Stronghold 3

Matschbraune Grafik, unspektakuläre Trailer – die Stronghold-Fans sind verunsichert. Wir haben den Burgenbau-Simulator nun angespielt und können Entwarnung geben. Teil 3 führt die ehrwürdige Serie zu alter Stärke zurück. Wird auch Zeit. Von Heiko Klinge

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Southpeak Interactive** Entwickler: **Firefly Studios (Stronghold Crusader Extreme, GS 09/08: 48 Punkte)**
Termin: **Oktober 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6927 | Auf DVD: Preview-Video

⊕ Stärken

+ einzigartige Mischung aus Aufbaustrategie und Belagerungsschlachten
+ detailverliebt umgesetztes Mittelalter
+ durchdachte Neuerungen
+ vorbildlicher Umfang

⊖ Schwächen

- schwache Grafik
- kleinere Bedienungsmacken
- noch unklar, wie gut die Belagerungen funktionieren

Ein Mann trägt einen Stapel Holz in Richtung Lager, und wir können uns in diesem Moment nichts Spannenderes vorstellen! Denn es ist genau dieser eine Stapel Holz, der uns noch zum Bau der Abtei fehlt und damit auch zum Sieg in unserer Preview-Mission von **Stronghold 3**. Einen ganzen Tag lang waren wir zu Gast bei den Firefly Studios, um das Comeback der einst so ruhmreichen Strategieserie ausführlich Probe zu spielen. Und um herauszufinden, warum wir selbst bei etwas so Profanem wie einer Holzlieferung derart mitfiebern.

Der erste Blick auf unseren Bergfried ist allerdings erstmal ernüchternd: Matschbraune Farbgebung, detailarme Vegetation, verwaschene Texturen – trotz der theoretisch durchaus leistungsstarken Vision-Engine (unter anderem eingesetzt in **Gothic 4** und **Die Siedler 7**) wird **Stronghold 3** keine Schönheit, bleibt aber zumindest dem Grafikstil seiner Vorgänger treu. Auch spielerisch fühlen wir uns angenehm an den ersten Teil der Serie erinnert: erst Rohstoff- und Nahrungslager platzieren, dann ein paar Apfelgärten pflanzen, schließlich eine Holzfällerhütte sowie einen Steinbruch errichten. Und schwupps, schon sind wir in die erste Falle getappt! Denn wir hatten ganz vergessen, dass jeder Handgriff nicht einfach nur berechnet, sondern tatsächlich simuliert wird. »Steine +1« heißt es demnach erst, wenn der Arbeiter einen Brocken aus dem Felsen geschlagen hat und dieser anschließend vom Ochsen zum Lager transportiert wurde. Weil nun aber dummerweise der Weg zum Steinbruch von einem dichten Wäldchen blockiert wird, gibt's vorerst auch keine Steine. Den Wald müssen wir also erst roden, bevor wir zu den Steinen gelangen. Apfelernte und Waldrodung nehmen derweil so langsam Fahrt auf, als plötzlich ein handfestes Gewitter heraufzieht. In anderen Spielen dient das in erster Linie der Atmosphäre, in **Stronghold 3** ist es ein ernsthaftes Problem. Denn mieses Wetter verschlechtert ebenso die Laune unserer Untertanen wie hohe Steuern oder zu wenig Futter auf den Tellern. Und wenn die Stimmung zu schlecht wird, sucht sich das Volk einen anderen Burgherren, was für uns naturgemäß weniger Arbeitskräfte und Soldaten bedeutet. Diese neuen »Events«, zu denen auch herumstreunende Bären, ein Besuch des Königs oder Schädlingsplagen gehören, machen die friedlichen Wirtschaftsmissionen deutlich spannender als in den Vorgängern.

Der Balanceakt zwischen Steuereinahmen, Vorratsmanagement und kontrolliertem Bevölkerungswachstum hält uns durchgehend auf Trab. Praktisch: All diese Entscheidungen treffen wir nun in einem zentralen, durchgehend einblendbaren Menü. Und wenn es irgendwo hakt, erkennen wir das direkt in der vielleicht nicht hübschen, aber ungemein detailverliebt animierten Spielwelt. Kurze Zeit später scheint auch schon wieder die Sonne, was auch unser Bevölkerungslimit ausreizt. Klarer Fall, neue Wohnhäuser müssen her! Beim Platzsuchen entdecken wir eine weitere

Tag- und Nachtwechsel passieren nicht automatisch, sondern werden je nach Mission geskriptet. Wie unsere Burg im Abendrot ausschaut, können Sie auf Ihrem Handy sehen.

Das für die Vision-Engine verantwortliche deutsche Unternehmen Trinigy wurde Anfang August von Havok gekauft.

Solch eine große **Burg**, deren Mauern selbst die angrenzenden Landwirtschaftsbetriebe umschließen, erfordert eine sorgfältig geplante Infrastruktur. Zu Partiebeginn (kleines Bild) reichen die Rohstoffe lediglich für einen besseren **Bretterzaun**.

clevere Neuerung: Je weiter wir das Haus vom Bergfried entfernen, desto kleiner und schäbiger wird es, und desto weniger Leute passen rein. Entsprechend überlegen wir uns zweimal, wie wir den kostbaren Platz rund um den Bergfried am sinnvollsten nutzen. Stichwort Mauern: Die können wir erstmals in beliebigen Winkeln und Rundungen auf die Landschaft malen. Hinzu kommen jede Menge neue Bauelemente wie Rondelle oder einfache und damit nicht begehbare Steinwälle. Allerdings sollten die Entwickler noch an der Bedienung feilen. Trotz einer weit herausgezoomten Planungsperspektive war nicht immer klar, wie wir wo welches Mauerstück anschließen können, und ob nicht doch noch irgendwo Lücken sind.

Die Holz- und die Steinproduktion laufen auf Hochtouren, die Untertanen sind glücklich, wir wehren ein Wolfsrudel ab und schaffen es auch, dass kurz vor Ablauf des Zeitlimits der letzte benötigte Holzstapel das Lager erreicht. Unsere Abtei steht, und die nun folgende Abschluss-Statistik schlüsselt unsere Leistung je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad nicht nur haarklein auf, sondern bewertet sie auch. Das dürfte durchaus motivieren, denn dank der (optionalen) Internet-Anbindung können wir unsere Punktzahlen jederzeit mit denen unserer Freunde vergleichen. Stoff zum Angeben gibt's mehr als genug: Neben der Militärkampagne mit insgesamt 17 Missionen wird **Stronghold 3** auch wieder eine separate Wirtschaftskampagne (acht Missionen) sowie rund ein Dutzend nachgebaute historische Festungen enthalten, die wir sowohl verteidigen als auch belagern dürfen. Einen Multiplayer-Modus wird es selbstverständlich ebenso geben. Und wer dann immer noch nicht genug hat, bastelt im mitgelieferten Editor einfach seine eigenen Maps, Burgen und sogar Missionen. Der Up- und Download der Kreationen soll dabei ähnlich wie in **Trackmania United** direkt im Spiel erfolgen. HK

Ein erstes Bild vom Interface: oben die wichtigsten Siedlungsstatistiken, rechts unten das Baumenü, links der Status unserer Missionsziele.

So gut wie damals!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Das alte Stronghold-Feeling ist zurück! Ich beobachte mit Argusaugen jeden Handgriff meiner Untertanen, feile akribisch an der Infrastruktur und plane schon jetzt in Gedanken den Bau meiner Burg. Die Entwickler konzentrieren sich auf das, was den ersten Teil zur Legende gemacht hat und verfeinern das bewährte Spielprinzip an sinnvollen Stellen. Scheitern kann das Comeback eigentlich nur noch an den Echtzeit-Belagerungen, denn die habe ich bislang noch nicht gespielt. Trotzdem: Stronghold 3 könnte genau das Spiel werden, auf das Serienfans seit zehn Jahren warten.

Potenzial: Sehr gut