



Dossier

WARLORDS

14. Mai 2015

Inhalt

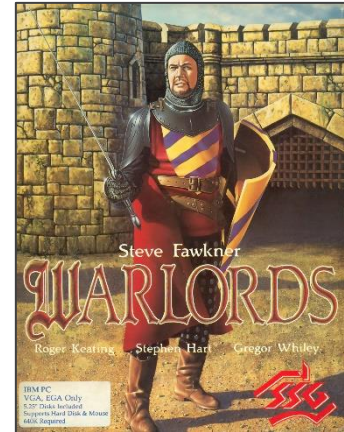
Besonderheiten	3
Chronologie	4
Strategic Studies Group (SSG)	4
Personen.....	5
Entstehung	5
Kennzahlen	6
Das Königreich Illuria	6
Die acht Clans	7
Einheiten.....	9
Kämpfe	11
Rollenspiel	12
Produktion & Logistik	13
Strategien	13
Beobachten von Konsequenzen	14
Spielende	15
Technik	15
Wertungsspiegel.....	16
Warlords 2	16
Warlords 3	17

Warlords

Warlords ist ein Runden-Strategiespiel der australischen Firma Strategic Studies Group (SSG) aus dem Jahr 1990. Es brachte drei Nachfolger sowie die Echtzeit-Ableger Battlecry hervor, der auf drei Serienteile kam.

Besonderheiten

- **Fantasy-Szenario** – war damals für Strategiespiele eher ungewöhnlich, der Fokus bei Rundenstrategie lag üblicherweise auf Echtwelt-Militär (historische oder gegenwärtige Schlachten) oder Sci-fi
- **Rollenspiel-Elemente** – Helden als Armee-Anführer mit Stufenaufstiegen, Ruinen-Durchsuchung, Quests und sammelbare Artefakte bringen eine neue taktische Ebene ins Strategiespiel
- **Simple Regeln, komplexes Spiel** – die Spielmechanik von Warlords ist im Vergleich zu anderen Strategiespielen nachgerade minimalistisch, Einheiten haben nur Stärke und Bewegung als Werte, das Kampfsystem ist voll automatisiert und doch hochspannend (vgl. heutige Gacha-Mobilspiele!) – aber aus den wenigen Grundregeln entstehen in Warlords vielseitige, tiefgehende Situationen und Vorgehensweisen
- **Logistik** – automatisiertes Versenden von Einheiten nach der Produktion ist ein zentrales strategisches Element, um Truppen gezielt an Brennpunkten zu massieren; erfordert Vorausplanung und Mikromanagement
- **Diplomatie** – über das rudimentäre Diplomatie-System managt man die Aggression von KI-Spielern, um sich nicht zu viele Feinde auf einmal zu machen – simpel, aber essenziell!
- **Mehrspieler** – bis zu acht Spieler abwechselnd im Hotseat an einem PC, ab Warlords 2 auch über Play-by-E-Mail. Epische Schlachten unter Freunden, Wut und Tränen!
- **KI** – mehrstufig einstellbar, macht in niedrigeren Stufen „menschliche“ Fehler. Spielt im stärksten Modus zwar längst nicht fehlerfrei, aber herausfordernd, ohne zu cheaten!



Chronologie

1990	Warlords	
1991		
1992		
1993	Warlords 2	
1994	<i>Warlords 2 Scenario Builder</i>	Karten- und Einheiten-Editor
1995	<i>Warlords 2 Deluxe</i>	CD-Version mit Render-Intro und Szenarien
1996		
1997	Warlords 3: Reign of Heroes	
1998	<i>Warlords 3: Darklords Rising</i>	Standalone-Addon
1999		
2000	Warlords Battlecry	Echtzeit-Strategie-Ableger
2001		
2002	Warlords Battlecry 2	
2003	Warlords 4: Heroes of Etheria	
2004	Warlords Battlecry 3	

Strategic Studies Group (SSG)

SSG („Strategic Studies Group) ist ein australischer Entwickler / Publisher; 1982 gegründet von Roger Keating und Ian Trout.

SSG war, vor allem in den Anfangsjahren, spezialisiert auf Hardcore-Strategiespiele, überwiegend historische Militärstrategie, u.a.:

- Carriers at War (1984)
- Europe Ablaze (1985)
- Russia: The Great War in the East 1941-45 (1987)
- Decisive Battles of the American Civil War (1987-88)



SSG gehört zu den wichtigsten australischen Studios der 80er und 90er. Andere bekannte australische Entwickler / Publisher:

- Beam Software / Melbourne House / Krome (The Hobbit)
- Halfbrick (Fruit Ninja, Jetpack Joyride)
- Team Bondi (L.A. Noire)
- Micro Forté (Demonstalkers)
- Infinite Interactive (Puzzle Quest)

Warlords war ein Ausnahmetitel für SSG, in jeder Hinsicht. Erstens veröffentlichte das Studio bis dato keine Fantasy-Spiele; dass das Spiel überhaupt über SSG erschien, verdankt sich einem Zufall (siehe unten). Zweitens war Warlords außergewöhnlich erfolgreich, verkaufte mehr als jedes andere SSG-Spiel und bescherte der Firma einen finanziellen Segen in schwierigen Zeiten.

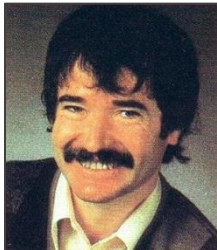
SSG besaß keine Büroräume. Alle Mitarbeiter der Firma arbeiteten von zu Hause aus.

Die Firma existiert nominell noch heute, hat aber seit 2008 kein Spiel mehr veröffentlicht und seit 2010 keine Updates mehr auf der Webseite.

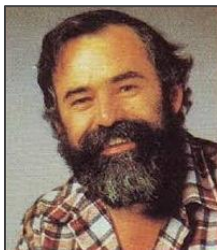
Personen



Steven Fawkner programmierte seit 1980 im Alleingang Spiele, die er auf australischen Spielertreffen als Shareware verteilte. Der Durchbruch kam mit der Veröffentlichung von Warlords im Jahr 1990, seinem ersten kommerziellen Spiel. Nach zahlreichen Warlords-Spielen für SSG (Warlords 1-3, Warlords Battlecry 1-2) machte er sich 2003 mit dem eigenen Studio „Infinite Interactive“ selbstständig, das zunächst weiter Warlords-Spiele produzierte (Teil 4 für Ubisoft, Battlecry 3 für Enlight), bevor Fawkner 2007 den Indie-Hit Puzzle Quest produzierte. Seitdem konzentriert sich Infinite Interactive auf die Entwicklung der Puzzle-Quest-Serie.



Roger Keating, Mathematiker und früherer High-School-Lehrer, entwickelte seit 1979 Strategiespiele, die er zuerst über den US-Publisher SSI vertrieb, bevor er 1982 SSG mitgründete. Keating gilt als KI-Experte, der maßgeblich zum guten Ruf der SSG-Spiele als anspruchsvolle Simulationen beitrug. Auch die Warlords-KI stammt von ihm.



Ian Trout war Besitzer von „Napoleon’s Military Bookstore“, einem Laden für militärhistorische Sachbücher sowie Brett- und Rollenspiele, bevor er 1982 SSG mitgründete. Trout bürgte primär für die historische Korrektheit der SSG-Spiele und verantwortete ihren Vertrieb. Trout starb 2011 an Krebs.

Entstehung

1989 schickte Steven Fawkner Warlords an SSG als erster Versuch, ein kommerzielles Spiel über einen Publisher zu veröffentlichen. Fawkner hörte wochenlang nicht von SSG, bis ihn Ian Trout eines Tages anrief.

"Six weeks later, I got a phone call," [Fawkner] recalls. SSG co-founder Ian Trout confessed that his company had thrown the game out because it had knights and dragons in it, but they gave it another look after his son, Alex Shore, found the Warlords disk and dug in. "I owe Alex a huge debt of gratitude for actually finding my game in the garbage and playing it," Fawkner says. "Because SSG published it."

Polygon.com, 2013

SSG hatte das Spiel kurz angesehen, für mies befunden und verworfen. Wochen später entdeckte Trouts zehnjähriger Sohn Alex den Datenträger, und Trout stellte fest, dass Alex stundenlang Warlords spielte. Da musste also doch was dran sein.

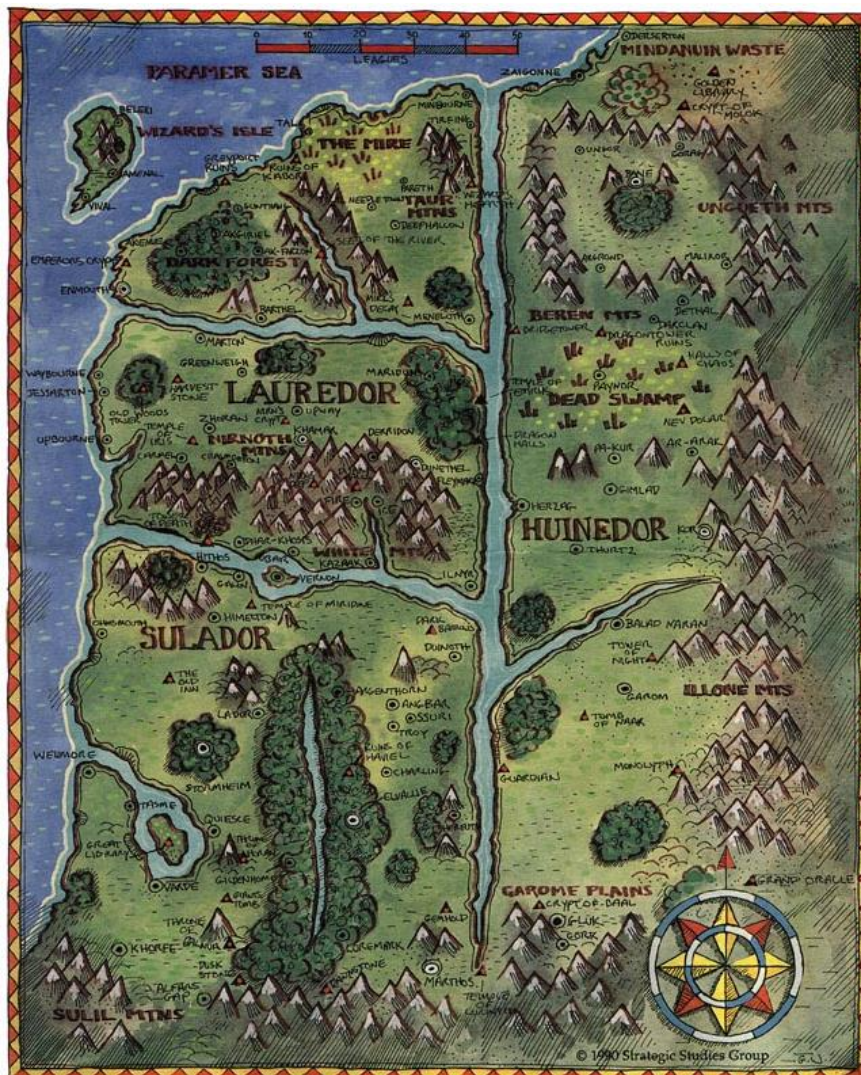
Trout lud Fawkner nach Sydney ein; man einigte sich auf einen Vertrag. Das Spiel wurde sechs Monate lang überarbeitet; u.a. bekam es bessere Grafiken und eine wesentlich erweiterte KI (von Roger Keating).

Das Spiel kam 1990 auf den Markt und wurde zum Überraschungshit; was damals hieß, dass es „mehrere zehntausend Stück“ verkaufte.

Kennzahlen

	Warlords	Warlords 2
Karten	1	5 + Tutorial + Random (60 in W2 Deluxe)
Parteien	8	8
Städte	80	20-80 (100 in W2 Deluxe)
Einheiten	15+1 (Held)	27+1 (Held)
Geländearten	10	10

Das Königreich Illuria



Die Karte lag der Spielpackung bei

Im ersten Warlords gibt es nur eine einzige, fest vorgegebene Karte. Die Städte, Startorte, Ruinen etc. sind darauf immer gleich verteilt. Die Karte besteht aus $160 \times 120 = 19.200$ Feldern, ist also ziemlich groß.

Illuria wird am Süd- und Ostrand von Gebirge begrenzt, am Nord- und Westrand vom Meer. Das Zentralmassiv zieht sich horizontal, ein großer Strom schnurgerade vertikal durch die Kartenmitte. Flussarme teilen die Karte nochmal horizontal.




Im Endeffekt ergeben sich sechs abgegrenzte Regionen:






- Wald und Steppe im Südwesten
- Grasebene im Südosten
- Zentralberg mit Hochland im Westen
- Sumpfebene im Osten
- Bewaldete Ebene im Nordwesten
- Vulkanhochland im Nordosten

Die acht Clans

In jeder Warlords-Partie treten acht Clans gegeneinander an. Die unterscheiden sich nicht nur in Name und Farbgebung, sondern auch in den Werten ihrer Einheiten (siehe unten). Jeder Clan startet an einer vorgegebenen Stelle der Karte in seiner jeweiligen Hauptstadt.

Beliebig viele der acht Clans können von menschlichen Spielern übernommen werden (die dann abwechselnd am gleichen Computer ziehen), den Rest übernimmt die KI. Deren Spielstärke lässt sich in vier Stufen einstellen, von „Knight“ über „Baron“ und „Lord“ bis „Warlord“.

The Sirians	Weiß 	Hauptstadt: Marthos , in einem Bergkessel im Südosten der Karte <i>“The Sirians are Knights of a one-time chivalrous Order, dedicated to spreading the worship of their God to all of Illuria. Conversion by the sword is their favoured, (and some say their only), method of spreading the good word. Their capital city is Marthos, on the southern edge of Eastern Sulador.”</i>
Storm Giants	Gelb 	Hauptstadt: Stormheim , auf einem Hügel im Südwesten der Karte <i>“The Storm Giants are a race of powerful twelve foot tall giants, whose capital city, Stormheim, is located on the peak of storm Mountain, in Western Sulador. The Storm Giants despise all those shorter than themselves, and have vowed to purify Illuria of what they see as an infestation of minuscule pests.”</i>
Grey Dwarves	Orange 	Hauptstadt: Khamar , nahe dem zentralen Pass im Nordwesten <i>“The Grey Dwarves are a hardy folk, living in the city of Khamar, which is found in the Niroth Mountains in Central Lauredor. They desire to mine and exploit all the treasures of Illuria without let or hindrance. The surface dwelling races of Illuria are uniformly regarded as an obstacle to this grand ambition.”</i>

Orcs of Kor	Rot 	Hauptstadt: Kor , in einem Gebirgstal im Osten der Karte <i>“In the city of Kor, in far off Huinedor, live a degenerate race of Orcs, led by a vile creature known as the Great Orc. Years of being the object of both derision and disgust to the other races has bred a terrible resolve. They will stop at nothing to spread their bloody-minded rule over all of Illuria. The rest of Illuria regards the term 'degenerate', when applied to Orcs, as redundant.”</i>
Elvallie	Grün 	Hauptstadt: Elvallie , im großen Wald im Süden der Karte <i>„Elvallie is the name of a forest and a city and the people who dwell therein. It is the homeland of the Light Elves of Illuria, in Central Sulador. An arrogant race, they believe that only they are fit to live in harmony with the land. They consider the removal of all other sentient races from Illuria to be merely sound ecological practice.”</i>
The Selentines	Dunkelblau 	Hauptstadt: Enmouth , Flussmündung an der Nordwestküste <i>“The Selentines are a cruel empire of humans, whose capital is Enmouth, on the Western edge of Lauredor, by the Paramer Sea. They are a great naval force, and will miss no opportunity to spread their rule into new lands. They also regard all trees as ships that are simply yet to be constructed.”</i>
Horse Lords	Hellblau 	Hauptstadt: Lauredor , am Nordwestrand des Zentralmassivs <i>“The Horse Lords are a wild people, living on the plains in Eastern Lauredor, between the White and Nirnoth Mountains. Their capital city is Dunethel, where they can usually be found amassing great legions of cavalry. They covet all the lands of Illuria, and consider it the height of achievement to stable their horses in the ruins of other civilizations.”</i>
Lord Bane	Schwarz 	Hauptstadt: Bane’s Citadel , in den Vulkanbergen im Nordosten <i>“Lord Bane is an evil force, lurking in his citadel in the encircling mountains of Argundor. His legions include all sorts of warped races, such as Dark Elves, Men, Ogres and Orcs. Tradition and ambition both decree that he attempt to enslave all of Illuria.”</i>

Die Clans sind alle mit negativen Attributen beschrieben und allesamt eigennützig, arrogant und rücksichtslos.

Das wechselnde Verhältnis zueinander beschreibt das Spiel auf der folgenden Skala, von „gut“ nach schlecht:

Gleichgültigkeit	Misstrauen	Abneigung	Verachtung	Ekel	Hass	Abscheu
------------------	------------	-----------	------------	------	------	---------

Das ist strategisch durchaus wichtig, denn Gegner tendieren dazu, die Feinde anzugreifen, gegen die sie besonders starke Abneigung hegen, und die anderen (vorerst) zu ignorieren. Es ist also wichtig zu wissen, wen die anderen Clans gerade hassen, um abschätzen zu können, wogegen sich ihre Angriffe vermutlich richten. Abneigungs-Levels können nie sinken, sondern immer nur steigen. Das wiederum bedeutet, dass man abwägen sollte, wann man einen neuen Gegner angreift, weil man ihn sich damit für immer zum Feind macht und er sich nun evtl. gegen einen richtet. Es kann sinnvoll sein, eine Stadt, die ein Feind erobert hat, nicht sofort zurückzuerobern, sofern dieser Feind noch keinen Hass auf einen empfindet; aller Wahrscheinlichkeit nach richtet er seine Angriffe erst mal gegen einen anderen Clan.

Sirians		Loathing	
Storm Giants		Loathing	
Grey Dwarves		Deceased	
Orcs of Kor		Loathing	
Elvallye		Hatred	
Selentines		Human	
Horse Lords		Deceased	
Lord Bane		Loathing	

Mit Warlords 2 ändert sich das Diplomatie-System; nun lässt sich Gegnern flexibler der Krieg erklären, aber auch wieder Frieden schließen, wenn es opportun ist. Eine eigene Diplomatie-Rangliste führt Buch über die Vertrauenswürdigkeit jedes Warlords; wer ganz unten steht (etwa durch Überraschungsangriffe ohne Kriegserklärung oder durch häufige Bitten um Frieden), der ist ein wahrscheinlicheres Angriffsziel für KI-Gegner als ehrenhafte Spieler. Kriegserklärungen müssen nun vorausschauender geplant werden, und Ruf-Management ist ein (kleiner) Teil der Gesamtstrategie.

Einheiten

Warlords unterscheidet zwischen drei Arten von Einheiten.

- **Reguläre Truppen** sind in Städten produzierbar.
- **Verbündete (Allies)** sind magische Einheiten, die nur in Ruinen gefunden, als Quest-Belohnungen erhalten oder als Begleiter von neu angeworbenen Helden bekommen werden können, dafür aber keinen Unterhalt kosten. Ab Warlords 2 sind Verbündete auch in einigen Städten produzierbar.
- **Helden** sind rekrutierte Kämpfer, die im Rang aufsteigen und ihren Begleitern Boni verleihen können.



	Warlords	Warlords 2
Reguläre		Späher
	Leichte Infanterie	Leichte Infanterie
		Ork-Mob
	Elfenschützen	Leichte Kavallerie
	Schwere Infanterie	Schwere Infanterie
		Pikeniere
		Bogenschützen
	Wolfsreiter	Wolfsreiter
	Zwerge	Zwerge
		Minotaurus
	Riesen	Riesen
		Spinnen
	Kavallerie	Schwere Kavallerie
		Katapulte
		Elefanten
	Pegasi	Pegasi
Greifen	Greifen	
	Einhörner	
	Schiff	
Verbündete		Riesenwürmer
	Untote	Geister
	Zauberer	Zauberer
		Elementare
	Teufel	Teufel
	Dämonen	Dämonen
		Erzengel
	Drachen	Drachen

In Warlords 1 ist Einheit nicht gleich Einheit. Je nach Stadt und / oder Clan haben die gleichen Einheiten unterschiedliche Werte. So produzieren die Selentines in Enmouth zum Beispiel schnellere Kavallerie als andere Städte (20 Bewegungspunkte), und die Bergstadt Carmel im Westen hebt leichte Infanterie mit 5 Punkten Stärke aus – zwei Punkte stärker als gewöhnlich!

In Warlords 2 dagegen sind mehr Dinge vom Zufall bestimmt, darunter auch die Werte von Einheiten. Selbst in festen Szenarien werden viele Werte zu Partiebeginn ausgewürfelt. Das Gleiche gilt für die Standorte von Ruinen auf den Karten; die wechseln mit jeder Partie.

Die Chance, einen neuen Helden zu bekommen, beträgt in jeder Runde 15% (1/6), sofern man genügend Geld besitzt.

Jede Einheit besitzt neben ihren Grundwerten bestimmte Gelände-Affinitäten (z.B. kämpfen Zwerge besser in Hügeln (+1), aber schlechter in Wäldern (-1)). Ab Warlords 2 haben Einheiten zudem Spezialfähigkeiten; Katapulte erhalten zum Beispiel einen Stärkebonus beim Angriff auf Städte.

Kämpfe

Kernstück von Warlords ist die Zusammenfassung einzelner Einheiten zu Gruppen von bis zu acht Kämpfern („Stacks“), die sich gemeinsam bewegen (die langsamste Einheit bestimmt die Bewegungspunkte), gemeinsam kämpfen und in der Gruppe von Kampfboni profitieren.

In Kämpfen fließen die folgenden Faktoren in die Kampfberechnung ein:

- Grundwert der Einheit (1-9)
- Fliegende Einheit in der Gruppe (+1)
- Verbündeter in der Gruppe (+1)
- Held in der Gruppe (+1)
- Artefakte im Besitz des Helden
- Terrain
- Verteidigungsbonus in Städten, Türmen und Tempeln



Das Handbuch erklärt die Kampfmechanik ausführlich über mehrere Seiten. Die Kernpassage lautet:

“The Attack Strength (AS) of each attacking army is calculated. This is found by adding together the combat value of the army, the combat modifiers, and a further modifier for how will that army type likes to fight in that terrain. Finally, heroes add the value of any Battle Item(s) carried. However, note that the maximum AS can never exceed 9 no matter how large the modifier.

The Defense Strength (DS) of each defending army is calculated. This is determined in the same way as the AS. Again, note that the maximum DS can never exceed 9 no matter how large the modifier.

Combat is resolved. Attacking and Defending armies are sorted on the display with the most valuable armies on the right hand side. Combat is a series of one-on-one engagements between the left-most army of each side. Each combat is fought to the death with the survivor going on to fight his opponent's next army. The battle ends when one side is eliminated.

The battle mechanics work like this. Each army rolls a ten-sided die (1-10). The result is low if the die roll is less than or equal to his opponent's AS (or DS as the case may be). The result is high if the die roll is greater than his opponent's AS (or DS). If both rolls are high or both rolls are low, then the step is repeated. If one rolls low and the other rolls high, then the low roller takes 1 hit. If the defender rolls high and the attacker rolls low, the defender takes 1 hit. As soon as an army receives 2 hits it is destroyed.

That's it in a nutshell.”

Kämpfe werden in Warlords automatisch ausgetragen. Sie sind ein Paradebeispiel dabei, wie ein Hauch von Zufall genau das richtige Maß an Spannung erzeugt, und wie man diese Spannung mit wunderbar pragmatischer Dramaturgie inszeniert – die minimalistischen „Wegstreich“-Kampfabläufe

sind in Nullkommannichts vorbei, aber lassen trotzdem genug Zeit zum Mitfiebern, weil mit etwas Glück selbst deutlich unterlegene Einheiten starke Verbündete besiegen können, und weil man bei großen Kämpfen hofft, so wenig eigene Einheiten wie möglich zu verlieren.

“Anyone remember Warlords 2? That game at the time was really great and often difficult to beat. One thing I remember about the way the AI worked comes from an interview with its developer Steven Fawkner. What it said basically was that the AI in that game would calculate the result of a battle 20 times before deciding if it was possible to win. If it was (more victories than losses in that virtual combat), the AI would move forward and try to engage the enemy.

It is a better system IMO compared to the concept of a generic strength factor, which value is not always accurate in this game. In Warlords 2 a player could also benefit from the same concept by asking an advisor before engaging in a fight, the advisor would silently try the battle 20 times and then express an opinion based on that.”

forums.elementalgame.com, 2010

Rollenspiel

Zu Beginn jeder Partie rekrutiert man kostenlos einen Helden; im Laufe der Partie können zahlreiche weitere dazukommen, sofern man genügend Geld hat, um sie anzuwerben.

Jeder Held sammelt durch Kämpfe, Quests und durchsuchte Ruinen Erfahrungspunkte, durch die er im Rang aufsteigt und stärker wird. Zudem kann er Artefakte finden und mitnehmen, die entweder seine Stärke oder die aller Einheiten in seiner Gruppe verbessern.

Helden sind die einzigen Einheiten, die Ruinen durchsuchen können. Dort müssen sie erst einen Zufallskampf überleben (je größer die Gruppe des Helden, desto höher die Überlebenschance) und finden danach entweder Gold, einen Gegenstand oder Verbündete.

Es gibt vier Arten von besonderen Orten in Warlords:

- **Ruinen** – Gold, Artefakte, Verbündete
- **Tempel** – Segen (+1 Stärke, auch für Nicht-Helden); es gibt 4 Stück auf der Karte, ihr Effekt ist kumulativ
- **Bibliotheken** – enthüllt den Fundort eines zufälligen Gegenstands oder Monsters. Es gibt zwei Stück auf der Karte
- **Weiser Mann** – enthüllt den Fundort eines bestimmten Gegenstands oder Monsters; schickt Helden auf Quests und belohnt sie, wenn sie erfolgreich zurückkehren. Es gibt zwei Stück auf der Karte



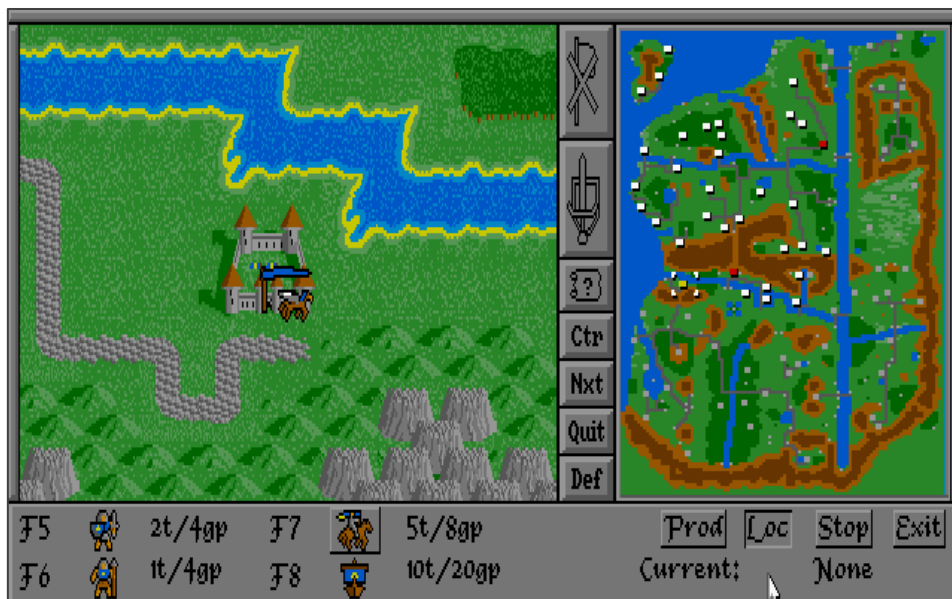
Ab Warlords 2 gibt es keine Bibliotheken mehr.

Produktion & Logistik

Ein enorm wichtiges Element des Spiels ist die Truppenlogistik. Es gibt zwei Wege, um Truppen zu verlegen: Entweder von Hand über die Karte (= normales Ziehen der Einheiten), oder automatisiert als Teil der Produktion. Letzteres ist wesentlich effizienter bei langen Strecken. Jede Stadt kann die Einheiten, die sie produziert, automatisch an eine eigene Zielstadt irgendwo auf dem Kontinent versenden. Das dauert stets zwei Spielrunden. So verschickt man schnell und präzise planbar Truppen an die Front und bündelt bis zu fünf Produktionslinien an einem Punkt (vier versendete + die eigene Produktion der Stadt). Das betrifft aber nur neue Einheiten, keine existierenden; die müssen zwangsläufig von Hand gezogen werden.

Zu Beginn jeder Runde zeigt das Spiel erst an, welche versendeten Einheiten in der Zielstadt angekommen sind; danach, welche Einheiten neu produziert wurden. Zusammen mit der Ein- und Ausgabenbilanz für den Unterhalt der Truppen bilden das Management der Produktion und der Logistik den Wirtschaftsteil des Spiels. In dem verbringt man durchaus einige Zeit, in der Regel am Ende der Runde nach allen Zügen, um zu planen, wo die Produktion oder Versendung angepasst werden muss (z.B. frisch eroberte Grenzstädte als neue Zielorte einstellen), und um Truppen aufzulösen, falls ihr Unterhalt zu teuer sein sollte.

Im Mittel- und Endspiel bilden sich Frontlinien mit schwächer verteidigten Produktionsstädten im Hinterland, die konstant Nachschub nach vorne pumpen. Schnelle Nadelstich-Angriffe mit fliegenden Einheiten auf das Hinterland (siehe unten) können extrem effektiv sein, wenn es dem Gegner nicht gelingt, rechtzeitig genügend Verteidiger zusammenzuziehen.



Strategien

Trotz seiner vergleichsweise einfachen Regelmechanik erlaubt Warlords (und mehr noch Warlords 2) vielseitige Strategien, was stark zum Spielwert beiträgt.

Verbrannte Erde – Warlords erlaubt Spielern, eroberte Städte niederzubrennen („Raze“), was strategisch äußerst sinnvoll sein kann; es erlaubt zum Beispiel schnelle Guerilla-Vorstöße ins feindliche Hinterland, um schwach verteidigte Produktionsstädte zu zerstören, die Nachschub für die Front

herstellen. In Warlords 2 lassen sich (sofern in den Optionen aktiviert) auch eigene Städte zerstören, um sie Feinden nicht in die Hände fallen zu lassen.

Blitzkrieg – Massenproduktion von schnellen Einheiten kann vor allem zu Spielbeginn nicht nur eine schnelle Ausbreitung gewährleisten, sondern erlaubt Überraschungsangriffe auf schwach verteidigte Kernstädte der Feinde. Ab Warlords 2 eignen sich in manchen Szenarien Fledermäuse als billige fliegende Einheiten exzellent für Blitz-Expansion. Allerdings belohnt das Kampfsystem von Warlords 2 Masse nicht, sondern Qualität – eine einzige starke Einheit kann ganze Schwärme von Billig-Mobs niederkämpfen.

Flug-Logistik – Schnelle Bewegung kann von immensem Vorteil sein, vor allem bei fliegenden Einheiten in Kombination mit einem Helden (ab Warlords 2 sogar mit Beschleunigungs-Artefakten). Fliegende Einheiten überwinden Wasser und Bergketten und erlauben Überraschungsangriffe über die Flanken ins Feindesland. Wasserläufe sind (ab Warlords 2) so etwas wie Schnellstraßen – Schiffe bewegen sehr flott, entsprechend lassen sich eingeschiffte Armeen rapide verlegen.

Versorgungsketten über Tempel – weil die Segen aus Tempeln ein wichtiger (und kostenloser!) Vorteil in Kämpfen sind, lohnen sich Logistik-Ketten, bei denen neue Einheiten in die Nähe von Tempeln gesendet, dort gesegnet und dann als Gruppen manuell zur Front bewegt werden. Das erfordert Mikromanagement, kann aber das Zünglein an der Waage bei großen Schlachten sein.

Beobachten von Konsequenzen

Warlords verdonnert den Spieler in zwei entscheidenden Momenten zum Zuschauen und inszeniert für ihn die Konsequenzen vorheriger Entscheidungen, ohne dass er eingreifen kann.

Nummer 1 sind die Kämpfe, die automatisiert ausgetragen werden und in denen sich zeigt, ob die Zusammensetzung der Gruppe, die Wahl des Kampforts und die Abwägung der Gewinnchancen richtig waren oder nicht.

Nummer 2 ist ein kleiner, aber wesentlicher Aspekt der Warlords-Serie – nämlich, dass die KI-Züge nicht heimlich ausgerechnet, sondern live ausgespielt werden. Nach Rundenende sieht man zu, was die Gegner machen, wie sie auf das eigene Vorgehen reagieren, welche Schlachten sie schlagen und wie diese ausgehen. Auch hier kann das Mitfiebern große Dramatik entfalten, etwa wenn man bangt, dass ein gegnerischer Held eine Ruine nicht vor einem erreichen möge, dass eine Feindarmee an der eigenen Stadt vorbeizieht, dass zwei Gegner sich gegenseitig bekriegen usw.

Das erzeugt nicht nur Unmittelbarkeit, sondern große Spannung eben durch den Moment der Machtlosigkeit, des Ausgeliefertseins.

Spielende

Wenn man mehr als die Hälfte aller Städte besitzt (mindestens 41), senden die verbliebenen Warlords Botschafter mit einem Friedensangebot.

Wenn man das annimmt, ist das Spiel gewonnen. Die Partie läuft trotzdem weiter, nur dann man nun alle Warlords selbst spielt.

Wenn man ablehnt, verbünden sich die verbliebenen Warlords gegen einen, und es wird bis zum bitteren Ende gekämpft – d.h., bis man alle 80 Städte eingenommen hat.



Technik

Warlords ist technisch unbedeutend, grafisch für seine Zeit eher altbacken, dafür aber hochauflösend - auf dem PC läuft es im MCGA-Modus mit 640x400 Punkten bei 16 Farben.

Das Spiel unterstützt auf dem PC keine Soundkarten und hat keine Musik. Allerdings spielt es eine Handvoll digitalisierter Samples über den PC-Speaker ab, darunter:

- Eine Fanfare beim Spielstart
- Einen Trommelwirbel bei Beginn einer Partie („Let the War begin“)
- Schlachtgeräusche beim Start eines Kampfes
- Einen ominösen Klang beim Erforschen von Ruinen

Warlords 2 bleibt hochauflösend als SVGA-Spiel bei 640x480 Punkten mit 256 Farben; darüber hinaus spielt es Midi-Musik und hat gesampelte Sprachausgabe, darunter:

- „Greetings, Warlord“ beim Spielstart
- „Let the war begin!“ beim Start einer Partie
- Diverse Kommentare während des Spiels in bestimmten Konstellationen, z.B. „Warlord, a mighty battle is brewing.“
- „Farewell, Warlord! We shall meet again!“ beim Verlassen einer Partie

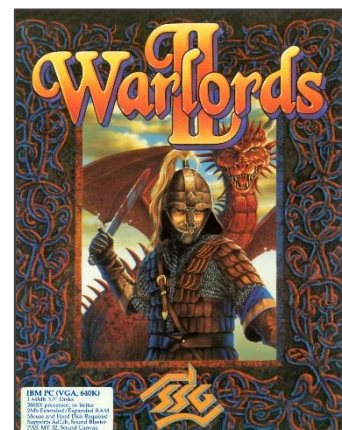
Wertungsspiegel

Amiga Action	„Although I certainly recommend this game, do be careful as it isn't as in-depth as some strategic fans might like.“	85%
Amiga Computing	“Deep and totally absorbing, the atmosphere that Warlords generates is totally electrifying. It's fun to play on its own, but the game is enhanced significantly when played by two or more human opponents.“	70%
Amiga Format	“An awful lot of computer intelligence is apparent. When moving from one location to another, for instance, the computer will work out your most movement-efficient route.“	85%
CU Amiga	“A good, easy to understand wargame is a rare thing nowadays. Warlords from SSG is one such game. [...] There's no challenge here for experienced wargamers, but I'd definitely recommend this for amateurs.“	77%
Amiga Users International	“The graphics are, at best, described as appropriate for the setting, but not amazing, and sound likewise. [...] Not a mainstream product.“	54%
Amiga Joker	„Wer bei Warlords der große Sieger sein möchte, muss ebenso sehr auf das ökonomische Gleichgewicht wie auf die militärische Stärke achten, er muss strategisch wie auch diplomatisch richtige Entscheidungen fällen. Klingt gut, was? Die traurige Wahrheit ist jedoch, dass das Spiel nicht wirklich zu fesseln vermag, es erreicht bei weitem nicht die Komplexität und Faszination des (in mancher Hinsicht ähnlichen) Uralt-Schinkens Empire.“ – <i>Joachim Nettelbeck</i>	53%
ASM	„In einem Satz: Warlords ist ein absolutes Muss für Strategen!“ – <i>Dirk Fuchser</i>	11/12
Powerplay	„Selten zuvor habe ich ein Strategiespiel gesehen, das atmosphärisch so viel zu bieten hat. Die Handlung erschöpft sich eben nicht in dumpfem Verprügeln von gegnerischen Armeen, sondern öffnet eine ganze Welt mit Drachen, Tempelruinen, finsternen Zauberern und den unterschiedlichsten Rassen.“ – <i>Volker Weitz</i>	76%

Warlords 2

Warlords 2, das drei Jahre später (1993) erscheint, ist im Großen und Ganzen das gleiche Spiel mit verbesserter Technik, einigen erweiterten Spielsystemen und wesentlich größerem Spielumfang. Die wichtigsten Neuerungen:

- Mehrere Szenarien mit eigenen Einheiten-Sets
- Kartengenerator für Zufallskarten
- Mehr Einheiten (28 statt 16)
- Schiffe als eigene Einheiten gibt's nicht mehr, stattdessen können alle Einheiten an Städten und Brücken einschiffen, was ihren Zug beendet



- Auch reguläre Einheiten können nun durch erfolgreiche Kämpfe im Rang aufsteigen (nicht aber Verbündete!), und das bis zu viermal; jedes Mal erhöht sich die Kampfkraft um einen Punkt. So können reguläre Einheiten stärker werden als Verbündete.
- In Städten kann man nun die Produktion um neue Einheiten erweitern; das ist teuer, aber eröffnet interessante strategische Optionen; erweitert das Ausgaben-Management um eine neue Facette; und macht das Plündern von Städten wichtiger, weil dadurch Produktions-Slots freierwerden
- Die Diplomatie ist komplexer; Spieler und KI können sich nun gegenseitig Vorschläge zu Krieg und Frieden machen, Feindseligkeit kann auch wieder abgebaut werden
- Städte können nun auch Verbündete produzieren
- Ruinen werden zufällig platziert
- Optional sind die Karten durch Kriegsnebel verdeckt und müssen erst erkundet werden
- Play-by-E-Mail-Option

Ein großer Teil der Neuerungen in Warlords 2 basiert auf Vorschlägen von Fans. Tatsächlich schafften es ursprünglich noch viel mehr Fan-Anregungen in die Entwicklungsversionen des Spiels:

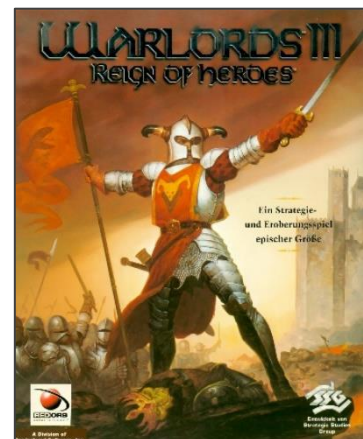
"We would get these four or five page letters, sometimes typed, sometimes handwritten, from people who just had suggestions for things they wanted to put into the game. We ended up with this huge, gargantuan mess of features. You could set forests alight and they would burn in different directions according to the wind, causing grass fires or even burning down cities. We had a dinosaur that kind of wandered around randomly eating troops on the map. Crazy shit like that. It was bizarre. It was fun to write and fun to interact with fans that way. [But] we ended up throwing it out."

Steven Fawcner, Polygon.com, 2013

Warlords 3

Auch das dritte Warlords entwickelt die Serie organisch fort; diesmal werden vor allem die Rollenspiel-Aspekte gestärkt, u.a. gibt es verschiedene Arten von Helden. Die wichtigsten Änderungen:

- Warlords können nun auch Magie / Zaubersprüche einsetzen
- Verschiedene Heldentypen (Krieger, Paladin etc.)
- Wesentlich mehr Kartenoptionen
- Fog of War
- Kleinere Minimap, größeres Spielfeld
- Durchgehende Kampagne
- Im Kampf: Aufstellung der Boni und Mali für jede Seite
- Eigene Einheiten stehen jetzt untereinander statt nebeneinander



Mit dem Standalone-Addon Darklord Rising kommen dann noch Persönlichkeitsprofile für KI-Gegner, mehr Inhalte (Karten, Kampagnen, Zauber, Helden etc.) und ein Szenario- / Karteneditor hinzu.

Weitere Infos zur Serie: <http://www.heeter.net/warlords/>