

Sandburgen und Schwerter

# Stronghold Crusader

Im Nachfolger des Aufbau-Hits schlagen sich Kreuzritter und Mauren um die letzten fruchtbaren Flecken des Heiligen Lands.



Unsere Sklaven haben die Mauer urchrochen und legen in der feindlichen Burg Feuer.

**W**ir Deutschen sind dafür berüchtigt, im Sommer gen Süden zu ziehen und dann an fremden Gestaden unsere Festungen aus Sand zu errichten. Der ausgehobene Burggraben hält Unerwünschte fern, und kommt doch mal ein Leichtsinniger zu nahe, wird er mit Schlamm bombardiert. Ähnlich ging es im Strategietitel **Stronghold** zu, dessen Erfolg es dem Nachfolger **Crusader** nicht leicht macht, einen drauf zu setzen. Sie ziehen im Mittelalter nach Süden und bekämpfen von Ihrer Sandburg aus im Auftrag des Papstes gegen die Ungläubigen. Eine große Vielfalt an Optionen und Spielmodi sollen trotz leichten »Addon zum

Vollpreis«-Beigeschmacks alte und neue Fans motivieren.

## Durchs wilde Kurdistan

In vier Kampagnen erzählt **Crusader** die Geschichte der Kreuzzüge. Zuerst gewöhnen sich Neu-

linge in einer kurzen Lernkampagne an Steuerung und Spielprinzip. Wie schon im ursprünglichen **Stronghold** – das Sie nicht benötigen, um **Crusader** zu genießen – kümmern Sie sich neben der Festung und deren Ver-

teidigung noch um eine florierende Wirtschaft. Verkauf von Nahrung bringt beispielsweise Geld zur Waffenproduktion oder deren Import, erfordert aber fruchtbares Ackerland. Nach der Einführungskampagne, geht es in zwei Feldzügen historisch zur Sache: Als Richard Löwenherz kämpfen Sie sich in das Heilige Land hinein, nur um dann im nächsten Feldzug als Saladin die Kreuzfahrer wieder zurückzuschlagen. Eine vierte Kampagne bereitet die Spieler dann auf den neuen Skirmish-Modus vor, in dem mehrere Kontrahenten gleichzeitig an ihren Schlössern feilen und dann gegnerische Anwesen belagern. Insgesamt 21 Missionen haben die Entwickler geplant, um den Kreuzritteralltag in Szene zu setzen.

## Die Ritter der Tafelrunde

Der neue Skirmish-Spielmodus bildet das Herzstück von **Stronghold Crusader**. Die Schlachten bieten Platz für bis zu acht Burgherren. Die können entweder Menschen oder computergesteuerte KI-Feldherren sein und



**Moscheen** in der Innenstadt – die Religion soll in den Partien eine interessante Nebenrolle spielen.



**Grünflächen** wie diese sind in **Stronghold Crusaders** rar und deshalb hart umkämpft.



Die neue Grenadier-Einheit wirft kleine Kübel griechischen Feuers in die anrückenden Feinde.



Dicht gedrängt – in Skirmish-Partien baut der Feind manchmal nur zwei Hausnummern entfernt.

in jeder beliebigen Kombination ein Team miteinander bilden. Der Multiplayer-Part soll wichtiger werden. Die Vielfalt der Möglichkeiten, die Sie beim Erstellen einer Partie haben, ist erstaunlich: Sie entscheiden sich, ob Sie lieber mit sehr wenigen Ressourcen starten und den Aufbau der Burg stärker mit einbeziehen. Oder alternativ dazu mit voller Schatzkammer in ein Deathmatch-Gefecht ziehen, um ohne Umschweife die Waffen sprechen zu lassen. Einsteiger justieren dann noch den Schwierigkeitsgrad nach, indem sie den Startort des Gegners auf so genannten »unbalancierten Karten« fieserweise mitten in eine Geröllwüste setzen oder sich mehr Gold ins Säckel packen.

### Computer mit Charakter

Der Computer zeigt – im wahren Sinne des Wortes – in vielen Situationen sein Gesicht.

Ständig erscheinen kleine Porträts, wenn ein Mitstreiter Sie mit Bemerkungen kontaktiert. Auf diese Weise sollen auch Spieler, die alleine oder mit virtuellen Kumples gegen KI-Gegner kämpfen, den Eindruck eines »echten« Verbündeten haben. Wenn Sie etwa einen künstlichen Mitstreiter zur Attacke auffordern, während er eine Wirtschaftsflaute durchlebt, wird er sich in Ausreden winden. Oder er ignoriert Ihre Bitte, statt sich in eine sinnlose Schlacht zu stürzen.

Das Können der virtuellen Streiter spiegelt sich merklich auf dem Schlachtfeld wider. Während etwa Richard Löwenherz sofort eine Musterburg baut und mit schwerer Artillerie den Feind beharkt, lässt der träge Sultan Löcher in seinen Mauern und greift nur mit kleinen Speerträgertrupps an. Zu den acht vorgefertigten Crus-

ader-Charakteren à la Saladin gesellen sich noch die altbekannten Schurken aus Stronghold hinzu, etwa die listige Schlange oder Lord Duc Volpe.

### Die Wüste lebt

Die Lebensumstände der Wüste erfordern andere Mittel der Kriegsführung. Beispielsweise gibt es auf fast allen Karten nur eine große Oase, die nicht nur das einzige Anbaugelände für Farmen, sondern auch die alleinige Quelle für Wasser ist. Das soll in Crusader einen wahren Brennpunkt für Kämpfe bilden. Denn die acht neuen Einheiten setzen vom Flammenpfeil bis zur Öl-bombe alles daran, in der feindlichen Festung Feuer zu legen. Das können dann nur Löschrupps mit genügend Wasser bekämpfen. Ein weiteres Augenmerk der orientalischen Kriegsmaschinerie liegt auf Schnelligkeit. Dazu gehören die Bogenschützen zu Pferd, die aus vollem Galopp einen Pfeilhagel auslösen oder Sklaven, die Fackeln durch Breschen in der feindlichen Mauer tragen und Häuser

in Brand setzen. Die Feuerballista heizt auch über den Wall hinweg kräftig ein. Auf Anregung der Stronghold-Fans baute Firefly den schleichenden Attentäter ein: Die Assassinen sind unsichtbar, bis sie nahe am Gegner sind und sich mit Seil und Enterhaken Zugang zum Schloss verschaffen. Gelingt es Ihnen, einen dieser geschickten Spione in ein Torhaus zu schmuggeln, erobert er es und öffnet den Belagern die Tür. Zur Zeit werkeln die Entwickler an der Ausgewogenheit der verschiedenen Truppen. Gerade die »Heiden« hauen noch zu stark drein.

Den Langzeitspaß soll zusätzlich ein komfortabler Leveleditor sichern, der Ihnen alle Werkzeuge an die Hand gibt, um eigene, spannende Karten für Bekannte zu entwerfen. Den gab es zwar auch schon in Stronghold, aber jetzt dürfen Sie sogar »Unbalanced Maps« für den Skirmish-Modus basteln. Über ein Netzwerk oder im Internet können Sie dann mit Freunden auf Ihren Wunschkarten in die Schlacht ziehen. **PH**



Der »Skirmish-Trail« fordert den Spieler mit 50 Karten in aufsteigender Schwierigkeit.

## Stronghold: Crusader

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Firefly Studios  
**Termin:** Oktober 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Patrick Hartmann:** »Der neue Multiplayer-Part ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Die Wüste wird recht eng, wenn sich acht Parteien in mehreren Teams langsam mit den Mauern einander nähern. Die KI-Kämpfen stellen sich dabei extrem gut an und spielen ihre jeweilige Rolle ausgezeichnet. Alles wunderbar – aber eines ist leider klar: Crusader ist eher Stronghold 1,5 als ein zweiter Teil.«