



In die Wüste geschickt

# Stronghold Crusader

Belagern und belagert werden: Im Nachfolger zur erfolgreichen Burgenbau-Simulation erleben Sie während der Missionen, beide Seiten des Krieges.



Gefangen in der Schlucht haben selbst die stark gepanzerten Kreuzritter keine Chance gegen arabische Bogenschützen.

**D**as Leben eines Burgherren war in der Kampagne von **Stronghold** noch einfach: Entweder igelte man sich in den eigenen vier Mauern ein oder schickte Massen von Einheiten in Richtung feindliche Festung, ohne sich groß um die Versorgung kümmern zu müssen. Im Nachfolger **Stronghold: Crusader** gilt es bald, beide mittelalterlichen Feldherren-Disziplinen in einer Mission zu ver-

knüpfen. Leaddesigner Simon Bradbury zeigte uns auf der E3, wie sowohl Spieler als auch Computer-Gegner auf einer Karte an ihren Burgen bastelten, um sich in monumentalen Belagerungen oder Feldschlachten miteinander zu messen.

## Feurige Kämpfe im Sand

Entwickler Firefly verlegt die virtuellen Burgenbau-Wettkämpfe vom Wald- und Wiesen-Szenario in die Wüste. Die fiktive Kampagne weicht vier historischen Feldzügen. In den 21 geplanten Missionen erleben Sie aus Sicht der Kreuzritter oder Araber den Kampf um das heilige Land. Grafisch ist ansonsten alles gleich geblieben: Die isometrische **Stronghold**-Engine zeigt zwar nach wie vor viele witzige Details, wirkt aber mittlerweile, passend zum neuen Landschaftsset, leicht ange-

staubt. Der Wechsel der Klimazone wirkt sich auch spielerisch aus: Nur in Oasen gibt es Grünflächen – der Kampf ums begrenzte Farmland soll deutlich mehr Dynamik in Einzel- und Mehrspieler-Gefechte bringen. Wasser wird kostbarer denn je und Feuer dadurch zu einer noch gefährlicheren Waffe.

Dieser Neuerung tragen auch einige der acht neuen Einheiten Rechnung. Mit den Griechischen-Feuer-Werfern zerstö-

ren Sie ganze Landstriche. Sklaven haben zwar noch weniger Durchschlagskraft als ein Holzfäller, setzen mit ihren Fackeln aber in Windeseile Farmen, Schmieden und Wohnhäuser in Brand. Am besten gefallen hat uns neben dem mächtigen Kreuzritter vor allem der Attentäter: Er überwindet per Kletterhaken auch die dicksten Mauern und öffnet das Burgtor für die wartende Belagerungsarmee.

## Zu Tausenden auf dem Schlachtfeld

Was viele Fans in **Stronghold** vermisst haben, sollen die burgenbauenden Computergegner jetzt möglich machen. **Crusader** wird über einen vollwertigen Einzelgefechts-Modus (Skirmish) verfügen. Bis zu zehn Parteien hauen sich auf einer Karte die Blechhelme ein, entweder in Teams oder jeder gegen jeden. Konsequenterweise schraubt Firefly das Einheitenlimit von 1.000 auf imposante 2.500 Kämpfer hoch. Mit Handel und Diplomatie innerhalb der Fraktionen lassen sich solche Konflikte perfekt vorbereiten. Zufallskarten bleiben Mittelalterfans allerdings nach wie vor verwehrt. Dafür sollen die zehn Computergegner mit unterschiedlichen Taktiken für spielerische Abwechslung sorgen. **HK**



e Burgen bekommen einen wüstentauglichen Anstrich.

## Stronghold: Crusader

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

**Heiko Klinge:** »Da wackelt der Helm: Wenn in den gewaltigen Wüstenschlachten über 2.000 Ritter aufeinander prallen, bleibt kein Mauerstein auf dem anderen. Zwar haftet an der Crusader-Rüstung ein leichter Update-Geruch, doch für das faszinierende neue Szenario schmeiße ich mich gern noch mal in Eisenschale.«