

Bröckelnde Burgen

Stronghold

Die Belagerer rücken näher: Errichten Sie als Bau- und Burgherr eine uneinnehmbare Festung – frei nach dem Uralt-Spiel »Siege«.

In Friedenszeiten bleibt die Zugbrücke heruntergelassen. Unsere Soldaten sind trotzdem wachsam.



Erinnern Sie sich noch an die Zeit, als Sie den Kindergarten-Kameraden mit stolzgeschwellter Brust Ihre selbsterrichtete Sandburg präsentierten? Im Echtzeit-Strategiespiel **Stronghold** von Take 2 dürfen Sie bald auch mit fortgeschrittenem Alter wieder monumentale Festungen zusammenbasteln – ohne sich dabei die Hände schmutzig zu machen. Im mittelalterlichen England sorgen Sie als Baron außerdem für eine florierende Wirtschaft und verteidigen Ihr Lehen gegen französische Invasoren. Doch nur bei einer gut funktionierenden Infrastruktur können Sie eine wehrhafte Armee unterhalten und die Feinde zurückschlagen.

Burgen-Lego

Eines der wichtigsten Kriterien für eine uneinnehmbare Festung ist die Wahl des Bauplat-

zes. Felswände lassen sich prima als natürliche Mauern verwenden. Ein Fluss spart Ihnen den Wassergraben. Sobald der Standort feststeht, beginnen Ihre Untergebenen in den Wäldern und Steinbrüchen mit dem Abbau der nötigen Materialien. Aus rund 80 Burg-Elementen klicken Sie sich nach und nach Ihre Traumfestung zusammen. Wenn Ihre anfangs noch kleine Burg fertiggestellt ist, lassen sich die ersten Siedler innerhalb der sicheren Mauern nieder.

Nun liegt es an Ihnen, den potenziellen Steuerzahlern das Leben so angenehm wie möglich zu gestalten. Tavernen sorgen für Unterhaltung, und widerspenstige Leibeigene lernen in den Folterkammern Bennis. Die Wirtschaftskreisläufe sollen ähnlich komplex werden wie in der **Siedler-Reihe**. Gefällte Bäume müssen erst zu

Holzbalken weiterverarbeitet werden, bevor sie als Rohmaterial für mächtige Verteidigungskatapulte dienen. Und ohne die Handwerks-Künste Ihres Schmiedes wird kein einziger Soldat ein ordentliches Schwert in den Händen halten. Wie in einem mittelalterlichen **Theme Park** sollen Sie an den Reaktionen Ihrer Bürger deren Zufriedenheit ablesen können. Falls Sie sich wie ein Despot aufführen, kann es passieren, dass Arbeiter statt zur Hacke frustriert

zum Wein greifen und betrunken in der Gasse landen.

Stein und Eisen bricht

Im Mittelalter gehörte es zum guten Feldherrenton, stolze Burgen regelmäßig auf ihre Standfestigkeit zu überprüfen. Im Verlauf einer Mission werden immer stärker werdende Belagerungs-Heere Ihre expandierende Festung besuchen. Katapulte brechen Löcher in die Mauern, während Rammböcke das Tor malträtieren und Tunnelgräber unterirdische Wege ins Burginnere suchen. Dann entscheidet eine klug zusammengesetzte Verteidigungs-Armee und die geschickte Platzierung von Schießscharten und Mörderlöchern über Sieg oder Niederlage. Neben einer großen Kampagne und einem Multiplayer-Modus arbeiten die Entwickler noch an Einzelszenarios, die sich an historischen Belagerungen orientieren sollen. **HK**



Die Burgbewohner gehen ihrer täglichen Arbeit nach.

Stronghold

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Take 2
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heiko Klinge: »Eine stolze Trutzburg aus dem Boden stampfen und sie in knackigen Belagerungsschlachten verteidigen – das klingt spannend. Ich freue mich schon auf den Herbst, wenn sämtliche Franzosen an den Festungsmauern von Heiko dem Ersten verzweifeln werden.«