

# Stronghold 3

Zurück zu den Grundfesten: Stronghold 3 wirft allen überflüssigen Ballast über die Mauer und konzentriert sich voll auf das, was den Burgenbau-Simulator einst groß gemacht hat – die einzigartige Mischung aus komplexer Aufbaustrategie und Belagerungsschlachten.



Diese **Inselfestung** wird so im Spiel nicht auftauchen, sondern dient den Entwicklern lediglich als Testbecken für die Spielmechanik. Aber sie zeigt, dass die Burgen schon jetzt viel realistischer aussehen als in den Vorgängern.

Erst regnet es Katzen und Hunde, dann Kühe. Ersteres finden wir weniger erfreulich, als uns am Londoner Flughafen das typisch englische Wetter begrüßt. Letzteres gefällt uns dagegen umso mehr. Denn als etwas später in den Büros der Firefly Studios die ersten Katapulte ihre Rindviehladung durch die Luft segeln lassen, sind wir uns endgültig sicher: Jawohl, das hier wird ein echtes **Stronghold!**

Nach einem mäßigen Fantasy-Ableger (**Stronghold Legends**) und dem völlig verkorksten Massenschlachten-Overkill von **Stronghold Crusader Extreme** (GameStar-Wertung: 48 Punkte) wollen Simon Bradbury und sein Team zu den mittelalterlichen Wurzeln ihres Burgenbau-Simu-

lators zurückkehren, der vor neun Jahren ein großer Überraschungserfolg war (GameStar-Wertung: 87 Punkte). Trotzdem soll **Stronghold 3** weitaus mehr werden als »nur« ein aufgehübschtes Remake. Einen ganzen Tag lang zeigt uns Firefly als erstem deutschen Magazin anhand einer frühen Version, wie der Spagat zwischen Tradition und Innovation gelingen soll.

## Reduktion aufs Wesentliche

Dafür dass Simon Bradbury mit **Lords of the Realm**, **Caesar** und natürlich auch **Stronghold** gleich drei erfolgreiche Strategieserien erschaffen hat, ist er ein überraschend selbstkritischer Entwickler: »In Stronghold 2 wollten wir

alles größer, schöner und umfangreicher machen. Das war ein Fehler, denn das Spiel wurde viel zu kompliziert. Also gehen wir nun einen Schritt zurück und konzentrieren uns wieder auf das Wesentliche.« Das Wesentliche ist für Bradbury zum einen der Aufbau und die Verwaltung einer mittelalterlichen Burg, zum anderen die folgenden Belagerungsschlachten. Also zimmern wir uns wieder aus Gebäuden, Mauern und Türmen unsere persönliche Traumfestung zusammen, um sie dann gegen anrückende Armeen zu verteidigen. Die teils überkomplizierten Sonderaufgaben des direkten Vorgängers wie Territorienverwaltung, Kriminalitätsbekämpfung und Abfallentsorgung fallen allesamt dem Henker zum Opfer.

## Eine Geschichte, zwei Kampagnen

Konsequenterweise knüpft **Stronghold 3** auch in Sachen Handlung an den ersten Teil an. Zehn Jahre nach unserem Sieg über den Thronräuber Duc Volpe (genannt »Der Wolf«) greift unser totgeglaubter Erzfeind erneut nach der Krone. Er ist nicht der einzige alte Bekannte, auf dem wir im Verlauf des linearen Feldzuges treffen werden. Für friedliebende Burgherren soll es erneut eine separat spielbare Wirtschaftskampagne geben, deren Geschichte sich immer wieder mit den Kriegseignissen überschneiden wird. Durch die Reduktion auf die zwei zentralen Spielerelemente Aufbau und Echtzeit-Schlachten sollen die Lernkurven



Nachts erhellen **Leuchfeuer** das Umland mit unseren Produktionsbetrieben. Je kürzer die Waren-Transportwege, desto effizienter arbeiten die Betriebe.



Ein Blick von der Mauer zeigt uns das zerklüftete **3D-Gelände**.



der Kampagnen erheblich flacher ausfallen als im steinharten Vorgänger. Pro Einsatz gibt's maximal je zwei neue Einheiten und Gebäude, die wir zum Gelingen der Mission in der Regel auch zwingend einsetzen müssen. »Wir wollen die Leute immer noch fordern, aber nicht mehr überfordern«, so Bradbury.

### Spannung statt Ablenkung

Wird **Stronghold 3** also nur ein Casual-Remake des ersten Teils? Bradbury wiegelt energisch ab: »Gott bewahre, **Stronghold** bleibt ein anspruchsvolles Spiel! Und natürlich gibt es Neuerungen. Nur werden die nicht mehr von Aufbau und Echtzeit-Schlachten ablenken, sondern

unsere Kerndisziplinen noch spannender machen.« Als typisches Beispiel für dieses Prinzip demonstriert uns der Firefly-Chef das neue Wohnungs- und Steuersystem. Im ersten **Stronghold** bestimmte die Anzahl der Wohnhäuser sowohl die Bevölkerungszahl als auch die automatisch eintrudelnden Steuereinnahmen – mit dem Ergebnis, dass gewitzte Strategen diese Gebäude ausschließlich dort platzierten, wo sie für den Gegner nicht erreichbar waren. Also führte Firefly in Teil 2 den Steuereintreiber ein, der von Haus zu Haus zog, um unsere Schatztruhe zu füllen. Das zwang uns zwar, die Häuser näher beisammen und im Umfeld der Burg zu setzen, erforderte aber viel zusätzliche Aufmerksamkeit, weil der Steuereintreiber naturgemäß ein beliebtes Opfer feindlicher Patrouillen war.

In **Stronghold 3** löst Firefly dieses Problem ebenso elegant wie effizient: Erneut purzeln die Steuertaler automatisch auf unser Konto, allerdings abhängig von der Position des gebauten Wohnhauses. Je näher wir dieses am Bergfried (dem Zentralgebäude jeder Burg) platzieren, desto prunkvoller wird es, desto mehr Bevölkerung passt rein und desto mehr Steuern kassieren wir. Also überlegen wir zweimal, wie wir Produktions- und Wohngebäude inner- und außerhalb der Burg verteilen. Ganz nebenbei sehen die Burgen nun viel realistischer aus – vor den Mauern die windschiefen Holzbaracken, dahinter die prachtvollen Herrenhäuser.



Größe, Aussehen und Fassungsvermögen der **Wohnhäuser** richten sich automatisch danach, wie nahe wir sie am Bergfried (im Hintergrund) platzieren.



**Käfige** und Galgen schaden zwar der Popularität, erhöhen aber das Arbeitstempo.

### Mehr denken, weniger klicken

Eine weitere klassische **Stronghold**-Herausforderung ist das Zusammenspiel von Warenproduktion, Steuern und Popularität. Denn je beliebter wir sind, desto verbissener verteidigen unsere Untertanen die Burg, sprich: desto mehr Lebenspunkte haben unsere Einheiten. Der Haken: Wer eine glückliche Bevölkerung haben will, muss ihr auch entsprechend mehr Freizeit zugestehen, worunter natürlich die Warenproduktion leidet. Wie immer manipulieren wir unsere Popularität deshalb gezielt mit Gebäuden wie Galgen und Pranger (böse) respektive Maibaum und Stauten (gut), aber auch über Steuerersatz, Nahrungsrationen, Kir-

chenbesuche (verbraucht kostbare Kerzen) und Bierkonsum. Was in den Vorgängern noch den Besuch mehrerer Gebäude sowie Statistiken und entsprechend viel Aufmerksamkeit erforderte, lässt sich in **Stronghold 3** nun bequem über ein zentrales Popularitätsmenü regulieren, das uns außerdem sofort die Auswirkungen auf unseren Beliebtheitswert bei den Untertanen anzeigt.

Wie es vor und in der Festung läuft, sollen wir aber auch ohne Statistiken jederzeit erkennen können, denn Firefly will erneut jeden noch so kleinen Handgriff des mittelalterlichen Lebens detailverliebt animieren. Je mehr Bier wir ausschenken, desto mehr Betrunkene torkeln über die Straßen. Der Schmied lüm-





## Interview

mit Simon Bradbury

**GameStar** ❖ Simon, warum hat das eigentlich so lange gedauert mit Stronghold 3?

❖ **Simon Bradbury** Wir haben sehr viel Zeit für die Entwicklung unseres Action-Rollenspiels Dungeon Hero benötigt, das dann ja leider gemeinsam mit unserem damaligen Publisher Gamecock untergegangen ist. Es gab viele Probleme, auch für das Studio, sodass wir erst ein Jahr später als geplant mit Stronghold 3 beginnen konnten.

❖ **Stronghold 2 hatte bei seiner Veröffentlichung mit vielen Bugs zu kämpfen. Wie wollt ihr das beim Nachfolger vermeiden?**

❖ Zum einen beherrschen wir jetzt 3D, im Vorgänger hat 3D noch uns beherrscht. Zum anderen haben wir mit Trinigy und PathEngine zwei Partner, die uns bei unseren einstigen Problemfeldern Grafik und KI kompetent unter die Arme greifen. Wir sind mit dem Spiel schon jetzt sechs Monate weiter, als wir es damals zum gleichen Zeitpunkt bei Stronghold 2 waren. Die gewonnene Zeit werden wir natürlich vor allem ins Balancing und Bugfixing investieren.

melt gelangweilt vor seinem Haus? Dann sollten wir vielleicht mal den Eisennachschub überprüfen. Wie bei den Vorgängern sehen wir auch, was in den Häusern passiert, weil **Stronghold 3** das Dach ausblendet, sobald wir mit der Maus über das entsprechende Gebäude fahren.

### Mit Siedler-Power

Das Leitmotiv »Konzentration aufs Wesentliche« gilt auch für die Technik. Simon Bradbury gibt offen zu: »Wir sind ziemlich gute Strategiespiel-Designer. In Sachen Grafik und Künstlicher Intelligenz gibt es sicherlich Bessere, das hat man im Vorgänger leider gesehen. Jetzt fokussieren wir uns auf unsere Stärken und über-

❖ **Euer Leitmotiv für das dritte Stronghold ist »Zurück zu den Wurzeln«. Wie wollt ihr gleichzeitig sicherstellen, dass es für Serienveteranen nicht langweilig wird?**

❖ Fortsetzungen sind immer ein Balanceakt. Einerseits musst du wieder genau das liefern, was die spielerische Quintessenz deiner Serie ist. Andererseits soll es sich für Kenner des Vorgängers aber auch frisch und anders anfühlen. Bei Teil 2 haben wir es mit der Frische aber definitiv übertrieben (lacht). Dieses Mal sind wir einfach etwas vorsichtiger: Wir fügen nur Neuerungen hinzu, die das typische Stronghold-Gefühl zwar strategisch erweitern, aber nicht grundlegend verändern.

❖ **Zu Stronghold gehört auch ein sehr spezieller, englischer Humor. Wird's den im dritten Teil geben?**

❖ Aber sicher, der Humor wird sogar noch eine Ecke schwärzer sein. Ich will nicht zu viel verraten, aber wir verfeinern gerade unsere Kuchschleuder-Technologie. Erstaunlich, was moderne Grafik so alles möglich macht.

lassen die Schwächen anderen.« Deshalb haben die Firefly Studios erstmals eine Grafik-Engine lizenziert, und zwar die Vision-Technologie des deutschen Herstellers Trinigy, die ihre Aufbauspiel-Tauglichkeit zuletzt eindrucksvoll in **Die Siedler 7** unter Beweis gestellt hat. Für die KI kommt die französische PathEngine zum Einsatz (**Metro 2033**, **Just Cause 2** und **Venetica**), um die Physik kümmert sich Havok.

Von der grafischen Qualität eines **Siedler 7** ist **Stronghold 3** trotz der prominenten Unterstützung allerdings noch weit entfernt, auch wenn die uns gezeigte frühe Version in Bewegung schon deutlich besser aussieht als auf den (unbearbeiteten) Screen-



Die nächtliche **Patrouille** muss derzeit noch ohne Fackeln auskommen – im fertigen Spiel wäre das Selbstmord, denn dann würde sie leichte Beute für verborgene Feinde.

shots. »Wir konzentrieren uns derzeit auf die Spielmechanik, die Optik ist noch lange nicht final«, entschuldigt Bradbury. Für die Atmosphäre ist die neue Technologie dafür schon jetzt ein großer Gewinn: Das echte 3D-Gelände wirkt wesentlich natürlicher als das Kachelsystem der Vorgänger, Gebäude sind beim Platzieren frei drehbar, und Burgmauern können erstmals auch mit geschwungenen Wehrgängen ausgestattet werden – der rechtwinklige Schachbrett-Look ist passé. Warum er Havok lizenziert hat, demonstriert uns Bradbury, als er per Tastendruck einen kompletten Burgwall einstürzen lässt: Unter Qualm und lautem Getöse brechen kleine und große Steine einzeln aus der Mauer und rumpeln die Hänge hinab. »Das alles wird je nach Einschlag der Katapultgeschosse dynamisch berechnet«, erklärt Bradbury stolz.

### Nächtliches Versteckspiel

Die neue Technologie soll auch für spielerische Innovationen genutzt werden: Weil die Vision-Engine sowohl dynamische Be-

leuchtung als auch Tag- und Nachtwechsel beherrscht, wird es erstmals auch Belagerungen nach Sonnenuntergang geben. »Den klassischen Kriegsnebel fanden wir immer albern und unlogisch. Nicht zu wissen, von wo der Gegner angreift, ist aber natürlich spannend. Und wenn es Nacht ist, gibt es dafür auch eine ziemlich nachvollziehbare Erklärung«, erläutert Bradbury. In rund einem Viertel der Missionen wird es dunkel sein und das Versteckspiel mit Licht und Schatten eine entsprechend wichtige Rolle spielen. Dann müssen wir etwa an strategisch wichtigen Punkten Leuchttürme platzieren, die wir bei drohender Gefahr mit Feuerpfeilen unserer Bogenschützen entzünden. Wer Rohstoffe sparen möchte, schickt stattdessen Fackelträger auf die Suche nach der feindlichen Armee, was aber natürlich weitaus gefährlicher ist. Oder wir beladen unsere Katapulte ausnahmsweise mal nicht mit Kühen, sondern mit brennenden Heuballen. Die armen Rindviecher sind heute schließlich schon genug geflogen. **HK**

### Stronghold 3

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **April 2011**  
► Hersteller **Firefly Studios / Southpeak** ► Status **zu 40% fertig**

**Heiko Klinge:** Nach dem arg verkorksten Stronghold Crusaders Extreme war ich ausgesprochen skeptisch, ob meine einstige Lieblings-Strategieserie zu alter Größe zurückfinden kann. Nach der Präsentation in England steht für mich fest: Jawohl, das kann sie! Weil die Entwickler sich vor allem am großartigen ersten Teil orientieren. Und weil die Neuerungen nicht aufgesetzt wirken, sondern sich prima ins Spiel einfügen. Nur grafisch muss Firefly noch deutlich zulegen. Aber die Chancen auf ein erfolgreiches Comeback stehen mehr als gut.



heiko@gamstar.de