

Schutt und Asche

# Stronghold

Baugewerbe im Mittelalter: Der ständige Wettstreit zwischen Architekten und ritterlichen Abriss-Kommandos ist Thema des neuen Spiels der Caesar-Macher.



Die **Belagerungsschlacht** ist im vollen Gange: Dank ihrer erhöhten Position auf dem **Burgturm** zielen die Verteidiger wesentlich genauer und haben enorme Vorteile bei der Reichweite. Deshalb erklettern die Angreifer die Mauern.



Auf Video-CD:  
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie



Auch im **Dorf** vor den Burgmauern blüht das Leben.

Wie die Ameisen strömen die Angreifer unter dem Pfeilhagel ins Burginnere. Ver zweifelt versuchen die Verteidiger, die an der Mauer lehnen, den Sturmleitern umzukippen. »Zu dumm, dass der Burgherr zu knauserig für einen gescheiterten Wassergraben war!« Stolz er-

klärt uns Simon Bradbury, Chef vom Entwickler Firefly, die ersten bewegten Belagerungs-Szenen seines Echtzeit-Strategie-spiels **Stronghold**. Mit bewährten Materialien aus **Age of Empires 2** und der **Siedler-Reihe** sowie vielen neuen Werkstoffen basteln die Engländer am kommenden Festungs-Baukasten.

## Siedelnde Burgbewohner

Im Gegensatz zum großen Microsoft-Vorbild spielt bei **Stronghold** die Pflege Ihrer Dorfbewohner eine ebenso große Rolle wie die mittelalterlichen Gefechte. Nur zufriedene und gut genährte Bürger werden Sie bei der Verteidigung Ihres Heims unterstützen. Wie bei der **Siedler-Reihe** sollen Sie die komple-

xen Warenkreisläufe direkt am Bildschirm verfolgen können. Ein zentrales Lager gibt dabei Auskunft über den aktuellen Warenbestand. Und sobald ein Bewohner sein Heim betritt, klappt das Dach weg, damit Sie ihn bei der Arbeit beobachten können. Anhand der Mimik des Gesichts in der Menüleiste sind Sie jederzeit über den Gemüts-

zustand Ihrer Schützlinge informiert. Etwas großzügigere Nahrungsrationen und eine leichte Senkung des Steuersatzes heben sofort sichtbar die Arbeitsmoral Ihrer Untertanen.

## Belagerer frittieren

Für das Einheiten-Design haben die Mannen um Simon Bradbury tief im Film-Archiv gekramt. Viel aus Historien-Schinken bekanntes Kampfgerät soll die Burgmauern zum Wackeln bringen. Riesige Belagerungstürme, Sturmleitern und raffinierte Tunnelbuddler feiern (nach dem Klassiker **Siege**) jetzt in **Stronghold** ihr PC-Comeback und sollen ganz neue Taktiken ermöglichen. Besonders spektakulär und verheerend sah bereits das siedende Öl aus, dass Sie vor der Anwendung erst mühsam im Moor abbauen und dann in einem großen Kupfer-Kessel erhitzen müssen.

Die Entwickler planen für jedes Land, in dem **Stronghold** veröffentlicht wird, eine eigene Kampagne, die einen Abschnitt dessen jeweiliger Geschichte erzählen soll. Dank eines Editors dürfen Sie auch eigene Schlachten entwerfen. Friedliebende Burgherren basteln im Sandkasten-Modus ohne Stress an ihrer Traumfestung. **HK**

## Stronghold

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: Oktober 2001

Entwickler: Firefly  
Ersteindruck: Sehr gut

**Heiko Klinge:** »Mittelalterliche Schlachten wie bei Age of Empires 2 und wuselige Aufbaustrategie nach Siedler-Art: Das nenne ich ein solides Mauerwerk für gehobenen Spielspaß. Bleibt nur noch zu hoffen, dass ein guter Mörtel – spannende Missionen – die Steine zusammenhält.«