



... ► Beurteilungen ► Action-Strategie ► Medieval - Total War

Suche...



Medieval - Total War



Genre
Action-Strategie

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb
Erscheinungsjahr
Systeme
System im Test
Kurzbewertung

Activision
2002/09
PC
PC
Zeitintensives, rundenbasiertes
Strategiespiel



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

Datenschutzklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Das Mittelalter mit seinen waffentechnischen Entwicklungen bildet den historischen Hintergrund, vor dem der Spieler seine Truppen durch zahlreiche Schlachten führt. Dabei wechseln sich zwei Spielmodi ab. Im taktischen, rundenbasierten Modus kann der Spieler seine Ländereien verwalten, Gebäude bauen und Truppen ausbilden. Letztere können erweitert, zusammengefasst oder taktisch klug bewegt werden. Betritt eine



Gruppe Feindesland, wird der in Echtzeit ablaufende Schlachtenmodus automatisch aktiviert. Hier beobachtet der Spieler das Geschehen aus einer dreidimensionalen Vogelperspektive. Motivation, Ermüdungsgrad und Kampferfahrung sind neben der Beschaffenheit des Geländes und der Kampfformation wichtige Faktoren, die das Geschehen beeinflussen. Jede Einheit verfügt über zahlreiche Ausbaustufen mit neuen Kampfeigenschaften. Ein gelungenes Tutorial zu beiden Spielmodi hilft auch dem ungeübten Strategen schnell ins Spielgeschehen zu finden. Die erwähnten Optionen ausschöpfen kann allerdings nur, wer bereit ist, einige Stunden vor dem Bildschirm zu investieren. Die grafische Gestaltung ist stimmig, aber nicht ganz auf der Höhe der technischen Möglichkeiten.

Im Schlachtenmodus unterstützen Sound und Musik das martialische Bemühen der zahlreichen Pixelkämpfer.

Den rechten Überblick über die momentan laufende Schlacht zu behalten ist nicht immer einfach und da kann es schon mal passieren, dass man in eine Sackgasse steuert und seinen Truppen verspätet zur Hilfe eilt.

„Medieval-Total War“ ist ein umfangreiches, aber einsteigerfreundliches Strategiespiel, welches auch dem geübten Bildschirmstrategen genügend Handlungsspielraum bietet.

Die Kombination aus rundenbasiertem Strategieteil und in Echtzeit ablaufenden Schlachten bietet Abwechslung und Herausforderung zugleich. Diplomatisches Geschick oder alternative Handlungsstrategien sind nicht gefragt. Das Programm ist kein Spiel für nebenbei, aber eine Herausforderung für Strategen ab 12 Jahren, die vor allem Jungen begeistert. Wer

er die strategischen Optionen nicht nutzt und die schnelle Schlacht der Effekte wegen sucht, wird den Spaß am Spiel sicherlich schnell verlieren.



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)