

Einstürzende Altbauten

STRONGHOLD 2

Detaillierte 3D-Grafik, verbesserter Burgenbau, noch gewaltigere Belagerungsschlachten und viele frische Ideen: Als weltweit erstes Spiele-Magazin zeigen wir Ihnen, warum der Nachfolger des Echtzeitstrategie-Hits (350.000 verkaufte Exemplare in Deutschland) erneut mächtig auf den Putz haut.

FACTS

- Story-Kampagne mit 24 Missionen
- Wirtschafts-Kampagne mit 12 Missionen
- 140 Gebäude und Burgobjekte
- 24 Kampfeinheiten
- 21 Produktionsgüter
- 20 historische Burgen

INHALT

Mega-Preview	68
Neue Warenkette: Vom Schaf zum Kleid	70
Müllbeseitigung im Mittelalter	72
Stronghold 1 vs. Stronghold 2	73
Sturm auf Burg GameStar	74



Nur Belagerungswaffen wie Trébuchets und Katapulte können in den Belagerungsschlachten Löcher in die Mauern reißen – vorausgesetzt, Sie haben genügend Steine als Munition.

Ritter führen ein verdammt hartes Leben, zumindest in PC-Spielen: Pausenlos Schlachten schlagen und Jungfrauen retten – Feierabend und Freizeit waren bislang Fremdwörter. Nun macht **Stronghold 2** Schluss mit der Ritter-Ausbeutung! Denn nur, wenn Sie in Ihrer Eigenbau-Festung Turniere, Festmähler und Ballabende veranstalten, ziehen Ihre Blech-Sol-

daten in Bestform zur nächsten Belagerungsschlacht.

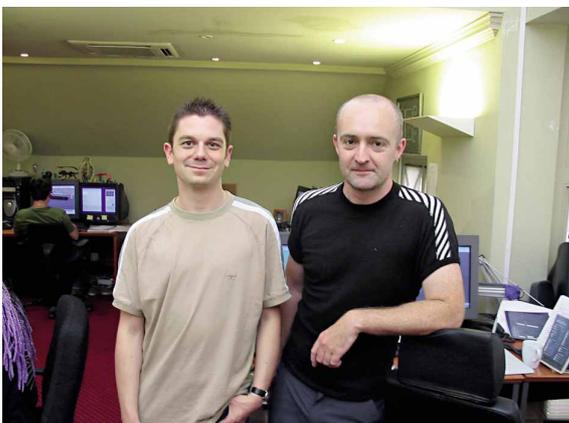
Das ist natürlich nur eine von vielen Neuerungen, die uns **Stronghold**-Erfinder Simon Bradbury bei einem Besuch in den Londoner Entwicklerstudios von Firefly stolz präsentierte. Im zweiten Teil der Burgenbau-Simulation will er noch konsequenter Aufbaustrategie à la **Anno 1503** mit anspruchsvollen

Echtzeit-Schlachten im Stil von **Age of Empires 2** verknüpfen.

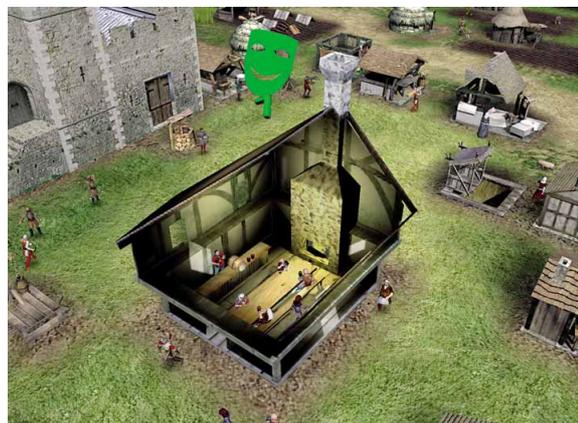
Bauen und verteidigen

Am faszinierenden **Stronghold**-Spielprinzip soll sich nur wenig ändern: Errichtung und Ausbau einer mittelalterlichen Burg ist zu Beginn der meisten Missionen Ihre Hauptaufgabe. Im Verlauf der Partie prüfen immer wieder Belagerungsarmeen Ihre Traum-

festung auf Standfestigkeit. Die Feinde betreten entweder skriptgesteuert Ihr Reich oder stammen aus der Festung eines Konkurrenz-Burgherrn, der auf der selben Karte wie Sie regiert. Nur bei einer funktionierenden Infrastruktur können Sie ausreichend Verteidigungsmaßnahmen ergreifen – vom Armbrustschützen auf der Burgzinne bis hin zum Kessel mit siedendem Öl.



Simon Bradbury (rechts) zeigt Heiko Klinge die Stronghold-Geburtsstätte.



Die Kneipe hält zwar von der Arbeit ab, hebt aber die Laune Ihrer Untertanen.



Noch ist diese florierende Mittelalter-Siedlung ungeschützt. Damit bald die erste Mauer steht, schuften unsere Untertanen im Steinbruch (rechts).

Mittelalter in 3D

Auffälligste Renovierungsaktion gegenüber dem Vorgänger: Dank der nagelneuen, von Firefly selbst entwickelten 3D-Engine können Sie künftig das Burgleben aus jeder beliebigen Perspektive bestaunen. Die Detailverliebtheit kennt dabei keine Grenzen und schlägt selbst **Siedler 5**: Auf dem Acker suhlen sich Schweine, bis sie der

Schlachter in mundgerechte Einzelteile zerlegt. Die Burghöchlin zaubert aus den Fleischrohlingen knusprig braune Braten, die Diener schließlich auf dem Esstisch des Burgherren kredenzen. Sobald in einem der über hundert Gebäude etwas passiert, klappt das Dach weg, und Sie können jeden Schritt der rund 20 geplanten Produktionsketten mitverfolgen: Be-trinkt sich der Schmied in der

Kneipe, statt zu arbeiten, sollten Sie vielleicht mal den Eisen-nachschub kontrollieren.

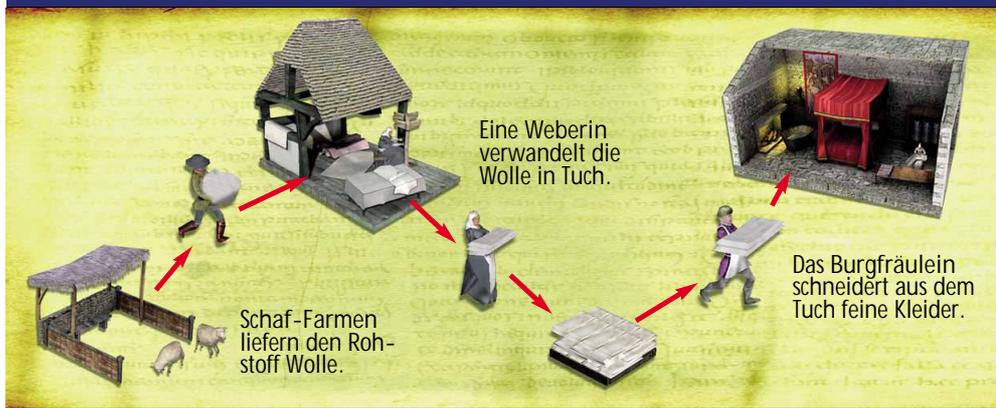
Kämpfe auf allen Ebenen

Die Belagerungen, das Highlight jeder **Stronghold**-Partie, sollen sich im zweiten Teil deutlich anspruchsvoller und dramatischer spielen. Beim Erobern der Burg sind Ihre Truppen auf Sturmleitern, Belagerungstürme und Katapulte angewiesen. Denn

anders als im Vorgänger werden sich sämtliche Kampfeinheiten an Mauern die Zähne ausbeißen. Der Angreifer muss alle Belagerungsgeräte erst mühsam in einem Feldlager zusammensammeln. Das kostet Baumaterial und vor allem Zeit. »Mit diesem System wollen wir deutlich mehr Ausfälle des Verteidigers provozieren als in Stronghold 1«, erklärt Simon.

Natürlich profitieren die Echtzeit-Belagerungen auch von der 3D-Grafik: Soldaten kämpfen in **Stronghold 2** auf Treppen, innerhalb von Türmen und sogar im Haus des Burgherren – dem Bergfried. Und selbst, wenn der Feind die Schwerter bereits in Ihrem Schlafzimmer schwingt, haben Sie noch ein As im Harnisch: Per Icon versetzen Sie den Burgherren in den Kampfmodus und bekommen so direkte Kontrolle über den mächtigsten Soldaten im Spiel. Sollte der Lord jedoch sterben, ist die Mission verloren – spannend vor allem in Multiplayer-Partien.

NEUE WARENKETTE: VOM SCHAF ZUM KLEID





Zunächst bauen wir im Feldlager die Belagerungswaffen (oben rechts). Trébuchets zerbröseln die Mauern (großes Bild). Schließlich stürmen wir den Bergfried (unten rechts).

Hundertfach in Formation

Kleine Scharmützel sollen in **Stronghold 2** die Ausnahme bleiben. Im Großteil der Kampfmissionen kracht's laut Simon gewaltig: »Unsere Grafik-Engine schafft bis zu 1.000 Einheiten, und das werden wir nutzen!« Damit Sie auch im größten Gefechtsgetümmel die Übersicht

behalten, wollen die Entwickler mindestens vier Formationen für die 24 geplanten Kampfeinheiten einbauen. Flankenangriffe der Kavallerie richten in Keilform besonders verheerenden Schaden an, Schwertkämpfer bilden einen Block um schwach gepanzerte Bogenschützen. Wenn trotz der Formationen eine Niederlage droht, kommen die

neuen Rückzugspunkte ins Spiel, die Sie in begrenzter Zahl platzieren dürfen. Auf Befehl lösen sich alle gewählten Einheiten sofort vom Gegner und flüchten zum gewünschten Versammlungsort, ohne dass Sie zeitraubend manuell tätig werden müssen. Mehrere Defensivkreise à la Minas Tirith (**Herr der Ringe**) bringen dadurch echte Vorteile.

Bauen von oben

Trotz 3D-Grafik soll der Festungsbau genauso komfortabel von der Maus gehen wie im Vorgänger. Der Trick: Per Leertaste wechseln Sie in eine weit rausgezoomte Vogelperspektive. So haben Sie Terrain, freie Bauplätze und Verteidigungslücken optimal im Blick, um die rund 140 geplanten Gebäude und Burgelemente zu platzieren. Dafür benötigen Sie neben Holz und Steinen natürlich auch Geld. Dieses Mal muss ein Steuereintreiber mühsam und zeitraubend von Wohnung zu Wohnung ziehen, um Ihr Staatsäckel zu füllen. »Das zwingt den Spieler, auch die Wohnhäuser in Burgnähe zu platzieren, statt sie wie früher fernab jeder Gefahr auf ein Felsplateau zu setzen«, erläutert Simon.

Mangelnde Hygiene war nach der Devise »vom Nachtopf auf die Straße« einer der größten Sterbegründe im Mittelalter. Auch in **Stronghold 2** produziert herumliegender Unrat nach einer gewissen Zeit giftige Dämpfe, die Ihre Untertanen krank machen und schlimmstenfalls töten. Ratten verteilen den Müll und beißen die Burgbewohner. Wohl dem, der ausreichend Müllsammler und Nagerjagende Falkner eingestellt hat.

MÜLLBESEITIGUNG IM MITTELALTER



Müllberge ① verursachen Giftwolken, die Bewohner erkranken lassen. Ratten ② verteilen den Dreck und beißen Ihre Untertanen. Müllmänner ③ versenken den Schmutz in einer Grube ④, Falkner ⑤ jagen mit ihren Vögeln die Nagetiere.

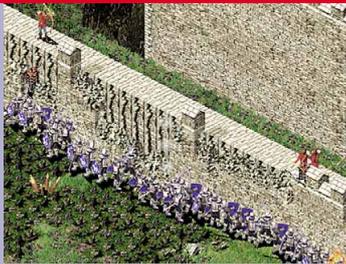
STRONGHOLD 1 vs. STRONGHOLD 2 (unten)

Grafik



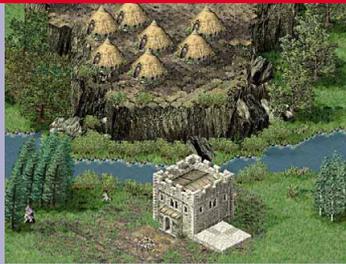
Pixel-Figuren haben ausgedient – die neue 3D-Engine lässt Sie das liebevoll animierte Burgleben aus nächster Nähe betrachten.

Belagerungen



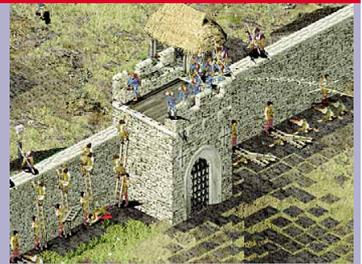
Endlich realistisch: Nur mit Belagerungswaffen können Sie Mauern knacken, Infanteristen sind anders als im Vorgänger wertlos.

Wirtschaft



Wer wie früher Häuser unerreichbar von der Burg platziert, kassiert nichts mehr, da ein Steuereintreiber jedes Haus besuchen muss.

Kämpfe im Burginnern



Gefechte innerhalb der Burg werden noch spannender, da sich Soldaten künftig auch in Gebäuden und Türmen duellieren.

Ritter-Sport

Obwohl der Burgen-Alltag bereits aufregend genug ist, wollen Simon und sein Team mit beson-

deren öffentlichen Ereignissen noch mehr Spannung ins Aufbauspiel bringen. So müssen Sie Bankette, Ballabende, Ritterturniere und sogar Hinrichtungen



Auch in den Feldschlachten prallen Hunderte Einheiten aufeinander.



Je brutaler das Folterwerkzeug, desto schneller läutern Sie Langfinger.

organisieren, quasi als Minimissionen. Ein Beispiel: Ihr virtueller Berater kündigt ein Festessen an. Nun ist es Ihre Aufgabe, unter Zeitdruck Gänsebraten, Gemüse und Wein für die Burgeküche zu produzieren. Je abwechslungsreicher der Schmaus, desto mehr Ehre bringt Ihnen das Gelage.

Ehre ist dabei kein abstrakter Begriff, sondern tatsächlich eine neue Ressource von **Stronghold 2**. Wofür Sie die benötigen, will Simon eigentlich noch geheim halten. Dennoch können wir ihm eine Einsatzmöglichkeit entlocken: Genügend Ehrenpunkte vorausgesetzt, dürfen Sie einen gewöhnlichen Soldaten zum Ritter schlagen, der naturgemäß deutlich kräftiger aussteilt.

Burgen-Begleitung

Damit sich die Einsätze trotz des deutlich komplexeren Aufbaus ähnlich dramatisch und kompakt spielen wie im Vorgänger, hat sich Firefly etwas Besonderes einfallen lassen:

Häufig ist ein und dieselbe Eigenbaufestung mehrere Missionen lang Ihr Zuhause – statt jedes Mal wieder bei der Grundsteinlegung zu beginnen, optimieren Sie lediglich die Ausstattung. Exakt die Burg, die Sie im ersten Einsatz hochziehen und gegen ein paar Räuber verteidigen, muss beim nächsten Auftrag vielleicht schon einer Belagerungsarmee standhalten.

Friedvolles Festungsleben

Neben der eher kampflastigen Hauptkampagne möchten Simon und sein Team mit einer separaten Wirtschaftskampagne auch friedliebende Burgherren bedienen. Für Bastelfans gibt's einen Sandkastenmodus und einen funktionsgewaltigen Missionseditor. Bis zum Release will Firefly außerdem noch rund 20 historische Festungen (unter anderem die Wartburg) nachbauen, die Sie in einem Spezial-Modus auf ihre Verteidigungsqualitäten prüfen. **HK**

STRONGHOLD 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: März 2005

Entwickler: Firefly
Status: zu 50% fertig

Heiko Klinge: »Ich ziehe meinen Helm vor Firefly! Statt einfach nur das bewährte Burgenbasteln in eine aufpolierte Grafik-Rüstung zu stecken, spendieren die Stronghold-Väter ihrem zweiten Baby einen ganzen Turm voll neuer Ideen. Besonders die Ehre-verschaffenden Ritterturniere und Ballabende klingen spannend. Sofern Balancing und KI hinhalten, wird Stronghold 2 ein todsicherer Hit.«

Schlachtfest und Festmahl

STURM AUF BURG GAMESTAR



Der Kerzenmacher holt Wachs aus den Bienenstöcken, um daraus neue Lichtquellen für die Kirche zu fertigen. Erst bei zehn frischen Kerzen startet der nächste Gottesdienst.



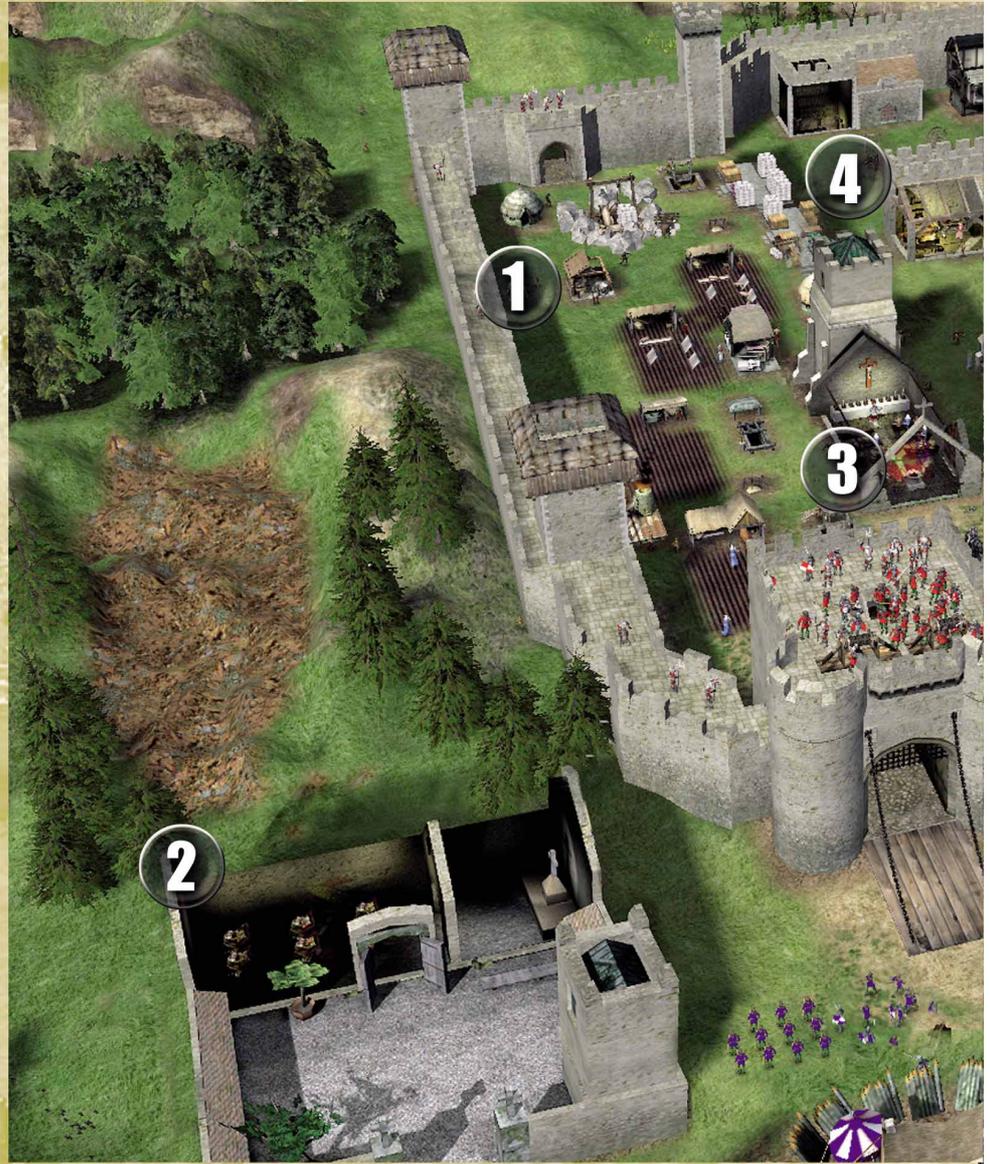
Das Kloster zählt zu den teuersten Gebäuden und benötigt viel Platz. Doch dafür erstellen dort fleißige Mönche kunstvolle Schriften, die uns besonders viel Ehre verschaffen.



Sobald zehn Kerzen da sind, hält der Priester in der Kirche einen Gottesdienst ab. Die Arbeit ruht solange, dafür kassieren wir einen gewaltigen Popularitätsbonus.



In der Küche zaubert die Köchin ein möglichst abwechslungsreiches Essen für die feinen Herrschaften. Diener bringen Spanferkel und Wein in den Bergfried.



Vor und auf den Mauern tobt das Belagerungsgefecht, innerhalb der Mauern das mittelalterliche Leben. Wir zeigen Ihnen die Geheimnisse einer erfolgreichen Stronghold-2-Bastion.



Unser Lord hat zum Festessen geladen. Die Anzahl der Gäste hängt dabei von der Ausbaustufe des Bergfrieds ab. Ein opulentes Mahl besichert uns Ansehen, sprich: Ehrenpunkte.



Am Folter-Rad büßt ein Dieb für seine Straftaten. Je ausgefeilter (und teurer) die Foltermethode, desto schneller kehrt er auf den Pfad der Tugend zurück.



Ab und an besucht unser Lord seine Lady im Schlafzimmer, um den ehelichen Pflichten nachzukommen. Solche Bettgeschichten füllen unser Ehrenpunkte-Konto.



Die Feinde haben es bis in unseren Turm geschafft. Doch bevor sie unsere Gebäude im Burginneren attackieren können, müssen sie sich erst die Treppe hinunterkämpfen.