Habe die Ehre

STRONGHOLD 2

Multitalent Burgherr: Sie bauen und erobern Festungen, verführen Jungfrauen, organisieren Ritterturniere, erwerben Ländereien – und das alles im schönsten Mittelalter in der Geschichte der Echtzeit-Strategiespiele.

Wofür schlagen wir Strategen eigentlich so viele Schlachten gegen fiese Schurken? Warum stecken wir so viel Hingabe in den Bau monumentaler Festungen? Für schnöde Punktzahlen? Kein Stück! Für virtuelle Orden? Interessieren uns nicht! Es ist einzig allein die Ehre, die einen wahren Feldherren zu immer neuen Meisterleistungen motiviert.

Mit **Stronghold 2** erscheint im April endlich ein Echtzeit-Strategiespiel, das unseren Edelmut angemessen würdigt. Wie das funktionieren soll, hat uns Firefly-Chef Simon Bradbury mit einer Beta-Version des Burgen-Baukastens erklärt.

Das große Fressen

Wer in **Stronghold 2** Gutes tut, erhält dafür Ehrenpunkte – die sind neben Gold die wichtigste Ressource. Also organisieren Sie Bankette und Ballabende, lassen Ihre Mönche Bibeln schreiben oder veranstalten ein großes Ritterturnier. Das erfordert nicht nur Bares, sondern vor allem auch umsichtiges Planen beim Bau Ihrer Burg. So kassieren Sie beim Festmahl um so mehr Ehre, je abwechslungsreicher Sie Speis und Trank gestalten. Und ein guter Wein will erst angebaut, geerntet, gekeltert und serviert werden.

Wofür die ganze Mühe? Zum einen benötigen Sie Ehre, um Ritter anzuwerben – die stärksten Nahkämpfer im Spiel. Wer genug Punkte gesammelt hat, kann zum anderen einen höheren Adelstitel erwerben und schaltet so neue Gebäude und Einheiten frei. Dritte und spannendste Möglichkeit: Sie erweitern Ihre Ländereien. Jede Karte von **Stronghold 2** ist in mehrere Regionen unterteilt; in einigen liegen Dörfer, in anderen kleine Burgen. Wenn Sie eine Bauernsiedlung Ihrem Reich einverleiben, werden Ihre neuen Untertanen künftig automatisch Lebensmittel in Ihre Zitadelle liefern. Wer eine Festungsregion erwirbt, bekommt einen wertvollen KI-Verbündeten, der gegen den gemeinsamen Feind aufrüstet und ihn mit regelmäßigen Angriffen beschäftigt.

Battlefield im Mittelalter

Ehrlose Burgherren müssen auf ein anderes Mittel setzen, um ihr Reich zu vergrößern: Gewalt! Das Erobern von Ländereien funktioniert dabei wie in den **Battlefield**-Spielen. Im Zentrum jeder Region steht eine Fahne. Je mehr Soldaten Sie in der Nähe dieses Flaggenpunkts stationieren, desto schneller wechselt die Fahne ihre Farbe und damit die Region den Besitzer.

Minispiel: Bei Ritterturnieren dürfen Sie auf den Sieger wetten und verdienen so etwas Gold dazu.

Die 20 alten und neuen Einheiten erlauben beim fröhlichen Länder- und Burgen-Mopsen eine Vielzahl an fiesen Strategien. So feiert der Attentäter aus **Stronghold Crusader** sein Comeback. Der vermummte Einzelgänger bleibt für den Gegner bis kurz vor der Mauer unsichtbar, die er per Kletterhaken erklimmt, um schließlich das Burgtor von innen zu öffnen. Der Dieb schleicht als Bauer getarnt in die feindliche Fes-

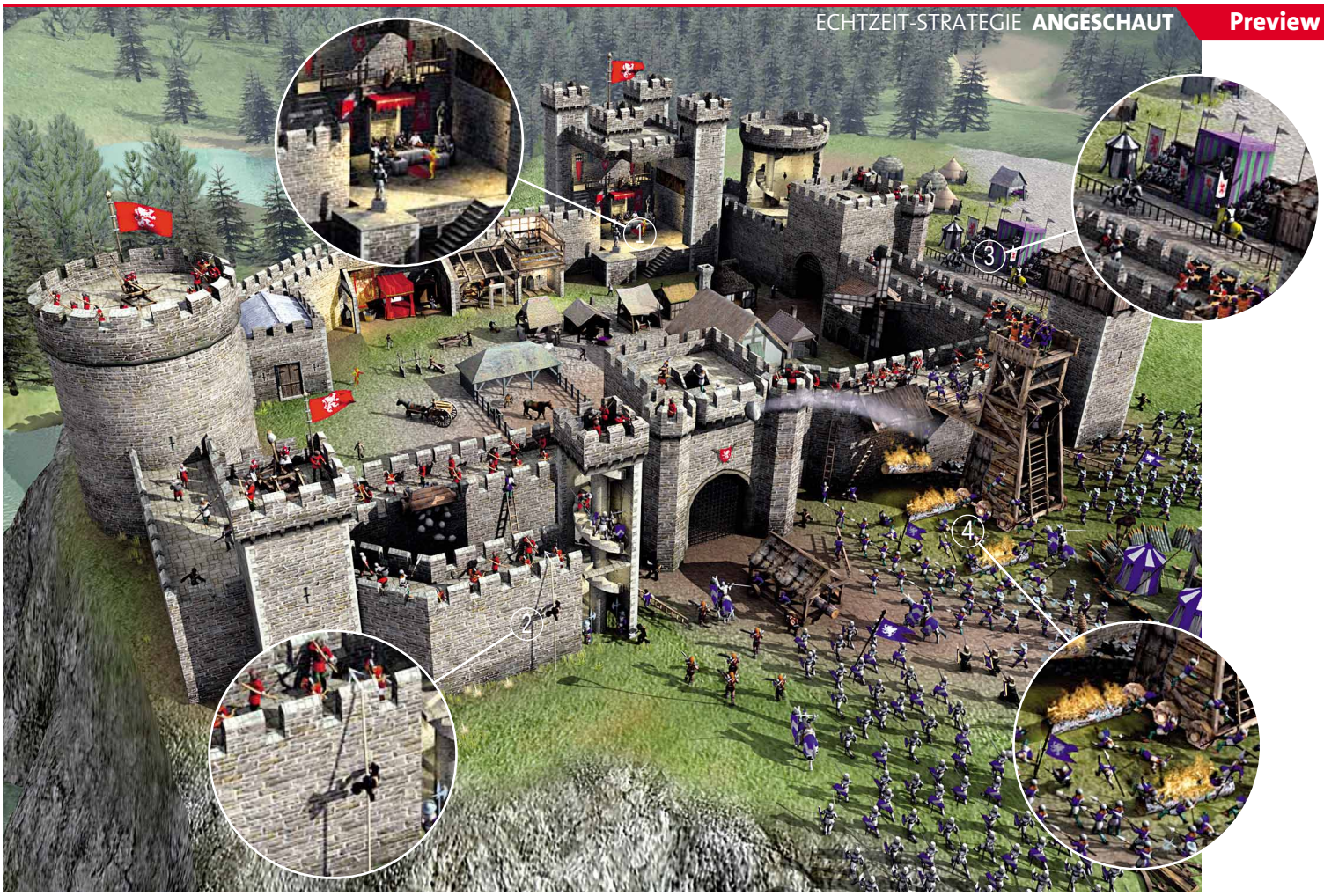
Im Söldnerlager verpflichten Sie viele der neuen Einheiten: Walisische Barbaren (1), Berserker (2), Attentäter (3), Wegelagerer (4), Axtwerfer (5) und leichte Kavallerie (6).

LANDERWERB

Für 100 Ehrenpunkte erwerben wir eine Region, in der ein Dorf mit vielen Apfelplantagen liegt.

Über dem Dorf weht nun unsere Fahne. Damit das so bleibt, haben wir Wachen abkommandiert.

Lohn unserer Mühe: Ein Karren transportiert regelmäßig frisch geerntete Äpfel in unsere Burg.



Details einer gewaltigen Belagerungsschlacht: Der Burgherr amüsiert sich beim Festbankett (1). Ein feindlicher Attentäter (2) erklimmt die Burgmauer per Kletterhaken. Abseits der Schlacht findet ein Ritterturnier (3) statt. Brennende Baumstämme (4) überrollen die angreifenden Pikeniere.

tung und plündert deren Schatzkammer. Im Söldnerlager verpflichten Sie Walisische Barbaren, die als einzige Einheit Wasser überqueren können: Ihren Riesenschild nutzen sie als Boot, ihre Riesenaxt als Paddel. Aber auch bereits aus dem ersten Teil bekannte Einheiten bekommen neue Kampftaktiken spendiert. So dürfen die mächtigen Ritter künftig jederzeit vom Pferd steigen, um etwa feindliche Burgmauern per Belagerungsleiter zu erklimmen. Ein Klick aufs Pfiff-Icon, und schon kehrt das Ross zurück zum Reiter – **Sacred** lässt grüßen.

Blechbüchsen-Kegeln

Bei den Belagerungen kommt deutlich mehr Feuer ins Spiel: Der Angreifer entzündet Heukarren, die in Windeseile ganze Gebäude abfackeln. Der Verteidiger kontert mit brennenden Baumstämmen, die sowohl Soldaten als auch Belagerungsgeräte aus dem Weg kegeln. Bogenschützen bleiben auf Lederüberspannten Türmen unverwundbar – bis Sie die Tierhaut mit Hilfe Ihrer Feuerballisten in Asche verwandeln.

Türme sollen ohnehin eine deutlich wichtigere Rolle spielen als im Vorgänger. Grund: Schießscharten sind nicht mehr nur Zierde, sondern werden automatisch mit einem freien Bogenschützen bemannt. Je dicker das Bollwerk, desto mehr Pfeile fliegen in Richtung Feind. Aber auch bogenlose Soldaten können sich auf den Wehrgängen endlich wehren – dank großer Körbe mit kleinen Wurfsteinen, die Sie beliebig auf den Mauern verteilen dürfen. Befinden sich die feindlichen Belagerungsmaschinen außerhalb der Wurfreichweite, hilft ein überraschender Ausfall durch die neue Geheimtür. Diese sieht für den Feind aus wie ein ganz normales Mauerstück, bis Sie die Tore öffnen und Ihre Kavallerie herausstürmt.

Entdecke die Möglichkeiten

Die Militärkampagne von **Stronghold 2** schickt Sie in 24 Missionen auf die Suche nach dem verschollenen König. Nach und nach lernen Sie dabei sämtliche 140 Gebäude und 20 Kampfeinheiten kennen, die Sie häufig zwingend einsetzen müssen, um Ihren Auftrag zu erfüllen. Cleverer Motivationskniff: Bereits in der ersten Mission fliehen Sie aus der gewaltigen Festung des Oberbösewichts, lernen so die grundlegende Bedienung und sehen gleichzeitig, was Sie später mal alles Tolles bauen dürfen.

Apropos Bauen: Die kampflose Wirtschaftskampagne soll mit zwölf Missionen doppelt so umfangreich werden wie im Vorgänger. Der Clou: Alle Aufträge spielen Sie auf der gleichen Karte – statt jedes Mal wieder beim Grundstein zu beginnen, nehmen Sie Ihre immer größer werdende Festung mit von Mission zu Mission. Firefly will der Wirtschafts-Kampagne sogar eine eigene Hintergrundgeschichte verpassen. HK

Firefly-Chef Simon Bradbury (links) erklärt Heiko Klinge das Ehre-System von Stronghold 2.

STRONGHOLD 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 22. April 2005
Entwickler: Firefly / Take 2
Potenzial: zu 80% fertig

Heiko Klinge: »Pro Siebens Burg kann mir gestohlen bleiben – wie echtes Mittelalter auszusehen hat, demonstriert Stronghold 2 wesentlich eindrucksvoller. Großartig, dass Turniere und Festbankette nicht nur der Atmosphäre dienen, sondern durch das geniale Ehre-System das bewährte Spielprinzip sinnvoll erweitern. Spannend bleibt, ob Firefly KI und Balancing fehlerfrei hinbekommt. Wir brennen schon darauf, das für Sie herauszufinden!«

➤ CD/DVD: Video-Special
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B76