

Stronghold 3

Bugs, KI-Mängel, Bedienung aus der Hölle: Zum Verkaufsstart war das Aufbauspiel ein Desaster. Nun hat Firefly einige Patches nachgeschoben – reicht das? Von Martin Deppe

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Firefly (Stronghold 2, GS 06/05: 86 Punkte)**
Termin: **25.10.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprachen: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6927

Auf DVD: Test-Video

Schnell gepatcht ist halb gewonnen: Innerhalb weniger Tage haben die Firefly Studios die ersten Bugs ausgemerzt (siehe Kasten), die **Stronghold 3** am Erscheinungstermin nahezu unspielbar machten. Es folgten diverse weitere Patches, sodass wir zumindest an der Fehlerfront Entwarnung geben können. Denn die Ernüchterung beim »fertigen« Aufbauspiel war immens: Trotz eines Blitz-Patches zwei Tage nach dem Erscheinungstermin wimmelte **Stronghold 3** nur so von Fehlern und Bedienungs-

mängeln, unausgereiften Spielelementen und KI-Kapriolen, Abstürzen und Schludereien. Bei manchen Kämpfen verloren wir durch die gravierenden Macken sogar mehr Truppen als durch Feindeshand.

Auf der anderen Seite erleben wir, dass das gute, alte **Stronghold**-Prinzip immer noch unterhält. Unter Belagerungsdruck eine funktionierende Wirtschaft aufbauen, die Bevölkerung bei Laune halten, Truppen zusammenstellen und die perfekte Abwehrlage errichten – das Spielprinzip fesselt grundsätzlich noch wie vor zehn Jahren. Da muss auch die Grafik nicht perfekt sein, das war sie schließlich schon damals nicht.

Allerdings vermiesen uns KI-Macken immer wieder die großen Momente. Vor allem der Gegner stellt sich oft extrem dusselig an. In einer Mission errichten wir in Speerwurfweite einen Wachturm neben seinem Holzfällerlager, besetzen das Bauwerk mit Truppen und erledigen die herbeitrabenden Holzhackerbuam. Und was macht der Feind? Richtig, der schickt seelenruhig weitere HolzMichels als Speerfutter hin. Vielleicht hat der andere Kommandant aber auch einfach nicht mitbekommen, dass seine Untertanen wie die Fliegen sterben – uns sagt das nämlich auch keiner. Denn das optische und akustische Feedback ist reich-

lich dünn: Immer wieder haben wir erlebt, dass Gegner irgendwo durch unsere Verteidigungslinien brachen und unsere Zivilisten plätteten, ohne dass eine Warnmeldung aufplopte. Oft reichte dazu ein einzelner Feindsoldat, denn alle Einheiten sind dermaßen lahm unterwegs, dass wir ihnen am liebsten in die kleinen Pixelhintern treten wollen. Selbst bei Bären- oder Wolfsangriffen, die gern mal die halbe Dorfbevölkerung dahinraffen, schlendern unser Feldherr oder die Infanterie in aller Ruhe los, um den Aggro-Pelzen einen auf selbigen zu brennen.

Als Ausgleich schickt die KI bei ihren Angriffen gerne mal erst die Katapulte los – und dann die zugehörigen Schutzschilde. Das passiert uns aber auch dauernd, weil wir das Marschtempo der Einheiten nicht an die langsamste anpassen können. Das Ergebnis: Die schnellen Bogenschützen hop-

⊕ Stärken

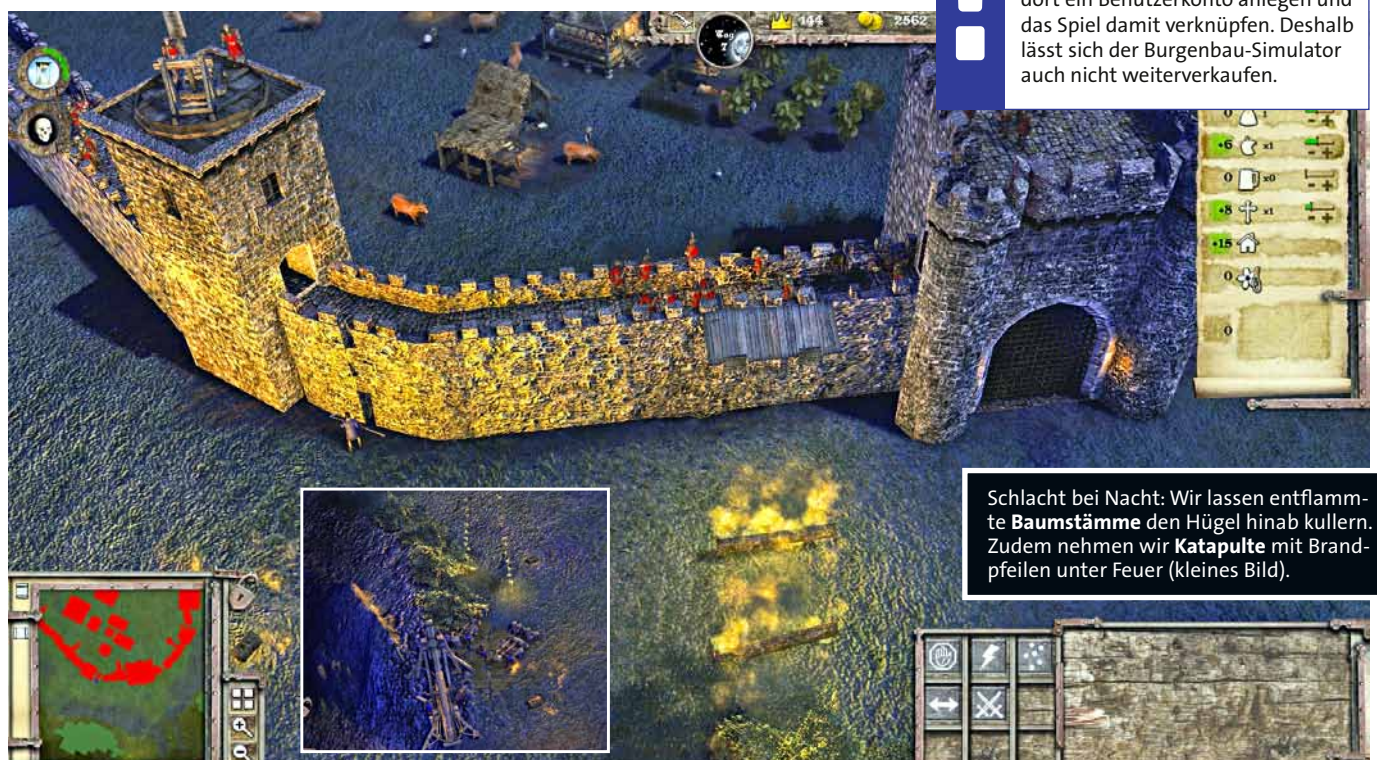
- + grundsätzlich guter Mix aus Aufbau und Kampf
- + bewährte Spielmechanik

⊖ Schwächen

- Baumaterial-Vorräte werden nicht permanent angezeigt
- KI-Mängel
- technisch veraltet

! Steam-Pflicht

Stronghold 3 basiert auf Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Deshalb lässt sich der Burgenbau-Simulator auch nicht weiterverkaufen.



Schlacht bei Nacht: Wir lassen entflammte **Baumstämme** den Hügel hinab kullern. Zudem nehmen wir **Katapulte** mit Brandpfeilen unter Feuer (kleines Bild).

TERMIN 25.10.2011

PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

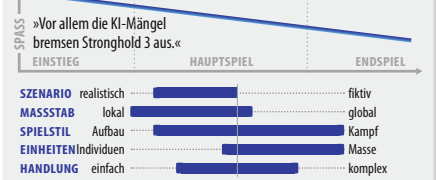
Stronghold 3

Aufbauspiel

Publisher THQ
Entwickler Firefly
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) gegeneinander (1-4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden

WERTUNG

»Nur vier Karten und ein Deathmatch-Modus sind einfach zu wenig, außerdem litten unsere Testpartien häufig unter Verbindungsproblemen.«

GRAFIK

- hübsche Physik-Effekte • nette Animationen ...
- ... die teilweise komplett fehlen • technisch veraltet
- Clipping-Fehler

SOUND

- guter Erzähler • passende Musik
- solide Sound-Effekte
- teils alberne Truppenkommentare

BALANCE

- eingebautes Lexikon • Tipps für jede Mission • zu kurzes Tutorial (für Einsteiger)
- nur ein Schwierigkeitsgrad • hohe Sackgassengefahr • in den ersten Missionen teils zu schwer

ATMOSPHÄRE

- grundsätzlich spannende Atmosphäre (Bauen unter Druck)
- überraschende Ereignisse • hässliche Schwarzweiß-Zwischensequenzbilderchen • liebevolle Kampagnenbildschirme

BEDIENUNG

- prinzipiell einfache Bedienung • viel zu wenig Feedback
- (Bau)ressourcen werden nicht permanent eingeblendet
- keine Kasernen-Sammelpunkte

UMFANG

- zwei lange Kampagnen (Militär und Wirtschaft)
- Freibaumodus • nur sechs historische Belagerungen
- nur ein Multiplayer-Modus (im laut Handbuch stehen drei)

MISSIONSDISEIN

- jede Karte spielt sich anders • Gelände taktisch nutzbar
- zu oft Spielstart bei Null (Lager und Kornspeicher setzen, kaum vorhandene Gebäude) • keine Nebenaufgaben

KI

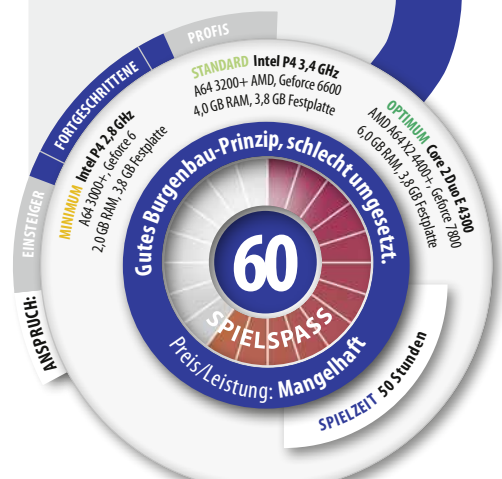
- erkennt Verteidigungslücken • KI-Gegner lässt sich leicht austricksen
- KI folgt stur ihren Skripten • eigene Einheiten sind schwer zu »bändigen«

EINHEITEN & GEBÄUDE

- gutes Wirtschaftssystem • gutes Zusammenspiel zwischen Wirtschaft, Steuern, Bedürfnissen und Kampf
- Einheiten gewinnen keine Erfahrung • Lanzenträger schwer zu handhaben

KAMPAGNE

- sehr unterschiedliche Missionen • teils sehr große Schlachten
- keine individuellen Gegner mehr • lahme Story



Unser **Rammbock** zerbröselt einen feindlichen Schutzwall.

Pfusch am Bau

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Auch wenn die Firefly Studios die heftigsten Bugs recht schnell behoben haben, frage ich mich schon, warum das Spiel erst so desaströs auf den Markt kam. Und jetzt bin ich hin- und hergerissen wie bei kaum einem anderen Spiel. Denn zum einen hat Stronghold 3 tolle Momente: Mit einem letzten Bogenschützen erwische ich noch das Katapult, oder eine händeringend erwartete Steinlieferung huscht auf den letzten Drucker durchs Burgtor, bevor der Feind sie abfängt. Aber dann nerven eben wieder KI-Mängel und Bedienung – warum zum Beispiel meine Holz- und Steinvorräte nicht permanent eingeblendet werden, ist mir echt ein Rätsel. Was bleibt, ist ein Spiel, das nicht mehr so katastrophal bug-verseucht ist wie zu Beginn. Aber eben auch nicht annähernd zu seiner alten Größe findet.

Bug-Entwarnung?

Katastrophaler Mauerbau, wilde Tiere, die Türme emporklettern, ein störrischer Mauszeiger: Das waren nur einige Mängel, mit denen **Stronghold 3** beim Erscheinen »glänzte«. Doch die genannten sind alle behoben, dazu sehr viel Kleinkram mehr. Allerdings fror uns das Spiel beim Nachtest zweimal ein. Auch andere Spieler melden Abstürze oder Probleme mit Steam. Weil sich diese Fehler nicht reproduzieren ließen, werten wir dafür aber nicht ab.



Dieser **Bug** sollte laut der Patch-Liste behoben sein: Einheiten, die in Jesus-Manier permanent die Arme ausstrecken.

peln munter an die Front, statt hinter den langsamen Schwertkämpfern zu bleiben. Wir müssen also ständig nachjustieren. Positiv unterbrochen wird der viele Frust durch echte Glücksmomente. Wenn der Feind in unsere sorgfältig ausgelegten Stachelfallen oder Feuertöpfe tapst, wenn wir endlich den letzten Schützen vom Wach-

einem Messerchen gen Gegner, um zwei Meter vor ihm anzuhalten und den hergezauberten nächsten Speer zu schleudern. Falls sie dazu kommen, denn die Lanzenjungs fallen nach ein, zwei kassierten Treffern selber um. Klar, das kann man alles manuell steuern – aber doch bitte nicht in einer wogenden Belagerungsschlacht!

Die Glanzzeiten der Serie sind Geschichte

turm geschossen und das Bauwerk selbst besetzt haben, um das Burginnere zu beharken – dann merken wir, was für ein tolles Spiel in diesem groben Klotz steckt. Und immerhin haben die Entwickler mittlerweile wieder die Plus-Taste zum Beschleunigen reaktiviert. Wenn Sie auf eine Lieferung warten oder gerade nicht viel passiert, kann das überaus praktisch sein. Etwa, wenn Sie in einer Wirtschaftsmission zum Sieg 200 Einheiten Schafswolle sammeln müssen.

Extrem nervig zu handhaben sind die Lanzenträger, ironischerweise die erste Kampfeinheit in der Kampagne. Die Jungs können ihre Lanze schleudern, müssen dann aber »nachladen«. Wenn wir ihren Angriff nach dem Wurf nicht abbrechen, stürmen sie mit

Jetzt aber mal weg von all den Bugs und Katastrophen: Was auch **Stronghold 3** gut hinkommt, ist das Zusammenspiel zwischen Aufbau, Wirtschaft und Bevölkerung-bei-Laune-Halten. Grundsätzlich ist das Ressourcensystem klassisch simpel: Holzfäller hacken Holz und bringen es ins einzige Lager, aus dem sich wiederum Bogen- oder Lanzenmacher bedienen. Gleichzeitig brauchen wir das Holz aber als Baumaterial für Wirtschaftsgebäude und Wehranlagen. Wir müssen also ständig gucken, dass die Produktion flutscht und die Rohstoffe ausgewogen weiterverwendet werden – sonst haben wir bei einem Angriff zwar eine tolle Siedlung, aber keinen Schutz zwischen Gegner und Zivilisten. Letztere müssen wir bei Laune halten, ihnen aber trotzdem genug Steuern aus der Tasche leiern, um unsere Wirtschaft und Armee zu stärken. Dieses Zusammenspiel gibt's halt nur bei **Stronghold**. Auch wenn die glorreichen Zeiten der Serie Geschichte sind. Martin Deppe / GR