Abriss-Kommando

STRONGHOLD 2

Den Burgfrieden wahren? Von wegen, denn dann würden Sie ja die spannendsten Belagerungen der Strategie-Geschichte verpassen! Wir haben keinen Stein auf dem anderen gelassen und zeigen Ihnen alle mächtigen Säulen, aber auch die kleinen Risse dieses Spielspaß-Bollwerks.

INFO

- 12 Kriegsmissionen
- 12 Wirtschaftsmissionen
- 9 Multiplayer-Karten
- 10 historische Burgen
- 62 Gebäude
- 23 Burgelemente
- 30 Warentypen
- 15 Kampfeinheiten
- 10 Belagerungsgeräte

PATCH IN DER PACKUNG

Aufregung in der Redaktion: Die GameStar-Tester finden in der Verkaufsversion von Stronghold 2 viele ärgerliche Bugs. Entwickler Firefly reagiert schnell auf unsere Kritik und behebt mit einem testfähigen Patch 1.1 nachweislich folgende Mängel:

- Formationen würfelten Einheitentypen wild durcheinander
- Gebäude hatten keine Schadensbalken
- Turm-Ballisten töteten eigene Truppen
- Infanteristen »schwebten« selten durch Mauern
- Ausgebildete Leiterträger gingen nicht zum Belagerungscamp, sondern zur Baumeister-Gilde
- das Auswählen eines Einheitentyps per Doppelklick funktionierte nicht
- Die KI zerstörte zwar feindliche Belagerungscamps, ignorierte aber dort gebaute Katapulte

Auf Anregung von GameStar hat Take 2 den Verkaufsstart von Stronghold 2 um eine Woche auf den 29. April verschoben, um in jede Spielpackung noch eine Update-CD zu legen – lobenswert! Unsere Wertung bezieht sich deshalb auf die gepatchte Version 1.1 von Stronghold 2.

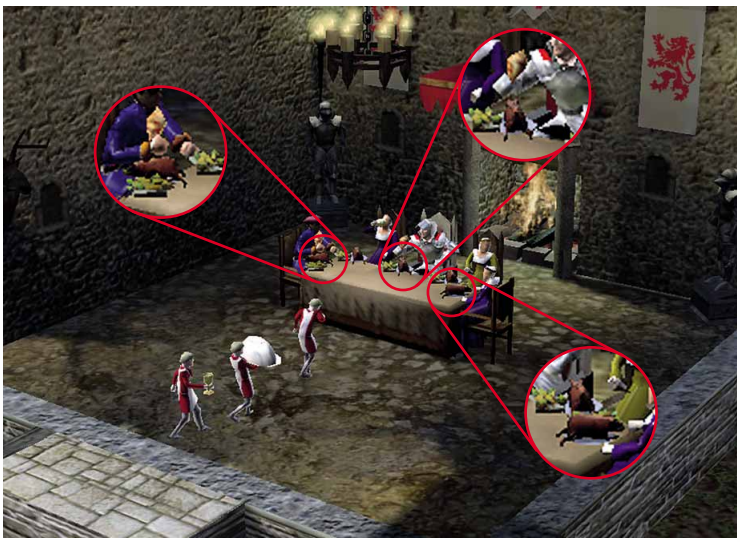
Eine gemischte Truppen-Formation vor 1 und nach 2 Installation des Patches 1.1.

INHALT

Mega-Test 66
Patch in der Packung 66
Beispielmission »Rückkehr ins Kloster« 68
Pflichten eines Burgherren 70
Die coolsten Einheiten 72
Technik-Check 74
Leser-Check 75

Eine riesige Belagerungs-Armee bedroht unsere selbstgebaute Festung, Trebuchets ① zerstören die Türme ②, auf denen wir Armbrustschützen postiert haben. Wir kontern mit brennenden Baumstämmen ③ und setzen mit Feuerpfeilen die Pechgräben zwischen den Sümpfen ④ in Brand (1280x960).

Steine krachen in die Mauer, eine riesige Belagerungsarmee marschiert Richtung Tor. Der Burgherr bleibt gelassen: Bogenschützen stehen kampfbereit auf den Türmen, Lanzenträger warten perfekt positioniert auf den Zinnen. Leitern knallen an die Wälle, Schwerter klirren, Pfeile durchbohren Rüstungen, und plötzlich entdecken feindliche Ritter eine Lücke in der Verteidigungslinie. Panik bricht aus: Weil zu viele Untertanen die Burg wegen Wuchersteuern und Nahrungsknappheit verlassen haben, fehlt den Verteidigern der Rekruten-Nachschub. Und weil zu wenig edles Tuch auf dem Markt verkauft wurde, gibt's auch kein Geld mehr für Söldner – schon stürmt der Feind den Bergfried. Der Burgherr stellt sich seinem wahrscheinlich letzten Kampf.



Detailverliebt: Beim Festmahl im Bergfried erkennen Sie sogar die Speisen auf den Tellern.

Kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel stellt Sie vor so viele unterschiedliche Herausforderungen wie **Stronghold 2**: Sie kümmern sich um Aufbau und Verteidigung einer Burg, verwöhnen und bestrafen Ihre Untertanen, verwalten neue Ländereien, organisieren Turniere, handeln mit wertvollen Waren. Klingt nach mächtig viel Stress, macht aber wieder genauso viel Spaß wie im Vorgänger.

Thronretter oder Thronräuber?

Gleich zwei Kampagnen führen Sie in je zwölf Missionen durch sämtliche Facetten des Burgherren-Lebens. Konfliktfreudige Generäle schlagen den »Weg des Krieges« ein und liefern sich heftige Belagerungsschlachten mit brandschatzenden Wikingern und hinterhältigen Thronräubern. Häufige Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie einige Render-Schnipsel erzählen eine spannende und wendungsreiche Hintergrundgeschichte. Ein Rie-

VERGLEICH

Stronghold 1

Besser als...

Schlechter als...

Siedler 5

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Endlich kann ich den Bollwerk-Baumeister in mir wieder von der Leine lassen. Seit dem Vorgänger hat es kein Titel geschafft, mittelalterliche Wehranlagen so realistisch und zugleich spielbar darzustellen. Leitern, Gruben, dicke Katapulte – da ist alles drin, was ich von einem Spiel dieser Art will!

Dass die KI in den Kämpfen manchmal ebenfalls von gestern ist, stört mich kaum – ich konzentriere mich ohnehin lieber auf die angenehm komplexe Wirtschaft. Und da wird mehr geboten als in vielen reinen Aufbautiteln. Alle Gebäude greifen ineinander, die Gratwanderung zwischen Arbeitskraft-Mangel und Überbevölkerung fordert immer wieder, ohne unnötig überladen zu wirken. Nur bei der Grafik muss ich etwas mäkeln: Landschaften wirken oft sehr zusammengeklebt, Steinbrüche etwa sind richtige Fremdkörper – kein Vergleich mit dem Idyll in Siedler 5.

»Wie von Zinnen«

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Irgendwie, irgendwie… kommt bei mir die Mittelalter-Stimmung nicht auf. Zwischensequenzen in der Engine gefallen mir bei Strategiespielen generell nicht (das fand ich schon bei WarCraft 3 ein bisschen unbefriedigend), der Gesamteindruck der Grafik wirkt auf mich nicht wie aus einem Guss. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau – spielerisch überzeugt der Titel. Vor allem beim Burgenbau. Die Wirtschaftskreisläufe sind intelligent gestaltet und immer nachvollziehbar, dem Gewusel schaue ich gerne zu. Was allerdings bleibt, ist ein leicht bitterer Nachgeschmack wegen der Hardware-Anforderungen: Auf meinem Laptop läuft das Spiel zwar in 90 Prozent der Zeit sehr flüssig, nur um dann bei großen Schlachten doch ins Stocken zu geraten. Schade, aber den Preis muss man für die detaillierte Grafik wohl zahlen.

»Spielerisch überzeugend«

Spannende Wirtschaftsmission: Wir müssen die hungernde Bevölkerung einer Nachbar-Länderei versorgen. Getreidefarmen ①, Mühlen ②, Bäckereien ③ und Apfelplantagen ④ füllen deshalb in Akkordarbeit unser Nahrungslager ⑤.

senfortschritt gegenüber den langweiligen vorgelesenen Dialogen des Vorgängers. Nach zwei Dritteln der Kampagne müssen Sie sich entscheiden: Retten Sie den bedrohten König, oder wechseln Sie auf die Seite der Verschwörer und greifen selbst nach der Krone? Je nach Wahl spielen sich die letzten drei Missionen vollkommen unterschiedlich – tolle Idee.

Wirtschaftsweise

Auch dem »Weg des Friedens« hat Entwickler Firefly eine eigene Hintergrund-Story spendiert: Dekadente Lehnsherren haben eine abgelegene Ländere des Königreichs in den Ruin gewirtschaftet, Sie sollen den Laden wieder auf Vordermann bringen. Alle zwölf Wirtschaftseinsätze spielen auf derselben riesigen Karte. Sie errichten ein Leuchtfeuer, löschen Feuersbrünste, helfen der hungernden Bevölkerung oder kämpfen gegen eine Rattenplage.

Wer beiden Kampagnen-Routen bis zum Ende folgt, ist mindestens 30 Stunden beschäftigt – und auch danach bleibt noch genug zu tun: Historisch interessierte Strategen belagern oder verteidigen zehn halbwegs originalgetreu nachgebaute Festungen wie Hastings oder die Wartburg. Im Sandkastenmodus basteln Sie sorgen- und belagerungsfrei an Ihrem persönlichen Traumschloss. Und dazu gibt's noch neun Skirmish-Karten für Zwischendurch-Duelle gegen den Computer.

Dir geht's ans Leder!

Egal ob Friedensengel oder Kriegstreiber: Errichtung und Pflege einer mittelalterlichen Festung stehen meist im Mittelpunkt des Burgherrenlebens. Wie im Vorgänger stellt Sie die geniale Verzahnung von Aufbau, Wirtschaft und Bevölkerungsmanagement im Minutentakt vor knifflige Entscheidungen, Leerlauf ist in **Stronghold 2** ein Fremdwort. Ein Beispiel: Sie wollen Armbrust-

BEISPIELMISSION »RÜCKKEHR INS KLOSTER«

Wikinger Olaf hat sich in der Nähe einer Klosterruine eingenistet und attackiert unsere Armee mit Berserkern.

Wir überleben den Ausfall und schleifen Olafs Holzfestung mit Katapulten. Unsere Soldaten warten noch.

Olaf flieht feige. Wir reißen die Palisaden nieder, errichten unsere eigene Burg und optimieren die Verteidigung.

Gut oder böse: Nach zwei Dritteln der Kriegskampagne haben Sie die Wahl. 1 Verräter greifen selbst nach der Krone und attackieren in der nächsten Mission die Burg von Lady Seren 2. Königstreue Feldherren müssen dagegen eben diese Festung gegen die Thronräuber verteidigen 3. Auch die letzten beiden Einsätze ändern sich je nach Ihrer Gesinnungswahl.

schützen ausbilden. Also errichten Sie ein Sägewerk (liefert Holz für die Waffen), eine Pfeilmacherei und eine Gerberei. Der Gerber benötigt Rindsleder für die Rüstungen. Dummerweise häutet er dafür Kühe, die eigentlich für die Käseproduktion vorgesehen waren. Es droht eine Nahrungsknappheit; Sie müssen die Rationen für die Untertanen halbieren. Das wiederum gefährdet den zivilen Frieden, weshalb Sie die erboste Bevölkerung mit einer Steuersenkung versöhnen. Aber jetzt fehlt das Geld für die Ausbildung von Armbrustschützen, also verkaufen Sie auf dem Marktplatz überschüssige Tuchballen – Problem gelöst! Klingt kompliziert, ist aber nach ein wenig Einarbeitung kinderleicht zu durchschauen, da Sie jeden einzelnen Handgriff des wuseligen Burglebens live mitverfolgen. Das Wirtshaus ist verdächtig leer? Dann überprüfen Sie lieber mal den Hopfennachschub und die Brauereien. Langfinger stibitzen Lebensmittel aus Ihrem Vorratslager? Dann wird es langsam Zeit, ein Gefängnis und Folterinstrumente zu bauen. Tutorial, Enzyklopädie, Tipps zu jeder Mission und umfangreiche Statistiken bringen Komfort ins harte Mittelalter-Leben. Praktisch beim Mauerbau: Per Leertaste wechseln Sie aus der dreh- und zoombaren Standard-Kamera in die Draufsicht und erkennen so Lücken im Abwehrbollwerk.

Ehre, wem Ehre gebührt

Dicke Mauern: schön und gut. Gefüllte Goldtruhe: auch nett, aber einen wahren Herrscher dürstet es nach Ehre – die wichtigste Neuerung von **Stronghold 2**. Ehrenpunkte erhalten Sie für besonders Burgherren-mäßige Aktionen, etwa Ritterturniere (kostet Zeit, Geld und Holz), Bankette (benötigt Luxus-Lebensmittel) oder ganz banal für erfüllte Missionsziele. Dekadente Zeitverschwendung? Von wegen, denn nur besonders ehrenvolle Generäle können Ritter ausbilden, die stärkste Einheit des Spiels. Außerdem befinden sich auf den riesigen Karten nicht nur Ihre Burg und die Feindfestung, sondern auch neutrale Ländereien, die Sie Ihrem Reich gegen Ehrenpunkte einverleiben. Deren Bewohner schicken Ihnen nun automatisch Steuergelder und Ressourcen. Diese Dörfer können Sie zudem mit nicht-militärischen Gebäuden erweitern und so mit Warentransporten gezielt Ihre Versorgungslücken schließen.

Wer keine Ehre hat, muss wohl oder übel die Ländereien des Gegners erobern: Je mehr Kampfeinheiten Sie am Dorf-

Die Mönche bauen ihr Kloster wieder auf und holen die dafür benötigten Steine aus unserem Warenlager.

Wie gemein: Thronräuber Erik blockiert die Brücke zum Kloster und meuchelt die Mönche – wir greifen ein.

Das Kloster steht wieder, und Erik startet eine letzte Belagerung. Die brennenden Baumstämme sichern den Sieg!

DIE PFLICHTEN EINES BURGHERREN

zentrum stationieren, desto schneller wechselt die Region die Seite – **Battlefield Vietnam** lässt grüßen. Das Ländereiensystem erweitert **Stronghold 2** um eine spannende globalstrategische Komponente. Allerdings agieren die KI-Gegner viel zu passiv, ein echter Wettstreit um die reichsten Regionen kommt deshalb nur selten auf.

Vom Erdboden verschluckt

Ist die gegnerische Burg schöner als die eigene hilft nur eines: Zerstören! Die Belagerungen von **Stronghold 2** spielen sich noch eine Spur taktischer als im ersten Teil. Wunderschön fiese, neue Belagerungsgeräte und Kampfeinheiten erweitern die Optionen des Angreifers: Die dicken Holzbalken der »Katze« liefern Ihren Infanteristen einen idealen Schutz, während diese den Burggraben zuschütten. Brennende Heuwagen sorgen für ein Feuerwerk unter den feindlichen Ausfalltruppen. Und piktische Bootskrieger können als einzige Wasser überqueren – praktisch für Überraschungsangriffe. Frische Fallen ermöglichen noch gemeinere Abwehrbollwerke: Rollende Baumstämme zerschmettern Katapulte und kegeln feindliche Soldaten beiseite. Getarnte Mörderlöcher lassen ganze Rittertrupps im Erdboden verschwinden, fein aufgespießt auf Pfählen, versteht sich.

Eigentlich beste Voraussetzungen für abwechslungsreiche Belagerungen, doch in der ersten Hälfte der Kriegskampagne führen Sie ausschließlich verhältnismäßig langweilige Einheiten wie Lanzenträger, Bogenschützen und Katapulte in die Schlacht – eine vergebene Chance. Dennoch fordern die Gefechte selbst erfahrene Feldherren: Nur wer die Stärken und Schwächen seiner Soldaten kennt, Reichweitenvorteile (etwa durch Türme) nutzt, sich vorsichtig vorantastet und auch bei Hunderten Soldaten die Übersicht behält, hat in **Stronghold 2** Erfolg.

Nach der Installation des Patches funktionieren zwar auch die vier Formationen (offen, Kolonne, Pulk, Linie), echte Vorteile bringen diese jedoch nicht. Deutlich mehr hilft, dass Sie sowohl die Spielgeschwindigkeit stufenlos regeln, als auch im Pausenmodus Befehle erteilen dürfen.

Hohle Blechbüchsen

Klar, Bildung war im Mittelalter ein rares Gut – dennoch hätte Firefly seinen KI-Feldherren einige Schulstunden mehr spendieren müssen. So rennen feindliche Patrouillen regelmäßig in immer dieselben Fallen, statt einfach die Route zu ändern. Bei den geskripteten Angriffen der Kriegskampagne bauen die Gegner das wichtige Belagerungscamp (dort entste-

DIE COOLSTEN EINHEITEN

Diebe schleichen sich in die feindliche Burg und plündern dort die Schatzkammer. Der Gegner sieht sie nur als harmlose Bauern.

Die stärkste Einheit: der Ritter. Wie die Helden aus Sacred kann er ein Pferd herbeirufen – vorausgesetzt, Sie haben einen Stall gebaut.

Piktische Bootskrieger sind zwar schwach auf der Brust, können aber als einzige Wasser überqueren. Ideal für Überraschungsangriffe.

Die Attentäter sind praktisch für Hinterhalte. Denn so lange sie sich in Waldnähe aufhalten, bleiben sie für den Gegner unsichtbar.

Mit Lanzenträgern und Bogenschützen attackieren wir eine Länderei des Feindes. Sobald wir sie erobert haben, versorgt sie uns mit Steuergeldern.

hen etwa Leiterträger und Katapulte) häufig brav in Reichweite Ihrer rollenden Baumstämme. Auch Ihre eigenen Einheiten benötigen zu oft Nachhilfe: Die Wegfindung müsste eigentlich Wegirrung heißen, statt Leitern umzustoßen klettern die Verteidiger diese manchmal hinab – direkt in die tödlichen Arme des Gegners. Immerhin erkennt der Computer fallenlose Lücken in Ihrer Verteidigung und attackiert gezielt den Burgherren, um Ihre Niederlage zu besiegeln.

Machen die Belagerungsschlachten trotz der mittelmäßigen KI Spaß? Und ob, denn häufig stehen Sie einer vielfachen Übermacht gegenüber, viele spannende Fragen entscheiden über Triumph oder Vernichtung: Wann soll ich die Pechgräben entzünden? Auf welche Belagerungswaffe feuert meine Turm-Ballista zuerst?

Es wird viel passieren

Die Missionen von **Stronghold 2** geben sich alle Mühe, Ihnen das Burgherren-Leben so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten: Bereits im zweiten Kriegseinsatz müssen Sie Mönchen beim Bau einer Brücke helfen, Karnickel jagen, eine Tuchindustrie hochziehen, Bären verscheuchen und schließlich eine Wikinger-Invasion zurückschlagen. Obwohl einige Karten Sie bis zu fünf Stunden in Anspruch nehmen, wird es nie langweilig. Die Motivations-Tricks: Erfüllte Aufträge schalten frische Gebäude und Einheiten frei, immer wieder konfrontieren Sie Wendungen im Missionsverlauf mit unerwarteten Herausforderungen – spannend!

Kehrseite der Missions-Medaille: Die Lernkurve ist erheblich steiler als im Vorgänger. So müssen Sie schon im dritten Kriegseinsatz in Unterzahl eine stark befestigte Burg erobern. Nur wer sich mit seinen Bogenschützen vorsichtig von Turm zu Turm vorantastet, hat eine Chance. Eine knackige Herausforderung für **Stronghold**-Veteranen, aber unnötig frustrierend für **Stronghold**-Neulinge, zumal es nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad gibt.

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Heiko ist der Wirtschafter, Markus der Architekt. Und ich? Ich bin der Feldherr! Klar baue ich auch gerne Festungen und feile an den Warenkreisläufen – aber am liebsten reiße ich feindliche Gemäuer ein!
Es macht mich stolz, wenn meine Trebuchets die Mauer zerbröseln, meine Ritter durch die Lücken strömen und meine Bogenschützen Feinde von den Türmen ballern. Siege muss ich mir erarbeiten, indem ich Schwachstellen im feindlichen Wall suche und taktisch nutze. Und wenn meine Pikeniere dann den Burgherrn niederringen, stört mich auch die doofe Wegfindung nicht mehr.

»Alles abreißen!«

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

800x600 • niedrige Details
Figuren sehen in der Nahansicht wie Origami-Kunstwerke aus. Das Spiel läuft zwar flüssig, gewinnt aber so keinen Schönheitspreis.

MITTELKLASSE-PC

1024x768 • mittlere Details
Figurdetails gibt's in der mittleren Detailstufe zwar noch nicht, dafür spiegelndes Wasser und deutlich schärfere Umgebungstexturen.

HIGH-END-PC

1280x960 • maximale Details
Jede Figur besitzt ein Gesicht, Schatten und eine prächtige Rüstung. Grasbüschel und verzweigte Bäume werten die Umgebung zusätzlich auf.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH

1024x768 • mittlere Details
Mit Shader-1.4-Effekten, mittleren Details, ohne Schatten und Partikelsystem ist Stronghold 2 sehr gut spielbar und sieht akzeptabel aus.

1280x960 • maximale Details
Stronghold 2 in voller Grafikpracht: Mit aktivierten Shader-3.0-Effekten können Sie ferne Berge und jeden Mauerstein in den Gebäuden erkennen.

GRAFIKOPTIONEN

Mit einer DirektX-9-Karte können Sie Stronghold 2 zwar auch in großen Leveln voller Einheiten spielen, ruckelfrei läuft es aber selbst auf High-End-PCs nicht. Dazu müssen Sie in den Einstellungen tiefer stapeln.

Shader-Version
Je höher die Shader-Version für ihre Grafikkarte, desto schöner die Grafik. Vorsicht: Leistungsfresser!

Mehrfach Shader
Auf Kosten der Leistung können damit ältere Grafikkarten Shader-Effekte moderner Karten erzeugen.

Bump Mapping
Diese Technik erzeugt auf 2D-Texturen 3D-Konturen. Objekte wirken dadurch viel realistischer.

Verbessertes Wasser
Nur mit Geforce-6-Karten können Sie dies aktivieren. Wasseroberflächen sehen dadurch brillant aus.

TUNING-TIPPS

1 Nutzen Sie in Schlachten eine mittlere Zoom-Stufe. Das bringt die doppelte Framezahl.

2 Schalten Sie Bump Mapping aus. Das verringert den Rechenaufwand um gut die Hälfte.

3 Reduzieren Sie die Polygon-Zeichenentferung auf Minimum. Nur Objekte in Sichtweite werden dargestellt – bis zu 50 Prozent mehr 3D-Leistung.

4 Stellen Sie für eine 30 Prozent höhere Bildrate die Geometriedetails auf die niedrigste Stufe.

5 Deaktivieren Sie parallel laufende Programme wie Virenscanner oder Firewalls. Stronghold 2 braucht jedes Byte Speicher.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte HD; min. 256 MB RAM
- min. DirectX-7-Karte
- empf. DirketX-9-Karte
- DirectX 9.0c

AK

PERFORMANCE-TABELLE — MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	Geforce 6600 / GT	Radeon 9700/9800	Geforce FX 5800/5900	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	2,0 GHz	800x600[1]									
		1024x768[1]									
	2,6 GHz	1024x768									
		1280x960									
	3,0 GHz	1024x768									
		1280x960									
1024 MBYTE	2,0 GHz	800x600[1]									
		1024x768[1]									
	2,6 GHz	1024x768									
		1280x960									
	3,0 GHz	1024x768									
		1280x960									

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 8xAA

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

LESER-CHECK STRONGHOLD 2

Drei GameStar-Leser besuchten uns in der Redaktion und durften Stronghold 2 anspielen. Hier ihre Meinungen.

Garantiert viel Spielspaß

Zuerst möchte ich mit der Grafik beginnen: Die ist gut, aber nicht so perfekt wie in Siedler 5. Richtig toll finde ich die Zwischensequenzen, die mich sehr ins Spielgeschehen hineinziehen. Die vielen Missionsziele auf den riesigen Karten motivieren: Ich habe immer das Bedürfnis, sehr viel Zeit in den Ausbau meiner Burg und meiner Produktionsketten zu investieren, damit ich auch bei der nächsten Aufgabe gut aussehe.

Michael Prechtel
13, Schüler

Schicke Schlachten

Die Grafik des Spiels überzeugt sofort, und auch die variable Spielgeschwindigkeit trägt dazu bei, dass das reine Ressourcensammeln kaum langweilig und Schlachten nie unübersichtlich werden. Leider wird das Spiel zu schnell zu schwer, und auch die orientierungslosen Einheiten nerven manchmal. Doch das kann ich durch die beiden umfangreichen Kampagnen und die anderen Modi durchaus verschmerzen!

Felix Bourier
17, Schüler

Charmanter Ansturm

Stronghold 2 weiß durch seinen Spielwitz und Charme zu gefallen. Die Kombination aus Aufbauteil und spannenden Belagerungsschlachten funktioniert noch immer bestens. Sinnvolle Neurungen, wie etwa die Ehrenpunkte und eine spannend inszenierte Kampagne, werten das Spiel dabei im Vergleich zum Vorgänger nochmals auf. Weniger ritterlich fallen dagegen die doofe Wegfindung und dämliche Gegner-KI aus.

Stefan Parzl
20, Student

Festmahl für die Augen

Selbst in den seltenen Atempausen macht **Stronghold 2** Spaß, Zugucken reicht – ein Verdienst der neuen 3D-Grafikengine. Geschmeidig animiert servieren Pagen einzelne Gänge beim Festessen, und zwar exakt die Speisen, die Sie auch vorher produziert haben. Gäste werfen abgenagte Knochen lässig über die Schulter. Auch während der Gefechte gibt's viel zu entdecken: Jede Kampfeinheit verfügt über mehrere Angriffs- und Verteidigungsmanöver, bei Katapulttreffern zerspratzen Mauern in einer Wolke aus Staub und Trümmern. Allerdings wirken Mauern und Häuser häufig wie aufgeklebt auf der etwas detailarmen Landschaft. Dennoch insgesamt ein riesiger Fortschritt gegenüber dem 2D-Pixelbrei des ersten Teils.

Preis der Detailverliebtheit von **Stronghold 2**: unverschämt hohe Hardware-Anforderungen, ohne DirektX-9-Karte gibt's Ruckel-Ritter. Da hätte Firefly besser programmieren müssen! Kaum Grund zum Meckern gibt's dagegen beim Sound: Die mittelalterliche Folklore-Musik passt wunderbar zum Szenario, die Sprecher sind sehr gut. Realistische Soundeffekte für jedes Gebäude bringen zusätzliches Leben in die Burg – wenn auch nur in Stereo.

Schlacht um Deutschland

Wer die Kampagnen durchgespielt hat, testet seine Burgherren-Qualitäten gegen bis zu sieben Kumpels im Netzwerk oder Internet. Witzig: Fünf der neun Karten hat Firefly realen Schauplätzen in Deutschland, Australien oder den USA nachempfunden. Wer eigene Schlachtfelder entwerfen will, erledigt dies mit dem sehr komfortablen Editor. Unsere LAN-Partien liefen ohne größere Lags, der Online-Modus war zum Zeitpunkt unseres Tests noch nicht verfügbar. Was die Internet-Duelle taugen, lesen Sie pünktlich zum deutschen Verkaufsstart von **Stronghold 2** auf gamestar.de. HK

➤ HOTLINE: (0190) 145 545 0,62 €/MIN

Historische Belagerung: Wir verteidigen Burg Stolzenfels bei Koblenz.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Hui, das war knapp: Beinahe hätte mein großer Strategie-Hoffnungsträger eine mächtige Bug-Delle in der Ritterrüstung gehabt. Doch nach Installation des nun mitgelieferten Patches bekommen alle Stronghold-Fans genau das, was sie erwartet haben: Eine großartige Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie in zeitgemäßer 3D-Grafik mit sinnvollen Neuerungen. Das Ehre-System funktioniert prächtig, das Rangeln um Ländereien bringt noch mehr Dynamik in die Schlachten.

Um so mehr ärgert mich, dass nicht alle Strategen die vielen großen Momente von Stronghold 2 genießen können: Besitzer schwächerer Systeme verzweifeln an den Hardware-Anforderungen, Strategie-Neulinge am knackigen Schwierigkeitsgrad. Alle anderen müssen dieses Spiel haben – das Mittelalter war noch nie so faszinierend!

»Steinstark und steinhart«

STRONGHOLD 2 1.1 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	2K Games / Take 2 / Firefly	RELEASE (D)	29.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 2 CDs, 80 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Die Siedler 5 (89, 1/05) Derzeit bestes Aufbauspiel mit starker KI.
Schlacht um Mittelerde (86, 1/05) Spektakulär inszenierte Massenschlachten.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	2000+ AMD	2400+ AMD	2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannende Schlachten für bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet – nur neun Karten.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ unglaublich detailverliebt ⊕ Animationen ⊖ Bodentexturen	8 / 10
SOUND	⊕ stimmige Musik ⊕ Umgebungsgeräusche ⊕ Sprecher	9 / 10
BALANCE	⊕ jede Einheit sinnvoll ⊖ sehr steile Lernkurve	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendiges Burgleben ⊕ Gefechtsrealismus	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ viele Spielhilfen ⊖ Wegfindungsprobleme	8 / 10
UMFANG	⊕ zwei Kampagnen ⊕ Belagerungen ⊕ Skirmish-Modus	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ überraschende Wendungen ⊕ riesige Karten	9 / 10
KI	⊕ erkennt Verteidigungslücken ⊖ häufige Aussetzer	6 / 10
EINHEITEN & GEB.	⊕ geniales Wirtschaftssystem ⊕ spannende Einheiten	10 / 10
KAMPAGNEN	⊕ gut oder böse ⊕ Zwischensequenzen ⊕ individuelle Gegner	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: FASZINIERENDER MIX AUS AUFBAU- UND ECHTZEITSTRATEGIE.

86 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special Megatest Wertungskonferenz

➤ TIPPS-TEIL: Komplettlösung

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D122