Eine Handvoll blauer Infanteristen ist durchgebrochen, hat aber keine Chance gegen unsere Bogenschützen.

Saudoofe KI: Erst schmeißt ein Öltopfwerfer eine »Brandgranate« – und dann latschen von rechts seine eigenen Leute ohne Not in die Flammen.

Auf den Skirmish-Maps können wir einige neutrale Siedlungen erobern, die uns fortan regelmäßig mit Ressourcen versorgen.

Trebuchets verschießen auch Tierkadaver, die eine giftige Wolke hinterlassen. Die KI-Gegner bleiben darin stehen, bis sie umfallen

Stronghold Crusader 2

In letzter Minute schrammte das neue Stronghold an der Katastrophe vorbei: Tägliche Nachbesserungen bis zum Releasetag beseitigten Balancing-Probleme. Seitdem hat sich wenig getan, vor allem die KI leistet sich noch grobe Patzer. Von Martin Deppe

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Firefly Studios (Stronghold 3, Nachtest auf GameStar.de: 69 Punkte)**
Termin: **23.9.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, fünf weitere** Preis: **35 Euro**

Wir erinnern uns noch gut an die Kommentare zu unserem Stronghold 3-Test vor gut drei Jahren: Die einen Spieler lobten den Entwickler Firefly für seine vorbildliche Patch-Politik, die anderen kritisierten, dass überhaupt so viele Nachbesserungen nötig waren. Und bei Stronghold Crusader 2 droht uns die gleiche Diskussion, denn auch der neue Ableger hat noch arge Probleme, vor allem bei der KI. Ganz so schlimm wie Stronghold 3 ist die das neue Stronghold zum Glück nicht geworden, viel zu tun hat Firefly trotzdem noch. Richtig gelungen sind die beiden viel zu kurzen Kampagnen mit je vier Missionen für Löwenherz und Saladin nämlich trotz einiger Patches nicht. Es fehlt an Abwechslung, die Wirtschaft kommt zu kurz, die Szenarien wirken insgesamt aufgesetzt. Allerdings sieht Entwickler Firefly die beiden Feldzügchen sowieso eher als »Übungskampagnen« für die 60 Skirmish-Karten für zwei bis acht menschliche oder KI-Spieler (zum Testzeitpunkt war die maximale Zahl der menschlichen Spieler allerdings auf vier reduziert). Erst hier fährt das neue Crusader seine Stärken auf: schnelle Echtzeit-Strategie mit Köpfchen, das ständige Auf-der-Hut-sein vor Angriffen, das Hin und Her zwischen Kämpfen, Wirtschaft ausbauen und Burg hochziehen. Ein vergleichbares Spiel gibt es bis heute nicht! Allerdings müssen Sie auch verdammt frustresistent sein, denn Crusader 2 verzeiht keine Fehler. Kennen Sie noch Commandos, das Weltkriegs-Strategiespiel der Pyro Studios? Damals, 1998, mussten wir unsere sechs Spezialeinheiten millimetergenau über die Karte schieben – ein Schritt zu weit, und die deutschen Wachen entdeckten uns, was so ziemlich immer Game Over bedeutete. Aber: Damals waren es eben nur einzelne Einheiten, um die wir uns kümmern mussten. Jetzt, bei

Die »Onager«-Wurfmaschine hat ihren Namen vom lateinischen Wort für »Wildesel«.

Wahre Hassliebe

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

13 Jahre nach dem ersten Stronghold und zwölf nach Crusader reicht es nicht, von glorreichen vergangenen Zeiten zu schwärmen. Denn wenn die KI immer noch die gleichen Fehler macht wie damals, dann habe selbst ich als geduldiger Stronghold-Veteran die Nase gestrichen voll. Klar, Stronghold war schon immer schwer und bockig, und das ist okay, schließlich gibt's genug weichgespülte Strategiespiele mit tollen Zwischensequenzen und nix dahinter. Wenn Ihnen Solokampagne und zeitgemäße Grafik nicht wichtig sind und Sie KI-Macken verschmerzen können, dann werden Sie mit Crusader 2 Ihren Spaß haben. Denn wie gesagt: Das Stronghold-Spielprinzip ist bis heute einzigartig. Und vielleicht wird ja auch Crusader 2 noch so weit verbessert, dass es zu alter Größe wiederfindet. Gönnen würde ich es der Serie und Firefly allemal.

Stronghold Crusader 2, entscheidet ein Millimeter erneut über Sieg und Niederlage: Ein Schritt zu nah an die feindlichen Bogenschützen und unsere eigenen fallen in zwei Sekunden wie die Feuerfliegen. Dieses eigentlich spannende Ausknobeln der perfekten Angriffsposition, das taktische Kombinieren unserer Truppen, all das artet aus in Pixelschieberei. Denn die Waffenreichweiten lassen sich nicht anzeigen. Was machen wir also? Wir schicken eine arme, billige Einheit als Testkaninchen vor – wo sie umfällt, beginnt die Todeszone.

Zum »Glück« ist aber die KI so doof, dass sie sich ungerührt zusammenschießen lässt, sobald wir in Feuerposition sind. Seelenruhig harren Schützen auf den Mauern aus, während die Felsbrocken um sie herum niedergehen. Besonders krass fällt das auf, wenn wir per Trebuchet einen Tierkadaver in die Feindburg feuern: Selbst da bleiben die Männer seelenruhig in der Giftwolke stehen. Auch die anderen KI-Macken kennen wir aus den Vorgängern. Da folgen Arbeiter stur ihrem Weg zum Steinbruch, werden kurz vor dem Ziel zusammengeschossen – nur damit der nächste Kollege sich auf den genau gleichen Weg macht. Anderes Beispiel: KI-Angreifer entdecken zwar Breschen in einer Festungsmauer, rennen aber lieber erst um die halbe Burg herum, natürlich unter Abwehrfeuer. Die KI setzt auch gerne Öltopfwerfer ein, steckt ganze Flächen in Brand – und schickt dann die eigenen Truppen ins Inferno. Richtig schwere Bugs wie in Stronghold 3 mit seinen »Teleportertruppen« haben wir diesmal nicht entdeckt. In einer Mission stellte unsere Eisenindustrie den Dienst ein, obwohl das Warenlager noch Platz hatte – in der Anzeige stand zwar, dass die Betriebe arbeiten, doch die Animationen der Arbeiter hingen fest. Beim Laden des Spielstands funktionierte alles wieder. Grafikbugs gibt's allerdings regelmäßig.

Die Bug-Orgie ist diesmal allerdings auch deshalb ausgeblieben, weil Crusader 2 im Vergleich zu Stronghold 3 stark abgespeckt wurde: Nachtmissionen zum Beispiel gibt's gar nicht. Komplexere Fallen wie die bergabrollenden Baumstämme sind ebenfalls rausgeflogen, Wassergräben fehlen auch. Immerhin ist der klassische Pechgraben geblieben, den wir mit Brandpfeilen entzünden. Die Angreiferseite bietet verschiedene

Commandos im Mittelalter

Katapulte und Ballisten sowie einen »Mannschaftstransportwagen«, der Schützen Deckung bietet, während sie an die Front rollen. Auf der Wirtschaftsseite ist alles beim Alten geblieben, die einzige etwas komplexere Produktionskette ist Getreide-Mehl-Brot. Reicht aber auch, denn es ist so schon fordernd genug, die Armeen, Verteidigungsanlagen und Bevölkerungslaune im Griff zu behalten.

Mehr Spaß als die beiden abwechslungsarmen, viel zu kurzen Kampagnen machen die Scharmützel-Karten. Stolze 60 Skirmish-Maps gibt's insgesamt, 36 davon auch für den Multiplayer-Modus. Je nach Kartengröße lassen sich fehlende Spieler durch KI-Herrscher ersetzen. Die spielen zwar immer noch dösig und greifen etwa an der immer gleichen Stelle an, obwohl die vor Verteidigern wimmelt, doch weil wir es mit mehreren Spielern gleichzeitig zu tun bekommen, haben wir keine Zeit, uns darüber aufzuregen. Idealerweise spielen Sie Crusader 2 aber im Multiplayer-Modus, denn dann fallen zumindest die strategischen KI-Probleme nicht mehr so ins Gewicht. Martin Deppe

In Kampagnenmissionen schwankt der Schwierigkeitsgrad stark. Hier jagen wir einen Kalifen.

TERMIN 23.9.2014 PREIS 35 Euro USK Ab 12 Jahren

Stronghold Crusader 2

Echtzeit-Strategie

Publisher	Deep Silver
Entwickler	Firefly Studios
Sprache	Deutsch, Englisch, sechs weitere
Ausstattung	DVD, Poster, Stronghold Crusader HD, Mini-Zusatzkampagne
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 5/10
+ hübsche Physikeffekte + nette Animationen ...
– ... die sich schnell wiederholen – technisch stark veraltet
– eintönige Maps

SOUND 7/10
+ viele Kommentare + solide Sound-Effekte
– teils alberne Sprüche
– Orient-Musik nervt schnell

BALANCE 5/10
+ eingebautes Lexikon + optionale Tipps für jede Mission
+ Tutorial-Missionen – stark schwankender Schwierigkeitsgrad – extrem gnadenlos – teils unfaires Balancing

ATMOSPHÄRE 7/10
+ grundsätzlich sehr spannendes Spielprinzip
+ überraschende Ereignisse + angenehm hektisch
– keine Zwischensequenzen – öder Kampagnenbildschirm

BEDIENUNG 8/10
+ prinzipiell einfache Bedienung + Burgenbau klappt (wieder) viel besser – Waffenreichweiten nicht anzeigbar – Ressourcen werden nicht permanent eingeblendet

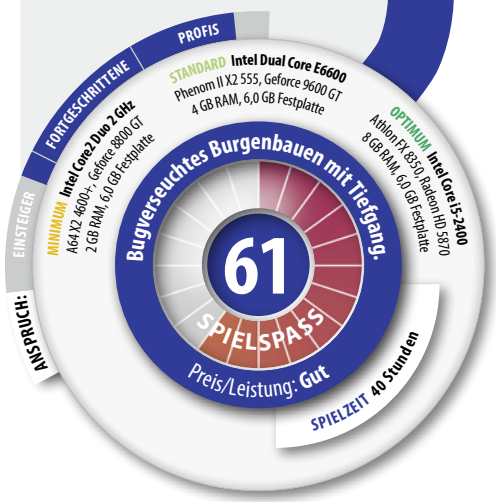
UMFANG 8/10
+ 60 Scharmützel-Maps + Freibau-Modus
+ enthält Stronghold Crusader HD
– nur zwei kurze Hauptkampagnen à vier Missionen

MISSIONSDESIGN 6/10
+ strategisch interessante Maps + Gelände taktisch nutzbar
+ eroberbare Dörfer + bis zu acht Spieler (vier menschliche)
– durchgeskriptete Gegenangriffe – keine Nebenaufgaben

KI 4/10
+ erkennt Verteidigungslücken – folgt stur ihren Skripts
– reagiert nicht auf Beschuss – marschiert unnötig durchs Feuer – eigene Einheiten schwer zu »bändigen«

EINHEITEN & GEBÄUDE 7/10
+ tiefgängige Spielmechanik + zehn Truppentypen pro Seite
+ acht Belagerungsgeräte – Gebäude nur noch in vier Richtungen ausrichtbar – Einheiten gewinnen keine Erfahrung

KAMPAGNE 4/10
+ teils sehr große Schlachten – Kampagnen-Missionen viel zu ähnlich – keine individuellen Gegner in der Kampagne



Ein Trebuchet konnte Steine bis zu 450 Meter gezielt verschießen – Langbogenschützen schossen 200 Meter weit.