

Burgen, Bauern und Belagerer

# Stronghold



  
Taktiken  
im Tipps- und  
Tricks-Teil

  
Auf Video-CD:  
Multiplayer-  
Duell

**WWW**  
[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de):  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Age of Empires 2 meets Anno 1602:  
Nur wer Aufbau- und  
Taktikelemente gleichermaßen  
beherrscht, wird in monumentalen  
Belagerungen siegreich bleiben.

## Facts

- Militär-Kampagne mit 21 Missionen
- Wirtschafts-Kampagne mit 5 Missionen
- 14 Einzelszenarios
- 8 Multiplayer-Karten
- 20 Kampfeinheiten
- 22 Produktionsgüter
- 12 historische Burgen

## Inhalt

Mega-Test .....	76
Burg-Öffner .....	78
Stronghold vs. AoE 2 .....	79
Beispiel-Mission ....	80
Technik-Check .....	80
Sturm auf Stolzenfels .....	82
Die Produktions- ketten .....	84







Mit **Hunderten von Soldaten** stürmen wir die letzte Bastion von Duc Truffe. In Brand gesetzte **Ölgräben** machen uns allerdings schwer zu schaffen. (1024x768, rausgezoomt)

**D**er Schlachtlärm dringt bis auf die oberste Zinne. Zweifel überkommen den Burgherrn: Wird er den Angriff der gewaltigen Belagerungsarmee überleben, die in diesem Augenblick vor dem Burgtor Stellung bezieht? Dank der fleißigen Bauern sind die Vorratslager zum Bersten gefüllt. Auf den Mauern reihen sich Massen an Bogenschützen, finanziert durch eine saftige Steuererhöhung. Doch alle Hoffnung vergeht, als feindliche Trebuchets die ersten Kuhkadaver über die Mauern schleudern. Nirgendwo in der Burg gibt es einen Heiler, der eine Seuche verhindern könnte – die Belagerer haben damit so gut wie gesiegt.

In bisher noch nie da gewesener Konsequenz verknüpfen die Firefly Studios in ihrem Erstlingswerk **Stronghold** komplexe

Aufbaustrategie mit gewaltigen Echtzeit-Schlachten. Den Experten für historische Strategiespiele, die bei Impressions die **Lords of the Realm**- und **Caesar**-Reihe schufen, ist damit ein echter Überraschungs-Hit gelungen.

### Krieg und Frieden

Der König wurde entführt, das Land ist in Aufruhr. Drei Thronräuber unter der Führung von Duc Volpe (genannt »Der Wolf«) haben das Reich unter sich aufgeteilt und ganz nebenbei Ihren Vater ermordet. Also sammeln Sie die kläglichen Reste der Familien-Armee ein und führen über 21 Kampagnen-Missionen einen Feldzug, um das Land wieder zu vereinen. Errichtung oder Ausbau einer Burg ist dabei in der Regel Ihre erste Aufgabe. Immer wieder kündigen Ihre Späher Belagerungsarmeen an,

die an Wegweisern die Karte betreten und Ihr Schmuckstück schließlich auf seine Standfestigkeit prüfen. Oft müssen Sie zum erfolgreichen Abschluss einer Mission einen finalen Großangriff überstehen – ein ansteigender Zeitbalken informiert Sie über Ihre Gnadenfrist.

Friedliebende Naturen stürzen sich lieber auf die Wirtschaftskampagne, die in fünf Missionen den Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur in den Mittelpunkt stellt. Statt mit Katapulten und Rittern, müssen sich Burgherren hier mit Hasenplagen und Rinderseuchen



Der **2D-Modus** erleichtert beim Bauen die Übersicht. (800x600)



## Burg-Öffner



Sturmleitern und Belagerungstürme sind der schnellste Weg in die feindliche Festung. Jedoch nur, solange der Gegner keinen Burggraben ausgehoben hat.



Auf die brachiale Tour: Infanterie und Rammbock schleifen langsam, aber stetig die Mauern. Hoffentlich haben Sie für diese Methode auch genügend Zeit.



Mit Katapulten und Trèbuchets machen Sie jedes Bollwerk in Windeseile dem Erdboden gleich – oder schleudern verseuchte Rindvieher, was viel Arbeit erspart.



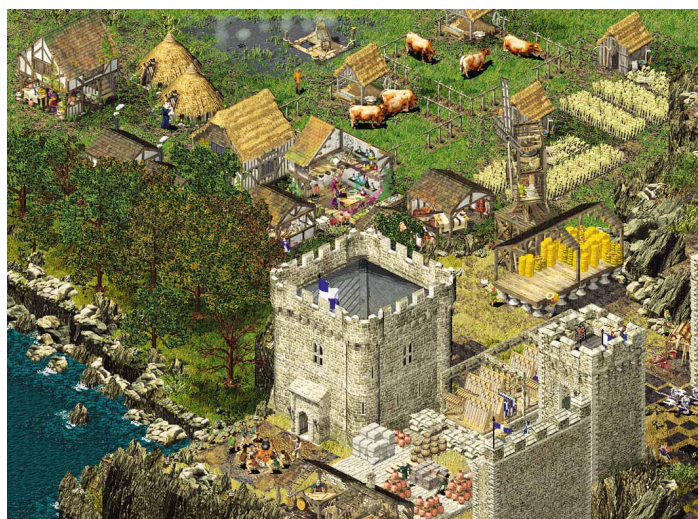
Tunnelbauer unterhöheln feindliche Mauern und bringen sie so zum Einsturz. Solange sie sich von Schützen fernhalten, sind sie nur durch Ausfälle zu stoppen.

herumschlagen. Geschichtlich Interessierte kommen ebenfalls auf ihre Kosten und überprüfen 18 historische Festungen wie die Wartburg oder Windsor Castle auf ihre Belagerungs-Qualitäten – als Angreifer oder Verteidiger.

### Aller Aufbau ist schwer

Jede noch so trutzige Festung fängt in **Stronghold** einmal klein an. Mehr als Bergfried, Lager und Nahrungsmittel-Silo steht Ihnen zu Beginn meist nicht zur Verfügung. Mithilfe einiger Holzfällerhütten und ein wenig Landwirtschaft entsteht nach und nach eine mittelalterliche Siedlung. Auf lästiges Mikromanagement hat Firefly glücklicherweise verzichtet. Sobald Sie ein Gebäude in die Landschaft stellen, erscheint es ohne Bauzeit, und ein unbeschäftigter Arbeiter ergreift von ihm Besitz. Ihre Untertanen werkeln selbstständig. Sie müssen nur für genügend Materialien (etwa Holz für den Bogenmacher) sorgen. Ähnlich wie bei **Caesar 3**, dem letzten Spiel der **Stronghold**-Macher, entscheiden kurze Produktionswege und eine effiziente Infrastruktur, wie schnell aus der ungeschützten Siedlung eine unbezwingbare Festung entsteht.

Die komplexen Warenkreisläufe von **Stronghold** erfordern umsichtiges Planen. So produzieren Rinderfarmen nicht nur Käse für die hungrige Bevölkerung, sondern liefern auch das Leder für den Rüstungsmacher. Und die Aufzucht neuer Milchlieferanten dauert lange! Nicht immer können Sie außerdem alle benötigten Güter selbst herstellen. Dann hilft nur ein Einkaufsummel beim örtlichen Marktplatz, um die Versorgungslücken zu schließen. Ist die Bevölkerung ausreichend versorgt, können Sie den Bau Ihrer Burg angehen. Aus einer großen Palette an Mauer-, Tor- und Turmelementen zimmern Sie sich nach und nach Ihre Traumfestung zusammen – immer vorausgesetzt, Ihr Lager verfügt über ausreichend Baumaterial (Holz sowie Steine).



Unsere Burgbewohner haben Rohstoff- (unten) und Nahrungslager (rechts) gut gefüllt.

### Marmor, Stein und Holz zerbricht

Um die Gegner fachgerecht von der Eigenbau-Burg fernzuhalten oder selbst das Abrisskommando zu spielen, stehen Ihnen 20 Truppentypen und Belagerungsgeräte zur Verfügung. Leiterträger, Ingenieure mit heißem Öl sowie Tunnelbauer erlauben in **Stronghold** ganz neue Taktiken. Bereits im Mittelalter schien das Prinzip Stein-Schere-Papier wohl bekannt zu sein: Stark gepanzerte Ritter lassen sich durch Pfeile nicht stören, sollten bei Armbrustbolzen aber tunlichst in Deckung gehen. Mächtige Trèbuchets bringen ganze Burgtürme zum Einsturz, werden aber bereits von einem einzelnen Streitkolben-träger in ihre Einzelteile zerlegt.

**Stronghold** inszeniert im historischen Echtzeit-Genre die bislang realistischsten Gefechte – selbst **Age of Empires 2** kann da nicht mithalten. Oft treffen Hunderte von Einheiten aufeinander, eine zahlenmäßige Begrenzung gibt es nicht. Für neue Soldaten brauchen Sie »nur« die passende Ausrüstung und genügend Gold. Pfeile haben eine einzeln berechnete Flugbahn und prallen physikalisch korrekt von Hindernissen ab. Belagerungswaffen rollen nicht wie von Zauberhand geschoben über das Spielfeld. Stattdessen basteln Ingenieure die Katapulte, Belagerungstür-

me und Rammböcke vor Ort zusammen und bedienen sie. Dieser Aufwand tut dringend Not: Sicher hinter Burgmauern versteckte Bogen- und Armbrustschützen nehmen es locker mit einer zehnmal größeren Infanterie-Armee auf.

### Bier für den König

Burgherren genießen während der Militär-Kampagne ein sehr abwechslungsreiches Leben. So müssen Sie in der zwölften Mission zunächst die Festung des Feindes erobern. Ihr Ziel ist es, im Schutz der Burgmauern mit dem Aufbau einer florierenden Bierproduktion genügend Gold für das Königs-Lösegeld zusammenzukratzen. Gleichzeitig verbessern Sie die Verteidigung Ihrer neuen Behausung, um die ständigen Attacken des vertriebenen und dementsprechend eingekerkerten Vorbesitzers abzuwehren. Zwischen den Missionen erzählen vorgelesene Berichte sowie animierte Dialoge



Vorgelesene Dialoge zwischen Gegnern und Verbündeten erzählen die Geschichte weiter.





Mission geschafft: Die Mönche brauchten so schnell wie möglich 200 Steine für den Bau ihres Klosters – da müssen wir wohl oder übel auf dicke Mauern verzichten.

von Verbündeten und Gegnern die nette, aber unspektakuläre Geschichte. Rendersequenzen gibt es nur im Intro und beim endgültigen Sieg zu sehen.

Firefly achtete beim Missionsdesign auf eine stetig steigende Lernkurve. So stehen Ihnen erst in der letzten Kampagnen-Schlacht sämtliche Truppen

und Belagerungsgeräte zur Verfügung. Ein tolles Tutorial, optionale Tipps zu jeder Mission und eine vorbildliche Enzyklopädie, die alle Spielaspekte gut erklärt, machen den Einstieg in die komplexe Mittelalter-Materie zum Kinderspiel. Vor jedem Szenario können Sie zudem den Schwierigkeitsgrad ändern.

## Ewiger Sommer

Rauschende Flüsse, grüne Wiesen und Wälder dominieren das einzige Terrainset, wechselnde Jahreszeiten gibt es nicht. Dafür wirken die Karten dank wiegender Bäume und einer umfangreichen Palette an Flora und Fauna sehr lebendig. Ein wenig mehr grafische Abwechslung wäre dennoch wünschenswert gewesen. Trotz leicht hakeliger Animationen besitzt **Stronghold** einen hohen Hinguck-Faktor. Wie bei **Die Siedler** können Sie jeden einzelnen Schritt der komplexen Produktionsketten am Bildschirm mitverfolgen. Fegt die Brauerin ihren Hütteneingang, anstatt den Bierbottich zu rühren, sollten Sie dringend den Hopfen-Nachschub überprüfen. Auch in den Schlachten warten unzählige Details. So spannen Armbrustschützen vor jedem Schuss erst mühevoll durch Kurbeln die Sehne.

Hervorragende Soundeffekte unterstützen das wuselige Geschehen. Wenn Geschosse auf

## Markus Schwerdtel



### Strategische Kneipp-Kur

Wechselbad der Gefühle: Im beschaulichen Aufbaupart sehe ich in aller Ruhe meinen Untertanen beim Werkeln zu und erfreue mich an

der blühenden Infrastruktur. Nur Minuten später umklammere ich mit weißen Knöcheln die Maus, um dem gegnerischen Belagerer keinen Mauerstein meiner geliebten Burg Preis zu geben. Noch nie hat die Mixtur aus Aufbaustrategie und epischen Echtzeit-Schlachten so gut und nahtlos funktioniert. Da kann ich auch die nur ganz knapp »gute« Grafik verschmerzen, die sehr an die Impressions-Spiele Pharaoh oder Zeus erinnert. Schade nur, dass in meiner stolzen Festung keine Wissenschaftler nach neuen Waffen und Technologien forschen.

die Burgmauern knallen, glaubt man fast, das Bersten jedes einzelnen Steins zu hören. Mit abwechslungsreicher Sprachausgabe kommentieren Soldaten jeden Ihrer Befehle. Die tierischen Spitznamen der Gegner und einige übertrieben witzige Samples wirken allerdings deplatziert.

## Vergleich: Stronghold vs. AoE 2

	Stronghold	Age of Empires 2
<b>Grafik</b>	Licht und Schatten wechseln sich ab: sehr vielfältige, aber steife Animationen. Lebendig wirkende Landkarten, aber nur ein Terrainset. Gewaltige Massenschlachten mit unzähligen Sprites, aber detailarme Einheiten. <span style="color: red;">-</span>	Bereits zwei Jahre alt, aber immer noch auf der Höhe der Zeit. Geschmeidige Animationen der Einheiten machen jedes Gefecht zum Augenschmaus. Vier Terrainsets (inklusive Addon) sorgen für grafische Abwechslung. <span style="color: green;">+</span>
<b>Missionen</b>	Stronghold variiert geschickt das begrenzte Spielprinzip. Lebendig wirkende Computergegner mit unterschiedlichen Strategien motivieren. Die 21 Missionen spielen sich kurz und knackig – es hätten aber mehr sein dürfen. <span style="color: red;">-</span>	Kombiniert in bisher nicht erreichter Perfektion geskriptete Ereignisse mit selbstständigem Basisbau. Die äußerst abwechslungsreichen Aufträge dauern im Schnitt mehrere Stunden, arten jedoch schon mal in Arbeit aus. <span style="color: green;">+</span>
<b>Wirtschaft</b>	Der Wirtschaftspart kann mit jedem Aufbauspiel mithalten. Selbstständige Arbeiter ersparen lästiges Mikromanagement. Komplexe Produktionsketten und der wichtige Handel per Marktplatz zwingen zu ökonomischem Denken. <span style="color: green;">+</span>	Age of Empires 2 bietet vier sinnvoll ins Spiel integrierte Rohstoffe, aber keine Produktionsketten. Handel spielt nur eine untergeordnete Rolle. Das Mikromanagement der Arbeiter ist zeitweilig mühsam. <span style="color: red;">-</span>
<b>Kämpfe</b>	Realistische Belagerungsschlachten mit unzähligen Details, etwa einzeln berechnete Pfeile. Faszinierende und innovative Kriegsgeräte erlauben eine Vielzahl von Strategien. Kritikpunkte: wenig Einheitentypen, keine Formationen. <span style="color: green;">+</span>	Komplexe, manchmal leicht unübersichtliche Monumental-Schlachten mit Formationen. Die 75 Truppentypen lassen sich teils upgraden; sie taktisch in der richtigen Kombination einzusetzen ist herausfordernd und motivierend. <span style="color: green;">+</span>
<b>Multiplayer</b>	Clever designte Mehrspielerkarten erlauben sowohl exzessive Mehrspielersessions als auch das kurze Gefecht zwischendurch. Das Katz-und-Maus-Spiel mit versteckten Fallen sorgt für diebische Freude. <span style="color: green;">+</span>	AoE 2 zählt nach wie vor zu den beliebtesten Multiplayer-Spielen. Viele Modi, 13 Völker, sehr gute Zufallskarten und ein mächtiger Editor sind die Zutaten für spannende, aber oft langwierige Mehrspieler-Gefechte. <span style="color: green;">+</span>
<b>Endstand</b>	<span style="color: green;">+</span> <span style="color: green;">+</span> <span style="color: green;">+</span>	<span style="color: green;">+</span> <span style="color: green;">+</span> <span style="color: green;">+</span> <span style="color: green;">+</span>
<b>Fazit</b>	Stronghold inszeniert trotz fiktiver Kampagne die realistischsten Mittelalter-Schlachten des Echtzeit-Genres. Historisch interessierte Strategiespieler, die sowohl für Aufbau als auch Kampf zu begeistern sind, liegen hier goldrichtig. 	Für reinrassige Echtzeit-Strategen ist Age of Empires 2 nach wie vor die beste Wahl. Spannende historische Kampagnen, abwechslungsreiche Missionen und komplexe Schlachten mit Formationen garantieren monatelang anhaltenden Spielspaß. 



## Beispiel-Mission



Eine im Bau befindliche Burg von **Duc de Beauregard** haben wir im Handstreich erobert. Unser Auftrag ist es, aus der Festung einen religiösen Zufluchtsort für 50 Einwohner zu machen. Zwei **Kirchen** stehen bereits. Während unsere Priester spirituelle Schwerstarbeit leisten, kündigt sich der ehemalige Hausbesitzer an.



Kurz darauf greift »Die Schlange« an. Mit **geschützten Katapulten** will er seinen Wohnsitz zurückerobern. Doch gegen unsere auf Türmen postierten Bogenschützen hat er keine Chance. Sobald wir unter ständiger Belagerung mit unseren Priestern 75 Prozent der Untertanen gesegnet haben, ist die Mission erfüllt.

## Immer an die Untertanen denken

Ihre Einwohner arbeiten zwar ohne Lohn, beobachten aber ganz genau Ihr Burgherrentreiben. Ein Popularitätswert von Null bis 100 misst Ihre Beliebtheit. Sinkt dieser unter 50, wandern die ersten Untertanen aus und suchen sich einen netteren Herrscher. Ein schwerwiegenderes Problem, da Sie vor allem über Steuererhöhungen zu Geld kommen, die das Volk natürlich alles andere als erfreuen. Mit großzügigeren Nahrungsmittelrationen, dem Bau von Kirchen sowie »Burgverschönerungen« wie Maibaum oder Tanzbär heben Sie dagegen die Laune Ihrer Schutzbefohlenen. Nähert sich die Zufriedenheit allerdings der 100er-Marke, sinkt die Arbeitsmoral Ihrer lustwandelnden Leute. Pranger, Scheiterhaufen und Galgen erinnern sie dann wieder an ihre Pflichten.

Dieser Popularitäts-Balance-akt funktioniert ausgesprochen gut und stellt Sie immer wieder vor wichtige, weit reichende Entscheidungen: Wie setze ich zur Finanzierung meiner Armee Steuererhöhungen durch, ohne die Bevölkerung zu verärgern? Kann ich schon jetzt mit halben Rationen Lebensmittel



Mit der letzten, heftigen Attacke ist der Feind durchgebrochen. Jetzt muss die **Leibwache** standhalten – sonst geht's dem Burgherrn (rechts) dreckig.

für die anstehende Belagerung horten? Ähnlich wie bei **Tropico** teilt Ihnen jeder Burgbewohner seine Meinung auf Mausklick auch persönlich mit.

## Leertaste als Bauhilfe

Der Spagat zwischen Komplexität und intuitiver Bedienung gelingt **Stronghold** gut – solange Sie sich mit der Tastatur als zweites Eingabegerät anfreunden können. Mit den Cursortasten wechseln Sie zwischen Nah- sowie Fernansicht und drehen die Karte in die vier Himmelsrichtungen. Per Leertaste werden alle Gebäude, Mauern und Landschaftsobjekte zweidimensional

– unverzichtbar bei der Suche nach Verteidigungslücken.

In den Echtzeitschlachten behalten Sie dank Gruppenbildung, Wegpunkte-System und variablem Spieltempo auch bei wahren Einheitenmassen den Überblick. Ihre Soldaten (nur diese und den Burgherren steuern Sie direkt) finden auch über Treppen, Türme und Mauern auf Anhieb den Weg zum Feind. Formationen wie in **AoE 2** gibt es nicht, Ihre Armeen sortieren sich aber automatisch nach Einheitentyp und nehmen die Bogenschützen in die sichere Mitte. Umfangreiche Statistiken informieren Sie kompetent über Warenbestand oder Veränderungen Ihrer Popularität. Ein allgegenwärtiger Berater weist Sie zusätzlich per Sprachausgabe auf Probleme wie Nahrungs- und Geldmangel hin.

## Lebendige Gegner

Die vier Thronräuber konfrontieren Sie mit völlig unterschiedlichen Strategien. Ihr er-



Die Karte zeigt unseren **Fortschritt** (blau) in der Kampagne – nur zwei Thronräuber sind übrig.

## Technik-Check

### Auflösung

In Stronghold können Sie zwischen der 800x600er- und 1024x768er-Auflösung wählen. Die Massenschlachten beanspruchen hauptsächlich Prozessor und Arbeitsspeicher; Ihre 3D-Karte wird wegen Strongholds 2D-Grafik kaum gefordert. Unterhalb eines CPU-Taktes von 700 MHz sollten Sie in der 800er-Auflösung kämpfen.

### RAM/Festplatte

Mit 64 MByte Arbeitsspeicher setzen sich Ihre Truppen nur schlep-pend in Bewegung. Wir empfehlen deshalb 128, optimal 256 MByte. Auf die Installationsgröße (750 MB) haben Sie keinen Einfluss.

### Tuning-Tipps

TIPP 1: Variieren Sie auch während einer Mission die Auflösung. Wenn nur wenige Einheiten zu sehen sind, kommen auch schwächere PCs (um 500 MHz) mit der 1024er-Auflösung zurecht. Bei Massenschlachten wechseln Sie auf die 800er.

TIPP 2: Blenden Sie bei großen Gefechten per Leertaste Gebäude, Mauern und Wälder aus. Bäume brauchen Sie im Kampf sowieso nicht zu sehen, und Gegner in Mauernähe erkennen Sie besser.

TIPP 3: Stronghold bietet keine weiteren Performance-steigernden Einstellungen. Erweitern des Arbeitsspeichers hilft am meisten – zumal RAM gerade äußerst billig ist (ca. 60 Mark für 128 MB).

### Die Performance-Tabelle

		TNT 1	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Kyro2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3
<b>PII/300</b>	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>PIII/500</b>	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>PIII/933</b>	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Athlon 900</b>	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Athlon 1.333</b>	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich





Eine solche **Traumfestung** erfordert viel Arbeit und eine reibungslos funktionierende **Infrastruktur**. Das eingblendete Food-Menü unten zeigt uns, dass nur zwei der vier Nahrungstypen zur Verfügung stehen – das senkt die Moral.

ster Gegner Duc de Puce (»Die Ratte«) leistet sich noch schwerwiegende taktische Fehler und beißt sich mit Lanzenträgern und Bogenschützen selbst an dünnen Mauern die Zähne aus. Anders Duc de Beauregard:

»Die Schlange« legt zunächst genüsslich die ungeschützten Landwirtschaftsbetriebe lahm, bevor er sich Ihnen widmet. Duc Truffe (»Das Schwein«) hält sich dagegen nicht mit Kleinigkeiten auf, sondern wirft sofort seine gesamte Armee aus Rammböcken, Belagerungstürmen, Pikenieren und Streitkolbenträgern gegen Ihre Burgmauern. Oberbösewicht Duc Volpe (»Der Wolf«) ist da vorsichtiger und greift mit klug zusammengesetzten Armeen aus Schwerträgern, Rittern und Belagerungswaffen immer genau dort an, wo Sie es am wenigsten gebrauchen können.

### Kompakte Belagerungen

Die Multiplayer-Schlachten von **Stronghold** spielen sich dank kompakter, gut designter Karten angenehm flott. Aber auch ausufernde Mittelalter-Duelle mit komplettem Burgenbau und epischen Schlachten gegen bis zu sieben Mitspieler sind möglich. Nur wenige Multiplayer-Erlebnisse sind schöner, als die Armee des guten Freundes völlig ahnungslos auf die liebevoll hergerichteten Fallgruben zutapen zu sehen!

Mit dem umfangreichen und einfach zu bedienenden Editor

lassen sich in Windeseile spannende Szenarios inklusive geskripteten Ereignissen entwerfen. Die mitgelieferten sechs Kampf- und acht Wirtschafts-Einzelszenarios plus historischen Burgen bieten genügend Anschauungsmaterial, um selber spannende Missionen auszutüfeln. Für genügend Belagerungsnachschub sollte also auch nach dem Sieg über die vier Thronräuber gesorgt sein. Eigene Kampagnen können Sie allerdings nicht erstellen. **HK**

## Heiko Klinge



### Fest für Feldherren

Nie zuvor habe ich eine vortrefflichere Vereinigung von Aufbau- und Echtzeit-Strategie gespielt. Als von Natur aus vorsichtiger Feldherr ist es eine wahre Wohltat, mich in der selbstgebauten Festung einzugliedern. An Ausruhen ist dabei jedoch nicht zu denken: Schon bevor die Belagerungsarmee anrückt, halten mich Pflege und Ausbau der Burg, vor allem aber die anspruchsvollen Untertanen gehörig auf Trab.

### Kaum Kratzer in der Rüstung

Sobald dann die ersten Steine in die Mauern krachen, entfaltet Stronghold seine ganze Faszination: Ist das heiße Öl bereit, sind die Bogenschützen richtig platziert? Muss ich der Kavallerie den Ausfall befehlen? In der strahlenden Rüstung finden sich nur wenige Kratzer: Die eher nette als superbe Grafik, leichte Komfortmängel bei der Bedienung und eine nur mittellange Kampagne. Dank historischer Burgen, tollem Editor und spannendem Mehrspieler-Modus ist trotzdem für genügend Belagerungsstoff gesorgt. Der Tropico-Sommer ist vorbei, der Stronghold-Herbst kann kommen!



Mit dem tollen Editor kreieren wir ein **Freiluftgehege**.

## Jörg Langer



### Defensiv-Sieg

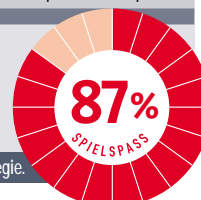
Normalerweise bleiben Defensiv-Strategien Langeweile vorbehalten, die fünf Stunden lang Ressourcen horten,

um dann den Gegner zu überrollen. Bei Stronghold habe ich kein schlechtes Gewissen, hinter zehn Meter hohen Mauern zu hocken: Bis so eine Burg steht, ist viel Planung nötig. Und beim großen Endangriff, den es in fast jeder Mission gibt, branden derartige Feindmassen an, dass meine stolze Festung selbst im Siegesfall eher wie ein Steinbruch aussieht. Außerdem geht es nicht ohne beherzte Ausfälle meiner Verteidiger.

Ich hätte mir zwar eine dynamische Kampagne mit Auswahl des nächsten Territoriums und Gegenangriffen gewünscht, doch auch so macht Stronghold einen Heidenspaß. Was zuletzt Knights&Merchants versuchte – Aufbau und Echtzeit-Strategie zu kombinieren – führt Stronghold zur Vollendung. Bessere Belagerungen gab's noch nie: Kaufempfehlung!

## Stronghold

<b>Genre:</b> Echtzeit-Strategie	<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	<b>Sprache:</b> Englisch (Dt./V.)
<b>Entwickler:</b> Firefly Studios	<b>Publisher:</b> Take 2, (01805) 217 316	<b>Preis:</b> ca. 90 Mark
<b>MULTIPLAYER</b>		
<input type="checkbox"/> Internet (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (2 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original      Multiplayer-Modi: Deathmatch, King of the Hill		
<b>HARDWARE-KONFIGURATION</b>		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> TNT <input type="checkbox"/> G400 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Radeon <input type="checkbox"/> Geforce 2		
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 900 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
<b>ALTERNATIVEN</b>		
<b>Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)</b> Hat mit Formationen, spannenderen Missionen und schönerer Grafik die Nase immer noch vorn.		
<b>Siedler 4 (88%, GS 04/01)</b> Wer lieber baut als belagert, ist hier gut aufgehoben. Knallhartes Aufbauspiel, niedlich verpackt.		
<b>WERTUNG</b>		
Grafik:	Gut	
Sound:		Sehr gut
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Sehr gut
Einzigartige Kombination aus Aufbau- und Echtzeit-Strategie.		





## Schlacht am Rhein

# Sturm auf Stolzenfels



## 1 Sturmleitern

Zum Angriff! Mit langen Sturmleitern versuchen meine tapferen Streiter, die Burgmauern von König Klinge zu erklimmen. Als Schutz vor den Geschossen seiner Ballista und Bogenschützen lasse ich meine Belagerungsingenieure tragbare Schilde auf das Feld schleppen.

## 2 Türme und Böcke

Verflixt! Dann probiere ich es mit schwerem Gerät. Jeweils vier Leute schieben die Belagerungstürme an die Mauer. Einmal postiert lassen sich die Holzungetüme nicht mehr bewegen und dienen als Außentreppe für die Armee. Hoffentlich schaffen es meine Rammböcke bis zum Burgtor von König Klinge.

## 3 Trèbuchets

Feuer frei: Meine Ingenieure haben in langer Arbeit Trèbuchets und Katapulte aufgestellt, die seiner schon angeschlagenen Burgmauer arg zusetzen. Erstere verschießen ihre Felsbrocken zwar recht langsam, aber so schnell kann Klinge auf den Angriff sowieso nicht reagieren.

## 4 Infanterie

Klingen gegen Klinge: Infanteristen aller Waffengattungen in die Schlacht! Im Schutz der Schilde gelangen meine Leute vielleicht bis an die Burg. Auf lange Sicht zerbröseln die Ritter mit ihren Schwertern auch das dickste Mauerwerk. Wenn selbst das nicht hilft, muss ich wohl aufgeben.





Stromaufwärts von Koblenz thront Burg Stolzenfels hoch über dem Rhein. Über 400 Jahre lang, von der Grundsteinlegung 1242 bis zur Zerstörung 1689, trotzte die Festung Angreifern und Belagerern. Auch Burgherr Heiko Klinge (rechts) schlägt mit seinem Bollwerk die stürmenden Mannen von Markus Schwerdtel zurück.



### 1 Kochendes Öl

Heiß und fettig! Im Inneren der Burg erhitzt meine Riesen-Frit-teuse Öl. Belagerungsingenieure schleppen die siedend heißen Töpfe auf den Wehgang, um sie über den Kletterern des Emporkömmlings Sir Schwerdtel auszu-leeren. Da helfen ihm die lächerlichen Schilde wenig.

### 2 Mangeln

Steinschlag auf Sir Schwerdtel! Zwei auf den Türmen postierte Mangeln nehmen die rollenden Treppenhäuser unter Beschuss. Die Geschütze sind zwar recht ungenau und benötigen kostbare Felsen als Munition, dafür genügen schon wenige Treffer, um Schwerdtels Maschinen zu zerstören.

### 3 Reiter-Ausfall

Von wegen! Meine Mangeln treffen seine Geschütze mit ihrer geringen Reichweite vielleicht nicht, aber wofür habe ich denn Ställe für edle Rösser gebaut? Gegen einen zünftigen Ausfall meiner Kavalleristen sind Halunke Schwerdtels gänzlich ungeschützten Katapulte sowieso wehrlos.

### 4 Ölgraben

Überraschung! Schon lange vor der Belagerung haben meine Leute Gräben ausgehoben und mit spitzen Pfählen und Öl gefüllt. Auf Befehl entfesseln meine Feuerpfeile eine Flammenhöhle, und die abgerichteten Hunde schlagen die letzten Leute von Sir Schwerdtel in die Flucht. Der Sieg ist mein!





Vom Rind zur Lederrüstung

# Produktionsketten

GameStar zeigt Ihnen die wichtigsten Warenkreisläufe von Stronghold.

