

Stronghold Warlords

BESSER ALS BEFÜRCHTET, SCHLECHTER ALS ERHOFFT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **FireFly Studios** Entwickler: **FireFly Studios** Termin: **9.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video

Mit Warlords geht die Stronghold-Reihe viele neue Wege und findet gleichzeitig zu alten Stärken zurück. Doch wer genauer hinsieht, erkennt einige Risse im Mauerwerk. Von Fabiano Uslenghi

Wir erkunden eine Burgruine. Als einst strahlendes Bollwerk aus Stein überragte sie das Land. Doch nach Jahrhunderten sind von diesem Bollwerk nur noch die Grundmauern übrig. Zinnen, auf denen früher noch Bogenschützen patrouillierten, sind lange abgetragen. An den Mauern wäre früher wohl jede Armee zerschellt, doch heute halten sie nicht einmal mehr einem erkundungsfreudigen Dreijährigen stand. Und ob-

wohl die Ruine viel von ihrem einstigen Glanz verloren hat, sorgt der Anblick für ein erhabenes Gefühl. Immerhin stand hier mal etwas, das selbst im Ruin uns irgendwie noch Ehrfurcht gebietet. Wir erinnern uns einfach gerne daran zurück, wie die Welt hier wohl aussah, als die Burg in voller Blüte stand und mehr zu bieten hatte als heulenden Wind im Gemäuer.

Die Stronghold-Reihe ist so eine Burgruine. Wir wissen, dass vor 20 Jahren mal ein Strategiebollwerk errichtet wurde. Dieses Bollwerk lässt sich heute nur noch erahnen. Jeder neue Teil trieb den Verfall voran, statt das Fundament zu stärken. Überfüllte Spielmechaniken, veraltete Technik, zahllose Bugs. Übrig nur noch die Mauerreste, die uns an ein starkes Stronghold gemahnen.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr die Marke Stronghold noch immer mögt.
 ... ihr nichts gegen ein asiatisches Setting habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr eine schlaue Gegner-KI wollt.
 ... ihr eine gut inszenierte Kampagne wollt.

In Stronghold wollen wir eine Burg errichten, diesmal nur eben in Ostasien. Größer als die Burg hier werden die Festen nur sehr selten.





Insgesamt gibt es fünf unabhängige Kampagnen mit jeweils sechs Missionen. Eine davon dreht sich vollständig um die Wirtschaft.

Wer ranzoomt, erkennt, dass Warlords nicht auf dem neusten Stand ist. Hier fallen die verwachsenen Umgebungstexturen auf.



Doch jetzt könnte Warlords diese Ruine endlich grundlegend sanieren.

Endlich wieder so wie früher

Man könnte auf den ersten Blick meinen, Warlords würde dafür mit dem Vorschlaghammer zu Werke gehen und selbst die letzten Mauerreste einreißen, die von Stronghold noch stehen. Denn als erster Ableger der Reihe spielt Warlords weder im mittelalterlichen Europa noch im von Kreuzzügen geprägten Orient. Die Reise geht weit gen Osten, nämlich nach Asien. Absolutes Neuland und ein großes Wagnis – zumindest mit Blick auf die europäische Kundschaft. Erfahrungsgemäß können deutsche Spieler sich für asiatische Szenarien rund um China oder Japan deutlich weniger erwärmen als für die so romantische Vorstellung von klassischen Rittern und mitteleuropäischen Trutzburgen.

Was die ersten Spielminuten allerdings direkt offenbaren: Kein anderes Stronghold konnte das Spielgefühl des Originals von 2001 so gut wieder aufleben lassen wie dieses Warlords. Klar stutzt man erstmal, wenn statt Fichten jetzt Bambusbäume gefällt wer-

den und die ersten Einheiten aus halb nackten Stammeskriegern mit Blasrohren bestehen. Stronghold-Fans der ersten Stunde wird diese Abwandlung aber schnell egal sein. Denn auch wenn das nicht nach Stronghold klingt, so fühlt es sich doch wie

ein waschechtes an! Im Kern spielt es sich nämlich exakt so wie schon 2001. Als Burgherr sichern wir als erstes die Versorgung mit Baustoffen und bauen deshalb Holzfallerhütten und Steinbrüche inklusive Ochsenjoch. Vor unserem Burgfried lümmeln an-



MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Die ersten Minuten mit Warlords fühlen sich an, wie nach einer langen Reise endlich nach Hause zu kommen. Angefangen beim liebevoll animierten Burgleben über den endlich wieder intuitiven Mauerbau sowie dem smarten Wechselspiel aus Aufbau, Wirtschaft und Echtzeitschlachten bis hin zu den optionalen Tipps vor jeder Mission – genau so muss das für einen Fan des legendären ersten Serienteils sein! Im Grunde genommen hätte Firefly es dabei belassen können, und alles wäre gut gewesen, zumindest für Serienfans wie mich. Selbst mit der miesen KI hätte ich leben können, irgendwie gehört auch die zu jedem Stronghold. Erinnerst dich noch jemand ans Einmauern der Wegweiser im ersten Teil?

Aber nein, es musste ja noch irgendeine große Neuerung ins Spiel. Nur blöd, wenn die mehr nervt, als Stronghold in irgendeiner Form zu bereichern. Und wie kann man bei einem Spiel, das den Bau von Burgen zum Thema hat, auf die Idee kommen, eine Kampagne rund um das Nomadenvolk der Mongolen zu stricken? Eine durchgehende, rein fiktionale Story wie in den ersten beiden Serienteilen mit klarem Fokus auf Burgenbau und Verteidigungsschlachten hätte die durchaus vorhandenen Stärken von Warlords so viel mehr betonen können!

Trotzdem habe ich meine Freude mit Stronghold Warlords. Weil es mir eben dieses Spielgefühl zurückbringt, das ich jahrelang vermisst habe. Wer das nachvollziehen kann, sollte trotz der nur knapp guten Wertung einen Blick riskieren. Für alle anderen gibt's aber inzwischen weitaus modernere und poliertere Alternativen.

fangs noch Burgbewohner untätig auf einer Treppe rum. Erst wenn es Arbeit zu verrichten gibt, machen sie sich nützlich und verwandeln sich dann in Holzfäller oder Steinmetze. Und wir spielen nur zu gern den etwas aufdringlichen Burgherren, der seinen

Wie im ersten Stronghold können Einheiten Mauern mit einer Spitzhacke zerstören. Das dauert aber natürlich extrem lange.



Untergebenen die ganze Zeit bei ihrer Arbeit über die Schultern schaut. Aber nicht weil wir pingelig sind, sondern weil es so viel Spaß macht. Wir beobachten, wie die Raupenfarmerin Cui Min erst Maulbeerblätter pflückt, die auf ein großes Tablett legt, dann Larven hinzufügt und schließlich deren Kokons erntet. Die Kokons bringt sie zum Rohstofflager, wo die Weberin Liang Liu sie abholt, daraus Fäden spinnst und den Stoff einfärbt. Die Stoffe gehen wiederum ins Lager und von dort zu Schneiderin Tang Fang, die daraus wundervolle Seidenkimonos zaubert, über die sich die Leute freuen. Bei jeder einzelnen Ressource können wir alle Handgriffe verfolgen – fantastisch! Die Technik von Stronghold Warlords mag auf den ersten Blick nicht viel hermachen, aber liefert genau die Detailverliebtheit, die bereits im ersten Stronghold fasziniert hat.

Manchmal bleibt aber auch zu viel beim Alten. Uns fehlten etwa ein paar neue Komfortfunktionen. Eine zentrale Infoleiste zu unseren Gebäuden oder Einheiten wäre durchaus sinnvoll gewesen oder gar die Option, das Spieltempo anzupassen. Stattdessen marschieren Samurais wie früher die Ritter minutenlang über eine Karte.

Episch ... und dumm

Das klingt jetzt nach einem friedlichen Aufbauspiel, doch dann bräuchten wir keine Mauern. Die Wälle, Türme und Tore, die wir dynamisch in die Landschaft pflanzen, sind aber nicht nur da, um Eindruck zu schinden. Wir müssen unser Reich verteidigen. Und hier kommt die Würze ins Spiel: Die Wirtschaft von Stronghold Warlords allein bietet nämlich noch keine Herausforderung. Dafür sind die Warenketten nicht komplex genug. Aber sie wurden wie schon im ersten Teil perfekt mit unseren militärischen Bemühungen verzahnt. Auch Waffen wollen etwa hergestellt werden. Zudem brauchen wir Gold aus Steuern und die werden nur geduldet, wenn die Bevölkerung zufrieden ist. Etwa durch Kimonos, Tee oder wenn es mehr zu speisen gibt als Reis. Ach, und sollten keine lämmelnden Treppenhocker mehr auftauchen, haben wir auch niemanden, dem wir einen Bogen in die Hand drücken und zum

Wachdienst verdonnern können. Hier greifen die Zahnräder gekonnt ineinander.

Wenn der Feind anrückt, geht's ans Eingemachte. Die Belagerungsschlachten bleiben ein Highlight in Stronghold und leiden dieses Mal auch nicht mehr unter hunderten Bugs wie noch in einigen Vorgängern. Wirklich großartig neue Verteidigungsmaßnahmen gibt es trotz des asiatischen Settings und Schwarzpulver aber nicht. Wir bestücken unsere Mauer eben mit Bogen- oder Armbrustschützen. Manchmal noch mit Flammenlanzensträgern, die Feuer regnen lassen. Und auch sonst bleibt es bei Altbekanntem, dem lediglich ein asiatischer Anstrich verpasst wurde. Tiger- statt Wolfskäfige, Schießpulverlinien statt Pechgräben, Spreng- statt Trittfallen. In der Offensive gibt es aber zumindest dank Mörser, Raketen und Sprengkühe ein paar explosive neue Optionen, sodass mit Leitern, Katapulten oder Belagerungstürmen ein großes Arsenal bereitsteht. In seinen besten Momenten

MEINUNG

Maurice Weber
@MauriceWeber42



Ach Mensch, Stronghold! Ich will dich doch einfach nur wieder lieben! So wie früher! Aber auch bei Warlords sprang der Funke für mich nicht wieder über. Dabei ist es keineswegs eine Katastrophe! Die Verzahnung aus Wirtschaft und Militär funktioniert grundlegend, die Belagerungen können richtig Spaß machen. Was mir fehlt, ist ... das Flair. Der Charme der alten Strongholds, den jede noch so spartanische Missionsbesprechung mit Sir Longarm und Lord Woolsack versprühte. Wie kann es denn sein, dass die Kampagnen hier 20 Jahre später nur noch spartanischer daherkommen? Dabei bin ich offen für den Wechsel ins asiatische Szenario – Three Kingdoms ist mein liebstes Total War seit Medieval 2! Aber das schafft es halt auch, Faszination für die Epoche zu vermitteln. Wenn ich dagegen in Warlords den Dschungelfürsten Tuc Phan spiele, ist mir der Kerl schnurz.

Und auch spielmechanisch ist Warlords im besten Fall ähnlich wie früher, oft schwächer und manchmal nur enttäuschend. Die groß angekündigte Kriegsfürstenmechanik etwa, nach der sogar das ganze Spiel benannt wurde? Ach! Der Burgenbau ist eingeschränkter als früher, die Wirtschaft weniger tief, das Burgleben weniger stimmig.

Dass all das trotzdem noch Spaß macht, liegt vor allem daran, dass das Grundkonzept von Stronghold halt immer noch unverwundlich genial bleibt. Wo sonst bin ich Burgherr in allen Aspekten? Wo sonst baue ich meine Burg, verwalte und verteidige sie? Aber wann kommt endlich mal wieder ein Spiel, das dieses Konzept so einwandfrei umsetzt wie das erste Stronghold?



sorgt das für eine grandiose Schlachtfeldatmosphäre. Hunderte Einheiten stürmen an, Feuerpfeile pfeifen durch die Luft, Verteidiger stürzen schreiend von den Wällen, Steine lassen das Mauerwerk bröckeln. Das ist Stronghold! Blöd nur, dass die Künstliche Intelligenz diese Atmosphäre viel zu oft trübt. Schlau waren die Gegner ja noch nie in einem Stronghold, in Warlords rennen die Armeen aber derart stupide immer wieder dieselbe Seite unserer Burg an, dass darunter die Immersion leidet und die Herausforderung damit auch. Manchmal reicht ein einziger Pechgraben, damit jeder Angriff zuverlässig im Feuertod endet.

Eher Rück- als Fortschritt

Vielleicht auch deshalb möchte Warlords uns ermutigen, die sicheren Mauern regelmäßig zu verlassen. Auf allen Maps gibt es jetzt als komplett neue Mechanik die namensgebenden Warlords. Das sind anfänglich neutrale KI-Fraktionen, die ihre eigenen kleinen Zonen und Burgen besitzen. Auch hier werden Stronghold-Veteranen schmuzzeln, denn die Warlords hören wie im ersten Serienteil auf tierische Titel wie Schwein, Maus, Drache oder Pferd. Wenn wir die Burg eines Warlords erobern, schließt er sich uns an. Je nach Titel können wir danach gewisse Vorteile einfordern und geben dafür Ein-

flusspunkte aus. Das Schwein kann uns beispielsweise Nahrung liefern, während das Pferd berittene Krieger abstellt. Das klingt im ersten Moment interessant, entpuppt sich aber als äußerst oberflächliche und schlichtweg überflüssige Neuerung. Einen Warlord zu erobern, stellt uns nie vor eine große Herausforderung, und danach klicken wir uns lediglich durch eine Auswahl an Gefälligkeiten. Das fühlt sich mehr nach Einflussbasar an als nach Diplomatie. Wir können Einfluss auch ausgeben, um einen Warlord ganz gewaltfrei auf unsere Seite zu ziehen. Doch auch dann klicken wir immer nur auf den Plus-20-Knopf.

Jede Spielkarte besteht aus einzelnen Zonen. Wir können die Warlor-Zonen erobern, vergrößern damit aber nicht unsere eigene Bauzone.





Belagerungen: Fernkämpfer sind sehr wichtig, aber ihr könnt auch Katapulte oder Ballisten bauen, die an der Mauer errichtet werden.

Zu allem Überfluss fangen die Warlords irgendwann sogar an, mächtig zu nerven. Spätestens dann, wenn die KI alle fünf Minuten einen Warlord diplomatisch unseren Fängen entreißt, den wir aber dann mit ein

paar Punkten zurückholen können. So bekommen die Warlords zur reinen Klickorgie. In der Kampagne besteht ihre einzige Existenzberechtigung daraus, dass sie exklusive Waren haben, die wir anders nicht bekommen. Expandieren dürfen wir nämlich nicht. Wir haben stets nur eine sehr kleine Zone für unsere Burg. Die Ländereien eroberter Warlords vergrößern diesen Bereich nicht. So kommt kaum der kreative Drang auf, eine wirklich große Festung zu errichten und um Ressourcen auf der Karte zu kämpfen.

Darunter leiden dann auch Multiplayer-Modus und Skirmish, in denen die Warlords ebenfalls eine Rolle spielen. Allgemein kann man hier aber zumindest festhalten, dass sich die Partien gegen echte Spieler dahingehend schon lohnen, da wir uns hier gegen ein (in der Regel) denkendes Lebewesen verteidigen und nicht gegen kaputte Taschenrechner mit Ballisten. Das macht die Belagerungsschlachten deutlich aufregender. Und es gilt auch noch lobend zu erwähnen, dass ihr für die Mehrspielerpartien erfreulich viele Optionen habt, euer Match den eigenen Vorlieben anzupassen. In unseren Probestartups blieb die Verbindung zudem die ganze Zeit über stabil.

Eine verschenkte Chance

Überhaupt konzentriert sich Warlords für unseren Geschmack schon fast zu sehr auf die Echtzeitschlachten. Klar, es macht schon Spaß, mit Hunderten von Einheiten über die Karte zu ziehen, dafür kommen aber Highlights wie Aufbau und die epische Verteidigung unserer eigenen Burg viel zu kurz. Wofür bauen wir denn dann die Protzhütte überhaupt? Die Entwickler sind jedenfalls überzeugt davon, das Stronghold nach Richard Löwenherz und Saladin noch mehr berühmte Feldherren brauchte und dachten dann für ihr Asienszenario wohl sofort an Dschingis Khan. Blöd nur, dass die Mongolen in erster Linie Steppenreiter waren. In der Kampagne kommt deshalb mit dem Feldzug des mongolischen Fürsten eine Reihe von Missionen, in denen wir keine Mauern bauen dürfen. Stattdessen schicken wir Reiterei über offenes Feld und greifen andere Burgen an. Das bietet zwar Abwechslung,

opfert dafür aber mit den Verteidigungsschlachten Strongholds größte Stärke.

Das allein würde die Einzelspielerkampagne bereits entwerfen. Viel zu entwerfen gibt es da allerdings ohnehin nicht. Hier liegt mitunter der größte Grund dafür, warum Warlords zwar besser als die meisten Strongholds geraten ist, aber nicht ansatzweise die Qualität des Originals erreicht. Damals gab es nämlich eine sehr unterhaltsame Kampagne mit denkwürdigen Charakteren. In Warlords spielen wir uns stattdessen durch sechs unspektakulär inszenierte historische Feldzüge, in denen euch die Hintergründe für eine Mission nur knapp in einem Fließtext erklärt werden. Über eure Feinde lernt ihr praktisch nichts, und Videonachrichten gibt es nur von eurem eigenen Anführer – die alle zum Gähnen langweilig sind und nie was Unterhaltsames zu sagen haben. Da sehnt man sich richtig nach den schiefen Liedern des Schweins. »Schlagt die Trommeln, blast das Horn.«

Stronghold bleibt daher auch nach Warlords ein Ruinenfeld. Aber immerhin eines, bei dem ein paar Mauern wieder an der richtigen Stelle stehen. Es erinnert in seinen besten Momenten an die Pracht vergangener Tage, kann dieses hohe Ziel jedoch unter dem Strich nie erreichen. Es hätte deutlich schlimmer kommen können. Aber eben auch deutlich besser. ★



MEINUNG

Fabiano Uslenghi @StillAdrony

Wer weiß, wie es um Stronghold jetzt stünde, wenn auf Crusader direkt Warlords gefolgt wäre. Hier haben wir nämlich endlich einen durchaus unterhaltsamen 3D-Nachfolger, in dem sehr viel von dem steckt, was Stronghold einst ausgezeichnet hat. Vor allem Fans von früher werden hier sehr schnell wehmütig. Es fühlt sich an, als wärt ihr gerade durch das Tor eurer Burg in euren Bergfried zurückgekehrt. Der Frust kommt dann aber schleichend. Als erstes werdet ihr merken, wie wenig Platz ihr zum Bauen habt. Das kann bereits die Vorfreude dämpfen. Später wird dann klar, wie berechenbar die KI ist und dass sie sich teilweise sogar dümmer anstellt als im Original von 2001. Und schließlich spürt ihr, dass ihr bei der Kampagne einfach gar nichts empfindet. Ich bin ja geschichtsinteressiert und kann mich auch für asiatische Historie begeistern. Aber Warlords kreierte einfach keine interessante Handlung für mich. Noch nie waren mir die Videobotschaften in einem Stronghold so egal wie hier. Verglichen mit Total War: Three Kingdoms schafft es Firefly nicht, die Faszination für sein Szenario greifbar zu machen.

Ähnlich blass bleiben die Warlords, die das Spielkonzept kaum sinnvoll erweitern. Dabei wäre hier endlich mal eine Grundlage gewesen, die ein überdurchschnittlich gutes Stronghold gebraucht hätte. Wäre – statt in die Kriegsfürsten – mehr Zeit in die Geschichte gesteckt worden, dann wäre Warlords ziemlich sicher eine würdige Fortsetzung. So kann es der Reihe nach Jahren zwar endlich wieder aus dem Burggraben helfen, bis zurück auf die Turmspitze ist es aber noch ein weiter Weg.

STRONGHOLD WARLORDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 3330 / FX-6350	i7 3770 / FX-9370
GTX 680 / HD 7970	GTX 970 / R9 290
8 GB RAM, 15 GB Festplatte	16 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

- hübsche Burgen und Umgebungen
- gute Benutzeroberfläche
- kraftvolle Soundkulisse
- veraltete Charaktermodelle
- sehr mauere Feuereffekte

SPIELDESIGN ★★★★★

- Stronghold-Gefühl
- durchdachte Missionsbedingungen
- Militär und Wirtschaft gut verzahnt
- Warlord-System
- zu viel RTS, zu wenig Aufbau

BALANCE ★★★★★

- gute Lernkurve
- faire Siegbedingungen
- strunz dumme KI
- fehlende Komfortfunktionen
- viele Missionen erfordern mehr Fleiß als Hirn

ATMOSPHERE / STORY ★★★★★

- Arbeitsschritte sichtbar
- tolle Schlachtfeldatmosphäre
- lahme Inszenierung
- langweilige Geschichten
- große Belagerungen sind zu selten

UMFANG ★★★★★

- fünf Kampagnen
- einige sehr lange Missionen
- Scharmützel und MP-Modus
- keine historischen Belagerungen
- nur drei Karten im freien Bauen

FAZIT

Das beste Stronghold seit langer Zeit, das aber trotzdem noch viele Schwächen hat und in einigen Kerndisziplinen enttäuscht.

