Addon oder Fortsetzung?

Stronghold Crusader

Feste Mauern und hohe Türme ragen aus dem Sand empor – die europäischen Aufbauritter kämpfen im Heiligen Land gegen die Sarazenen.

Facts

- 8 neue Einheiten
- 22 Warentypen
- 53 Mehrspieler-Karten
- 50 Karten im Kreuzritterpfad
- 9 Burgenbau-Maps
- kompfortabler Editor



Unsere Invasionsarmee tappt kurz vor der feindlichen Burg in eine von Brandpfeilen ausgelöste Feuerfalle.

WWW

www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Im Tipps-Teil: Kampagnen-komplettlösung

Zur Linken unserer neu gebauten Burg in Palästina erhebt sich der Schutzwall des fiesen Kalifen, während rechts der Sultan Verwünschungen von seinem Söller brüllt. Als mittelalterlicher **Stronghold**-Herrscher sind Sie mittlerweile im Heiligen Land angekommen, wo Sie sich fröhlich mit den vier alten Gegnern und vier neuen anlegen: Saladin, Richard Löwenherz, Der Kalif und Der Sultan. Erwarten Sie aber kein völlig neues Spiel; Take 2 hat bewusst die »2« hinter **Stronghold** weggelassen.

Fantastischer Plänkel-Modus

Vorbei ist es mit dem einsamen Wegweiser am Kartenrand, der in der erfolgreichen Mischung aus Aufbau und Echtzeitstrategie Invasionen ankündigte. Im inoffiziellen Nachfolger (Wir könnten auch sagen: Vollpreis-Addon) **Stronghold Crusader** bauen die gegnerischen Burgherren gleichzeitig mit Ihnen ihre Burgen auf ein und derselben Karte. Neben vier neuen Kampagnen gibt's den fantastischen Plänkel-Modus, bei dem Sie wie in einer Multiplayer-Partie gegen bis zu sieben KI-Lords antreten. Und die agieren wirklich schlau! Der Kreuzritterpfad setzt Ihnen 50 solcher Plänkel-Karten vor.

Die Entwickler haben wenig am Spielprinzip verändert. Noch immer ziehen Sie eine mittelalterliche Burg hoch und handeln mit den gleichen 22 Warentypen. Durch die bekannten 20 Kampfeinheiten, wie Armbrustschützen und Ritter, halten Sie Angreifer von Ihrer Festung fern. Trotz des Namens und neuen Wüsten-Szenarios sind die Sarazenen keinesfalls der Hauptgegner: Auch Sultan und Saladin benutzen mit Vorliebe abendländische Truppen. Die acht neuen Sarazenen-Einheiten darf jeder Feldherr bauen. Meuchelmörder sind bis kurz vor der Mauer unsichtbar, die sie dann zwecks Toröffnung erklimmen. Besonders flink agieren die berittenen Bogenschützen, die in der Bewegung schießen dürfen. Fackeltragende Sklaven zünden in großen Gruppen schutzlose Farmen an, Feuerwerfer verteilen töpfchenweise Brandsätze in der Gegnerbasis.

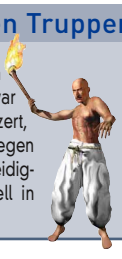
Solospaß und Grafikfrust

Der erste Feldzug dient komplett der Einführung in die rudimentären Spielelemente – wie dem Aufbau einer funktionierenden Siedlung und der Pflege der Untertanen. In den beiden nächsten Kampagnen



In Mehrspieler-Partien haben Sie mit dem Gegner schon vor dem Kampf fast Hautkontakt.

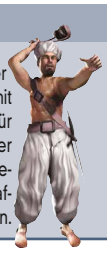
Die acht neuen Truppentypen



Feuersklave: Die billigen Leibeigenen sind zwar äußerst schlecht gepanzert, laufen aber zügig und legen mit ihren Fackeln unverteidigte Gebäude blitzschnell in Schutt und Asche.



Arabischer Bogenschütze: Er gleicht in fast allen Werten seinem abendländischen Zunftgenossen. Für den Sarazenen müssen Sie aber keinen Bogen schnitzen.



Steinschleuderer: Günstiger zu haben als die Kollegen mit dem Flitzebogen. Dafür machen die Steinschleuderer weniger Schaden bei gegnerischen Truppen und verkraften nur kleine Treffermengen.



Meuchelmörder: Mit seinem Enterhaken erklettert er Mauern und öffnet feindliche Torhäuser. Bis kurz vor die Gegnerbasis ist der Durchschnittskämpfer außerdem unsichtbar.



Solche Musterfestungen am rohstoffverwöhnten Kartenrand können Sie in Geplänkel-Partien nur selten ungestört errichten, weil Ihre Gegner ständig angreifen.

erlernen Sie, die Araber-Einheiten zu führen und zu bekämpfen. Der letzte Feldzug soll an die Herausforderungen des Kreuzritterpfads heranführen. Das klappt aber nur bedingt, weil die Einzelspieler-Missionen zu einfach und zu kurz geraten sind. Außerdem erreichen sie nicht die Vielfalt und Atmosphäre der exzellenten **Stronghold**-Kampagne, die zudem lustige Dialoge der Kontrahenten zeigte. Die Grafik-Engine entstammt dem Vorgänger, was nicht gerade für Vorzeigegrafik à la **Age of Mythology** bürgt. Das einzige neue Terrain-Set kommt in einer Mischung aus Beige und Ockergelb daher, was zwar realistisch, auf die Dauer aber eintönig ist. Die 2D-Burgen wirken recht detailreich, aber trotzdem grafisch nicht mehr zeitgemäß.



Zusammen mit unserem Verbündeten kesseln wir die arabischen Reiter ein.

Je mehr, desto fröhlicher

Wenn Sie die Kampagnen absolviert haben, wartet der Kreuzritterpfad mit 50 Einzelspieler-Karten in aufsteigender Schwierigkeit, um Ihr Können als Burgherr im Heiligen Land zu testen. Dabei beginnen Sie mit einem Scharmützel gegen einen harmlosen Opponenten und streiten sich zum Ende hin mit bis zu sieben Widersachern. Fällt Ihnen ein Kampf zu schwer, dürfen Sie einen von drei Jokern verwenden und damit die Mission überspringen. Ähnlich wie auf den 53 Multiplayer- und Geplänkel-Karten schrumpfen weitläufige Wüsten-Areale bei sechs bis acht Burgherren zum beengten Sand-Gerangel. Dabei bietet **Crusader** für Mehrspieler-Gefechte eine interessante Neuerung: Während auf ausbalancierten Standard-Maps jeder Teilnehmer gleiche Chancen hat, finden sich auf »unausgewogenen« Schlachtfeldern gelegentlich Steinbrüche nur an ei-

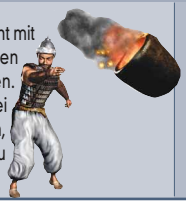


Mit Pechgießern halten wir uns den Feind von der Mauer.



Unsere teure Ritter-Formation verlässt die Burg.

Feuerwerfer: Verursacht mit seinen Brandbomben immensen Schaden. Allerdings auch bei den eigenen Truppen, die den Flammen zu nahe kommen.



Berittener Bogenschütze: Schnell und wendig. Diese Reiter verschießen sogar aus der Bewegung wahre Pfeilhagel gegen die Einheiten Ihres Widersachers.



Feuer-Balliste: Bemannt mit zwei Baumeistern, wirft diese Belagerungsmaschine Feuergeschosse auch über intakte Mauern.



Schwertkämpfer: Er entspricht etwa dem europäischen Gegenstück aus dem Vorgänger: Eine solide Mischung aus Panzerung und Angriffskraft. Ideal gegen Bogenschützen.





Unser Verbündeter baut keinen Steinwurf entfernt und macht uns kostbares Ackerland streitig.

Heiko Klinge



Zwiespalt im Mauerwerk

Zwei Herzen schlagen ach in meiner Burgherren-Brust: Das eine freut sich über frischen Baustoff, coole neue Einheiten wie den Attentäter und die bewährt spannende Mischung aus Aufbau und Brachial-Schlachten. Das andere ist ein wenig enttäuscht: Zu einfallslos spielen sich die Einzelspieler-Missionen im Vergleich zur großartigen Stronghold-Kampagne! Der Mehrspieler-Modus ist hingegen schlichtweg brillant. Single-Feldherren empfehle ich die Burgen von Medieval als Belagerungs-Alternative.

Patrick Hartmann



Wüstenfüchse

Die Mehrspieler-Gefechte auf den Sandkarten sind erstaunlich kurzweilig. Auf den »unausgeglichenen« Karten ringe ich fast mehr mit den Verbündeten um Rohstoffe als mit dem Gegner. Die KI-Burgherren kommen sehr glaubwürdig rüber, und schon nach kurzer Zeit habe ich meine bevorzugten Verbündeten und meine Lieblingsfeinde ausgemacht. Durch die vielen Optionen spielt sich bei Crusader kaum eine Partie wie die andere.

Sonne und Schatten

Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad des Kreuzritterpfades fast zu hoch. Mir gingen auf der Hälfte des Weges langsam die Ideen aus, wie ich mit der Übermacht an Feinden fertig werden soll. Die nur noch zweckmäßige Grafik trübt mir außerdem den Spaß am endlosen Burgenbau-Modus – hier besteht für Stronghold 2 dringender Entrümplungsbedarf.

nem Standort. Oder ein Burgengrundstein liegt in der Mitte der Karte auf einer rohstoffverwöhnten Anhöhe und ist von vier Bergfrieden umgeben, die keine angeschlossene Grünfläche haben. Auf solchen »unbalanced«-Maps entstehen besonders interessante Taktiken und Teampaarungen. Die Allianzen legen Sie bequem an einem Runden Tisch fest, sie gelten für die komplette Partie. Vakante Plätze auf der Sandkampfbahn übernimmt auf Wunsch auch der Computer, egal, ob als Freund oder Feind.

Graue Silizium-Zellen

Veteranen kennen aus **Stronghold** noch die vier thronräuberischen KI-Halunken, wie die Ratte oder den Wolf. Die bekommen jetzt Gesellschaft von vier neuen Fürsten: Richard Löwenherz, Saladin, dem Kalifen und dem Sultan. Alle acht haben ihre eigenen Bau-Methoden und verfolgen individuelle Strategien. Richard ist etwa ein aggressiver Kämpfer, der sofort eine starke Armee ausbildet und damit zum Feind rollt. Der vorsichtige Saladin hingegen zieht zuerst eine Bilderbuchburg hoch, bevor er auch nur einen Lanzenträger vor die Zugbrücke schickt. Dadurch spielen sich auch Partien gegen die KI sehr unterschiedlich. Außerdem erleichtert Ihnen dieses Verhaltensmuster der künstlichen Burgherren die Wahl eines Gefechtspartners. Igeln Sie sich zum Beispiel gerne ein, dann wählen Sie Richard als Verbündeten, damit er für Sie kämpft. Der Computer spielt seine Rolle stets vorbildlich und sehr überzeugend.

Die Qual der Wahl

Außer einem guten Verbündeten oder passendem Gegner finden Sie in **Crusader** noch eine Vielzahl von Optionen, mit denen Sie das Spiel Ihren Vorlieben angleichen. Dazu gehören drei Mehrspieler-Modi. In »Normal«-Partien geht alles seinen gewohnten **Stronghold**-Gang. Wenige Truppen und wenig Gold verlangen eine ausgedehnte Aufbau-Phase, bevor es zur Schlacht kommt. Daneben gibt es noch die »Kreuzritter«-Einstellungen, bei denen Ihnen eine große Startarmee gehorcht, aber die Kassen leer sind. »Deathmatch«-Begegnungen spendieren eine randvolle Schatzkammer bei kleinem Grundmilitär. Um sich nach der Wahl des Modus noch einen Vorsprung vor der Konkurrenz zu sichern, bestimmen Sie in fünf Stufen die Goldmenge zu Ihren Gunsten oder dem eigenen Nachteil. Kurz vor dem Start einer Begegnung regeln Sie dann noch Details: Mit »Keine Rinder« schalten Sie das Kadaver-Katapultieren in fremde Burghöfe ab oder sichern mit »Keine Eile« einen geruhsamen Spielbeginn ohne Angriffe.

In aller Ruhe

Für pazifistische Aufbaufreunde bietet das Spiel schließlich noch den »Burgenbau«-Modus. Außer Ihnen tummeln sich nur Kamele auf den neun Karten. Hier dürfen Sie gefahrlos sämtliche Gebäude errichten, neue Baureihenfolgen erproben oder ein Märchenschloss basteln. Das erlaubt auch der eingebaute Editor, mit dem Sie für Freunde oder den Eigengebrauch neue Schlachtfelder entwerfen. Bedauerlicherweise haben die Entwickler erneut keine Funktion zum Erstellen eigener Kampagnen geliefert. PH

Stronghold Crusader — Echtzeit-Strategie



Publisher: Take 2, (01805) 217 316
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 80 S. Handbuch
Release (D): 20.09.2002
Preis: ca. 49 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Eingewöhnung: 2 Stunden
Solo-Spaß: 50 Stunden
Multiplayer-Spaß: 80 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
- Schlachten mit massenhaft Einheiten
- umfangreicher Wirtschaftspart
- »Unbalanced«-Maps für spannende Partien
- zahlreiche Modi für jeden Geschmack
- glaubwürdige KI-Burgherren

Kontra
- Grafik staubig wie Wüstensand
- teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad
- schwache Hintergrundstory/Kampagne

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) | Netzwerk (32 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

1 Spieler pro Original
Multiplayer-Modi: Deathmatch, Kreuzritter-Modus, Normal-Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 | TNT | Voodoo 3 | TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2 | Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Age of Mythology (91%, GS 11/02)
Geniale Echtzeit-Strategie mit gewaltigen Schlachten und exzellentem Multiplayer-Modus..

Medieval (88%, GS 10/02)
Fast perfekter Mix aus Echtzeit-Taktik und Strategie; Belagerungen weniger detailliert.

WERTUNG

Grafik: Befriedigend
Sound: Sehr gut
Bedienung: Gut
Spieltiefe: Sehr gut
Multiplayer: Sehr gut



Guter Stronghold-Aufguss mit starker KI.