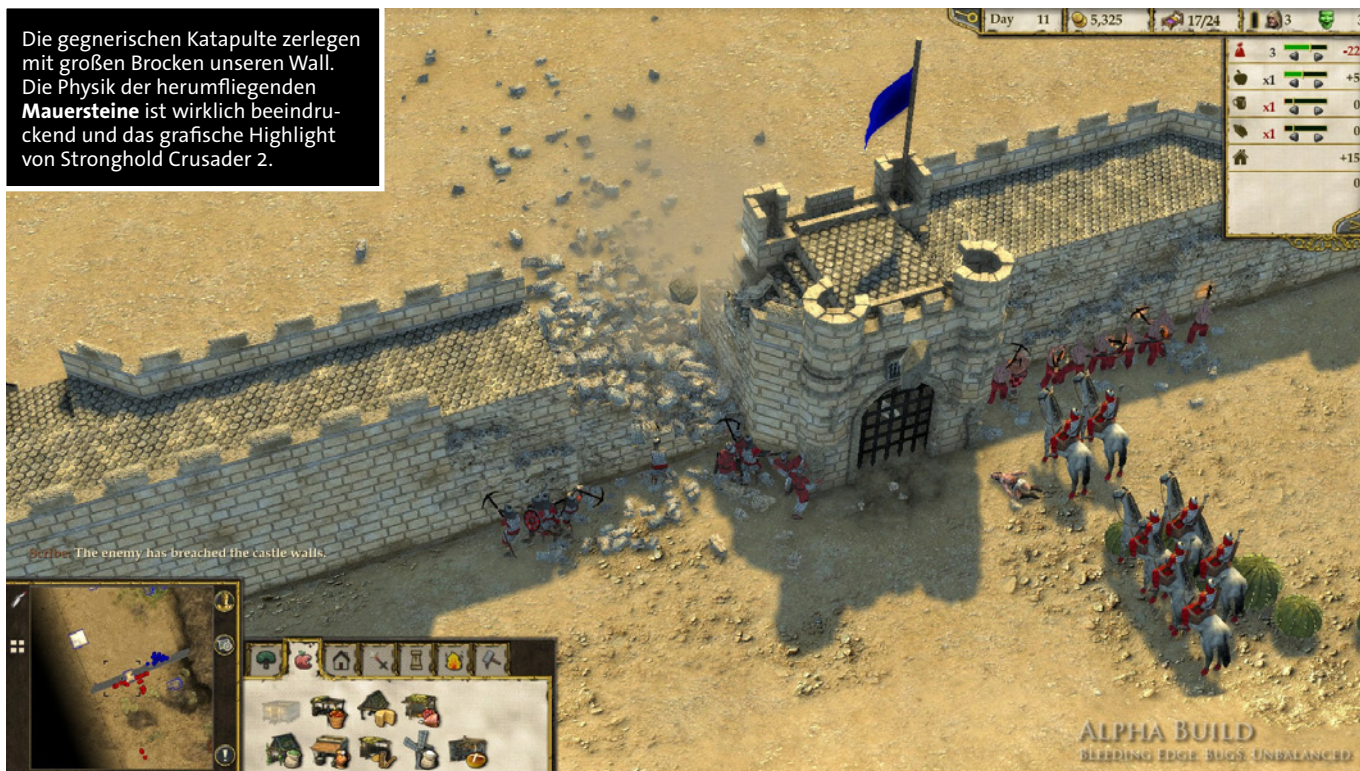


Die gegnerischen Katapulte zerlegen mit großen Brocken unseren Wall. Die Physik der herumfliegenden **Mauersteine** ist wirklich beeindruckend und das grafische Highlight von Stronghold Crusader 2.



Stronghold Crusader 2

➤ Stärken

- + das Beste aus den Vorgängern
- + schon jetzt erstaunlich fehlerfrei
- + viele Optionen für Partien

⊖ Schwächen

- altbackene Optik
- hakelige Animationen

Entwickler Simon Bradbury und seine Firefly Studios arbeiten an einer nostalgischen Entschuldigung für Fans der Burgen-Aufbauserie. Von Stefan Köhler

Angespielt

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Firefly** Entwickler: **Firefly (Stronghold 3, GS 01/12: 60 Punkte)**
Termin: **3. Quartal 2014** Status: **zu 80 % fertig**

Auf DVD: Preview-Video

Wenn Chefentwickler Simon Bradbury über **Stronghold Crusader 2** spricht, dann fängt er mit **Stronghold 3** an. Er erzählt von all dem, was nicht funktioniert hat, er erzählt von den vielen Bugs, davon, wie es zum Debakel kam – und Simon erklärt, wie er und sein Team bei **Stronghold Crusader 2** nun alles besser machen wollen. Wenn Bradbury dann das erste Mal wirklich von seinem neuen Spiel berichtet, wissen wir, dass er die richtigen Ideen hat, um die Fans wieder von der Mittelalter-Serie zu überzeugen. Aber werden die auch umgesetzt? Laut Bradbury sollte sich das kommende **Crusader 2** vor allem am ersten Teil orientieren. Konkret heißt das: Wir haben hier ein **Stronghold Crusader** vor uns – in etwas hübscher, etwas komplexer. Tatsächlich fühlt sich alles vertraut an, am Grundkon-

zept aus Wirtschaft, Errichtung von Verteidigungsanlagen und Erhebung von Truppen hat sich nichts getan. Dabei sind die Grundlagen kein Stück verändert worden: Wer vor zehn Jahren das letzte Mal ein **Stronghold** gespielt hat, weiß wie sich **Crusader 2** spielt und wie es funktioniert.

Zu den Neuerungen in **Stronghold Crusader 2** gehört etwas, das zuletzt in **Stronghold 2** implementiert war: die neutralen Ländereien. Denn statt auf der ganzen Karte bauen zu dürfen, ist jede Spielwelt in kleinere Schollen aufgeteilt. Wir errichten Gebäude nur in unserem Startgebiet und müssen andere Ländereien erstmal erobern. Das ist je nach Szenario auch bitter nötig: In einer Probepartie zeigt Bradbury eine Karte, in der zwei Spieler durch drei Ländereien von-

einander getrennt sind. Die äußeren bieten dabei Steine als Rohstoff, die mittlere das einzige Eisenvorkommen. Wollen wir unsere Gebiete mit Wällen schützen oder Truppen wie schwere Kreuzritter ausbilden, müssen wir also unweigerlich um die neutralen Ländereien kämpfen. Das bringt Geschwindigkeit in die Partie und zwingt uns zum

Handeln. Eine gute Idee. Noch eine gute Idee ist es zudem, vom freien Bauen wieder zurück auf ein Kachelsystem zurückzurudern. Denn das freie Setzen von Burgmauern, Treppen und Türmen war in **Stronghold 3** fehlergeplagt und funktionierte zumeist einfach nicht. In **Crusader 2** ziehen wir unsere Wälle wieder in Rechtecken hoch – und das klappt hervorragend. Auch Wälle, die in natürliche Barrieren wie Felsvorsprünge gebaut werden, lassen sich prima errichten. Und: Trup-

Retro-Burgenbau



Werden **Sklaven** zum Angriff auf den Wall beordert, packen sie Spitzhacken aus und zerbröseln die feindliche Mauer Stein für Stein.



Der **Kalif** baut einen engen Verteidigungsgürtel, den er mit Fallen spickt. Kurze Einblendungen unten rechts helfen der Atmosphäre,

pen, die auf die Mauern gescheucht werden, haben keine Probleme bei der Wegfindung. Neu sind Naturschauspiele wie Sandstürme, Windhosen oder Heuschrecken. Die zerstören Teile unserer Festung, kosten Menschenleben oder vernichten die Ernte. In Aktion durften wir die Katastrophen nicht sehen, Bradbury wollte uns nur ein paar schicke Screenshots zeigen. Daher können wir keine Aussage zu Häufigkeit, Stärke und Balance machen.

Die beiden großen Feldzüge – der Kreuzzug und die arabische Kampagne – sind nur als Tutorial zu verstehen, in denen die Spielmechaniken erklärt werden. Denn der Fokus liegt wie beim Vorgänger bei den Skir- und Multiplayer-Partien, die immer und immer wieder zu einer neuen Runde einladen sollen. Dabei helfen die KI-Gegner, die unterschiedliche Persönlichkeiten haben und unterschiedliche Taktiken anwenden. So ist der Schah ein recht leichter Gegner und für Anfänger geeignet, er spielt relativ zurückhaltend und greift nur halbherzig an. Der Kalif benutzt dagegen möglichst hinterhältige Strategien und verteilt überall Fallen und Pech, das bei Angriffen in Brand gesetzt wird. Richard Löwenherz setzt stattdessen auf besonders starke Armeen mit langsamen, aber schwer gepanzerten Kreuzrittern und Belagerungswaffen. In der laufenden Partie können wir zudem Allianzen schmie-

den oder brechen – zumindest außerhalb der Kampagne. Wie komplex die Diplomatie ausfallen wird und auf welcher Faktenbasis die KI Entscheidungen trifft, konnte Bradbury uns indes nicht zeigen. Wir tippen aber auf eine sehr simple Umsetzung ohne die Optionen eines **Civilization 5**. Stichwort Allianzen: Die wird es natürlich auch im Multiplayer geben. Dort dürfen sich bis zu acht Spieler die Kuhkadaver per Trebuchet um die Ohren werfen. Leere Plätze füllen wir mit der KI auf. Wer möchte, kann **Crusader 2** zudem im Koop angehen. Dann übernehmen zwei Spieler die Kontrolle über dieselbe Burg, Einheiten und Ressourcen – ähnlich wie in den letzten Teilen der **Anno**-Serie. So kann Spieler A den Wirtschaftspart übernehmen und eine Burg errichten, während Spieler B die Kontrolle über das Militär hält.

Bradbury erklärt uns zudem, dass in **Stronghold Crusader 2** Spieler die Optionen wählen dürfen, die ihnen in vorherigen Teilen gefielen. Nicht jede Einheit im Spiel soll mit bloßen Händen Mauern einreißen können? Dann einfach vor der Runde den Mauerangriff für Nicht-Belagerungseinheiten verbieten. Dazu gehören auch die Siegbedingungen: Ein Wirtschaftssieg ist genauso möglich wie ein militärischer. Und auch die legendär kleinen Karten des ersten Crusader sollen zurückkehren, auf denen Bogenschützen von Mauer zu Mauer schie-

ßen konnten. Aber nur auf Wunsch, riesige Karten mit zig Ländereien zwischen den Burgen soll es genauso geben.

Die brennendste Frage lautet aber: Wie viele Fehler hat's diesmal? Wir können Entwarnung geben – eine Katastrophe mittleren Ausmaßes erwarten wir nicht. Unsere Preview-Version läuft bereits recht rund. Einzig kleinere Bugs und die Wegfindung von Truppen im Kampf fielen uns bisher negativ auf: Anstatt sich ein Ziel für den Angriff zu suchen, tanzen Nahkämpfer lieber umeinander und verteilen sporadisch Schläge. Auch grafisch sind uns nur Details negativ aufgefallen. So erinnert uns der Effekt für Sandkörner im Wind an alles, nur nicht an Sandkörner im Wind. Der Effekt sollte bis zum Release entweder verbessert oder ganz entfernt werden – brauchen tut ihn nämlich niemand. Von einem optischen Meisterwerk ist **Stronghold Crusader 2** sowieso meilenweit entfernt, aber für besondere Grafik stand die Serie noch nie. Alles in allem erwartet uns ein solides Aufbauspiel, das sich auf die Stärken der Vergangenheit zurückbesinnt. Zumindest, wenn bis zum Release noch an Ecken gefeilt wird. **SK**



Für volle **Kornspeicher** sind unsere Kuhställe und Obstgärten zuständig, die nur auf den knappen Grünflächen einer Oase gebaut werden können. Links arbeiten unsere Holzfäller.



Reise in die Vergangenheit

Stefan Köhler
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich bin zufrieden aus der Präsentation von **Stronghold Crusader 2** gegangen. Die Firefly Studios scheinen verstanden zu haben, dass **Stronghold 3** indiskutabel schlecht war. Und dass man mit **Crusader 2** nicht nur einfach den Fans mehr bieten, sondern sie zuerst einmal zurückholen muss. **Stronghold Crusader 2** ist kein Experiment, sondern ein Best-Of: Die neue Ideen sind weder spektakulär noch kriegsentscheidend. Ländereien, Söldner, KI-Persönlichkeiten – das gab es schon alles in den vorherigen Teilen. Simon Bradbury und sein Team wollen in allererster Linie ein rundes Spielerlebnis ohne Bugs abliefern, und das könnte ihnen auch wieder gelingen. Im besten Falle erscheint ein sehr klassisches, rundes **Stronghold**, das schöne Erinnerungen an die über zehnjährige Seriengeschichte weckt.

Potenzial: Gut