geforce 7600 nötig um die pompösen Schlachten mit allen Details und der größten der einzustellenden Soldatenmassen ruckelfrei darstellen zu können.

Fazit:

"Medieval II" ist ein Spiel für alle Mittelalter-Fans und Spieler, die bereit sind sich in ein Strategiespiel richtig einzuarbeiten. Besonders der Faktor Zeit ist hierbei aus pädagogischer Sicht hervorzuheben. Geschichtliches Wissen wird hierbei sicherlich am Rande mittransportiert, auch wenn einige Details sicher nicht zu 100 Prozent authentisch reproduziert wurden. Es gibt jedoch eine Menge an kleineren Hinweisen (Stellung der Kirche bspw.), die in der Summe zu einem besseren Verständnis der damaligen Zeit führen können.

Als Strategiespiel und für die Schulung von komplexem und folgerichtigerem Denken, vorausschauendem Handeln, Taktik etc. ist das Spiel insgesamt gut geeignet.

Die Gewaltdarstellung während der Kämpfe ist trotz fotorealistischer Grafik nicht sinnlos angelegt, sondern eingebettet in ein authentisches Kriegsgeschehen, wie es zu der thematisierten Zeit zu erwarten ist.

Zusammenfassend und abschließend noch ein Zitat von Daniel (15 Jahre) aus der Testergruppe: "Das Spiel hat mir riesigen Spaß gemacht und mich Stunden meines Lebens gekostet. Der Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie hat

einen besonderen Reiz und lässt mir trotzdem die Wahl ob ich kämpfen oder herrschen will. Das Spiel lässt mir auch bei meinen Zielen große Freiheit. Ob ich nun Europa einnehme, den Papst stürze oder mit den Arabern gemeinsame Sache mache, liegt immer in meiner Hand. Auch die taktischen Möglichkeiten in und vor Schlachten sind genial. Eine Schlacht mit dem Schwert zu führen oder vorher die Feindarmee dank einem großen Geldbeutel auflösen zu lassen, ist ein weiteres Indiz für die große spielerische Freiheit. Die Schlachten sind das Beste was ich jemals in einem Strategiespiel gesehen und gespielt habe, und das nicht nur weil ich ein Schwerterfan bin. Der absolute Knaller ist die Erweiterung der Strategiekarte durch Amerika nach dessen Entdeckung. Mit den Schiffen sich die Wettfahrt zu bieten und sich mit den Engländern um Amerika zu streiten ist der Höhepunkt dieses Mittelalter-Festes."





Spieletester
**Elsa-Brändström-
Gymnasium Oberhausen**
Oberhausen

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)