

Rising Lords

KLASSIKER IN DER MODERNE

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Deck 13** Entwickler: **Argonwood**
 Termin: **18.1.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro**
 DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Kombiniert man Civilization mit Stronghold und Pentiment, kommt Rising Lords heraus. Aber ist das Strategiespiel mehr als nur die Summe seiner Teile? Von Enrico Marx



Enrico Marx

Enrico, Jahrgang 2001, hat in der Einleitung dieses Artikels keinesfalls nur angelesenes Wissen wiedergekaut (okay, hauptsächlich schon). Er hat aber tatsächlich kurzerhand Lords of the Realm aus dem Jahr 1994 ausprobiert und war erst einmal gnadenlos überfordert. Sein Fazit: Er bleibt doch lieber bei »modernerem« Strategiespielen wie Stronghold oder Civilization 5 beziehungsweise 6. Aber auch diese Titel weisen viele Gemeinsamkeiten zu Rising Lords auf, darum passt das Spiel ganz hervorragend in sein Beuteschema.

Es läge mir fern, den Eindruck erwecken zu wollen, dass ihr, wehrte GameStar-Leserinnen und -Leser, in die Jahre gekommen wäret. Mitnichten! Dennoch glaube ich, dass bei manchen von euch die Erwähnung von Lords of the Realm wohlige Erinnerungen aus grauer Vorzeit hervorbringen wird. Jener Titel kombinierte im Jahr 1994 nämlich Global- und Echtzeitstrategie und war damit immerhin so erfolgreich, dass zwei Fortsetzungen entwickelt wurden, von denen die letzte mittlerweile aber auch schon zwei Jahrzehnte auf dem Buckel hat. Mit Rising Lords, das nach vier Jahren seine Early-Access-Phase verlässt, habt ihr im Frühjahr 2024 nun endlich die Möglichkeit, das Spielgefühl von damals wieder aufleben zu lassen – zumindest weitestgehend, denn bei einem wichtigen Aspekt weicht das Entwicklerstudio Argonwood vom großen Vorbild ab.

Knifflige Entscheidungen im finsternen Mittelalter

Den Großteil eurer Zeit in Rising Lords verbringt ihr mit der Reichsverwaltung: Wie in den neueren Civilization-Ablegern ist die Weltkarte dabei in Hexfelder unterteilt. Das

wichtigste Instrument, um euer Königreich am Laufen zu halten, sind Arbeiter, deren Anzahl sich nach der Bevölkerung in der jeweiligen Provinz richtet. Die emsigen Werker sind universell einsetzbar, etwa als Feldarbeiter, Waffenproduzenten oder um herumlaufende Bären in Bettvorleger zu verwandeln. Ohne Arbeiter sind die jeweiligen Modernisierungen auf den Feldern nutzlos,

drum müsst ihr genau abwägen, wen ihr wo einsetzt, da auch im Mittelalter anscheinend schon starker Fachkräftemangel herrschte. Dabei müsst ihr als Fürst und Arbeitgeber wie auch heutzutage vorausschauend planen: Wenn ihr im Winter mehr Bauern auf einem Feld platziert, fällt auch die Aussaat ergiebiger aus, aber die Arbeitskraft fehlt dann etwa bei Bauvorhaben.

Ihr könnt euch entsprechend euren eigenen Wünschen Szenarios zusammenstellen.



Behaltet das Terrain im Auge! Brücken entwickeln sich gerne zu Engpässen.



Ein Schuss Stronghold

Um die Bevölkerung in einer Provinz zu steigern, muss die Geburtenrate und/oder die Migration höher liegen als die Anzahl jener Untertanen, die das Zeitliche segnen. Wichtig in diesem Zusammenhang sind vor allem zwei Faktoren: Gesundheit und Zufriedenheit. Erstere steigert ihr vor allem, indem ihr eure Untertanen mit ausreichend Nahrung versorgt, wobei es einen Bonus gibt, wenn ihr abwechslungsreiche Speisen auf die Tische eurer Bevölkerung bringt. Weiterhin müsst ihr sicherstellen, dass sich keine Bettler in eurem Reich befinden, indem ihr stets genügend Wohnraum zur Verfügung stellt. Die Zufriedenheit hingegen ergibt sich aus der Höhe der Steuern und der Nahrungsausgabe – das war in Lords of the Realm schon so, dürfte heutzutage aber in erster Linie an den Echtzeitstrategieklassiker Stronghold erinnern. Nur fehlt ein Berater, der uns mit kultigen Sprüchen der Marke »Das Volk liebt euch, Sire!« unterhält. Das gibt Abzüge in der B-Note!

Unterm Strich ist die Reichsverwaltung in Rising Lords nicht sonderlich komplex, jedenfalls verglichen mit einem Civilization samt allen DLCs und erst recht in Konkurrenz zu Globalstrategietiteln aus dem Hause Paradox. Das soll aber nicht notwendigerweise ein Kritikpunkt sein: Es ist gut, dass nicht jedes Spiel einen Abschluss in Raketenwis-



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... Globalstrategie nicht immer komplex sein muss.
- ... ihr gerne in Ruhe euer Reich verwaltet.
- ... ihr damals Lords of the Realm gespielt habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch der Grafikstil abschreckt.
- ... ihr eine packende Kampagne wollt.
- ... für euch nichts über Echtzeit geht.



Im Fertigkeitenbaum schaltet ihr neue Karten frei, wenn ihr genug Erfahrungspunkte mitbringt.

Weltkarte zusammen, während die Schlachten selbst auf einem separaten Bildschirm ablaufen. Neue Karten schaltet ihr mit Hilfe von Erfahrungspunkten aus erfolgreichen Scharmützeln frei. Die Herausforderung besteht folglich darin, eure Karten im Vorhinein möglichst gut auf eine bevorstehende Schlacht abzustimmen und dann noch zu wissen, wann ihr sie innerhalb einer Schlacht

senschaft voraussetzt, damit ich auch nur den Einstieg schaffe.

Der überschaubare Komplexitätsgrad macht Rising Lords prinzipiell auch für Genreulinge interessant, zumal euch das Tutorial geruhsam an die wichtigsten Mechaniken heranführt – erst nach dessen Beendigung dürft ihr euch an der Kampagne versuchen. Ein paar potenzielle Fallstricke existieren dennoch: Zum einen sucht ihr unterschiedliche Schwierigkeitsgrade in Rising Lords vergeblich – was vor allem bei den Herausforderungsspitzen in der Kampagne zum Problem wird. Zum anderen sind einige Menüs und Statistiken suboptimal geraten. Ihr werdet beispielsweise darüber informiert, dass sich Bevölkerungswachstum negativ auf die zuvor erwähnte Gesundheit auswirkt, genaue Zahlen bleibt euch das Spiel aber schuldig. Hier stochert ihr also gewissermaßen im Dunkeln. Weiterhin ist etwa das Menü unübersichtlich geraten, das die Savegames auflistet. Da werden nämlich nur vier Speicherstände pro Seite angezeigt – und wenn man Strategiespielern die Möglichkeit des freien Speicherns an die Hand gibt, bedeutet das bekanntlich eine Unmenge an Spielständen.

Runde Rundenkämpfe mit Spezialkarten

Aber worin besteht denn nun dieser große Unterschied zum Vorbild Lords of the Realm? Ganz einfach: Auch die Klopereien laufen nun rundenbasiert ab. Das ist gut, habe ich doch nun alle Zeit der Welt, um die bestmögliche Strategie auszuhecken. Das Auswählen von Einheiten und Aktionen ist zuweilen etwas pfriemelig, davon abgesehen funktioniert das Kampfsystem im Prinzip aber tadellos: Um möglichst erfolgreich zu

sein, müsst ihr euch einerseits das Gelände zunutze machen (Bogenschützen erhalten auf Hügeln postiert Boni, Wälder erhöhen den Verteidigungswert und so weiter und so fort). Andererseits müsst ihr natürlich auch die Stärken und Schwächen der diversen Einheiten berücksichtigen, so sind Lanzen-träger der Kavallerie ein besonderer Dorn im Auge. Manchmal schießen die Entwickler hier aber etwas über das Ziel hinaus: So sind die Ritter gegen die allermeisten Einheiten geradezu absurd übermächtig. Bauern hingegen sind in den allermeisten Situationen einfach nur Kanonenfutter.

Zudem würde das Kampfsystem an sich nicht genug Tiefgang bieten, um über längere Zeit zu motivieren, hätten die Entwickler nicht noch besondere Karten mit Spezialfähigkeiten eingebaut. Die bewirken beispielsweise, dass eine Einheit in der nächsten Runde nur noch zehn Prozent Fernkampfschaden erleidet oder dass Bogenschützen drei Felder gleichzeitig attackieren können. Euer Kartendeck stellt ihr auf der

am effektivsten einsetzen könnt. Spielerisch ist dagegen prinzipiell nichts einzuwenden, nur über die Kartenästhetik kann man sich freilich lang und breit streiten.

Wer Kämpfe vermeiden will, versucht sich im Diplomatiesystem, besonders komplex ist das aber nicht. Ihr könnt etwa Handelsabkommen schließen oder anderen Herrschern mit Geschenken schmeicheln, über die Standardoptionen bewegt sich Rising Lords dabei aber nie hinaus.

Die Grafik: Licht und Schatten

Direkt ins Auge springt euch bei Rising Lords der etwas ungewöhnliche Grafikstil, der an mittelalterliche Kunstwerke erinnert und der zuletzt von Obsidians Rollenspiel-Adventure-Geheimtipp Pentiment benutzt wurde. So gut die Grafik prinzipiell auch zur Epoche passt: Gerade in den Schlachten hätte ich mir eine etwas opulenteren Optik gewünscht. Kleine Figürchen auf Sockeln hin- und herschieben und dann den minimalistisch animierten Kämpfen zuzusehen,



Die Truppentypen entsprechen weitestgehend dem, was ihr auch schon aus Stronghold und anderen Mittelalterstrategiespielen kennt.

MEINUNG

Enrico Marx
@GameStar_de



Auf die Gefahr hin, wie ein »Früher war alles besser«-Meckerer zu klingen: Waren Strategiespiele nicht cooler, als dieser Sammelkartenwahn noch nicht dermaßen um sich gegriffen hatte? Aber gut, ich möchte immerhin nicht kleinlich oder gar altmodisch wirken. Es fällt mir schwer, bei Rising Lords grobe objektive Mängel festzustellen. Der Rundenstrategie fällt für mich in die Kategorie jener Spiele, die zwar nichts wirklich schlecht machen, gleichzeitig aber auch nicht im positive Sinne aus der Masse herausragen – den atmosphärischen Soundtrack und den durchaus guten Umfang vielleicht einmal ausgenommen. Ich halte es für unwahrscheinlich, dass wir auf Rising Lords in einigen Jahren als Meilenstein des Genres zurückblicken werden. Aber für den kleinen Strategiehunger zwischendurch taugt das Spiel allemal. Ich bin beinahe versucht, an dieser Stelle alte Spieltesterfloskeln aus den Neunzigern zu zitieren (»Genre-Fans greifen zu, alle anderen spielen Probe!«), aber eben auch nur beinahe. Ich finde nämlich, dass sich alle Interessierten vor dem Kauf erst eingehend mit der Demo beschäftigen sollten.

macht nun einmal nicht sonderlich viel her. Da bietet selbst Civilization mehr fürs Auge, und von der Gewaltigkeit eines Total War ist Rising Lords ohnehin Lichtjahre entfernt.

Es wird an mehreren Stellen deutlich, dass in das Rundenstrategiespiel nun einmal keine Millionen und Abermillionen an Entwicklungsbudget geflossen sind. So wird die Kampagne beispielsweise auch nur über Standbilder und unvertonten Text erzählt. Dafür geht die musikalische Untermalung von Rising Lords direkt ins Ohr. Hier hat Stronghold zwar auch die Nase vorn, aber dessen Soundtrack würde ich auch als einen der besten aller Zeiten bezeichnen, insofern ist das kein ganz fairer Vergleich.

Im Herausforderungsmodus werdet ihr auf Challenge Island abgesetzt und müsst gegen immer stärkere Gegnerwellen bestehen.



Rising Lords verfügt auch über ein recht simples Diplomatsystem.

Vorsicht ist besser als Nachsicht

Apropos Kampagne: In dieser rächt ihr als junger Ritter Tankred den natürlich gewalttätigen und viel zu frühen Tod eures Vaters. Erzählerisch wird hier wahrlich keine große Kunst abgeliefert, allerdings handelt es sich bei der Kampagne auch nur um ein einziges Teil im ziemlich großen Umfangspuzzle von Rising Lords. Hier steckt nämlich deutlich mehr drin, als es anfangs scheint: Im Einzelspielermodus dürft ihr euch etwa eigene Szenarien zusammenstellen und dabei unter anderem die Anzahl eurer Mitspieler festlegen. Besonders spannend ist der knifflige Herausforderungsmodus, in dem ihr am Ende jeder Runde von immer stärkeren Streitmächten angegriffen werdet. Das Ziel: So lange wie möglich überleben.

Benutzerdefinierte Schlachten gibt es ebenso wie einen Multiplayer-Modus, den wir jedoch aufgrund akuten Mitspielermanagements für den Test nicht ausprobieren konnten. In der Theorie könnt ihr im LAN oder via Internet Schlachten mit bis zu vier Kontrahenten schlagen, wobei die Teilnehmer auch simultan ziehen können. Weiterhin stehen dedizierte Server zur Verfügung. Wenn euch

das immer noch nicht reicht, habt ihr im Hauptmenü Zugang zum Karteneditor, außerdem könnt ihr im Steam Workshop von der Community erstellte Karten herunterladen. Auf Steam gibt's auch eine aussagekräftige Demo von Rising Lords. Denn welcher große Feldherr reitet schon in den Kampf, ohne vorher das Schlachtfeld ausgekundschaftet zu haben? ★

RISING LORDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3225 / Athlon II X3 425e
GTX 650 Ti / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 3225 / Athlon II X3 425e
GTX 650 Ti / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- passender Grafikstil
- wechselnde Jahreszeiten
- sehr minimalistische Animationen
- keine Vertonung
- trockene Inszenierung der Kampagne

SPIELDESIGN



- unterhaltsame Fähigkeiten dank Karten
- Kampfsystem
- Reichsverwaltung
- Diplomatsystem
- leichte Bedienungsmaxken

BALANCE



- freies Speichern
- für Einsteiger geeignet
- sinnvolles Tutorial
- Statistiken nicht immer verständlich
- kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHERE / STORY



- idyllische Grundstimmung
- Soundtrack
- Zufallsereignisse bringen Leben
- Geschichte nur zweckmäßig
- den Schlachten fehlt es an Wucht

UMFANG



- große Auswahl an Karten
- Kampagne samt Tutorial
- spannende Spielmodi
- Multiplayer vorhanden
- keine vordefinierten Szenarios

FAZIT

Kompetente Mittelalterstrategie mit Rundenkämpfen und gefälligem Soundtrack. Das geringe Budget macht sich bemerkbar.

