

Auf Video-CD:
exklusives Video

Facts

- 40 Gebäude
- 80 Burgteile
- 18 Güter
- 20 Kampfeinheiten
- 12 historische Burgen
- 21 Kampagnen-Missionen
- 6 Wirtschafts-Missionen

Die gewaltigen Burgmauern von Windsor Castle säumen unseren Weg zum Vor-Ort-Besuch bei den Firefly Studios in London. Eine verblüffende Ähnlichkeit zu den Mauer-Texturen des Echtzeit-Strategiespiels **Stronghold**, zu dem wir heute exklusiv von den Entwicklern die neuesten Informationen bekommen, ist nicht zu übersehen. Als wir

ihn darauf ansprechen, kann sich Simon Bradbury, Chefprogrammierer und Kopf von Firefly, ein verlegenes Grinsen nicht verkneifen: »Ich würde

lügen, wenn ich behaupte, dass uns die Nähe zum Windsor Castle nicht inspiriert hat.« Über 80 Bauelemente ermöglichen bei **Stronghold** aber auch Burgherren außerhalb Londons, ihre persönliche Traumfestung zusammenzubasteln.

Aufbau und Echtzeit

Stronghold mixt komplexe Aufbaustrategie à la **Siedler 4** mit

Exklusiver Vor-Ort-Bericht

Stronghold

Die ersten Steine krachen in die Mauer: Jetzt entscheiden Ihre Fähigkeiten als Baumeister, Verwalter und Feldherr, ob Ihre Festung die Belagerung überlebt.

knackigen historischen Echtzeit-Schlachten wie in **Age of Empires 2**. Ohne eine gut funktionierende Infrastruktur können Sie keine wehrfähige Armee unterhalten und statt gewaltiger Mauern maximal einen mickrigen Palisadenzaun errichten. Die Gleichberechtigung beider Schwerpunkte erkennt man auch daran, dass **Stronghold** sechs lose miteinander verknüpfte Wirtschafts-Missionen für friedliebende Burgherren bereithält. In der großen Kampagne werden Sie aber auf Waffengewalt nicht verzichten können. Schließlich gilt es, vier fiesen Thronräubern, die den König entführt haben, Manieren bei-

zubringen und das Heimatland wieder zu vereinigen.

Bereits vor der Errichtung der Burg müssen Sie wichtige Entscheidungen treffen. Lassen Sie Ackerbau und Viehzucht schutzlos, um wertvolle Baumaterialien zu sparen? Oder mauern Sie lieber Ihre Landwirtschafts-Betriebe mit ein, um auch bei langer Belagerungen den Lebensmittelnachschub zu gewährleisten?

Im Einklang mit der Natur

Auch die Wahl des Bauplatzes entscheidet über die Widerstandsfähigkeit Ihrer Burg. Da schwimmfähige Kampfeinheiten nicht geplant sind, bieten Steilküsten einen optimalen





Vor Zugbrücke und Südmauer tobt eine gewaltige **Belagerungsschlacht**. Links stürmen die blauen Angreifer mit Belagerungs-Turm und Leitern die Mauern. Neben dem großen **Burgfried** (Mitte oben) werden sämtliche Produktionsgüter gelagert. Im Burginneren arbeiten unsere Handwerker an neuen Waffen, motiviert durch **Galgen** und Pranger.

Schutz. Felswände machen kostspielige Mauern überflüssig. 160 Höhenstufen, dichte Wälder, Wasserfälle und unzählige Landschaftsdetails lassen die Schauplätze nicht nur

die realistischen Belagerungsschlachten. Erstmals konnten wir in London die Tunnelbauer in Aktion bewundern. In sicherer Entfernung feindlicher Bogenschützen und Katapulte beginnen sie ihre Arbeit und buddeln sich bis unter die Steinmauern, um sie durch Unterhöhlung zum Einsturz zu bringen. An der Bodenverfärbung erkennen Sie, wie sich die mittelalterlichen Maulwürfe langsam, aber stetig zu Ihrem Wohnzimmer



Eine große **Belagerungsarmee** bereitet sich automatisch nach Einheiten sortiert auf den Angriff vor.

unglaublich lebendig erscheinen. Für ein optimales Bau-Ergebnis ist die Zusammenarbeit mit der Natur unumgänglich. Allerdings wird es in **Stronghold** nur ein Terrainset geben – waldreiches Grasland. Zwei Zoomstufen, ausblendbare Mauern und die in 90-Grad-Schritten drehbare Karte bringen Ihnen beim Planen und Basteln die nötige Übersicht.

Schlachtplan

Den aufregendsten Teil von **Stronghold** bilden natürlich

mer vorarbeiten. Nur wenn Sie den Stolleneingang zerstören, können Sie die Aktionen dieser gefährlichen Einheiten vereiteln. Selbst Burgherren mit perfekt designer Festung werden also um einen Kavallerie-Ausfall nicht herumkommen. Auch während der umfangreichen Kampagne sollen nicht nur Ihre Defensiv-Qualitäten gefordert werden. In einigen Missionen greifen Sie selbst auf mächtige Belagerungswaffen zurück, um die Burgen der vier Thronräuber in Ruinen zu verwandeln.

Gewaltige Massenschlachten

Fans ausgedehnter Massengefechte kommen, egal ob im Angriff oder in der Verteidigung, auf jeden Fall auf ihre Kosten. Wenn Dutzende von Schwertkämpfern im Pfeilhagel mit Sturmleitern die Burgmauern erklimmen, erinnert das an die historischen Monumental-Filme der 60er Jahre. Jedes Geschoss wird einzeln berechnet. Mit der Ungewissheit, ob ein Stein oder Pfeil auch sein Ziel

erreicht, will Firefly zusätzliche Spannung erzeugen. Die Erfolgsaussichten können Sie durch strategisch geschicktes Platzieren der Verteidiger erheblich erhöhen. So nehmen es Bogenschützen, die von einem Burgturm feuern, problemlos mit achtmal so vielen Gegnern auf. Getarnte Fallgruben und Ölgräben verhindern, dass Ihre Feinde in Schussweite gelangen. Beim Probespielen fiel uns allerdings auf, dass Angreifer fröhlich durch schon brennendes Öl marschieren. Firefly versprach uns aber



In ihrem Londoner Büro arbeiten die Firefly-Jungs um **Simon Bradbury** (stehend) unter Hochdruck. Denn schon im Oktober soll ihr Erstlingswerk Stronghold in den Läden stehen.

Öl-Produktion



Schritt 1: Abbau des Rohöls im Sumpf.



Schritt 2: Wir erhitzen das Öl auf Betriebstemperatur.



Schritt 3: Feuriges Begrüßungsgeschenk für Belagerer.

hoch und heilig, noch kräftig an der Einheiten-KI zu feilen.

Grafisch gewinnt **Stronghold** zwar keinen Innovationspreis, doch die Mannen um Simon Bradbury setzen die Echtzeit-Kämpfe spektakulär in Szene. Die von uns bislang kritisierten Animationen wirken mittlerweile erheblich geschmeidiger, auch wenn sie noch nicht ganz das Niveau von **Age of Empires 2** erreichen. Größte Stärke von **Stronghold** ist zweifellos die Anzahl der dargestellten Einheiten. Derzeit wuseln theoretisch bis zu 1.400 Figuren über die isometrischen Pixel-Landkarten. Firefly wird diese Zahl allerdings noch runterschrauben –



Solch eine Traumfestung ist in den **Wirtschaftsmissionen** nur mit einer perfekt funktionierenden Infrastruktur zu erreichen.

schließlich soll **Stronghold** bereits ab einem mittleren Pentium 2 flüssig laufen.

Guter Burgherr, böser Burgherr

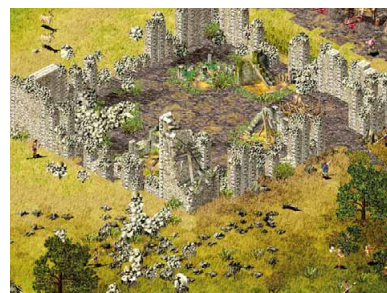
Ein weiser Regent informiert sich in regelmäßigen Abständen über das Wohlergehen seiner Schutzbefohlenen. Jeder Ihrer Bürger bekommt in **Stronghold** nicht nur einen eigenen Namen, sondern ähnlich wie in **Tropico** auch eigene Launen verpasst. Glückliche Burgbewohner lieben zwar ihren Herrscher, vernachlässigen vor lauter Spaziergehen in den Gartenanlagen aber schon mal ihren Beitrag zum Bruttosozialprodukt. Ein paar geschickt platzierte Galgen, Pranger oder Scheiterhaufen erinnern sie wieder an ihre

Pflichten – heben aber nicht unbedingt die Stimmung.

Mit den Werkzeugen Steuern und Nahrungsverteilung können Sie Ihre Beliebtheit beim Volk zusätzlich beeinflussen. Wenn Ihre Schäflein mit Ihnen zufrieden sind, spricht sich das schnell herum. Neue Untertanen lassen sich in Ihrer Burg nieder und gehen sofort an die ihnen zugeteilte Arbeit, vorausgesetzt Sie stellen ihnen die nötigen Werkzeuge zur Verfügung. Mürrische Bürger machen sich auf die Suche nach einem neuen Zuhause und lassen Sie in Ihrer Trutzburg allein zurück. Das dürfen Sie übrigens wörtlich nehmen, da auch Sie als (besonders kräftige) Spielfigur repräsentiert werden. Wenn Sie sterben, ist die Mission verloren. Vor allem in den Multiplayer-

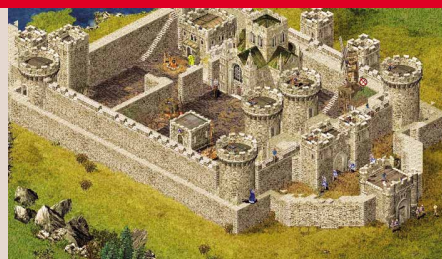
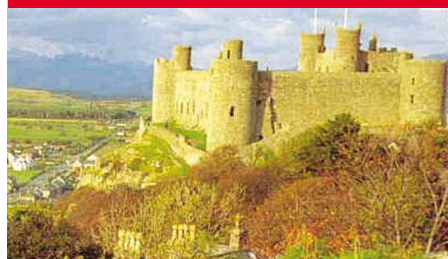


Ein schöner Garten hebt die Moral der Untertanen.



Ein detailliertes Burgen-Schadensmodell lässt selbst zerstörte Gemäuer noch hübsch aussehen.

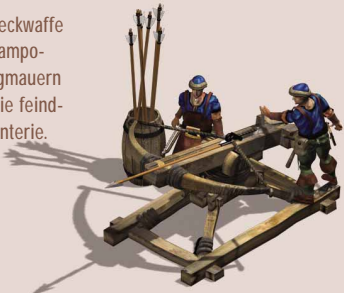
Vom Foto zur Stronghold-Burg



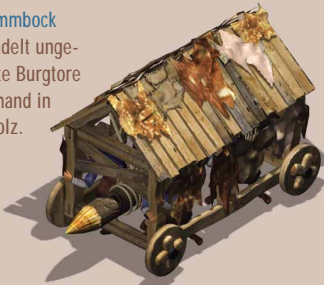
Anhand von historischen Bauplänen und Fotos bauen die Stronghold-Macher real existierende Burgen nach (hier: **Burg Harlech** in Wales). Zwölf originalgetreue Festungen dürfen Sie im Spiel verteidigen oder belagern.

Die Belagerungswaffen

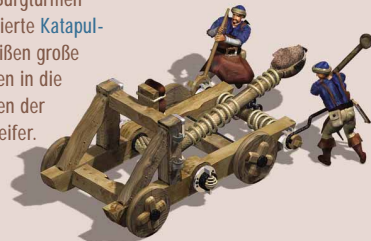
Die Allzweckwaffe **Ballista** rampo-
niert Burgmauern
ebenso wie feind-
liche Infanterie.



Ein **Rammbock**
verwandelt unge-
schützte Burgtore
kurzerhand in
Kleinholz.



Auf Burgtürmen
platzierte **Katapul-
te** reißen große
Lücken in die
Reihen der
Angreifer.



Die breite Streuung
von **Mangonel-**
Geschossen eignet
sich prima gegen
große Truppenan-
sammlungen.



Der **Belagerungs-
Turm** schützt An-
greifer beim Er-
klimmen der Burg-
mauern vor lästi-
gen Pfeilen.



Mit den gewaltigen
Trebuchets machen
Sie selbst dicke
Mauern dem Erd-
boden gleich.



Olgräben müssen Sie in Friedenszeiten zwar mühsam ausheben – in Brand gesetzt sind sie jedoch eine mächtige Verteidigungswaffe.

Partien dürfte dies für zusätzli-
che taktische Würze sorgen.

Viehucht für ausreichend
Spannungsmomente sorgen.

und des »Sandkasten-Modus«
stellen auch wuchtige Eigenkre-
ationen kein Problem dar.

Mittelalter-BSE

Ohne einen ausreichenden
Vorrat an Nahrungsmitteln
werden Sie Belagerungen nicht
lange überstehen. Die Lebens-
mittelversorgung spielt bei
Stronghold deshalb eine über-
geordnete Rolle. Gleich vier Es-
sensvarianten mit jeweils spe-
zifischen Vor- und Nachteilen
sollen die Mägen Ihrer Schutz-
befohlenen füllen. Brot ist
zwar besonders sättigend, er-
fordert mit seiner komplexen
Produktionskette aber enorm
viel Zeit- und Platzaufwand.
Eine Versorgung mit frischen
Äpfeln ist dagegen vollkom-
men unproblematisch, taugt
jedoch gerade mal als Snack
für zwischendurch. Nicht im-
mer sind Sie außerdem in der
Lage, sämtliche benötigten Pro-
duktionsgüter auf eigene Faust
herzustellen. Über einen Markt-
platz müssen Sie dann wie bei
Age of Empires 2 per Tausch-
handel entstandene Versor-
gungslücken schließen. Diverse
Zufallsereignisse wie Wolfsan-
griffe und Rinder-Seuchen (!)
könnten sogar bei Ackerbau und

Multiplayer-Belagerung

Für den Multiplayer-Modus hat
Firefly große Pläne. Kompakte
Karten sollen selbst bei acht Spie-
lern spannende, aber nicht über-
lange Partien im Internet oder
Netzwerk gewährleisten. Eine
Castle-Builder-Ladder würdigt
Burgherren, die bei vorgegebe-
nen Ressourcen die widerstands-
fähigsten Festungen bauen.

Außer den zwölf mitgeliefer-
ten Nachbauten realer Burgen
wollen die Londoner auf ihrer
Website in regelmäßigen Ab-
ständen neue Festungen veröf-
fentlichen. Dann dürfen Sie so-
wohl als Angreifer als auch Ver-
teidiger die Standfestigkeit his-
torischer Bauten überprüfen.
Dank eines mächtigen Editors

Ihre schönste Burganlage sol-
len Sie auch im Internet präsen-
tieren dürfen. Dann brauchen
Sie nur noch auf Herausforderer
aus aller Welt zu warten, die mit
einer von Ihnen bestimmten
Einheitenzahl Ihr Schmuck-
stück knacken wollen. **HK**



Ein **Belagerungsturm** ist eine relativ sichere
Methode, um Burgmauern zu erklimmen.

Stronghold

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Firefly Studios
Termin: Oktober 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »Komplexes Aufbau-Management und fes-
selnde Belagerungsschlachten sind der ideale Baustoff
für eine Bastion des Spielspaßes. Auch die leicht eintönige
Grafik wird ihre Mauern nicht zum Wanken bringen. Ich
poliere meine Ritterrüstung schon mal auf Hochglanz.«